

Manual del Empleado v.1
Cultura Corporativa Backstage

Índice

Políticas y Código de Conducta (v.1)

Prefacio

Quienes deben seguir el Código?

Que debo hacer si tengo dudas en referencia al Código?

Sin Represalias

I. Servir a nuestros usuarios y clientes.

Integridad

Utilidad

Privacidad y Seguridad

ProActividad

II. Respeto Mutuo

Oportunidad de Empleo Igualitaria

Ambiente Positivo

Drogas y Alcohol

Seguridad en el Ambiente de Trabajo

Política sobre Mascotas

III. Evita conflictos de Interés

Competencia

Negocios encontrados a través del trabajo

Librerías y Doblajes

Amigos y Familiares; Relaciones entre empleados

Uso de los servicios de Backstage

IV. Preserva la Confidencialidad

Información Confidencial

Competencia / Ex Empleados

Comunicaciones Externas

V. Protege los bienes de Backstage

Propiedad Intelectual

Equipos de la Empresa

La Red

Seguridad Física

Uso de los equipos de Backstage y sus espacios

VI. Integridad Financiera y la Responsabilidad

Gastando el dinero de Backstage

Contrando Proveedores

Guardar Registros

VII. Obedece la Ley

Ley de Propiedad Intelectual

VIII. La Intranet & Flujo de Trabajo

Orden de Producción, revisión y conversión de videos

Ubicación, nombre de carpetas y sesiones de Pro Tools

Casting, el llamado del talento y la asignación de tareas

Grabación y Dirección del Talento

Premix o Armado

Mezcla

Control de Calidad (TQC)

Control de Calidad Final

Arreglos

Envíos

IX. Normas de Etiqueta en el Estudio

La Puntualidad

La Limpieza va de la mano con la puntualidad.

Piensa a Largo Plazo

La comunicación es la primordial

Actitud

X. Traducción y Adaptación de Scripts

1) Sobre los Nombres

1.1) Nombre del Personaje

1.2) Nombres en los Diálogos.

2) Signos de Puntuación

3) Time Code

5) Versión Venezolana

6) Google Translate

7) Desarrollo de la Traducción

7.1) Hoja de Casting

7.2) Resumen de líneas

8) Letreros

- [9\) Números](#)
- [10\) Lip Sync](#)
- [11\) Notas:](#)
- [12\) Adaptaciones](#)
- [13\) Firmas](#)
- [14\) Fechas](#)
- [10\) Subtitulado Completo y Closed Captioning](#)

XI. Terminología

- [Lip Sync](#)
- [Voice Over](#)
- [dB](#)
- [SMPTE Time Code](#)
- [Cuadros por segundo o Frame Rate](#)
- [Adelantar o Atrasar](#)
- [Delay](#)
- [Reverb](#)
- [Grabación](#)
- [Mezcla](#)
- [Ecuilización o EQ](#)
- [Repas o Arreglos](#)
- [TQC o Control de Calidad](#)
- [Armado o Pre Mix](#)
- [Loop](#)
- [Expansión o Compresión de Tiempo](#)
- [Limitador](#)
- [Intranet](#)
- [Carlitos o Plomo](#)

Políticas y Código de Conducta (v.1)

Prefacio

Estudios Backstage se ha caracterizado durante años por ofrecer un servicio de calidad, cumpliendo estándares y sobrepasando expectativas, logrando así que nuestros clientes mantengan la fidelidad necesaria que toda empresa busca para crecer y consolidarse en el tiempo.

Durante la primera década, nuestro enfoque fue dirigido a producciones discográficas, trabajo que demanda un alto nivel de concentración, conocimiento musical y técnico, habilidades, gusto y en especial el trato directo con el cliente. Esa experiencia de trabajar con ingenieros de audio, artistas, músicos y productores excepcionales así como a ser meticulosos en el resultado de nuestro trabajo, nos formó con un código de ética profesional para hacer lo correcto, siguiendo las leyes, actuando con honor y tratando a los otros con respecto.

Hoy en día, nuestra empresa se enfoca al Doblaje al Español para Televisión, Cine, Videojuegos etc, si bien, el rubro es distinto, todo lo que hacemos es comparado contra los estándares de ética más altos posibles de conducta profesional. El punto de comparación es tan alto por razones prácticas así como aspiracionales: Nuestro compromiso con los más altos estándares nos permite contratar gente excepcional, crear, producir, grabar, mezclar material de calidad y atraer clientes leales. La confianza y el respeto mutuo entre los empleados y locutores es la base del éxito, y eso es algo que debemos ganarnos a diario.

Por favor lee todo el Código y sigue su espíritu y letra, siempre teniendo en mente que cada uno de nosotros tiene la responsabilidad personal de aplicar y motivar a otros compañeros de trabajo a aplicar el Código en nuestro trabajo. Si tienes alguna pregunta o alguna vez piensas que uno de tus compañeros o la compañía como un todo puede estar fallando en nuestro compromiso, no te lo reserves, queremos y necesitamos escuchar tu opinión.

Quienes deben seguir el Código?

Esperamos que todos nuestros empleados, miembros de la directiva y cualquier persona que estén optando por un cargo en Backstage, conozcan y sigan el Código. No hacerlo, puede resultar en acciones disciplinarias, incluyendo la pérdida del empleo. Aún cuando el Código es escrito específicamente para los empleados de Backstage y miembros de la directiva, esperamos que el personal externo o temporal con asignaciones de trabajo o servicios para Backstage, sigan el Código en conexión con el trabajo que realizan para nosotros, no seguir el Código puede resultar en la finalización de su relación con Estudios Backstage Latinoamérica C.A.

Que debo hacer si tengo dudas en referencia al Código?

Si tienes alguna pregunta o preocupación, no te sientes allí sin hacer nada. Puedes contactar al Gerente de tu departamento o a la Directiva. Si deseas permanecer anónimo, puedes hacer un reporte sobre la posible violación del Código y enviarla a través del formulario de Contacto en la aplicación Dubbing Desk.

Sin Represalias

Estudios Backstage prohíbe las represalias contra cualquier trabajador en nuestros estudios que reporte o participe en la investigación de una posible violación de nuestro Código. Si crees que estás siendo reprendido por ello, por favor contacta a la Directiva.

I. Servir a nuestros usuarios y clientes.

Nuestros usuarios y clientes valoran a Estudios Backstage no solo por nuestra puntualidad en las entregas, el talento del equipo y la calidad del servicio, sino también porque nos exigimos un alto estándar en la forma de tratarlos y cómo operamos. Manteniendo en mente los siguientes principios, nos ayudará a mantener esos estándares :

1. Integridad

Nuestra reputación como empresa, en la que clientes y usuarios pueden confiar, es nuestro bien más preciado, y depende de todos nosotros asegurarnos que continuamente ganemos esa confianza. Todas las comunicaciones, en persona, por teléfono o por email debe incrementar esa confianza en nosotros.

2. Utilidad

Nuestros servicios deben hacer de Backstage, una herramienta útil y de calidad para todos nuestros clientes. Tenemos muchos tipos distintos de clientes, desde individuos hasta grandes empresas, pero solo un principio base: "Nuestro producto es de calidad y debe sobrepasar las expectativas"

3. Privacidad y Seguridad

Siempre recuerda que el material que manejamos aún no ha salido al aire en canales de habla hispana y mucho de ellos ni siquiera son propiedad del cliente, sino adquiridos bajo licencia. Preservar esa confianza requiere que cada uno de nosotros respete y proteja la privacidad y seguridad de ese material, así como de los emails de contacto. Conociendo esto, es importante utilizar los emails de contacto con responsabilidad así como queda terminantemente prohibido sacar material audio visual del estudio sin consentimiento expreso del cliente o escrito de la directiva. Incumplir esta norma puede acarrear acciones legales hacia la empresa y el empleado.

4. ProActividad

Parte de ser útil y honesto es ser proactivo: Reconocemos las sugerencias relevantes cuando las vemos y hacemos algo al respecto. Nos tomamos el tiempo de responder cualquier pregunta, problema o cumplido de compañeros de trabajo, locutores y clientes. Si algo está mal, corrígelo.

Cuando sientas que algo no está siendo realizado correctamente, no seas tímido y permite que alguien en la empresa lo sepa. Mejorar continuamente nuestros servicios requiere de todos nosotros.

II. Respeto Mutuo

Estamos comprometidos a mantener un ambiente de trabajo agradable, donde los empleados tengan la oportunidad de alcanzar su mayor potencial. Se espera de cada uno de nosotros hacer lo máximo para crear una cultura de respeto en el ambiente de trabajo, libre de abusos, intimidación, división y discriminación ilegal de cualquier tipo.

1. Oportunidad de Empleo Igualitaria

Los empleos aquí, se basan únicamente en el mérito y la preparación individual directamente relacionada con la competencia profesional. Está prohibido estrictamente cualquier tipo de acoso o discriminación, incluyendo discriminación o acoso basado en la raza, color, política, estatus económico, religión, nacionalidad, experiencia, antigüedad, embarazo, sexo, edad, estatus civil, mental o discapacidad física, condición médica, orientación sexual o cualquier otra característica.

2. Ambiente Positivo

Estudios Backstage prohíbe acosos de cualquier tipo, -- verbal, físico o visual. Si crees que estás siendo acosado por cualquiera en Backstage, o por un proveedor, etc, debe reportarlo inmediatamente al gerente de su departamento o a la directiva o ambos, para investigar el caso y tomar la acciones correspondientes.

3. Drogas y Alcohol

Nuestra posición sobre el abuso de sustancias es simple: Es incompatible con la salud y seguridad de nuestros empleados, y no lo permitimos. El consumo de alcohol no está prohibido en nuestras oficinas, pero utiliza el buen juicio y nunca tomes de una forma que te lleve a una conducta inapropiada o afecte tu desempeño, ponga en peligro la seguridad de otros o viole la ley. Drogas ilegales en nuestras oficinas o en futuros eventos creados por nosotros o donde represente a la empresa, está terminantemente prohibido. Si un Gerente tiene la sospecha razonable de creer que el uso de drogas y/o alcohol por parte de un empleado puede estar afectado adversamente su desempeño o la seguridad del empleado o de otros en el ambiente de trabajo, el Gerente puede solicitar una prueba de droga. Una sospecha razonable puede estar basada en síntomas objetivos, como la apariencia del empleado, conducta o forma de hablar.

4. Seguridad en el Ambiente de Trabajo

Es nuestro compromiso tener un ambiente de trabajo libre de violencia, y no toleraremos ningún nivel de violencia o amenazas en el trabajo. Bajo ninguna circunstancia, nadie debe traer un

arma a nuestra oficinas. Si descubre una violación de esta política, debe reportarlo inmediatamente a su Supervisor. En caso de violencia potencial, contactar a Seguridad.

III. Evita conflictos de Interés

Cuando trabajas en Backstage, tenemos la obligación de siempre hacer lo que es mejor para la empresa, nuestros clientes y usuarios. Cuando estás en una situación en la cual la competencia de lealtad pudiera llevarlo a perseguir un beneficio personal, sus amigos o familiares a costas de Estudios Backstage o nuestro personal, puedes encontrarte con un conflicto de intereses. Todos nosotros debemos evitar conflictos de intereses y circunstancias que puedan llevar a ello..

Cuando te encuentres con un conflicto de interés potencial, pregúntate:

- Esta actividad creará un incentivo para mi o percibido por otros como un incentivo para mi, para beneficio personal, de amistades o mi familia, o de una empresa a costas de Estudios Backstage?
- Esta actividad puede dañar mi reputación, impactar negativamente en mi desempeño en Estudios Backstage o pudiese incluso perjudicar a la empresa?
- Esta actividad pudiera avergonzar a Estudios Backstage o a mí si apareciera en la primera página de un periódico o un blog?

Si la respuesta a cualquiera de esas preguntas es “Si” la relación o situación potencialmente creará un conflicto de interés y debes evitarla.

Como regla general, si estás considerando entrar en una situación con las que mostraremos a continuación, simplemente NO LO HAGAS o discútelo con tu Superior Inmediato. A continuación mostramos algunas áreas donde los conflictos de interés pueden aparecer:

- Competencia
- Oportunidades de Negocios encontradas a través del trabajo
- Librerías de sonido
- Amigos y Familiares; relaciones entre empleados
- Uso de los servicios de Backstage

1. Competencia

Evita hacer relaciones de negocios o laborales con empresas que son competencia directa de Estudios Backstage, cuando pueda parecer que actúas en una forma que podría perjudicar a Backstage.

2. Negocios encontrados a través del trabajo

Las oportunidades de negocios descubiertas a través del trabajo que realices aquí, pertenece primeramente a Backstage a excepción que sea acordado con Backstage.

3. Librerías y Doblajes

Las librerías de efectos compradas por Estudios Backstage así como las mezclas finales y videos de baja resolución doblados al español o su versión original, a disposición del personal, son licenciadas a la empresa y para ser usadas por la empresa. Copiar ese material para uso externo, cual sea la naturaleza, presenta un peligro legal para Backstage y el empleado ya que el trabajo que hacemos es publicado en todo el Mundo y la leyes sobre propiedad intelectual son bien claras y serias al respecto.

4. Amigos y Familiares; Relaciones entre empleados

Evita participar en relaciones de trabajo que involucren familiares, esposo/a o amigos cercanos. Esto incluye ser el empleador para una posición para la cual tu familiar o amigo es considerado, o ser el encargado de Gerenciar una relación de negocios con una empresa asociada con tu pareja o familiar.

Para ser claros, solo porque tu pareja, familiar o amigo trabaje en Backstage o se convierta en una empresa competencia, no significa que exista conflicto de interés. Sin embargo si adicionalmente tu estas involucrado en esa misma relación de negocios, puede ser un tema delicado. Lo correcto a hacer en esa situación, es discutir tu relación con tu Superior y la Directiva.

Finalmente, relaciones sentimentales o románticas entre compañeros de trabajo puede, dependiendo del rol y los cargos respectivos de los involucrados, crear o aparentar un conflicto de interés. Sí una relación sentimental crea o aparenta un conflicto, puede requerir cambios en el horario y departamento o incluso la culminación del empleo de uno o ambos individuos involucrados.

5. Uso de los servicios de Backstage

Evitar potenciales conflictos de interés también significa que no deberías utilizar los servicios de Backstage en una forma que beneficie inapropiadamente a alguien que conoces o que cree la apariencia que tienes una ventaja injusta sobre personas fuera de Backstage.

IV. Preserva la Confidencialidad

Nosotros no somos una empresa que llame la atención de los medios, sin embargo información sobre series o programas que se filtre prematuramente puede herir a nuestros clientes y darle beneficios a la competencia:

1. Información Confidencial

La información confidencial incluye información financiera, lanzamientos de series o discos, nombres de las series perse y la información de nuestro personal, locutores y clientes. Asegurate de que el material confidencial de la empresa se mantenga así, no la reveles fuera de Backstage sin autorización. En algún punto, un proyecto o negociación puede requerir revelar información confidencial a terceros: Revelar esta información debe hacerse sobre la base de “lo que necesiten saber” y solo con el compromiso de privacidad. Asegurate de tomar las medidas necesarias para que un acuerdo de privacidad se lleve a cabo antes de revelar la información.

No te olvides de las fotos que tomes tu o tus invitados en nuestras Oficinas – depende de ti que esa fotos no revelen material confidencial.

2. Competencia / Ex Empleados

Respetamos a nuestra competencia y queremos competir con ellos de forma justa. Pero no queremos su información confidencial, lo mismo aplica para información perteneciente a cualquier ex empleado de Backstage. Si se presenta la oportunidad de tomar ventaja de la información de la competencia o de un ex empleado, no lo hagas. Si llegas a estar en posesión de información confidencial de la competencia, contacta a la Directiva inmediatamente para que pase a Legales.

3. Comunicaciones Externas

Probablemente te hayas dado cuenta de lo cuidadoso que somos con revelar información clasificada y de nunca hacerlo sin expreso consentimiento de la Directiva. Es también mala idea, publicar opiniones e información sobre Backstage en la Internet, incluso si no es confidencial, a menos que estés autorizado a eso como parte de tu trabajo. Tus comentarios pueden ser atribuidos a Backstage, incluso si no quisiste hacerlo de esa manera. Dada la naturaleza internacional de nuestro trabajo y nuestra presencia como empresa en Estados Unidos, las leyes pueden ser delicadas al respecto.

V. Protege los bienes de Backstage

Nuestros planes es incrementar los beneficios de nuestros empleados y ser abiertos con la información confidencial compartida con la empresa. Nuestra habilidad de llevar a cabo y continuar

esas prácticas va a depender de que tan bien conservemos los recursos de la empresa y protejamos sus bienes.

1. Propiedad Intelectual

Los derechos de propiedad intelectual (marcas, logos, copyrights, secretos y patentes) son entre otras cosas nuestros más preciados bienes. El uso no autorizado puede llevar a una pérdida de valor significativa. Cualquier uso de las marcas o logos de la empresa o de proyectos de la misma deben ser autorizados por adelantado por la Directiva o el equipo de Mercadeo. Reporta cualquier mal uso del logo, marcas o cualquier propiedad intelectual de Backstage a la Directiva o al departamento Legal.

De igual manera, respeta la propiedad intelectual de otros. El uso inapropiado de propiedad intelectual de otros puede exponerte a ti y a la empresa a penalidades civiles y criminales. Por favor busca consejo del departamento legal antes de solicitar, aceptar o utilizar información propiedad de terceros o dejar que otros utilicen o tengan acceso a información propiedad de Backstage.

2. Equipos de la Empresa

Backstage nos da las herramientas y equipos que necesitamos para hacer nuestro trabajo eficientemente, pero está en nuestras manos ser responsables y no maltratar las cosas que la empresa pone a nuestra disposición. Es importante el uso responsable de internet, apagar los equipos si no se van a utilizar, no conectar pen drives o discos que puedan estar infectados, etc. Nadie se va a quejar si tomaste un pastelito adicional el Viernes por la mañana, pero los fondos de la empresa, equipos de audios, microfonos, audifonos y cualquier otro bien físico no debe ser usado para uso personal y tu trabajo asignado únicamente. Si no estás seguro si el uso de algún bien es el correcto, por favor pregúntele al Gerente de tu departamento.

3. La Red

Las opciones de comunicación (lo cual incluye tanto nuestra red como el hardware que la utiliza, como computadores) son propiedades críticas de la empresa, tanto físicas como intelectuales. Asegurate de seguir todas la normas de seguridad con respecto a tu usuario y el uso que le des a internet. Si tienes alguna razón para creer que la seguridad de nuestra red ha sido vulnerada, por ejemplo, recibes emails de seguridad con referencia a tu usuario de Dubbing Desk o piensas que algún virus o media está infectado – por favor reporta el incidente al departamento de IT.

4. Seguridad Física

Si no eres cuidadoso, la gente puede robar tus pertenencias. Siempre asegura tus equipos, celulares, cargadores, carteras, etc, incluso mientras estés dentro de los estudios.

5. Uso de los equipos de Backstage y sus espacios

Cualquier cosa que hagas utilizando equipos de Backstage (por ejemplo, la red, computadores, etc.) o almacenar en nuestros servidores (por ejemplo, cartas, reportes y otros documentos) pueden ser mostrados a gente dentro y fuera de la empresa. Por ejemplo, Backstage puede requerir por ley (por ejemplo, en respuesta a una demanda o auditoría) monitorear, acceder y revelar el contenido de emails corporativos, mensajes de voz, archivos en la computadora y otros materiales existentes en nuestros servidores. Adicionalmente, la compañía puede monitorear, acceder y revelar las comunicaciones del empleado y cualquier otra información pertinente a nuestro criterio con la finalidad de proteger al personal, mantener la seguridad de los recursos y bienes o investigar una supuesta conducta errada de un empleado.

VI. Integridad Financiera y la Responsabilidad

La integridad financiera y la responsabilidad fiscal son los aspectos centrales del profesionalismo corporativo. El dinero que gastamos en nombre de Backstage no es nuestro, es de la empresa y de nuestros accionistas. Cada persona en Backstage – no solo aquellos en Contabilidad – tienen el rol de asegurarse que el dinero es gastado apropiadamente, nuestros registros financieros son completo y precisos y el control interno es honrado. Esto es importante cada vez que contratamos un nuevo proveedor, gastar algo para Backstage, firmar un acuerdo o hacer negocios en nombre de Backstage.

1. Gastando el dinero de Backstage

Un principio básico de Backstage ha sido siempre gastar el dinero sabiamente. Cuando solicites un reembolso o gastes dinero en nombre de Backstage, asegurate de que el costo sea razonable, directamente relacionado con el negocio de la empresa y soportado por la documentación apropiada. Siempre registra el propósito del negocio (por ejemplo, si invitas a alguien a cenar, siempre registra en la solicitud el nombre completo y cargos de las personas que asistieron así como la razón de la cena) y cualquier otro requisito. Si no estás seguro si debes gastar dinero o solicitar un reembolso, confirma con el Gerente de tu departamento, ellos son responsables por todo el dinero gastado y los costos de su departamento, debiendo revisar cuidadosamente dichos gastos antes de aprobarlos.

2. Contratando Proveedores

Mientras Backstage crece, cada vez requerimos de más contratos con proveedores de servicios como traductores, editores de vídeo, proveedores de equipos, etc. Siempre debemos buscar el mejor negocio posible para Backstage. Esto requiere casi siempre que solicites varios presupuestos para que estés seguro/a que estas agarrando la mejor oferta. Mientras el precio es muy importante, no es el único factor a considerar, la Calidad, Estabilidad, Servicio y los términos y condiciones del

negocio propuesto puede afectar la decisión final. No dudes en contactar a la Directiva si tienes dudas al respecto.

3. Guardar Registros

Es importante que conservemos los registros por un lapso de tiempo apropiado, la empresa requiere que esta documentación (facturas, etc) sea enviada a Contabilidad al final del mes.

VII. Obedece la Ley

Backstage toma muy en serio las responsabilidades para cumplir con las leyes y regulaciones, y se espera que cada uno de nosotros cumpla con los requisitos legales y prohibiciones inherentes al trabajo realizado. Mientras es imposible para cada uno de nosotros saber todos los aspectos de cada ley aplicable, debes entender las leyes y regulaciones principales que aplican a tu trabajo. Una ley específica y fácil de violar sin intención es la siguiente:

1. Ley de Propiedad Intelectual

Siempre asegurate de que cualquier contenido que descargues de internet para su uso en bandas sonoras, esté libre para uso comercial.

Muchas páginas permiten el uso de sound samples libre de regalías solo para uso personal mientras cobran una licencia para uso comercial. Siempre que descargues un sonido y lo incluyas en la librería de Backstage, crea un documento de texto con el mismo nombre del archivo de audio y el contenido incluye el link a la página de donde la descargaste y a la de la licencia.

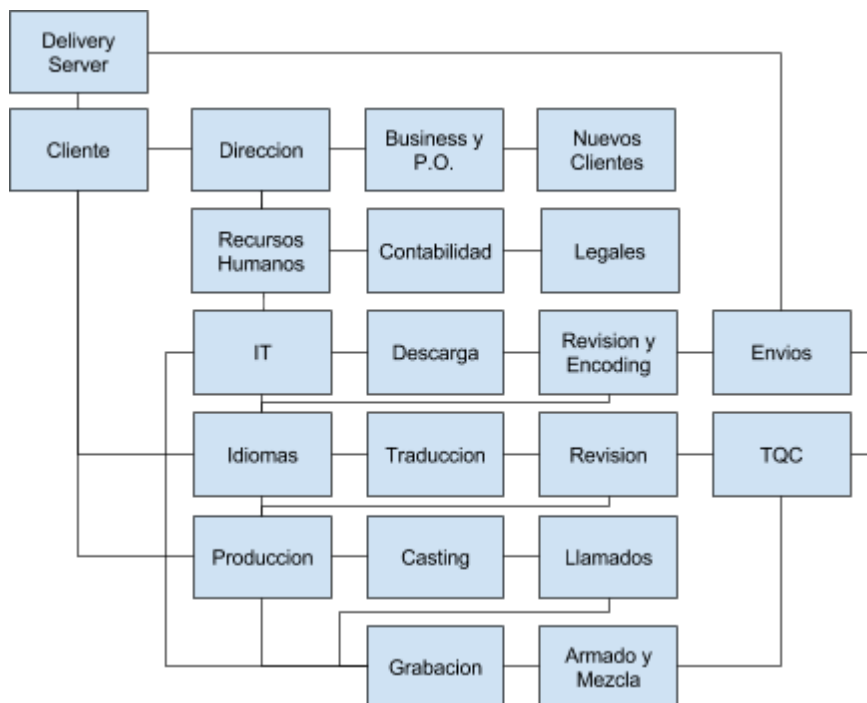
VIII. La Intranet & Flujo de Trabajo

Como ya sabrás, el doblaje es un trabajo Audio - Visual, esto significa que en todo lo que hagas SIEMPRE veas el video. Es un error muy común escuchar solo el audio mientras dedicas tu mirada a otra tarea asumiendo que el video está en perfecta armonía con lo que escuchas y esto resulta en frases fuera de lip sync, ediciones de video que no se corresponden al audio, planos, etc, así que siempre SIEMPRE revisa el video en referencia a lo que estás haciendo.

Es importante que sepas que el Video con el que trabajas, es una copia de baja resolución fiel al original HD y el cliente espera insertar nuestra mezcla en el original sin necesidad de ajustar el sincro. Por esta razón y como regla inquebrantable, NUNCA edites el video, cualquier edición que hagas en él, significa que la mezcla que le enviaremos perderá el sincro en algún punto y eso sería terrible para nosotros. El video, como ya verás, pasa por un proceso de revisión general que es muy superficial, puede pasar que llegue a ti con algún problema, generalmente en el audio de referencia, por ejemplo: una edición de video que no se refleja en el audio de referencia. Como necesitamos el audio de referencia en sincro con el video para que el talento tenga una guía, lo correcto y como

empleado Proactivo, esperamos que edites SOLO el audio de referencia para que haga sincro con el video, pero NUNCA EL VIDEO.

En materia de flujo de trabajo, Backstage utiliza la aplicación Dubbing Desk que es el corazón de nuestra organización, toda la información sobre el estatus de un episodio, pedidos, reportes, etc, se encuentra plasmada en la aplicación. Todos y cada uno de nosotros debe hacer uso correcto, responsable y conocer completamente todas las funcionalidades de Dubbing Desk y la estructura de los directorios en el servidor, ya que el trabajo del resto de tus compañeros directos e indirectos, depende de que mantengas actualizada correctamente la aplicación. Es importante que conozcas el flujo de trabajo, ya que depende de cada uno de nosotros que el proceso funcione óptimamente, en términos generales:



Como empresa en crecimiento, hay departamentos que aún no están consolidados como lo muestra la gráfica y muchas de esas responsabilidades son distribuidas entre los Gerentes y la Directiva mientras se establece formalmente dicho departamento.

Sobre la Directiva, la Gerencia de Idiomas y Producción:

La Directiva de Backstage y su Gerencia son personas accesibles, sociables, flexibles y quienes han hecho de la empresa lo que es hoy y están constantemente haciendo mejoras para todos. Es importante que respetes tu compromiso hacia con ellos y su espacio, así como en muchas oportunidades los verás en los estudios, compartiendo con el personal, solucionando problemas, etc, también puede que estén atendiendo a un cliente importante, en una reunión privada, mostrándole los

estudios a un futuro cliente o a un accionista, por esta razón se cuidadoso de no interrumpir algo importante. Si quieres conocer sobre la directiva puedes visitar sus páginas web:

www.johnnyserra.com

www.victormoron.com

La Gerencia de Idiomas y Control de Calidad está a cargo de la Srta. Mariel Linares y es a quien debes acudir en relación a cualquier asunto referente a Traducciones, Subtítulos y Control de Calidad.

La Gerencia de Producción está a cargo de la Srta. Lena Stramaglia y es a quien debes acudir en relación a cualquier asunto referente a Casting, Actores, Faltantes o Arreglos que involucren llamar nuevamente al talento, Pautas y asignación de tareas.

1. Orden de Producción, revisión y conversión de videos

Los clientes envían las Órdenes de Producción o P.O. con los detalles de cada episodio y sus respectivas fechas de entrega en conjunto con el material vía internet (Signiant Media Exchange, We transfer, FTP, etc) o en un Disco Duro. Tan pronto el material está en nuestros servidores, se debe:

- Ingresar el P.O. en Dubbing Desk desde la sección pertinente
- Verificar que los videos tengan el Time Code en pantalla y estén en .mov codec H264, audio Mp3 192 kbps y no mayor a 600x400px. Es muy común que los videos lleguen en diferentes formatos, algunos en el formato esperado otros no. Es tu deber convertir estos videos al formato deseado utilizando cualquier herramienta de tu preferencia (te recomendamos MPEG StreamClip, FFMPEG) para que no afecte ni la red ni el performance de Pro Tools
- Verificar que el track M&E cumpla con los requisitos del P.O, es decir:
 - Lip Sync: No debe tener ninguna voz en el idioma original
 - Voice Over: La voz del Narrador no debe estar presente.
 - En ocasiones envían el M&E estéreo y en 5.1, debes verificar que se pueda aprovechar el canal L y R del 5.1 en caso de que el estereo no cumpla los requisitos.
- Verificar la existencia del Script en Inglés y colocarlo en la unidad "Scripts" en el directorio del Cliente, dentro de la carpeta "Scripts en Inglés"
- En caso de encontrar algún defecto en el video, script o M&E, marcar en Dubbing Desk el episodio como recibido, revisado y escribir en el campo del reporte el defecto encontrado. El sistema enviará un email al cliente notificando el problema.
- Crear una carpeta en la unidad "Videos-MnE" y colocar los videos convertidos así como los track de M&E que van a ser utilizados por todo el personal, en el directorio del Cliente y en carpetas identificadas como "Videos Low Res" y "Bandas" respectivamente.
- Eliminar cualquier archivo innecesario del servidor para liberar espacio, como zip files, videos y tracks de M&E que no cumplen en formato y que no van a ser utilizados.

- Marcar como recibido los episodios que estén disponibles. El sistema enviará un email de recordatorio al cliente indicando que no disponemos de los episodios que no estén marcados como recibidos.

Es importante mantener el espacio libre en los discos duros por sobre el 20%. Debes monitorear constantemente series entregadas con un rango mayor a tres meses y hacer respaldo en los discos externos USB 3 de:

- Full Mix
- Track de Voces
- Track de M&E
- Video convertido a baja.

Una vez realizado el backup, puedes eliminar las sesiones de grabación.

2. Ubicación, nombre de carpetas y sesiones de Pro Tools

Todo el material debe ser grabado directamente en el servidor, es decir, se deben crear las carpetas de las series y sus episodios en la unidad de red correspondiente al Cliente, por ejemplo la carpeta principal de la serie "Drugs Inc S7", debe estar ubicado dentro de la unidad de red NG (Nat Geo) y dentro de esta carpeta, todas las carpetas referentes a los episodios de esta serie identificados por su ID. Se debe utilizar únicamente el ID del episodio para nombrar las carpetas, sesiones de Pro Tools o cualquier información referentes al episodio. Por ejemplo 200206 (Ep 1 perteneciente a Undercover Boss Australia S2) o YFE-ODY20 (que es el episodio 20 perteneciente a Mission Odissey).

Para saber a qué cliente pertenece, puedes hacer una búsqueda en el menú Episodios → Detalles de Episodios, y colocar el ID para obtener toda la información necesaria.

La estructura del Directorio de trabajo, a partir de ahora es mucho más simple ya que trabajamos directamente en el servidor y todos los audios files deben estar en una sola carpeta para evitar duplicados. Por esta razón, todas las sesiones del episodio deben estar dentro de la carpeta de dicho episodio y cada sesión de Pro Tools, identificada con su contenido, por ejemplo:

Unidad NG:

Directorio Undercover Boss Australia S2:

Directorio 200206:

Audio Files

Fade Files

200206 - Voces.ptx ← Directorio principal de voces y arreglos.

200206 - Premix.ptx ← Unificación, limpieza, arreglos, etc, **si aplica.**

200206 - Mezcla.ptx ← Mezcla Stereo.

Aunque normalmente se graba un locutor por episodio a la vez, puede suceder que dos o más Ingenieros tengan que trabajar en simultáneo en una misma sesión de Voces. Ya que Pro Tools no permite el uso simultáneo y le notificará al Ingeniero que la sesión está siendo utilizada por otro estudio, debe crear una copia de la sesión agregando como identificador el nombre del locutor, por

ejemplo 200206 - Voces - Pedro Pérez.ptx, por lo que el directorio de trabajo luciría algo parecido a esto:

Unidad NG:
Directorio Undercover Boss Australia S2:
Directorio 200206:
Audio Files
Fade Files
200206 - Voces.ptx
200206 - Voces - Pedro Pérez.ptx
200206 - Voces - Mary Pérez y Pepito Pérez.ptx
200206 - Premix.ptx
200206 - Mezcla.ptx

La mayoría de nuestros clientes se refieren a dichos episodios utilizando el ID, de igual forma suelen identificar el Video y el track de Musica y Efectos (M&E) de la misma forma, por esta razón es de primordial importancia que utilices SOLO el ID para referirse al episodio.

3. Casting, el llamado del talento y la asignación de tareas

El catálogo de voces y la correcta selección del casting son dos puntos claves en la calidad del resultado final y la velocidad del proceso. El Doblaje es un mercado muy competitivo y los talentos más profesionales por lo general trabajan con múltiples casas de doblaje.

Asignarle un personaje a un actor de doblaje profesional y experimentado, te garantiza que el trabajo se logrará en un tiempo récord y con un resultado impecable, pero en el lado oscuro del asunto, la competencia sabe lo mismo y a pesar de los beneficios, esto crea un monopolio y una paleta de voces que se repite una y otra vez entre episodios de diferentes programas y en diferente canales.

En Backstage creemos firmemente en la diversidad, el talento innato del ser humano y en brindarle la oportunidad a nuevos profesionales de demostrar su potencial. Diariamente recibimos emails de actores nuevos buscando trabajo, recuerda el punto I del código, atenderlos con el respeto, ganarte su confianza y darles el valor que se merecen.

Para aumentar el catálogo de voces de Backstage debes:

- Seleccionar uno o varios fragmentos de videos que exijan diferente tipos de interpretación por parte del actor, por ejemplo: Un fragmento dramático donde deba actuar, El fragmento de una caricatura con una voz poco convencional, un documental tradicional, etc. No más de 10 minutos en total.
- Aparta una mañana de la semana para coordinar sesiones de prueba y pauta una hora para cada interesado.
- Crea una sesión llamada Casting en el servidor, graba e identifica el actor en el nombre del track, tus calificación, etc.
- Si considerás que el actor promete, incluyelo en la lista de locutores en Dubbing Desk y empieza por asignarle personajes secundarios.

- En la medida que veas el nivel de su rendimiento, puedes ir asignándole personajes con mayor cantidad de intervenciones.
- Organizar cursos de doblaje para entrenar a nuevos talentos.

Selección del Casting

Dubbing desk te sugiere talentos en base a castings realizados anteriormente como punto de partida, más es tu decisión cual talento asignar a determinado personaje. Los puntos a seguir para una correcta asignación de talentos son:

- Conocer personalmente y estar familiarizado/a con la voz de cada talento en el catálogo de Backstage, en la medida de lo posible
- Ver el video completo a castear y anota los actores cuya voz se asemeja a el personaje original bajo los siguientes criterio de selección:
 - Parecido en el timbre de voz. No necesariamente debe ser igual, puede suceder que la voz doblada le quede mejor al personaje que la voz original.
 - Parecido en personalidad (no es indispensable pero facilita la caracterización)
 - Algunos canales incluso mandan una foto del actor original para tener una idea de que voz le hace justicia al personaje.
 - Velocidad de grabación del Actor y la urgencia en la entrega del episodio.

Es importante que cites al talento de forma que aproveches de grabar la mayor cantidad de personajes asignados a él, es decir, optimizamos el tiempo si un talento aprovecha su sesión de grabación y avanza con varios personajes de diferentes episodios en vez de grabar un solo personaje.

Debes colocar en el calendario, en el día y la hora acordada el nombre del talento y el estudio en el que deseas que sea grabado, así como las pre mezclas, mezclas, arreglos de TQC que el personal deba hacer.

NOTA: Para pruebas de casting, siempre identificar los archivos numéricamente, ya que muchos clientes no son de habla hispana y se puede prestar a confusión identificar las pruebas de voces con colores o palabras hispanas.

4. Grabación y Dirección del Talento

Es nuestra filosofía que todo ingeniero que trabaje en Backstage este en la capacidad de Grabar, Armar y/o Mezclar óptimamente, así tus responsabilidades principales se inclinen hacia una u otra tarea en particular.

Como Ingeniero de Audio, confiamos en que estas en las condiciones y preparado para dirigir tu pauta de grabación, esto significa tomar decisiones en referencia al resultado obtenido y corregir al

talento si hace falta, basado siempre en el audio original y lo que visualizes en el Video. Es importante que te tomes 10 minutos para hacer una prueba de sonido y:

- Configurar los niveles de entrada y salida del pre, compresión, gates, etc
- EQ para el talento en cuestión
- Configurar el Frame Rate correspondiente a las especificaciones del cliente. Algunos son 24 cuadros otros 29.97 Drop, otros Non Drop.
- Configurar el Time Code de la sesión para que cuadre con el Time code del video
- Verificar el Disk Allocation, para confirmar que todos los tracks se estén grabando en la misma carpeta en el servidor y no en otra ubicación.

Todo esto antes de empezar la grabación, de forma que posteriormente puedas concentrarte en los detalles de Traducción, Sincronía e Intención.

Si bien, trabajarás con talentos nuevos y otros con muchísima experiencia, no temas nunca en pedirle repetir una toma o indicarle algún cambio si consideras que el resultado no es el deseado, de hecho eso es lo que esperamos de ti. Recuerda que el Talento es un ser humano y muchos de ellos trabajan en varias casas de doblaje el mismo día. Normalmente ellos mismos se auto corrigen, pero a veces el cansancio o preocupaciones externas no le permiten concentrarse y es tu responsabilidad velar porque la calidad de la grabación sea impecable, y con esto no nos referimos únicamente a la calidad de audio, sino a su contenido, por eso debes ser muy delicado al referirse a su trabajo. No dejes pasar nada, ten por seguro que lo van a notar en algún punto de la cadena de producción y esto significa llamar nuevamente al talento, retrasar el tiempo de producción del episodio, de todos tus compañeros y gastar dinero de la empresa innecesariamente. Debes cuidar particularmente:

- Palabras mal pronunciadas
- Frases muy largas o cortas en referencia al movimiento de los labios del actor en el video original (fuera de Lip Sync). En este caso hacer el cambio que se ajuste a video.
- Coherencia del texto. Si determinas que la traducción tiene muchos problemas de redacción debes notificarlo a la Gerente de Idiomas inmediatamente.
- Que el personaje que estás grabando sea efectivamente el que ves en pantalla, siempre debes VER el video.

Durante o Después de grabar:

Debes cuidar de dejar en la sesión solo lo que se va a utilizar, no dejar ruidos, saturaciones, etc.

Crédito de Backstage

Siempre que empieces una serie nueva y estes grabando con el personaje principal, tomate 5 minutos para grabar el siguiente texto:

“Doblado al Español en Estudios Backstage (fonetico: Backsteich) Latinoamérica”

y exporta el audio a la carpeta de la serie, con el nombre Credito-Backstage-SERIE.wav de forma que el ingeniero de Mezcla lo pueda insertar en la mezcla si lo requiere. Algunos canales publican los créditos en texto de todo el personal que trabajó en el doblaje pero otros no, en esos casos es donde el crédito en audio es requerido.

5. Premix o Armado

El proceso de Premix o Armado, consiste en editar todos los track de voces de la sesión principal y:

- Limpiar sonidos no deseados
- Importar otros tracks de voces en casos de pautas simultáneas de forma que todas las voces estén en la sesión principal.
- Hacer Fade in y Fade Out por región si lo requiere
- Colocar en Sincro o LipSync las voces que lo ameriten
- Detectar faltantes escuchando a bajo volumen el audio original y reportarlo ingresando en el menú Voces → Arreglos o Inserts → Insertar Arreglos y notificar al Gerente de Producción y Casting sobre el mismo, de forma que pueda citar al talento cuando sea conveniente.
- Detectar un loop mal asignado. Viendo el video notarás que posiblemente la voz de un personaje fue grabado por otro locutor y deberás ingresarlo como arreglo, tal como se mencionó anteriormente.
- Corregir en la medida de lo posible, editando o robando palabras, letras, etc de otra línea, incluso de otro episodio o serie, para evitar llamar nuevamente al Talento. Por favor no reportes un arreglo que puede ser corregido con edición.
- Una vez armado el episodio, borrar todas las regiones que no se estén utilizando en la sesión y que ocupan espacio innecesario en los discos duros. Este paso es delicado y debe ser realizado únicamente cuando estés 100% seguro que ya no hay voces por grabar y está listo para ingresar a Mezcla.
- Marcalo como “En premix” antes de empezar en el menú Episodios → ESTATUS DE EPISODIOS y cambialo a “Para Mezclar” solo y únicamente cuando estes 100% seguro de que está listo y no le falta nada.

Una vez que empiezas a armar un episodio es únicamente tu responsabilidad terminarlo y entregarlo a Mezcla sin errores, por ende, si reportaste un Arreglo, Faltante o Loop mal asignado, debes monitorear cuando esté listo el Arreglo para que puedas terminar el armado y mandarlo a Mezcla. El tiempo **MÁXIMO** en el que debes realizar este trabajo, es el doble de la duración del episodio, es decir, si el episodio dura 45 min, es un tiempo aceptable realizar el armado en 2 horas, mas de ese tiempo no es aceptable.

6. Mezcla

En Backstage consideramos innecesario el proceso de Premix (como proceso individual) ya que todos los ingenieros están en capacidad de cumplir cualquier tarea, por esta razón el Premix se realiza

simultáneamente con la Mezcla. El proceso de mezcla es muy personal pero a rasgos generales debes:

- Utilizar como base el Template creado para mezclas que ya tiene el ruteo interno listo. Solo debes importar los tracks a tu sesión de mezcla y asignar las salidas correspondientes.
- Automatizar todos los procesos referentes a efectos, por ejemplo, mutes, entradas y salidas de efectos, movimiento de filtros, etc. Esto es importante porque probablemente alguien más pueda realizar las correcciones solicitadas por TQC si tu no estas disponible, y es importante que esa persona se encuentre con una mezcla coherente y que al exportar nuevamente los tracks quede exactamente como la mezclaste inicialmente con las correcciones solicitadas.
- Nivelar las regiones de audio utilizando la herramienta de gain de la región y no automatizar utilizando la línea de volumen ya que esto consume tiempo en exceso.
- Colocar todas las voces en un plano uniforme en relación al M&E, como punto de partida siguiendo como ejemplo al audio original. Es importante que respetes los planos del video. Si un personaje está en primer plano y otro en el fondo, el volumen del segundo personaje debe estar por debajo del primero.
- Aplicar la equalización necesaria para embellecer la voz del personaje y eliminar frecuencias no deseadas. Es muy común que escuches ruidos resultantes de golpes de aire, como PAPA. (comúnmente llamado Popeo) En esos casos coloca un High Pass filter entre 100 y 150 Hz y corta todo por debajo de esa frecuencia.
- Aplicar los efectos que sean necesarios para simular lo que ves en Pantalla, por ejemplo, un radio de policía, el reverb de una habitación, la distorsión de una voz encubierta, etc. Si estás mezclando el primer episodio, y te encuentras con un efecto en particular, por ejemplo una voz robótica de un personaje, exporta la configuración del PlugIn que hayas utilizado a la carpeta de la sesión con el nombre del personaje, por ejemplo: Robot - C3PO. y comunicalo a tus compañeros

Una Nota en referencia al uso de las Reverb para simular recintos: La relación de mezcla Wet / Dry define el plano del personaje, mientras más lejos más Wet o mojada en reverb, mientras más cerca más Dry o Seca, El tiempo de Reverberación definirá el tamaño del recinto en el que se encuentren, mientras mas grande el lugar mas tiempo de reverberación.

- Dale tu toque, se creativo, si hay una escena donde hay una explosión o un momento de tensión puedes subir un poco más los efectos o la música para causar un efecto impactante en el televidente.
- Cuida en exceso los detalles. Una buena mezcla no debe generar muchos arreglos de Control de Calidad, si bien, puede que se te pasen cosas y para eso está TQC, debes cuidar los detalles, recuerda que mientras más rápido se entregue el episodio mejor.
- Hasta que implementemos el LOUDNESS METER, tus mezclas no pueden pasar de -10 db pico como normativa internacional.
- Siempre inserta al final de tus mezclas el crédito del estudio “Doblado al español en Estudios Backstage Latinoamérica, Caracas Venezuela”, que debió ser grabado por la voz del personaje principal.
- Consolidar el Full Mix, VODL y M&E desde el inicio de la sesión y su duración debe ser igual al track de video. Si el file consolidado empieza en un punto distinto, se perderá la sincronía al ser importado en el video final. Puede pasar que el track de video repita el episodio, en ese caso el track a consolidar debe empezar desde el mismo punto que el video y terminar justo cuando comienza la repetición del video. **Debes solear y escuchar el track que vas a enviar a TQC, es un error común escuchar la sesión de mezcla y asumir que el track**

de Full Mix suena igual y es posible que no tenga un envío bien asignado o se escuche un puch in.

- Exportar sin excepción los tres track de audios necesarios para el envío y colocarlos en la carpeta de TQC (Total Quality Control) o Control de Calidad, los files son:
 - Track de Voces solas o VODL.
 - Track de M&E
 - Full Mix o FM
- Marcalo como Mezclado solo cuando esté listo, ya que si lo haces prematuramente el departamento de TQC pensará que está listo para revisión y organizarán su tiempo en base a la lista mostrada en Resumen del Día. Por ningún motivo y por cuestiones de organización, empieces una mezcla que no vas a terminar el mismo día, ya que alguien más puede hacerlo o incluso en otro turno. Si tienes tiempo libre y consideras que no te da tiempo de terminar la mezcla en el mismo día, aprovecha entonces de armar otro episodio o de realizar correcciones de otras mezclas, pregunta al departamento de Producción que puedes adelantar
- Revisa en el Resumen del Día si la mezcla tiene algún cambio solicitado por TQC y realiza TODAS las correcciones solicitadas con prioridad y previo a cualquier otra tarea que tengas para el día, a excepción de entregas urgentes. Es importante que termines tareas y no las acumules, en otras palabras, no empieces una mezcla nueva si tienes cambios por hacer en una anterior.

Con referencia a TQC, el control de calidad realizado es desde la óptica de un escucha y cuidando detalles de audio, es tu responsabilidad corregir o entender lo que se reporta, por ejemplo, si el reporte menciona una voz que suena mal, no esperes que te indiquen si el problema está en la grabación, en el EQ, efecto, limitador o compresión, ya que el TQC se realiza con el Full Mix estéreo y no con la sesión, por esa razón debes verificar que está sucediendo en el punto reportado y detectar el problema. Si no logras detectarlo, puedes llamar a la persona que realizó el TQC y te describa qué fue lo que detecto.

Una vez que empiezas a mezclar un episodio es únicamente tu responsabilidad terminarlo y entregarlo a TQC sin errores, por ende, no dejes de realizar los cambios solicitados. Si bien, puede que sientas que un volumen está correcto y sin embargo te piden cambiarlo en TQC, opta por el punto intermedio y modifícalo en una proporción satisfagas el cambio solicitado y te sientas agusto con tu Mezcla.

No dejes pasar correcciones, porque TQC puede verificar que los cambios se hayan realizado y de no hacerlos, el episodio puede ser devuelto a Mezcla, lo que se traduce en Pérdida de Tiempo del personal de TQC, pérdida de TU tiempo, pérdida de tiempo de Backstage para cumplir con la fechas de entregas, acumulación de trabajo, agotamiento innecesario, etc. En el mejor de los escenarios TQC devuelve el episodio, en el peor, lo regresa el cliente y ya no solo afecta negativamente los puntos mencionados anteriormente, sino que en este caso también tu reputación, la reputación de Backstage y básicamente pones en peligro a todos el personal que trabaja en la empresa, ya que un cliente puede decidir dejar de trabajar con nosotros por defectos en las mezclas y retrasos en la fechas de entregas, lo que se traduce en pérdida de ingresos para la empresa.

El tiempo MÁXIMO en el que debes realizar este trabajo, es el doble de la duración del episodio, es decir, si el episodio dura 45 min, es un tiempo aceptable realizar la mezcla en 2 horas, mas de ese tiempo no es aceptable a menos que se trate de una material de una alta calidad de producción que amerite más detalles, como muchos cambios de ambientes, efectos, etc. En ese caso

se considera aceptable no más de 3 veces (hasta un máx de 4 veces) la duración del material, por ejemplo, un episodio de 50 minutos puede necesitar 3 horas, incluso hasta 4 horas como máximo.

7. Control de Calidad (TQC)

Cuando una mezcla llega a Control de Calidad, se asume que el Ingeniero de Mezcla considera el material listo para envío. Como este es un trabajo contra reloj usualmente y tomando en cuenta que todos los involucrados en el proceso son seres humanos, es probable que encuentres errores. Debes de escuchar la mezcla viendo el video y:

- Detectar ruidos indeseables (respiraciones, salivación, etc)
- Detectar palabras mal pronunciadas y frases incoherentes.
- Detectar ediciones notorias (punchs, ruidos resultantes de procesos como compresión de tiempo, etc)
- Falta de efectos (el filtro de un TV o Radio, voz robótica, ambientes, etc)
- Detectar Faltantes si aplica. Esto no debería llegar a TQC con faltantes a menos que se trate de un Rush o que se haya hecho a propósito con la única finalidad de adelantar la mezcla para solo insertar algun faltante y enviarlo al cliente, esto debe ser reportado y notificado al Gerente de Casting.
- Detectar algún loop mal asignado. Esto no debería llegar a TQC con este tipo de errores pero puede suceder y debe ser reportado y notificado al Gerente de Casting.
- Detectar fuera de Sincro (frases largas o cortas en relación al movimiento de labios del actor en pantalla.)
- Reportar todos los cambios necesarios en la intranet, de la forma más clara y detallada posible para que el ingeniero de Mezcla haga las correcciones.
- Verificar la continuidad en el Full Mix, es decir, que no tenga espacios en silencio como resultado de una mala edición o punch.
- Marcar como “Para Enviar” en el menú Episodios → Estatus de Episodios solo cuando estes 100% seguro/a de que el material cumple con los estándares.
- Colocar en la unidad de Red “Para Enviar” los tres audios files requeridos para el envío:
 - a) Track de Voces solas o VODL.
 - b) Track de M&E
 - c) Full Mix o FM

8. Control de Calidad Final

Cuando has solicitado cambios para una mezcla anteriormente, y el ingeniero de Mezcla los ha realizado completamente, recibirás una notificación en Resumen del Día informándote que la mezcla está lista para revisión final. Si bien asumimos que el Ingeniero de Mezcla realizó todos los cambios, siempre revisar el reporte de TQC para validar que efectivamente han sido marcado como corregidos en su totalidad, antes de hacer una revisión final.

El proceso de revisión final no es obligatorio y se asume que el Ingeniero de Mezcla cumplió con el Código de Conducta, por lo que el material debería estar listo para envío, de hecho, ese

debería ser el flujo de trabajo normal. Sin embargo este paso existe para validar aleatoriamente que los puntos reportados realmente se hayan corregido y detectar un posible mal comportamiento en el Ingeniero de Mezcla o en Ingenieros principiantes.

9. Arreglos

Se conoce como Arreglos, cualquier audio que se tenga que grabar nuevamente una vez que el episodio ha sido entrado en la tabla “Estatus de Episodios” (lo que indica que las voces fueron grabadas en su totalidad y el material está listo para armado, mezcla y tqc), por ejemplo: una palabra mal pronunciada, un faltante, loop mal asignado, etc. Estos son reportados en la tabla de Control de Arreglos y es importante que:

1. Todos los arreglos sean grabados en la sesión de voces en un track adicional, con el nombre del locutor seguido de la palabra ARREGLO, por ejemplo: Pedro Pérez - Arreglo. De forma que la sesión tendrá dos tracks para el mismo locutor, uno relativo a la pauta normal y otro track que solo contiene los Arreglos. La razón de esto es por lo siguiente:
 - El ingeniero de Mezcla o Premix puede ubicar rápidamente el o los arreglos pertinentes.
 - Todos los archivos se encuentran en la misma carpeta.
 - Se reduce el posible error humano de olvidar identificar archivos de audios individuales.
2. Si estás grabando Arreglos, marcalo como grabado una vez esté listo, no lo dejes para el final porque se te puede pasar uno por alto.
3. Si estás mezclando es imperativo que marques el arreglo como insertando en mezcla haciendo click sobre el checkmark en la columna de MIX en la hoja de control de arreglos.
4. Si un personaje no fue casteado por la razón que sea (por ejemplo: no estaba en el script), el personaje **DEBE** ingresar por Casting y no como Arreglo.

10. Envíos

El proceso de envío es simple, el método de envío variará dependiendo del cliente. Por ejemplo algunos utilizan Signiant Media Exchange, otros utilizan Discos Duros o servicios en línea como WeTransfer o <https://www.myairbridge.com/es/>, otros utilizan nuestro FTP, etc.

La nomenclatura de los archivos y el formato, en algunos casos son especificados por el cliente, pero como norma general, cada envío debe hacerse colocando en una carpeta los siguientes archivos y nombrados de la siguiente forma:

Envíos de Doblaje

- ID-SPA-DUB-PACKAGE_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal (Directorio)

- ID-SPA-ST-FM_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.wav (Full Mix Estéreo)
- ID-SPA-ST-VODL_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.wav (Track de Voces)
- ID-SPA-ST-M&E_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.wav (Track de M&E)
- ID-SPA-DUB-SCRIPT_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.docx (Traducción)
- ID-SPA-DUB-CARD1_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.jpg (Créditos pag 1)
- ID-SPA-DUB-CARD2_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.jpg (Créditos pag 2)
- ID-SPA-Complete_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.sub (Subtítulos)
- ID-SPA-BurnInOnly_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.sub (Letreros)

Envíos de Subtítulos

- ID-SPA-DUB-PACKAGE_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal (Directorio)
 - ID-SPA-DUB-SCRIPT_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.docx (Traducción)
 - ID-SPA-Complete_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.sub (Subtítulos)
 - ID-SPA-BurnInOnly_NombreDeLaSerie_Episodio_Canal.sub (Letreros)

Debes marcar como enviado un episodio una vez que estés 100% seguro de que está disponible para el cliente.

IX. Normas de Etiqueta en el Estudio

1. La Puntualidad

Respetar el tiempo de las personas y tu horario de trabajo. En la industria de la música y en el doblaje, como en muchas otras, el tiempo es igual a dinero. Tener a alguien esperando es desconsiderado y llegar tarde a tu trabajo es un irrespeto a la empresa y a tus compañeros de trabajo. Recuerda esto y aplícalo a todo lo que hagas en tu vida profesional y personal:

“No hay una segunda oportunidad para una buena primera impresión”

Talento: Puedes ser una persona famosa o solicitada. En el estudio, estás ahí para trabajar. Hay otras cosas que el Ingeniero pudiera estar haciendo en vez de estar esperando por ti. Si el prepara el estudio antes de que llegues (como debería ser), eso significa que el ha dejado de hacer cualquier otra cosa y te dedicó su atención.

Ingenieros: Prepara el estudio por adelantado. En teoría, un actor y/o artista debería entrar por la puerta, pararse frente al mic y grabar inmediatamente. Los audífonos deben estar conectados y en

funcionamiento, el software abierto y listo para grabar. Si el actor está ahí y tu micrófono no está listo (asumiendo que sabías sobre tu pauta) entonces estás retrasado.

Una vez que el actor entra al estudio, la sesión ha empezado y el reloj está rodando. Eso significa que NO es momento para tomar media hora de descanso o salir a fumar. Si necesitas un descanso, acuerda con el actor y su disponibilidad de tiempo y que puedas darte ese gusto con las tareas pendientes del día, pero dejarlo esperando en el estudio o cobrarle al cliente por ese tiempo extra simplemente NO es profesional.

2. La Limpieza va de la mano con la puntualidad.

Los estudios son relativamente espacios pequeños y cerrados. Compartir este espacio con una persona maloliente, puede variar desde desagradable a insoportable. Nosotros respetamos tus preferencias personales pero se espera de ti que tu presencia sea impecable, por favor piensa en las personas a tu alrededor.

Si respetas tu espacio, los demás también lo harán, traten de dejar el estudio tal como lo encontraron, si no hay personal de limpieza a tu alrededor, deberías botar al menos tu propia basura.

Talento: Antes de comerte ese sándwich con extra de cebolla y ajo, piensa.. ¿vas a grabar voces?. Compra un paquete de chicles, los filtros de aire (POP FILTERS) van a mantener ese olor y la próxima persona que entre a grabar no tiene porque compartir tu almuerzo.

Ingenieros: Limpian o aireen ese pop filter de vez en vez, tus clientes te lo agradecerán.

3. Piensa a Largo Plazo

Como ingeniero, en muchas oportunidades estarás trabajando por hora. Las matemáticas dicen que mientras más horas trabajes, más dinero ganas. Sin embargo, retrasarse a propósito no es aceptable. Haciendo ediciones innecesarias o tomar el camino largo para lograr ciertos efectos te expone como ineficiente. Trabajar eficientemente hará que el talento quiera trabajar contigo una y otra vez, generando buena reputación y más dinero en el largo plazo.

4. La comunicación es la primordial

Ninguna relación funciona sin comunicación, la interacción entre el ingeniero y el talento, es definitivamente una relación de trabajo.

Talento y personal no técnico: Aprende algunos términos de ingeniería para que puedas guiar a tu ingeniero hacia lo que quieres. Pocas cosas en la vida son más frustrantes que la audición. "No suena lo suficientemente marrón, suena demasiado anaranjado". NADIE va a saber de lo que estás hablando y el ingeniero no tiene un plugin "marrón" para insertarlo.

Ingenieros: Cuando alguien está frente al micrófono, no quieren escuchar sobre Kiloherz y decibeles. Ellos solo quieren caracterizar, doblar, rimar, afinar, etc. Si tienes alguna sugerencia, piensa en cómo entregar el mensaje. Después de una toma, habla con la persona en el micrófono, así sea solo para decir "Eso estuvo bien, dame un segundo".. di algo!, ese torpe silencio después de una toma puede desmoronar la confianza, especialmente en talentos nuevos.

Además, escucha lo que el talento tenga que decir. Dos producciones o grabaciones rara vez son hechas de la misma manera y a nadie le gusta el ingeniero que responde a todo con "Esta es la manera en que yo lo hago, así que lo siento". Se flexible y trabaja con tus clientes.

Hacer grabaciones es un proceso colaborativo y si no sale de la forma que esperas porque no lo hablaste, no tienes a quien culpar sino a ti mismo.

5. Actitud

Hay un mito en la industria del entretenimiento de que debes ser rudo para obtener lo que quieres. Esto es 100% errado. En el más básico nivel, nadie quiere trabajar con un alguien insoportable. Quizás logres algunas cosas con esas actitud y capaz el éxito, pero el camino será mucho más fácil y lo disfrutarás más si puedes llevarte bien con las personas.

X. Traducción y Adaptación de Scripts

Las traducciones que nos envíen deben cumplir con los siguientes requisitos:

1) Sobre los Nombres

1.1) Nombre del Personaje

Los nombres propios no se traducen y en la hoja de casting deben estar escritos exactamente igual a como los escribieron en el resto del guión en las intervenciones del personaje.

Por ejemplo, nótese las apariciones de HIKMET (Esto es modificado para efectos del ejemplo y no representa el trabajo original):

En la hoja de casting:

HIKMET Voz masculina 07

Guión:

DUB[0 N 00:19:49:16>00:19:51:08] TAHIR

Buenos días, Jíkmet.

DUB[0 N 00:19:52:08>00:19:57:11] **HIKMET**

(GESTO) Adelante, adelante...bienvenidos.

DUB[0 N 00:19:57:10>00:20:00:03] PEKER

Este lugar se ve hermoso, has hecho un buen trabajo.

DUB[0 N 00:20:00:10>00:20:02:18] HICMET

Sí, es maravilloso.

Nótese que el nombre HIKMET está escrito en la segunda aparición del ejemplo (sombreado en amarillo) con C y no con K como esta en la hoja de casting. Esto puede parecerles algo menor, pero en nuestra forma de trabajo, se utiliza el buscador de Word para ubicar rápidamente las intervenciones de un personaje determinado, en una búsqueda de HIKMET, el buscador se saltará la intervención mal escrita, lo que resultará en un faltante que retrasa la entrega.

1.2) Nombres en los Diálogos.

En los diálogos los nombres deben ser escritos fonéticamente, esto es porque no todos los actores son bilingües, en otros casos son nombres de un idioma muy distinto como el caso del ejemplo.

DUB[0 N 00:19:49:16>00:19:51:08] TAHIR

Buenos días, Jíkmet.

Nótese que el personaje HIKMET es escrito como JIKMET cuando el nombre se encuentra en el diálogo. Fonéticamente significa "**como suena**", esto es muy sencillo cuando el idioma es familiar, cuando es un caso como este que es turco, debemos recurrir a la referencia y escribirlo tal como lo escuchan.

Es importante que el uso de la acentuación sea uniforme a lo largo del guión. Por Ejemplo:

Personaje: CANKAT

Fonéticamente: Cancát

Los actores suelen leer y grabar rápidamente. Ha pasado muchas veces que el nombre fonético no tiene acentos y cada actor lo pronuncia diferente, por ejemplo algunos dirían Cáncat otros Cancát.

Otro Ejemplo esta vez del Inglés:

DUB[0 N 01:00:35:15>01:00:50:00] NARRADOR

Situado en el pintoresco **Rúsh Váli**, el zoológico puede recibir hasta diez mil visitantes en un día cualquiera.

2) Signos de Puntuación

Una frase puede cambiar el significado solo por incorrecta utilización de los signos de puntuación, por ejemplo:

Vamos a comer niños!

Vamos a comer, niños!

Nótese que la primera frase, el personaje es caníbal y se va a comer a los niños, en la segunda frase llama a los niños a comer.

3) Time Code

Es importante que el timecode sea correcto, ya que es la forma en que los ingenieros ubican el punto dentro de la plataforma de grabación. Por rapidez entendemos que se copie y se pegue el formato, pero el timecode debe ser preciso en referencia a diálogo en pantalla.

DUB[0 N 00:19:49:16>00:19:51:08] TAHIR

Buenos días, Jíkmet.

DUB[0 N 00:19:52:08>00:19:57:11] **HIKMET**

(GESTO) Adelante, adelante...bienvenidos.

DUB[0 N 00:19:37:10>00:19:40:03] PEKER

Este lugar se ve hermoso, has hecho un buen trabajo.

Nótese que es incorrecto que el timecode de PEKER este en un punto anterior a los personajes que le preceden.

En el desarrollo colocar el timecode tal cual aparece en pantalla en; Horas:Minutos:Segundo;Cuadros.

Ejemplo 1:



NOTA: Todos los videos se envían en .mov

5) Versión Venezolana

Algunas traducciones requieren la versión venezolana de la traducción, que no es más que reemplazar una palabra neutra o internacional por su contraparte venezolana o local::

Por ejemplo

Neutro: Antonio sacó la sandía de la valija

Venezolano: Antonio sacó la patilla de la maleta.

En el script debe ser escrita la palabra Neutra seguida de la Venezolana, separadas por / y sombreada en amarillo, por ejemplo:

Antonio sacó la sandía/**patilla** de la valija/**maleta**

6) Google Translate

Se devolverán traducciones cuya gramática no sea correcta. Google Translate es una herramienta poderosa y hemos notado el uso irresponsable de ella, es decir, copia y pega textual. Si bien muchas veces la traducción es muy cercana siempre debe ser revisada y corregida.

7) Desarrollo de la Traducción

7.1) Hoja de Casting

En la primera hoja, la lista del Casting debe de ir de la siguiente forma:

Ejemplo:

DRUGS, INC S7
Detroit Halloween
NG 123456

DROGAS, NEGOCIO REDONDO S7
Halloween en Detroit
NG 123456

1ra línea: Nombre de la serie en inglés y temporada (si la tiene)

2da línea: Nombre del capítulo en inglés

3ra línea: Abreviación del Canal + ID (que se encuentra antes de abrir el vídeo FNG **123456**.MPG.)

4ta línea: Nombre de la serie al español y temporada (si la tiene)

2da línea: Nombre del capítulo en español

3ra línea: Abreviación del Canal + ID (que se encuentra antes de abrir el vídeo FNG **123456**.MPG.)

7.2) Resumen de líneas

Después de esta presentación debe de colocar Personajes, Voces, Líneas y Total de todas las líneas:

Personajes	Voces	Líneas
Narrador	voz masculina	224
John	voz masculina	508
Judy	voz femenina	107
Ally	voz femenina	146
Hombre 1	voz masculina	2
Eldon	voz masculina	6
Hermano	voz masculina	9
Elaina	voz femenina	11
Lauren	voz femenina	7
Angela	voz femenina	6
Brandon	voz masculina	75
Karen	voz femenina	95
Niña 1	voz femenina	1
Niña 2	voz femenina	2
Empleados	voces múltiples	1
Grupo	voces múltiples	2
Total	-----	1.202.-

Todo esto con las siguientes especificaciones:

- Título Courier New 24 negritas (titulo en ingles)
- Título en español Courier New 24 negritas
- Courier New 24 (Código del vídeo)
- Personajes Courier New 14 con negritas
- Lista de personajes Courier New 14 sin negritas
- Total de líneas Courier New 14 sin negritas.

8) Letreros

Todos los letreros que aparecen en pantalla deben de traducirlos. Durante el proceso de grabación y dependiendo del cliente, estos letreros deberán ser doblados, confirma con el Gerente de idiomas si los debes grabar o no.

Ejemplo:

DUB[0 N 01:00:22:25>01:00:24:10] LETRERO

Jefe Encubierto Canadá.

Siempre deben colocar los letreros en la traducción y colocarlos en la hoja de Casting.

9) Números

Cuando se habla de números en el material se debe añadir entre paréntesis en letras.

Ejemplo:

El zoológico da la bienvenida a 10.000 visitantes en un día cualquiera.

Es de esta manera:

El zoológico da la bienvenida a 10.000(diez mil) visitantes en un día cualquiera. (números en letras).

10) Lip Sync

Todas las traducciones deben de ir en perfecto Lip Sync (Sincronizado con el movimiento de los labios). Estudios Backstage Latinoamerica C.A. trabaja con idioma Inglés, tanto hablado como escrito, también trabajamos con otros idiomas tanto Europeos como Asiáticos. Indiferentemente del país donde provenga el material todos los scripts estan en ingles.

Es de vital importancia que el traductor se guíe tanto del video como del script en inglés y hacer un 50/50. Todo esto con el fin de que quede en perfecto lip sync. No deben de quedar textos más cortos o más largos.

Ejemplo incorrecto:

Turco: Nasılsınız?

Español: ¿Qué tal está Usted?

El ejemplo que se presenta es un caso común de una traducción literal pero incorrecta para doblaje, note que Nasilsiniz se divide en NA SIL SI NIZ, es decir 4 sílabas y Que tal esta Ud? tiene 6 sílabas, es muy probable que el movimiento labial termine y el audio en español siga sonando, por lo que se tendría que acelerar de forma no natural para que tenga la misma duración. Si la diferencia es pequeña esto funciona pero si la diferencia es mucha hay que cambiar la traducción. En este ejemplo la traducción correcta sería Como esta? que contiene la misma cantidad de sílabas.

11) Notas:

Pueden colocar notas, resaltado en amarillo cuando exista alguna discrepancia entre el audio y el script, (un nombre que no pronuncian bien en el audio de referencia, todo debe ser chequeado junto con el script en Inglés)

En algunos programas el traductor debe de investigar términos científicos.

12) Adaptaciones

Existen materiales que vienen en más de (1) un idioma. Si no está en el script en Inglés debe de hacer una adaptación, en la medida de lo posible, al Español para que no existan vacíos en material, todo esto cuidando el lipsync y el contexto, sí adicionalmente el audio original no está en Inglés, como para poder traducir directo de la referencia, debe reportarlo inmediatamente al Gerente de Idiomas para que este solicite el material material nuevamente.

13) Fechas

Deben de respetar todas las fechas acordadas con la Gerencia de Idiomas. En el caso de no poder cumplir con una fecha es imperativo que lo comunique con bastante anticipación de forma que se puedan tomar las acciones necesarias.

10) Subtitulado Completo y Closed Captioning

Anexo, encontrarán la guía para subtitulado y un ejemplo de subtítulo y guión.

El Subtitulado Completo debe tener max 32 caracteres por línea incluyendo espacios y en formato .SUB (Softni).

Si durante la revisión o grabación detectas algún error en referencia a los puntos tratados anteriormente, como persona Proactiva, esperamos que lo corrijas en el script de trabajo, de forma que las próximas personas que trabajen con él, no sufran del mismo problema.

XI. Terminología

A rasgos generales y de forma que todo el equipo (no técnico) lo entienda, mostramos ciertos términos comunes en el dialecto de Backstage

Lip Sync

Sincronía con los Labios. Tanto la traducción como el audio doblado debe ajustarse exactamente al movimiento de los labios del actor en pantalla.

Voice Over

Voz sobre el audio original. Práctica común en documentales donde el audio doblado se sobrepone al audio original. No requiere de sincronía labial o Lip Sync.

decibel (dB)

Unidad relativa utilizada en audio para expresar volumen. Una diferencia de 3 dB sugiere una percepción de volumen del doble, es decir +3 dB sugiere una percepción del doble de volumen actual, -3 dB sugiere una percepción menor del doble del volumen actual.

SMPTE Time Code

El Código SMPTE/EBU (o simplemente "time code") es una palabra digital de ocho dígitos que permite especificar con precisión absoluta los puntos de edición de video y audio.

Comprendiendo el Código

Aunque una cadena de 8 números como 02:54:48:17, pareciera una imposición, su significado es muy sencillo: 2 horas, 54 minutos, 48 segundos y 17 cuadros.

Cuadros por segundo o Frame Rate

Imágenes por segundo, también conocido como Tasa de Refrescamiento, es la velocidad (tasa) a la cual un dispositivo de imagen muestra imágenes llamadas cuadros o fotogramas. El término aplica igualmente a películas y cámaras de video, gráficos computacionales y sistemas de captura de movimiento. La tasa de refrescamiento se expresa en Cuadros Por Segundos o Frames Per Second (FPS) en Inglés.

Adelantar o Atrasar

En términos prácticos se refiere a mover una región de audio en relación a un punto de referencia. En Doblaje el punto de referencia es el Video en primer lugar o el audio original en segundo lugar, por ende si escuchas "la voz está adelantada", se refiere a que suena **ANTES** de que suceda en pantalla o suene en el audio original y se debe atrasar, por el contrario si escuchas la frase "Adelanta la frase completa" se refiere a que dicha frase suena **LUEGO** de que suceda en pantalla por lo que está atrasada y se debe adelantar en el tiempo. En términos musicales, el punto de referencia siempre es el Click track, por ende, si algo suena antes del Click está adelantado, si suena luego, está atrasado, si suena sobre el click, está en tiempo.

Delay

Efecto. Repeticiones de un mismo Sonido, algo como el eco de una cueva pero en mayor cantidad. El tiempo de Delay viene a ser el tiempo entre una repetición y otra.

Reverb

Efecto. Se refiere al efecto sonoro que simula la sensación de amplitud de un espacio físico. Por ejemplo, si cantas en una iglesia escucharías como el sonido se mantiene por un tiempo determinado a diferencia de si cantaras en el estudio, que básicamente el sonido no se mantiene. Esa diferencia se refiere al tiempo de Reverb, mientras más tiempo de Reverb más grande parecerá el lugar, mientras más corto, más pequeño parecerá el lugar.

Grabación

Proceso de captura del sonido crudo y sin procesos excesivos.

Mezcla

Ajuste de volumen de cada track o canal de audio, aplicación de efectos, procesos y ecualización.

Ecualización o EQ

Proceso. Se refiere a dar o quitar volumen a determinadas frecuencias que hacen que el sonido se escuche con más o menos Bajos, Medios o Agudos, tal como lo harías con tu reproductor de mp3.

Repa ó Arreglo

Grabaciones que deben volver a hacerse posterior a la pauta grabación y que se reportaron durante el proceso de Pre Mix, Mezcla o TQC

TQC o Control de Calidad

Total Quality Control o Control de Calidad. Proceso de revisión de una mezcla para verificar que este impecable desde la óptica del escucha y/o técnicamente.

Armado o Pre Mix

Proceso de limpieza de sonidos indeseados, organización de canales de audio, nivelación de volumen base y corrección de errores.

Loop

En doblaje se refiere a un bloque de líneas de un personaje determinado. Si escuchas la frase "loop mal asignado" se refiere a que un bloque de líneas fue asignado a un talento diferente al que debió ser asignado y por lo general esto se traduce en un Arreglo.

Expansión o Compresión de Tiempo

Se refiere al proceso de estirar o apretar un sonido en su duración, para que suene más rápido o más lento. Esto tiende a deteriorar la calidad de audio y debe usarse en poca cantidad.

Limitador

Proceso de poner un techo al volumen de un sonido. Cuando escuches el término “Ajusta el limitador a -10 dB” se refiere a que el volumen máximo en el medidor no debe pasar de -10 dB.

Intranet

Red interna del Estudio. Usualmente se refiere a la aplicación Dubbing Desk.

Carlitos o Plomo

Juego de Acción Call of Duty que solemos jugar en red al final del día cuando no hay tareas pendientes.