

**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA**  
**FACULTAD DE BELLAS ARTES**  
**ESCUELA DE ARTES DRAMATICAS**

**Proyecto de graduación para optar por el grado de Licenciada en Artes Dramáticas**

**“Doblaje de voz con intérpretes profesionales en Artes Dramáticas”**

**Katia Alejandra Mora Segura**  
**A84257**

**Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica**  
**2016**

**“Doblaje de voz con profesionales en Artes Dramáticas”**

Trabajo Final de Graduación sometido a consideración de la Escuela de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica, para optar por el grado de Licenciada en Artes Dramáticas.

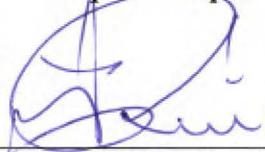
**Sustentante:**



---

**Katia Alejandra Mora Segura**

**Aprobado por:**



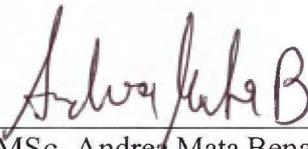
---

**MA. Manuel Ruiz García**  
Presidente, Tribunal examinador



---

**Dra. Maritza Toruño Sequeira**  
Directora, Trabajo Final de Graduación



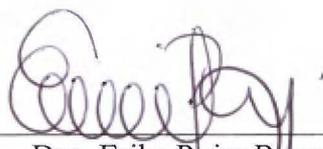
---

**MSc. Andrea Mata Benavides**  
Lectora Proyecto Final de Graduación



---

**Lic. Isabel Gallardo Álvarez**  
Lectora Proyecto Final de Graduación



---

**Dra. Erika Rojas Barrantes**  
Lectora externa

## **Agradecimientos**

Si hay quienes merecen toda mi gratitud, son los intérpretes que colaboraron en el desarrollo de esta investigación: Karen Mora, Mariela Baltodano y Kyle Boza, por su apoyo y disposición para el trabajo.

A la dirección de la Escuela de Artes Dramáticas por el préstamo de los espacios, tanto aulas como el Estudio de Grabación del Teatro Universitario. A Allan Hernández, por su trabajo como técnico en este proyecto, labor indispensable para este trabajo.

Infinitas gracias a mis lectoras, MSc. Andrea Mata y Lic. Isabel Gallardo Álvarez por su objetividad y ayuda para que este proyecto saliera adelante. A la Dra. Erika Rojas por su colaboración. Y finalmente, al Lic. Carlos Salazar, por su apoyo incondicional durante el desarrollo de esta investigación.

## **Dedicatoria**

A Dios. A mi familia. Al esfuerzo.

## Tabla de Contenido

Hoja de firmas.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Dedicatoria.....	iii
Tabla de contenido.....	iv
Tabla de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
<b>CAPITULO 1. Introducción .....</b>	<b>10</b>
<i>1.2 Justificación.....</i>	<i>11</i>
<i>1.3 Tema.....</i>	<i>13</i>
<i>1.4 Pregunta de investigación.....</i>	<i>13</i>
<i>1.5 Objetivo general.....</i>	<i>13</i>
<i>1.6 Objetivos específicos.....</i>	<i>13</i>
<i>1.7 Estado de la cuestión.....</i>	<i>14</i>
<b>CAPITULO II. Marco teórico.....</b>	<b>19</b>
<i>II.1 El concepto de doblaje.....</i>	<i>19</i>
<i>II.2 Español neutro .....</i>	<i>22</i>

<i>II.3 Traducción audiovisual, adaptación y ajuste</i> .....	24
<i>II.4 Análisis de la acción dramática</i> .....	28
<i>II.5 Caracterización e interpretación</i> .....	29
<i>II.6 La voz</i> .....	30
II.6.1 La posición del cuerpo.....	32
II.6.2 La respiración .....	33
<i>II.7 Sincronía</i> .....	34
<b>CAPITULO III. Metodología</b> .....	<b>38</b>
<i>III. 1 Tipo de investigación</i> .....	38
<i>III. 2 Pasos de la investigación</i> .....	39
<i>III. 3 Sujetos de investigación</i> .....	42
<i>III. 4 Fuentes de investigación</i> .....	43
<i>III. 5 Fundamentos de recolección de información</i> .....	43
<i>III.6 Herramientas para desarrollo del doblaje</i> .....	44
<b>CAPITULO IV. El proceso de doblaje</b> .....	<b>47</b>
<i>IV. 1 Pre-producción</i> .....	47
IV.1.1 La película.....	47

IV.1.1.1 Personajes..	48
IV.1.1.2 Argumento.....	49
IV.1.1.3 Secuencia de acontecimientos.....	50
IV.1. 2 Elección de las escenas para doblaje.....	54
IV. 1. 3 Personajes a doblar .....	55
IV.1.3.1 Mérida.....	55
IV.1.3.2 La bruja.....	56
IV.1.3.3 El cuervo.....	56
IV. 1. 4 Guiones en inglés, español para España y español para Latinoamérica.....	57
IV.1. 5 Re- ajustes para guion final.....	74
IV.1.5.1 Parlamentos re-ajustados en la escena 11.....	75
IV.1.5.2 Parlamentos re-ajustados en la escena 12.....	76
IV.1.6 Análisis de la acción por parlamento sobre guion final.....	77
IV.1.7 Búsqueda de espacios para ensayo y grabación.....	81
IV.1.8 Elección de los intérpretes.....	83
<i>IV. 2 Producción.....</i>	<i>85</i>
IV. 2.1 Intérprete A. Personaje Mérida.....	86

IV. 2.2 Intérprete B. Personaje de la bruja .....	90
IV. 2. 3 Intérprete C. Personaje del Cuervo .....	93
IV.2.4 La labor del técnico en la etapa de producción.....	94
<i>IV.3 Post-producción .....</i>	<i>96</i>
<b>CAPITULO V. Conclusiones.....</b>	<b>100</b>
<b>V.1 Recomendaciones.....</b>	<b>104</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>107</b>
<b>Anexo 1. Guion en inglés de escenas 11y 12, película VALIENTE.....</b>	<b>111</b>
<b>Anexo 2. Bitácora de trabajo con Intérprete A.....</b>	<b>115</b>
<b>Anexo 3. Bitácora de trabajo con Intérprete B.....</b>	<b>121</b>
<b>Anexo 4. Bitácora de trabajo con Intérprete C.....</b>	<b>130</b>
<b>Anexo 5. Guion de dirección.....</b>	<b>132</b>
<b>Anexo 6. Fórmulas de consentimiento informado para ser sujeto de estudio</b> <b>.....</b>	<b>138</b>

## Tabla de figuras

Pág. 34.....	Figura 1. Proceso de respiración.
Pág. 50.....	Figura 2. Carteleras en inglés y español para Latinoamérica.
Pág. 55.....	Figura 3. Mérida.
Pág. 56 .....	Figura 4. La bruja y el cuervo.

## **Resumen**

Este proyecto busca optar por el grado de Licenciatura en Artes Dramáticas, EAD, a través del tema del doblaje de voz. Para ello se trabajó con profesionales en Artes Dramáticas, entendiéndose estos como bachilleres de la institución, sin formación especializada en el ámbito de la actuación de voz para doblaje.

Este proyecto intenta ser un ejercicio que ayude a comprender los procesos necesarios para llevar a cabo un doblaje de voz, durante las etapas de pre producción, producción y post-producción.

**Palabras clave:** Doblaje, pre-producción, producción, post-producción, película Valiente.

## **Abstract**

This project seeks to opt for the degree of Bachelor of Performing Arts, through the dubbing topic. We worked with professionals in Performing Arts, understanding them as graduates of the institution, without specialized in the field of voice acting for dubbing training.

This project aims to be an exercise for helping others to understand the necessary processes of pre-production, production and post -production for dubbing.

**Keywords:** Dubbing, preproduction, production, postproduction, film Brave.

## **CAPITULO 1. Introducción**

Este proyecto de investigación explora y describe un proceso de doblaje de voz al español, a partir de dos escenas de una película animada originalmente en inglés. Se eligió este tema ante el deseo de llevar a cabo un doblaje con voces de intérpretes profesionales en Artes Dramáticas. Lo anterior, partiendo del hecho de que los actores y las actrices poseen, no solo facilidad para la comprensión dramática y la caracterización, sino conciencia sobre la correcta emisión de las palabras.

Para el desarrollo de esta investigación fueron necesarias tres etapas: pre-producción, producción y post-producción. En la primera, se eligió una película sobre la cual trabajar, se aplicó análisis de la acción dramática a dos escenas específicas y se realizó una re-adaptación de guion para ahondar en aspectos como español neutro, sincronía y ajuste. Finalmente se eligieron los intérpretes para cada rol.

En la producción, se llevaron a cabo ensayos individuales con los intérpretes y se procedió con las grabaciones en el estudio. Esto con el fin de valorar el proceso de cada actor o actriz en términos de desempeño como actores o actrices de doblaje y encontrar similitudes o deferencias para dar con algunas recomendaciones finales.

El trabajo culmina con la etapa de post- producción, donde se afinaron detalles y realizaron correcciones y ajustes técnicos para llegar a la muestra de un producto audiovisual doblado. Para ello fue indispensable el apoyo de un técnico de sonido y video, ya que, se requirió un dominio profundo de la tecnología y el equipo del estudio para edición y mezcla.

## **I.1 Justificación**

La industria del doblaje de voz es, a nivel internacional, una considerable fuente de trabajo para profesionales especializados en ámbitos como la actuación, traducción, adaptación, edición audiovisual, dirección de voces, animación digital, entre otros. Películas, cortometrajes, teleseries, videos institucionales, juegos de video y comerciales, son tan solo algunos ejemplos de productos que requieren de la intervención de estas disciplinas.

En contraposición con el auge que tiene el doblaje de voz como industria, nos encontramos con que es uno de los temas menos documentados del sector audiovisual. Lejos esto de ser una dificultad, se convirtió en un motor para querer ahondar en el tema; sumado a la certeza de que, si bien es cierto, en nuestro país no hay especialistas en la materia ni una escuela para aprender la disciplina, sí se cuenta con profesionales que, sometidos a un entrenamiento de actuación para doblaje, podían desempeñar la labor.

Este proyecto corresponde así al primer documento académico dedicado al tema de doblaje de voz en Costa Rica. Hay que rescatar, además, que el contenido de esta investigación, puede ser de interés no solo para el ámbito de la interpretación, sino para otros espacios como producción audiovisual y lenguas modernas, que eventualmente deseen profundizar el tema del doblaje desde sus áreas de especialidad.

Se eligió trabajar con escenas de la película animada VALIENTE del año 2012, producida por las casas *Disney* y *Pixar*. Esto, siguiendo la recomendación de expertos en la materia que catalogan este tipo de producto audiovisual como el inicio más recomendado para la práctica de la disciplina. Ávila (2011), especialista en el tema de doblaje asegura que: “(...) es una práctica normal que los guiones originales de este tipo de producto [personajes animados] contengan frases

cortas con un lenguaje sencillo, lo que favorece también la labor de sincronización, traducción y ajuste” (Ávila, 2011, p. 110).

Se decidió trabajar con intérpretes bachilleres en Artes Dramáticas, ya que era requerido que los intérpretes dominaran aspectos dramáticos y de índole técnico referentes al trabajo de la voz frente al micrófono. En dominio del análisis de la acción dramática, que se explicara más adelante, también facilita la comprensión de las escenas y, por ende, la producción del doblaje. Además, debían poseer la habilidad de mantener la ficción y la credibilidad de una escena, incluso cuando se trabajara sin la presencia de los otros intérpretes en la cabina de grabación.

Se apostó por llevar a cabo cada proceso interpretativo de forma individual, tanto en ensayos como en sesiones dentro de la cabina de grabación; con el fin de fomentar un trabajo más personalizado y una mejor documentación. De este modo, se buscó llevar a cabo una valoración final más completa del desempeño de cada intérprete en su rol como actor o actriz de doblaje.

Se debe recalcar en este momento que las etapas de producción y post-producción requirieron indispensablemente del apoyo del técnico de sonido, edición y video, Allan Hernández. El uso de la consola, pruebas y monitoreo de sonido, la grabación del doblaje mismo y el uso del programa de edición con el cual se detalló el producto final, fueron labores desempeñadas por él.

En términos generales, este proyecto explora y describe un proceso de doblaje animado, en sus etapas respectivas de pre-producción, producción y post-producción para la muestra de un producto final de 00:04:00 minutos de duración. A partir de este, se expondrán las necesidades requeridas para el desarrollo de cada fase.

## **1.2 Tema**

Doblaje de voz de dos escenas de una película animada con intérpretes profesionales en Artes Dramáticas.

## **1.3 Pregunta de investigación**

¿Cómo llevar a cabo un doblaje de voz al español, con profesionales en Artes Dramáticas sin formación especializada en la actuación de voz para doblaje?

## **1.4 Objetivo general**

Desarrollar el proceso de doblaje de dos escenas de la película animada VALIENTE, con profesionales en Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica, para describir las etapas de pre-producción, producción y post-producción.

## **1.5 Objetivos específicos**

1. Comparar las traducciones oficiales en español para España y español para Latinoamérica, de las dos escenas a doblar, con la versión original en inglés, para generar una re-adaptación de guion en la búsqueda de un español neutro y máxima sincronía posible.
2. Analizar, la acción dramática de las escenas once y doce de la película animada VALIENTE, para comprender las circunstancias dadas e intenciones de los personajes en la emisión de sus parlamentos.
3. Valorar el proceso de los intérpretes durante la producción, a partir del desempeño de cada uno en el doblaje su personaje para encontrar similitudes y diferencias.
4. Relatar las intervenciones llevadas a cabo a nivel técnico, para la optimización del producto final doblado en el proceso de post-producción.

## 1.6 Estado de la cuestión

Ante la nula documentación escrita referente a doblaje de voz en Costa Rica, se debió nutrir este apartado con información recopilada en entrevistas. Si bien es cierto, nuestro país no tiene, ni ha tenido industria de doblaje de voz, sí hay quienes afirman que se ha intentado iniciarla en varias ocasiones. Estas entrevistas se realizaron a actores y actrices profesionales que se han desempeñado como intérpretes de doblaje en al menos una ocasión, en nuestro país.

Antes de hacer referencia a estos antecedentes y a la situación actual de Costa Rica en términos de la disciplina, hay que mencionar que México es el país de los doblajes de voz al español para cine y televisión en Latinoamérica. Cuenta con múltiples estudios de grabación profesionales y decenas de escuelas dedicadas a la enseñanza de la técnica. En menor magnitud se encuentran otros países como: Argentina, Chile, Colombia, Perú y Ecuador.

El país Latinoamericano más reciente en insertarse en la industria, y, dicho sea de paso, el único de Centroamérica, es El Salvador, con el estudio *BlablaBlabla Film & Dubbing*, fundado en el año 2000 por Jorge García, actor y director de doblaje formado en Estados Unidos. Actualmente, este negocio tiene clientes como *20th Century Fox* y *National Geographic*.

En Costa Rica, el primer acercamiento que se da por sincronizar las voces de emisores con los labios de un personaje en pantalla, surge en la década de los años setenta como consecuencia de la inserción de publicidad televisiva extranjera a nuestro territorio. Básicamente se requería un intercambio de las voces con acentos de México o de España, por otras con acento costarricense. Madelaine Martínez, actriz especializada en trabajo vocal, aporta:

A partir de los setentas, la negociación con Norteamérica es muy importante a nivel de grandes empresas (...) Hay una resistencia de parte del costarricense, porque no se siente identificado ni con el [acento], mexicano, ni con el argentino, ni con el español. (Martínez, comunicación personal, 19 de agosto del 2015)

Cuando la publicidad televisiva requirió de mayores cualidades interpretativas, los actores y actrices adquirieron ventaja por sobre los locutores, que tenían voces “demasiado comerciales” (Martínez, comunicación personal, 19 de agosto del 2015). Sin embargo, aunque se comenzaban a dar los primeros movimientos en cuanto a trabajos vocales de esta índole, no había una escuela para aprender o perfeccionar la técnica.

Manuel Ruiz (2015), quien fungió como Director de la Escuela de Artes Dramáticas en la década de los noventas, asegura que, el ya fallecido actor chileno Marcelo Gaete, tuvo la idea de montar una escuela de doblaje en Costa Rica. Según Ruiz, la motivación de Gaete era que los materiales doblados en Chile en ese momento, no eran comprensibles para espectadores de otras nacionalidades. Sin embargo, la iniciativa nunca despegó.

También en los noventas, Martínez (2015) se unió con Rosa María Solano, locutora, para presentar a la Cámara Nacional de Radio (CANARA), un proyecto que proponía empezar una escuela de doblaje. Pero se enteraron de que el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA), estaba impartiendo la materia de locución, y que dos instituciones del Estado no podían facilitar los mismos cursos. Se evidencia así, que “locutar” y “doblar” eran entendidos como la misma cuestión, tema que se retomará más adelante.

En la primera década del Siglo XXI, Martínez introdujo pinceladas de trabajo de doblaje de voz en los cursos que impartía en las Escuelas de Artes Dramáticas y Comunicación Colectiva

de la Universidad de Costa Rica. Sin embargo, al no contar con los equipos óptimos en ninguna de estas dos escuelas, el trabajo se realizó de modo elemental.

En la misma época, el director de doblaje Liam O' Neil, produjo en Costa Rica la serie animada *Travelling Stone*<sup>1</sup>, principalmente con voces de intérpretes costarricenses, y por medio de su, ya desaparecida productora, *Cpoint Entertainment*. Cabe destacar que esta fue la primera serie para niños y niñas, sin violencia, producida en América Central.

En el año 2006, dos estadounidenses fundaron el estudio de grabación y doblaje *The Outpost*. Este funciona activamente hasta el presente año 2016, pero solo uno de ellos, James Alfaro, continúa con el negocio llevando a cabo locuciones y doblajes para clientes principalmente de los Estados Unidos. Uno de sus trabajos más grandes lo llevo a cabo en el año 2012, cuando estuvo a cargo del doblaje completo de la película animada "*Jesus, He lived among us*"<sup>2</sup>, mismo que contó con la participación de intérpretes costarricenses en para dar vida a los 15 personajes.

En el año 2010, Víctor Cervantes, actor de doblaje conocido por interpretar la voz de Homero Simpson, impartió un taller de doblaje de voz para actores y locutores en nuestro país. Hansi Rojas, exalumno de Artes Dramáticas y con formación como actor de doblaje en México, participó en dicho taller y comentó, que la idea de los organizadores era preparar a un grupo específico de actores, actrices y locutores, para iniciar un negocio de doblaje en Costa Rica. Pero este intento tampoco pasó a mas, según afirma Rojas, por conflictos internos de los involucrados:

(...) hubo un proyecto de hacer un estudio de doblaje acá en Costa Rica. Por condiciones lingüísticas, por la neutralidad de nuestra región, nuestro país es más fácil para adaptar

---

<sup>1</sup> "Las esferas del tiempo" fue el nombre oficial en español.

<sup>2</sup> Se traduce al español como "Jesús vivió entre nosotros".

hacia un doblaje más neutro (...) la idea era que esa gente que se capacitara, eventualmente fuera la materia prima para el estudio de doblaje. (Rojas, comunicación personal, 19 de agosto del 2015)

En el año 2011, José Manuel Conejo, quien en ese momento laboraba en el Estudio de Grabación del Teatro Universitario, presentó su proyecto de graduación para obtener el grado de licenciatura, titulado: “Adaptación de un guion audiovisual a un Radioteatro” (2011). Dicho trabajo se destinó a la sistematización de los aspectos técnicos para la grabación de un radioteatro; investigación que, dicho sea de paso, es un precedente y un apoyo, para la comprensión de los requerimientos técnicos durante la etapa de post-producción de este proyecto.

En el año 2011, el Taller de Entrenamientos Complementarios impartido en la Escuela de Artes Dramáticas, que siempre había estado enfocado en el trabajo de la voz para micrófono y la producción de radioteatros, abrió la puerta para el estudio de la técnica del doblaje. Esto, gracias a la iniciativa de Conejo y el apoyo de la Dra. Maritza Toruño, ambos encargados de impartir dicho curso.

Aunque Conejo y Toruño no eran especialistas en el tema de doblaje, los conocimientos de Conejo en materia de producción y post-producción audiovisual, sumado al aporte que podía hacer Toruño en cuanto a manejo de la voz e interpretación para micrófono, permitieron que el curso se desarrollara de forma experimental. Esta primera edición del Taller de Entrenamientos Complementarios con énfasis en doblaje de voz, concluyó con la muestra pública de un doblaje de personajes animados interpretados por los estudiantes del curso.

Ante la partida de Conejo a los Estados Unidos para realizar sus estudios de posgrado, en el año 2014, el curso quedó en manos de Maritza Toruño y Allan Hernández, quien es a su vez el

técnico de sonido, video y edición de este proyecto. Sin embargo, aún hasta la fecha, el Taller de Entrenamientos Complementarios ha conservado su interés en que los estudiantes experimenten y aprendan no solo elementos básicos del trabajo de voz para micrófono, sino de doblaje específicamente, ya sea de comerciales o de películas.

El movimiento más reciente en cuanto a capacitación para doblaje de voz en Costa Rica, se dio en diciembre del 2015, cuando el actor de voz mexicano Sebastián Llapur, impartió una conferencia y un taller de doblaje dirigido a público general. Pero esta ocasión tampoco fue relevante en cuanto iniciativas para apertura mercado de doblaje en nuestro país.

Por tanto, queda claro que en Costa Rica sí se ha pensado en dar el paso que convertiría al doblaje de voz en un negocio, pero los hechos no han trascendido las ideas. Sin embargo, y tomando en cuenta que actualmente hay generaciones que se especializan en ámbitos como: comunicación colectiva, animación digital, lenguas modernas y artes dramáticas, esta podría ser una gran oportunidad para el desarrollo del audiovisual en nuestro país.

## **CAPITULO II. Marco teórico**

Como se señaló previamente, la locución y el doblaje han sido erróneamente entendidos como la misma disciplina; por tanto, es pertinente diferenciar ambos conceptos. En el manual de locución de Guevara, este afirma que, en la locución “el punto de interpretación se encuentra a mitad del camino entre el relato y el informativo” (Guevara, 2003, p. 2005). A su vez, según Rojas (2011), en su tesis de grado dedicada a la elaboración de un manual sobre oratoria y locución:

La locución es entendida como el arte de la palabra hablada en función de una comunicación social; este arte requiere de una técnica respiratoria adecuada, así como de una voz impostada que pueda ser matizada en pos de una comunicación eficiente. (Rojas, 2011, p.27).

Mientras tanto, el doblaje, además de requerir de una correcta emisión vocal por parte del intérprete, involucra otros elementos como: sincronización de voz, comprensión dramática, actuación, entre otras. A continuación, se definirá el concepto de “doblaje” a utilizar y se detallarán los elementos que fueron indispensables en el desarrollo de esta investigación.

### **II.1 El concepto de “doblaje”**

Para comprender qué es un doblaje de voz en esta investigación, se presentan dos definiciones de estudiosos en la materia, a partir de las cuales precisaremos el concepto a utilizar. En la tesis doctoral: “La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes” (2002), Palencia define doblaje como:

(...) el proceso mediante el cual las voces de los actores de un producto audiovisual son sustituidas por otras voces que interpretan los diálogos y demás contenidos verbales en una lengua distinta a la del producto original (...) Esta grabación de las voces se realiza en

sincronía con los labios del actor en imagen, imitando lo más fielmente la interpretación original. (Palencia, 2002, p. 29)

Por su parte, Ávila afirma: “(...) llamaremos doblaje a la grabación en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original” (Ávila, 2011, p.18).

La imitación más fiel de la interpretación original, a la cual se refiere Palencia (2002) y que apoya Ávila (2011), no se considera indispensable para catalogar un doblaje como tal en este proyecto. Por el contrario, se considera que la voz en un trabajo de doblaje, puede variar según la propuesta del intérprete, las indicaciones del director y las solicitudes de la casa matriz del producto.

Pruebas de esto son las voces de personajes animados como “el burro” de la película Shrek. Eugenio Derbez, actor mexicano quien interpreta la voz del personaje en la versión en español para Latinoamérica, comenta: “Mi burro ha tenido un mayor impacto que en la versión en inglés; no quiero decir que sea mejor, yo respeto y admiro a Eddie Murphy [intérprete original de la versión en inglés] pero definitivamente el doblaje en español ha tenido su propia vida” (Informador.mx, 2010, párr.3).

A su vez, en nuestro caso particular, la idea no fue imitar las voces de los personajes originales en inglés. Por el contrario, los intérpretes de este proyecto realizaron propuestas vocales a partir de instrucciones y características indicadas por la dirección, basadas en cualidades de los personajes.

Ávila (2011) reconoce, además, la importancia de la sincronía de las voces de los actores con los labios de los personajes en pantalla, como elemento indispensable para efectuar un doblaje. Como será ampliado más adelante, el término “sincronía” al cual se ha hecho referencia en repetidas ocasiones, corresponde a uno de los elementos de más peso a la hora de trabajar doblaje de voz, tanto en la pre-producción, como en la producción y la post-producción.

Por último, los dos autores respaldan la idea de que “doblar” involucra obligatoriamente un cambio de idioma para definir un doblaje como tal. Siendo esto así, queda claro cómo aquellos primeros antecedentes de voces sincronizadas de los setenta en nuestro país, no correspondían precisamente a doblajes. Como explica Ávila:

Al acto de sincronizar una voz de un idioma con un actor que ha realizado su interpretación en esa misma lengua – porque, por ejemplo, tenga una voz poco fotogénica o un acento que le dificulte la comprensión de su discurso- lo llamaremos sonorización.

También llamaremos sonorización a aquella obra audiovisual muda a la que se incorpora, por primera vez, el diálogo grabado. (Ávila, 2011, p. 18)

Finalmente, para efectos de este proyecto, se define como “doblaje de voz” al proceso de sustitución de las voces originales de un producto audiovisual, por otras en otro idioma, procurando la sincronía entre los sonidos o palabras y los labios de los personajes. Asimismo, para comprender el proceso completo llevado a cabo para el doblaje de este proyecto, es necesario explicar varios elementos, que fueron de indispensable consideración en la pre-producción, producción y post-producción:

## II.2 Español neutro

Cuando nos refiramos a neutralidad en el idioma español, hablaremos de las formas oral y escrita, que carecen de acentos locales y/o regionalismos. Entendiendo estos últimos como las palabras coloquiales típicas de una cultura o un lugar específico; algunos ejemplos son: “cuate” para referirse a un “amigo” en México o “mae” para referirse a una persona en Costa Rica. En el artículo web titulado: “Español neutro, global, general, estándar o internacional” (2012). Gómez detalla:

Esa realidad [español neutro] en la lengua escrita se caracteriza por el uso de un léxico común, comprensible al 100 % por todos los hablantes, y en la lengua hablada se distingue porque no tiene la entonación, la música o el acento de ningún sitio en particular; no se diferencian los sonidos de la ese, de la ce ante vocal débil y de la zeta, es decir, es una modalidad seseante, como lo son más del 90 % de los hispanohablantes, y en la conjugación de los verbos se opta por el “tú” para la segunda persona del singular como trato de cercanía y el “usted” como señal de respeto, y para la segunda persona del plural solo se utiliza la forma “ustedes”, pues el “vosotros” es una forma dialectal que solo se da en España, a excepción de las islas Canarias y de gran parte de Andalucía. (Gómez, 2012, párr. 3)

Por tanto, cuando se habla de neutralidad en el acento, específicamente para llevar a cabo el doblaje de voz de este proyecto, se hace alusión a la búsqueda de una emisión vocal que no deje señas claras de la procedencia del actor o actriz que interpreta al personaje. Además, hay que insistir en el uso del “tú” como forma oficial del español neutro, como manifiesta Gómez (2012).

Martínez afirma que: “Se procura que el doblaje en español sea el más neutro posible (...) Entre menos regional se oiga, entre menos podás identificar de qué país es, ahí tenés un nicho laboral importante” (Martínez, comunicación personal, 19 de agosto del 2015).

Los costarricenses, por ejemplo, tenemos una entonación específica en los finales de frase, lo que comúnmente llamamos “cantado”, lo cual se encuentra directamente relacionado con nuestro acento. En el proceso del doblaje de esta investigación no hubo dificultades serias para conseguir una neutralidad oral por parte de los intérpretes, sin embargo, se requirió de un trabajo focalizado en algunos parlamentos, específicamente en preguntas, donde las entonaciones en los finales de frase dejaban ver que la nacionalidad de los actores era regional.

Comercialmente, la neutralidad del idioma en productos audiovisuales es una estrategia para la expansión del producto. Para Ávila: “(...) a través de este truco audiovisual [doblaje] se puede facilitar la recuperación del dinero invertido universalizando el filme de manera que pueda acudir, en igualdad de condiciones, a la mayor cantidad de mercados posibles” (Ávila, 2011, p. 19). En la publicación “Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural”, Mayoral comenta que:

La máxima expresión de la intención de universalidad es el neutro. El neutro es una lengua artificial, que no corresponde a ningún grupo de hablantes, que intenta evitar aquellos elementos que pueden caracterizar un discurso como perteneciente a un grupo particular de ellos. (Mayoral, s.f, p. 4)

Además, el español neutro tiene reglas morfosintácticas que se deben cumplir para catalogarlo como tal. En el I Congreso Internacional de la Lengua Española, Lila Petrella presentó

una comunicación titulada “El español «neutro» de los doblajes: intenciones y realidades” (1997), donde hace mención a estas características específicas. Las más relevantes para este trabajo son:

- El uso de “tú” de segunda persona singular con sus correspondientes formas verbales.
- Ausencia de “vosotros” y sus formas verbales para la segunda persona plural.
- Las oraciones poseen estructuras sintácticas simples.
- Escaso uso de tiempos compuestos.
- Escasa presencia de conectores extraoracionales. (Petrella, 1997, párr. 17)

### **II.3 Traducción audiovisual, adaptación y ajuste.**

Existen diferentes clasificaciones cuando se habla de traducción. La técnica del doblaje de voz pertenece a una categoría conocida como traducción audiovisual, que es la que nos interesa mencionar. En el artículo titulado “Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital” (2013), Orrego menciona que: “la traducción audiovisual se encarga de la transferencia de productos multimodales y multimedia de una lengua y/o cultura a otra” (Orrego, 2013, p.299).

Además, agrega:

Aunque al hablar de traducción se conserva la idea del cambio de un idioma a otro, en los últimos años la traducción intralingüística e intersemiótica se han vuelto prácticas relevantes de la traducción audiovisual (...) En términos generales, las técnicas de traducción audiovisual se pueden categorizar en dos grupos: (1) las que agregan un código textual gráfico al material audiovisual y (2) las que alteran el código lingüístico en el canal verbal. (Orrego, 2013, p. 301)

El autor, hace referencia a los dos métodos de traducción audiovisual más comunes, el primero sería la subtitulación, y el segundo, el doblaje. Por otra parte, Mayoral asegura que: “La traducción audiovisual no incluye tan sólo productos cinematográficos sino también de vídeo y televisión. La traducción audiovisual incluye diferentes tipos: doblaje, subtulado, *voice-over*, narración, traducción simultánea, *half-dubbing*, para diferentes géneros audiovisuales: ficción, documentales, publicidad, telediarios, etc” (Mayoral, s.f, p.1).

En el mundo del audiovisual, ya sea en comerciales, programas de radio, televisión, películas y doblajes, siempre se debe mencionar la presencia de una herramienta vital, el guion. Este es el material escrito que contiene los parlamentos de cada personaje de un audiovisual y sus respectivas acotaciones o directrices, estas últimas específicamente entre paréntesis.

En doblaje, los parlamentos contenidos en el guion son resultado de la traducción, adaptación y ajuste realizados para optimizar la sincronía entre el sonido y la imagen. En palabras de Field: “un guion se define como una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción (...)” (Field, 1996, p. 15).

Además de la traducción de un idioma a otro, hay una etapa en la cual se ajusta el guion para cambiar el idioma y calzar la emisión de los diálogos con los tiempos de los labios de los personajes en pantalla. El tema de la sincronía se desarrolla más adelante, sin embargo, no se le puede separar de las labores de traducción, adaptación y ajuste.

En “Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España” (2013), Marza y Torralba afirman que: “El código de comunicación compartido es el propio guion traducido, elaborado por el traductor y anotado y familiarizado o «domesticado» por el adaptador, en el caso

de que sean dos personas diferentes” (Marza y Torralba, 2013, p.37). Por su parte, Fontcuberta afirma que:

En el proceso de doblaje, la traducción es el primer paso, y nunca el definitivo. Aparte del traductor y del lingüista-corrector, interviene, como es sabido, el ajustador, es decir, el encargado, como su nombre casi indica, de hacer coincidir las frases con el espacio de tiempo disponible, y con los movimientos de la boca de los protagonistas”. (Fontcuberta, 2001, p.302)

Hay que destacar la afirmación de Fontcuberta (2001), referente a que la traducción no es el paso definitivo. En efecto, el guion sufre modificaciones sobre la marcha, inclusive al momento de grabar los diálogos en el estudio. En este doblaje en particular, fue requerido, realizar algunos cambios o eliminación de palabras al momento de grabar, siempre pensando en la sincronía.

En la tesis de grado titulada: “Análisis de la traducción para el doblaje de los referentes culturales, en España e Hispanoamérica, en películas infantiles: el caso de Madagascar”, Vives (2013) aclara: “En esta fase de ajuste, muchas veces deben eliminarse palabras, cambiar su orden, añadir otras, etc, con el fin de ajustar el guion a la imagen” (Vives, 2013, p.15).

Palencia (2002) se refiere también a las labores de traducción y ajuste: “Esta adaptación se produce a partir de una traducción *sui generis*<sup>3</sup>, que, recuperando el sentido de los contenidos semánticos, traduce de la manera más plausible al uso de la lengua en que será doblado el producto, y los subordina a las exigencias y posibilidades de sincronización con la imagen” (Palencia, 2002, p. 40).

---

<sup>3</sup> Único en su propio tipo.

En la etapa de pre-producción de este proyecto, se descubrió que, aunque ya había dos versiones al español de la película VALIENTE, una realizada en España y otra en México, estos guiones: no usan las mismas palabras, son diferentes en cuanto a estructura de las oraciones y no conservan siempre las longitudes de los parlamentos originales en inglés. De modo que fue requerido realizar una re-adaptación y ajuste que solventara estos aspectos, y potencializar así el producto final.

Los profesionales encargados de traducir y/o adaptar los textos para un doblaje de voz, deben tomar en cuenta que, aunque puedan realizar cambios como eliminación o suma de palabras para mantener el sentido de los textos, no pueden alejarse demasiado del idioma original en cuanto a longitud de los parlamentos. En el sitio web del Centro de Recursos sobre Doblaje de España, se detalla que:

Quando las frases de la traducción son más largas que las de la versión original, como suele pasar con los idiomas español e inglés, el adaptador las acorta, las sintetiza, pero debe tratar de evitar, por todos los medios, que se pierda un solo apéndice del sentido de la versión original. (Freijo y Torre, 2000, p.2)

Sin embargo, en ocasiones no queda más opción que sacrificar la literalidad del mensaje para conservar la sincronía del texto y los movimientos gestuales del personaje. Esto se da, por ejemplo, en circunstancias donde el parlamento del idioma original no puede ser traducido ni adaptado en otro idioma conservando la cantidad de palabras, pero tampoco puede ser sintetizado conservando el sentido.

Entonces, se insiste en que las labores de: traducir, adaptar y ajustar, deben trabajar de la mano; o inclusive hasta pueden ser realizadas por la misma persona. Gómez (2011), por su parte confiesa que su labor como traductor tiene el énfasis en el video más que en el guion:

Con el tiempo, uno llega casi a prescindir del guion, y presta atención exclusivamente al sonido y a las imágenes (...) El traductor tradicional tiene que vencer la inercia de la lectura y no dejarse llevar por la palabra escrita; tiene que aprender a ver y oír: ver los gestos y la expresión de las caras, oír el tono de las voces y el ritmo de las palabras (...) (Fontcuberta, 2001, p.303)

De lo contrario, el actor o la actriz de doblaje se verá en aprietos si las palabras del guion no calzan con los tiempos de los labios del personaje animado en movimiento. No se desea que los personajes emitan sonidos de más cuando ya el personaje ha dejado de hablar, o que, por el contrario, el personaje siga moviendo su boca cuando el parlamento se acabó.

#### **II. 4 Análisis de la acción dramática**

Para identificar la intención que debía exteriorizarse con cada parlamento en este doblaje, fue necesario realizar un análisis de la acción dramática. De modo que se comprendiera la trama de la película completa para así conocer: las relaciones entre los personajes, los rasgos de carácter de cada personaje y las situaciones previas y posteriores a las escenas del extracto de investigación.

Lo anterior, para poder responder la siguiente pregunta: ¿Cuál es la intención del personaje con cada parlamento? Ejercicio conocido como análisis de la acción por parlamento. Según Galán: “Es preciso, sin embargo, que la historia de acción siempre vaya precedida de una motivación inmediata, provocada por un suceso o acción detonante” (Galán, 2007, p. 6). Mientras tanto, para Conejo (2011):

(...) una vez seleccionado el texto o ya redactado, el siguiente paso es hacer un análisis de la acción dramática que evidencie toda la estructura del texto, esto con el fin de identificar los hechos dramáticos, el incidente desencadenante, las acciones por parlamento, los

puntos de giro, entre otros. Teniendo ese panorama claro, es posible hacer trabajos de mesa, planificar ensayos, poseer ideas sobre cómo encaminar a los actores en la interpretación que se requiere (...). (Conejo, 2011, p. 21)

De esta forma, se evidencia cómo el trabajo de la producción del doblaje, requiere previamente de una labor profunda en la cual no solo se traduce, adapta y ajusta el guion, sino que, además, se estudia todos los elementos que intervienen en el audiovisual. Al igual que lo hace un director escénico. En palabras de María Bonilla y Stoyan Vladich, autores de “Artes Dramáticas en la escuela”: “(...) el director debe analizar los personajes, sus características, objetivos y conflictos que viven; indaga en la trama, busca la idea central para unificar el conjunto de los factores que aparecen en la obra (Bonilla y Vladich, 1982, p. 9).

Una vez definidas estas acciones dramáticas, los actores o la actriz pudieron interpretar intenciones por medio de sus voces caracterizadas. Conocer las intenciones de los personajes ayudó sobremanera a hacer acotaciones claras a los intérpretes y a clarificarles las circunstancias de cada momento.

## **II.5 Caracterización e interpretación**

El proceso de darle vida a un personaje, en este caso uno animado, conlleva una labor actoral de construcción vocal, al igual que se realiza para un personaje teatral. Las propuestas vocales se realizan a partir de la apariencia física, edad y conducta del personaje; sumado por supuesto a la indicación y especificaciones del director o directora. Para Galán: “Las reacciones de los personajes, su manera de hablar o de moverse, son recursos esenciales para la exteriorización de su psicología y su caracterización” (Galán, 2007, p. 4).

Las cualidades vocales específicas que se buscaban para cada uno de los personajes, se señalaron desde la dirección, y surgieron de las características de los personajes mismos. Sin embargo, se dejó abierto el espacio para la propuesta vocal de los intérpretes dentro de los lineamientos estipulados.

Básicamente, cada personaje tiene un cuerpo definido que emite gestos; además, se encuentra en una circunstancia emocional específica dependiendo del momento de la trama, y tiene una relación establecida con quienes le rodean. Con base en lo anterior, se le atañe una voz que lo caracterice. Según Galán:

Un personaje [en audiovisual] no existe por sí solo, es decir, aislado, sino que aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida o, en caso contrario, carente de ella. Todo esto son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; es decir, que conformarán su psicología. (Galán, 2007, p.3)

Por ende, en el doblaje, el resultado de esta búsqueda de tonalidades y peculiaridades en la voz, se conoce como caracterización. Mientras que la interpretación se vincula con cómo se utiliza, sonoramente, la voz caracterizada para transmitir intenciones y estados anímicos del personaje.

## **II.6 La voz**

En la práctica escénica, el actor y la actriz cuentan con una única herramienta, su cuerpo. Pero cuando hablamos específicamente del trabajo para doblaje, la voz, aunque no está separada del cuerpo, es el instrumento vital para la transmisión de las ideas.

Mediante la voz, un intérprete expresa no solo un mensaje, sino la intención del mismo; de esta depende en gran parte el impacto que cause un personaje en el receptor. Cuando hablamos de doblaje, el personaje es 50% la imagen y 50% los sonidos que emite. Para Negrete, la voz “es el código sonoro que abre las puertas de la imaginación del oyente cuando recibe un mensaje” (Negrete, 2009, p. 19).

Por tanto, aquel profesional de la interpretación para doblaje debe poder transmitir en su emisión: sensaciones, emociones e intenciones; además de hacerlo con claridad y limpieza en la dicción. Pero al mismo tiempo, debe mantener neutralidad en la manera de decir los parlamentos.

Cuando se habla de “limpieza en la dicción”, nos referimos a evitar errores de emisión comunes que se producen a la hora de hablar frente al micrófono; con el fin de que no sea necesario repetir múltiples veces el mismo parlamento. Por ejemplo: “Hablar o cantar directamente al micrófono frecuentemente crea un seseo indeseable (una exageración o distorsión del sonido “s”); popeo de sonidos explosivos (palabras que inician en p,s,t y b)” (Whittaker, 2003, párr.3).

Otro error de dicción muy común en el costarricense, es la tendencia a pronunciar exageradamente la letra “r”. A la hora de doblar, hay que tener específico cuidado en no cometer esta falla. El intérprete debe asegurarse de pronunciar claramente todas las letras de las palabras, sin exagerar u omitir sonidos de letras. Caballero establece que la voz del actor debe ser:

- a. – Suficiente, en cuanto a alcance y resistencia. Para ello es indispensable dominar la respiración, base fundamental de toda buena fonación.
- b. – Clara en su pronunciación, lo cual supone una correcta producción de cada uno de los sonidos que forman el idioma (...)

- c. - Expresiva en su entonación, ritmo, intensidad y timbrado, de modo que todo el significado, aparente o implícito, del texto, sea claramente percibido por el oyente (...).  
(Caballero, 2004, p.25).

A su vez, para que el intérprete sea efectivo en el uso de su voz y por tanto en su caracterización, hay que retomar la idea básica de que el aparato fonador no está dissociado del resto del cuerpo, por ende, este debe actuar en conjunto, como instrumento que es, para lograr un mejor rendimiento. En otras palabras, a pesar de que la protagonista del trabajo de doblaje es la voz, no podemos olvidar que el cuerpo es un todo y que, por ende, debe intervenir en los siguientes aspectos:

### **II.6.1 La posición del cuerpo**

El profesional de la actuación para doblaje debe saber reconocer el estado general de todos los músculos que dan sostén al cuerpo, e identificar cuando se está fuera de eje para corregirlo. La posición de trabajo es preferiblemente de pie, con los pies abiertos al ancho de las caderas, a “una cuarta” de distancia del micrófono, con la columna vertebral recta, el cuello y hombros activos pero relajados, y sin tensiones innecesarias en general.

La posición de pie evita la compresión del abdomen. Eso quiere decir, que la posibilidad de reserva de aire aumenta, al igual que la sensación de apoyo de los pies en el suelo. Como asegura Guevara: “cuando quiera lograr la máxima capacidad, deberá hacerlo de pie” (Guevara, 2003, p.42).

La posición de pie, es una gran aliada a la hora de trabajar con planos de voz, ya que permite también cambiar de planos acercándose o alejándose del micrófono. En general, entre más cerca estemos del micrófono, se percibirá en el sonido una intención más íntima y cercana, por tanto, el

volumen debe ser bajo. Si por el contrario se requiere de alzar la voz o gritar, el cuerpo debe alejarse del micrófono o modificar el ángulo del rostro respecto a este.

Cualquier molestia física se puede percibir en la voz y con ello afectar la calidad el sonido emitido, tal y como cuando hablamos cuando levantamos algo pesado, o cuando tenemos algún dolor. Según Díaz (2009): “uno de los puntos donde se debe acumular más tensión: los hombros y el cuello” (Díaz, s.f, p. 38).

### **II.6.2 La respiración**

El diafragma y los intercostales son indispensables en la respiración. Ayudan a conservar la reserva de aire por más tiempo, además de que el apoyo de la voz no comprometerá nuestras cuerdas vocales, porque igualmente el trabajo con micrófono no se trata de volumen sino de proyección. Caballero argumenta:

(...) es preferible dar mayor importancia a la respiración diafragmática, por varias razones, entre las cuales las más evidentes son las siguientes:

1. La cantidad de aire expulsable es mayor, por la mayor movilidad del diafragma.
2. Los músculos diafragmáticos y abdominales son más fáciles de controlar a voluntad de expulsar el aire más o menos rápidamente, según convenga.
3. Los músculos relacionados más o menos cerca con la laringe no son empleados en la respiración, dejándoles que funcionen más descansada y eficazmente en el control de la posición y funcionamiento específico del aparato fonador”. (Caballero, 2004, p. 36)

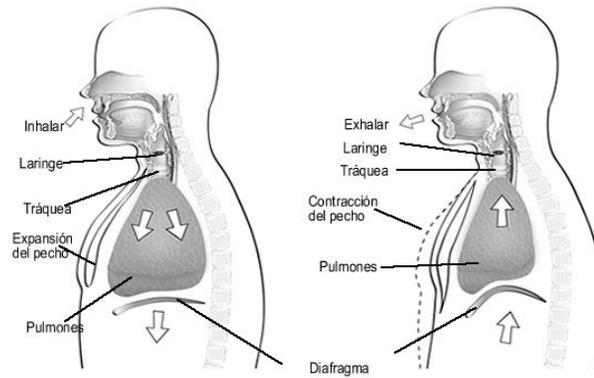


Figura 1: Proceso de respiración.

## II.7 Sincronía

Se ha insistido mucho en el tema de la “sincronía”, relacionándola con el hecho de calzar una voz con los labios de un personaje en pantalla; este ejercicio es conocido también con el nombre de *lipsync*. En el módulo web de diseño sonoro de la Universidad Nacional Abierta a Distancia de Colombia, Montañez (2009) afirma que: “*Lipsync*, que en español sería sincronía de labios, es precisamente eso, la coordinación que existe entre el sonido de las palabras y el movimiento de los labios” (Montañez, 2009, p.56).

Como lo hemos mencionado en repetidas ocasiones, la sincronía es un elemento básico para ejecutar un doblaje de voz. Es fundamental que, con la práctica, el intérprete logre un *lipsync* correcto en la menor cantidad de tiempo posible, y con ello agilice su trabajo en el estudio de grabación.

De este modo, cada grabación de un *take*, entendiendo *take* como: “Cada uno de los segmentos de texto en los que se divide el guion” (Marza y Torralba, 2013, p.37), puede requerir una indefinida cantidad de intentos para llegar al resultado que el director considere pertinente. Cuando es necesario repetir la grabación de un *take*, ya sea porque el intérprete falló el *lipsync* o

bien, que haya algún error de dicción o articulación en el parlamento, se conoce como *re-take*. A su vez, cada *take* puede contener cantidad “x” cantidad de frases. Caballero (2004) explica:

Comencemos, para aclarar conceptos, por precisar que la designación “frase” no está usada aquí en su sentido estrictamente gramatical (...) hemos juzgado preferible usar el sustantivo “frase” en su sentido más bien musical que gramatical, entendiendo por ello una sucesión de palabras que comporta una idea, independientemente de si lleva uno o más verbos, o carece de ellos expresos. (Caballero, 2004, p. 109)

Para simplificar la tarea de los intérpretes de este proyecto, las grabaciones de sus parlamentos se hicieron en *loop*, lo cual quiere decir que la misma frase o grupo de frases fueron repetidas cíclicamente las veces que se consideraron necesarias desde la dirección, Luzama menciona que: “El *loop* en sus varias maneras te permite correr un pedazo de código varias veces hasta que una cierta condición es alcanzada y entonces el *loop* para” (Luzama, s.f, párr.2).

Además, para que los intérpretes sean eficientes en la sincronía, también deben tener muy claros los acontecimientos que le indican el momento justo para comenzar a hablar, lo cual se conoce como *cues*. Entre estas señales o *cues*, podemos mencionar: un movimiento específico del personaje (*cue* de movimiento), un sonido (*cue* de sonido), la imagen previa (*cue* de imagen) o *time code*<sup>4</sup>(*TC*).

El *TC*, es definido en el artículo web “*Understanding Time Code - Part I*” como: “Una señal electrónica que se usa para identificar un momento temporal preciso en un sistema digital (...)” (Fettman y Morton, s.f, párr. 2). Para Ávila (2011) el *TC*: “Le ayuda [al intérprete] a conocer exactamente cuándo va a comenzar su diálogo, en especial cuando este inicia en *off*” (Ávila, 2011, p. 89).

---

<sup>4</sup> La traducción al español es “código de tiempo”.

Al mismo tiempo, iniciar en *off* quiere decir que el personaje interpretado no aparece en pantalla mientras habla. Aunque hemos relacionado la sincronía con la simultaneidad de los labios de personaje y la voz del intérprete, existe casos en los cuales, como menciona Montañez (2009): “Aquella [voz] que proviene de una fuente, no se ve en imagen. Puede ser un personaje que no aparece en plano, o una fuente desconocida para el espectador” (Montañez, 2009, p. 51).

Dayanara Guevara, actriz que se ha desempeñado como intérprete en doblajes del estudio *The Outpost*, comparte su experiencia al enfrentarse a los primeros doblajes de voz, en términos de sincronía:

El trabajo de doblaje lo que más implica es poder empatizar tanto la emoción como la intención vocal de la persona que está haciendo la interpretación en el idioma original y poder acercarse al mismo lugar (...) a partir de eso, hay un trabajo fuerte de interpretación actoral y después el trabajo más minucioso que es el de calzar esa intención de tu idioma el español, que logra calzar con la boca de la persona que está siendo doblada. (Guevara, comunicación personal, 11 de agosto de 2015).

Aunque para efectos de este trabajo, como hemos visto, llamamos sincronía a la relación “movimientos vocales – labios”, se debe mencionar que al igual que existen varias subcategorías para esta designación, dependiendo del enfoque. Nascou (2011), los expone:

Sincronía de contenido: (...) viene a ser lo que se entiende por el proceso de traducción.

Sincronía visual: Trata los problemas de adecuación del texto nuevo a los movimientos articulatorios de la boca de los actores en pantalla.

Sincronía fonética: Consiste en ajustar la traducción a la articulación de las vocales y consonantes que se perciben en la pantalla.

Sincronía de caracterización: (...) Consiste en lograr la armonía entre la voz del actor o actriz que dobla y el aspecto y gesticulación del actor y actriz en pantalla. (Nascou, 2011, p. 19)

Ante la relevancia del requisito de la simultaneidad del gesto y la palabra, se evidencia que la sincronía acompaña el proceso del doblaje desde la etapa de pre-producción. Ya que cuando se traduce, ajusta y adapta se hace teniendo como base la imagen del producto.

## **CAPITULO III. Metodología**

### **III. 1 Tipo de Investigación**

- Descriptiva.

La metodología de este proyecto se considera descriptiva partiendo del hecho de que se preocupa por reseñar cada una de las etapas de un doblaje, no solo enunciándolas sino profundizando en sus características y necesidades. Según Marín (2008):

Con este tipo de investigación se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar sus particularidades y propiedades. Sirve para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio. Esta forma de investigación requiere la combinación de los métodos analítico y sintético, en conjugación con el deductivo y el inductivo, con el fin de responder los cuestionamientos del objeto que se investiga. (Marín, 2008, párr.10)

Esta investigación detalla tanto el proceso de pre-producción como la producción y la post-producción de un doblaje, partiendo de la labor de re-adaptar el guion de dos escenas de una película animada, hasta la grabación de los parlamentos de los personajes a través de las voces de tres intérpretes.

- Exploratoria.

El abordaje práctico del doblaje de voz es un tema poco documentado en el mundo y de nula investigación en Costa Rica. Por tal razón, esta investigación conlleva una gran parte de exploración a la medida que se desarrolla. Para Marín (2008), la investigación exploratoria:

Es aquella que se realiza con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior. La importancia radica en el uso de sus resultados para abrir líneas de investigación y proceder a su consecuente comprobación. (Marín, 2008, párr.9)

A partir de investigación bibliográfica, se encuentran conceptos aplicables en práctica para llevar a cabo el doblaje del material audiovisual elegido en esta investigación. En cada sesión de trabajo se probaron y descubrieron semejanzas y diferencias entre los intérpretes, material que funciona como base para futuras investigaciones.

### **III.2 Pasos de Investigación**

Para llevar a cabo el doblaje de voz propuesto en esta investigación, se requirieron tres etapas de trabajo, explicadas a continuación:

- Pre-producción

En la pre-producción para este proyecto, se consiguieron y prepararon las herramientas requeridas en la grabación del doblaje. Esta etapa incluye el proceso que va desde la escogencia y delimitación del material audiovisual a trabajar, hasta la solicitud de espacios para desarrollo de la práctica. En palabras de Montañez: “La preproducción es la etapa que comprende desde el momento en que nace una idea hasta el momento justo antes de empezar a hacerla realidad” (Montañez, 2009, p. 79). En total esta etapa duró un aproximado de 6 meses.

Como recién se mencionó, el primer paso fue elegir el material audiovisual a doblar. Por el nivel de complejidad de esta exploración y el tiempo limitado para el desarrollo del trabajo, se decidió elegir un extracto audiovisual que como máximo durara 00:05:00 minutos.

La película seleccionada fue VALIENTE, producción animada de *Disney Pixar* del año 2012, y el extracto para doblaje corresponde a las escenas once y doce. Se elige un animado partiendo del hecho de que, como se mencionó en la justificación, expertos catalogan este tipo de material audiovisual como mejor opción para iniciar en la práctica del doblaje.

Fue necesario un proceso de re-adaptación de guion. Lo anterior ya que la película es originalmente sonorizada en idioma inglés, pero cuenta con dos versiones oficiales en español, una para España y otra para Latinoamérica<sup>5</sup>, las cuales no utilizan exactamente las mismas palabras.

Por tanto, fue vital llegar a un guion definitivo sobre el cual trabajar con los intérpretes, basado en la comparación entre las versiones existentes y la congruencia entre el sentido de los parlamentos adaptados y los originales en inglés.

Una vez con el guion final, se debió realizar los análisis de la acción dramática y acción por parlamento. De modo que se llegara a una comprensión total de las intenciones y circunstancias dadas de cada personaje y la situación general.

Finalmente, con el guion y los intérpretes definidos, se solicitó permiso oficial a la Dirección de la Escuela de Artes Dramáticas para el préstamo del Estudio de Grabación del Teatro Universitario, por un total de 25 horas, a convenir con los horarios disponibles del espacio. Además, fue indispensable la asignación de un técnico de audio y video que fiscalizara el uso del espacio por no más del tiempo solicitado, y que a su vez se encargara de toda la parte técnica de los procesos de producción y post-producción.

---

<sup>5</sup> Para efectos de esta investigación, entenderemos el término Latinoamérica desde la perspectiva cinematográfica que lo reduce a los países del continente americano, cuyo idioma oficial es el español.

- Producción

Para Montañez: “En el caso de cine y televisión este el momento donde se empieza a rodar, grabar tanto imágenes como sonido” (Montañez, 2009, p. 92). Se decidió trabajar con cada intérprete por separado, ya que se buscaba una documentación lo más personalizada posible. Con el apoyo de tecnología sencilla, se registraron acontecimientos y descubrimientos valiosos de cada sesión.

Cada ensayo tuvo la siguiente estructura: análisis de los parlamentos, trabajo sobre intenciones y entonaciones, grabaciones de prueba, correcciones, elección de los mejores *takes*. Estos se llevaron a cabo en aulas de la Escuela de Artes Dramáticas o bien, en los domicilios de los intérpretes.

La duración de cada ensayo fue de un aproximado de hora y media. El número de sesiones con cada intérprete fue diferente, dependiendo de la cantidad de parlamentos que se requería grabar, y del número de *takes* que cada uno requirió.

Las sesiones de grabación en el estudio duraron aproximadamente una hora y consistieron en varios *takes* por parlamento, para corrección de errores en dicción y sincronía; o bien, para tener varias versiones de la misma línea, como respaldo. Cada intérprete grabó sus parlamentos en orden cronológico y tratando de lograr el máximo de frases en un solo *take*. Esta etapa tuvo una duración de 1 mes, aproximadamente.

- Post- producción

Una vez realizado el doblaje en su totalidad, fue necesario corroborar si las tomas elegidas en la producción funcionaban en términos de sincronía, o si, por el contrario, era requerido algún *re-take*. Montañez afirma que: “La fase de postproducción es donde se busca que todos los

componentes de sonido interactúen entre sí para crear una banda sonora que acompaña y complementa la imagen” (Montañez, 2009, p. 102).

Además, se trabajó en la incorporación de la máxima cantidad de música, sonido ambiente, efectos posibles para nutrir el producto final, de modo que la banda sonora del doblaje se escuchara profesional. Este trabajo requirió de un aproximado de 10 horas, repartidas en tres sesiones, para llegar al producto final de muestra.

### **III.3 Sujetos de investigación**

Los intérpretes que colaboraron como actor y actrices de doblaje de voz en este trabajo fueron:

- Mariela Baltodano Fuentes. Bachiller de la Escuela de Artes Dramáticas.
- Karen Mora Mora. Bachiller de la Escuela de Artes Dramáticas.
- Kyle Boza Gómez. Bachiller de la Escuela de Artes Dramáticas.

Las fórmulas de consentimiento informado para ser sujeto de investigación, firmadas por cada uno de los intérpretes, se encuentran en el anexo número 5 de este documento. De estos documentos, cada uno de los intérpretes recibió la copia respectiva.

El técnico de video y sonido que participó en el desarrollo de este proyecto fue:

- Allan Hernández. Bachiller de la Escuela de Artes Dramáticas.

Se debe insistir una vez más, en el hecho que el apoyo del técnico Allan Hernández fue fundamental. Ya que se encargó de las áreas referentes a uso de la tecnología y edición, tanto en la producción como en la post- producción de este trabajo.

### **III.4 Fuentes de investigación.**

Las siguientes personas fueron entrevistadas para nutrir el Estado de la Cuestión, dada la nula documentación escrita acerca del tema en nuestro país.

- Manuel Ruiz, actor profesional. Ha realizado trabajos de doblaje de voz.
- Dayanara Guevara, actriz profesional. Ha realizado trabajos de doblaje de voz.
- Hansi Rojas, ex estudiante de la EAD. Estudió doblaje de voz en México.
- Madelaine Martínez, actriz y locutora profesional. Especializada en el uso de la voz.

También se entrevistó a Allan Hernández, para obtener información referente a sus labores técnicas en las etapas de producción y post-producción de este proyecto.

### **III. 5 Fundamentos de recolección de la información.**

- Entrevistas a cuestionario abierto.

La entrevista es una herramienta para recolección de información de una forma personal y directa. Para esta investigación, las mismas se realizaron de forma individual y el cuestionario fue abierto en todas las ocasiones.

La lista de los entrevistados corresponde a actores y actrices profesionales que han estado cercanas a procesos de doblaje de voz en Costa Rica, sobre todo para acceder a información relacionada con antecedentes de doblaje en nuestro país. Las entrevistas fueron llevadas a cabo en lugares a convenir con los entrevistados en el mes de agosto 2015, y se documentaron por medio de audio.

- Bitácora.

Una bitácora es un diario de trabajo, en el cual se documentan todas las observaciones, dudas, hipótesis, imágenes, cuestionamientos y cualquier otro tipo de dato que ayude para la planificación de las próximas sesiones, o bien a la reflexión de las mismas. Para ser más específicos en la bitácora, se añaden datos como fecha de la sesión, lugar u horas de inicio y fin. En este caso particular, la bitácora completa es añadida en los anexos 2, 3 y 4 de este documento.

La bitácora estuvo presente en cada ensayo y sesión de grabación con los intérpretes. En este caso específico, fue una herramienta eficaz para la posterior valoración de los procesos. Incluso, se volvió a revisar al final para nutrir el Capítulo IV de este proyecto.

- Grabaciones de audio y video.

En este trabajo, las grabaciones de audio se utilizaron en las entrevistas y en los ensayos con los actores. Funcionaron como estrategia para recordar tonalidades probadas en sesiones anteriores, y como respaldo en caso de alguna duda de la bitácora escrita.

Por su parte, las sesiones en el Estudio de Grabación del Teatro Universitario, fueron documentadas por medio de video, lo cual permitió registrar la imagen de cada intérprete en acción a la hora de doblar, y, por ende, sus movimientos, gestos y posturas.

### **III.V Herramientas para el desarrollo del proceso de doblaje.**

- Computadora SONY VAIO E. Series.

Esta computadora es modelo del año 2012. Posee una pantalla de 15 pulgadas, y una resolución de 1366 x 768 pixeles, lo cual fue una ventaja para observación de detalles en las reproducciones continuas de la película y el extracto de grabación.

- Programa de edición y video *Sony Vegas Movie Studio HD Platinum 11.0*

Dicho programa consiste en principio en un editor y productor de videos en alta definición. Entre sus opciones, permite silenciar el audio del video original y sustituir los sonidos o voces originales por con otras grabadas a través del micrófono incorporado de la computadora donde está instalado. Al mismo tiempo, se puede grabar tantos *takes* se requieran.

Las nuevas voces son grabadas al mismo tiempo que corre el video, de modo que es como realizar un doblaje casero. Por su utilidad, funcionó como una herramienta portátil para realizar prácticas en cuanto a sincronización con los intérpretes, sin necesidad de utilizar tiempo en el estudio de grabación.

- Estudio de grabación del Teatro Universitario, en la Escuela de Artes Dramáticas.

En la fase de producción, se requirió de los siguientes elementos:

- Un micrófono AKG de estudio.
- Mezcladora e interface Behringer X32.
- Pantallas de proyección Sony.
- Computadora Mac Pro.
- Monitores de Estudio Kh para supervisar la mezcla.
- Atriles.
- Audífonos para los intérpretes.
- *Software Protools 10* para trabajar el audio de las grabaciones.

Para la post-producción, se requirieron, además:

- Programa *Final Cut x* para la edición y masterización del producto final.

- Película VALIENTE en baja definición.

Para grabar el doblaje, se utilizó una versión de baja resolución de la película VALIENTE, tomada de *Youtube*. Esto ya que, para usar la versión en alta definición, el equipo del estudio de grabación hubiese requerido mucho más espacio de memoria, y al no tenerla, podía haber inconvenientes por sobre carga en el equipo, provocando que la computadora experimentara problemas de funcionamiento.

- *DVD* original película VALIENTE, en alta definición.

Una vez grabados todos los parlamentos e incorporados los demás sonidos en la post producción, el técnico Allan Hernández exportó la totalidad del audio que fue grabado sobre el video de baja resolución, al video en alta definición extraído del *DVD* original de la película. De este modo, el producto final contó con una imagen de mejor resolución.

## **CAPITULO IV. El proceso de doblaje**

Llevar a cabo un doblaje de voz, requiere en términos generales, procedimientos de planificación, acción y optimización del material. Por esta razón, se necesita del aporte de varios ámbitos elementales: dirección, traducción, interpretación y edición. En este apartado se describe cada una de las tres etapas que permitieron culminar con la muestra de un audiovisual doblado.

### **IV. 1 Pre-producción**

La pre-producción del doblaje realizado con fines de este proyecto tuvo varios requerimientos tanto a nivel de texto como logísticos. Retomemos el concepto de Montañez (2009), para clarificar qué conlleva la etapa de preproducción, específicamente dentro de un proceso de trabajo audiovisual en cine. Según el autor:

La preproducción es la etapa que comprende desde el momento en que nace una idea hasta el momento justo antes de empezar a hacerla realidad. Es el proceso en el cual se realizan todos los preparativos necesarios, escritura del guion, técnicas narrativas, *casting* de actores, búsqueda de locaciones, elaboración de presupuesto, etc. (Montañez 2009, p. 79)

Se evidencia como esta fase involucra a su vez otras necesidades. A continuación, se amplían los aspectos que debieron tomarse en cuenta para preparar la antesala de la producción.

#### **IV.1.1 La película**

VALIENTE fue producida por *The Walt Disney Studios*, junto con *Pixar Animation Studios*. Ambas son empresas estadounidenses de animación, la primera fue fundada en el año 1926 y la segunda en 1979. Hoy por hoy, son dos de las empresas de animación más reconocidas y prestigiosas a nivel mundial.

El filme se estrenó en los Estados Unidos el mes de julio del 2012, y en agosto para el resto de América y Europa. Fue dirigida por Mark Andrews y Brenda Chapman, recibiendo como galardón el Premio Oscar a la mejor película animada.

Según Ramiro López, animador que participó en el proceso, al año 2012 VALIENTE era “la película más grande de Pixar” (*PlayStation España*, 2012), dada la cantidad de trabajo técnico y humano que requirió. Néstor Betancor, crítico de cine en Hollywood, expresa que en la película:

La parte técnica es impecable. El nivel de detalle es impresionante, delineándose claramente cada pasto y cada pelo en la densamente poblada cabellera de Mérida. Pero la belleza no es solamente visual, ya que la excelente banda sonora nos envuelve en la ancestral atmósfera de las Tierras Altas de Escocia. (Betancor, 2012, párr. 9)

De modo que esta película marcó un estándar de producción para la casa *Pixar*. La tecnología utilizada a nivel de animación, hizo que la gestualidad de los personajes fuera muy detallada, y el movimiento de los labios de los personajes, en específico, respondiera a una sonorización para el idioma original: inglés. Esto sumó un reto adicional para el trabajo sobre la sincronía, en este proyecto.

#### **IV.1.1.1 Personajes**

Los personajes principales son:

- Mérida, la princesa de Escocia.
- Rey Fergus, padre de la princesa.
- Reina Elinor, madre de la princesa.

Los personajes secundarios son:

- Fergus, el caballo de la princesa.
- Mordú, el oso.
- Los trillizos, hermanos menores de la princesa.
- La bruja, hechicera que vive en el bosque.
- El cuervo, mascota de la bruja.
- Lord Dingwall, padre de uno de los pretendientes de la princesa.
- Lord Macintosh, padre de uno de los pretendientes de la princesa.
- Lord MacGuffin, padre de uno de los pretendientes de la persona.

#### **IV.1.1.2 Argumento**

La historia se ambienta en Escocia Medieval. La protagonista de la película es la princesa Mérida, hija primogénita de la Reina Elinor y el Rey Fergus. Lejos de preocuparse por encontrar al príncipe azul, esta jovencita está interesada en la arquería y en Angus, su inseparable caballo. Como afirma López (2012): “Es una chica completamente distinta a lo que hemos visto hasta ahora (...) ella quiere hacer lo que ella quiera, y seguir su instinto propio” (*PlayStation España*, 2012).

El Rey Fergus apadrina su carácter fuerte y determinado, pero la Reina Elinor la considera rebelde e intenta acordar el matrimonio de Mérida con algún heredero de otro reino. La joven se opone rotundamente y su deseo de impedirlo a toda costa, desata los acontecimientos de la historia.



Figura 2. Carteleras en inglés y español para Latinoamérica.

#### IV.1.1.3 Secuencia de acontecimientos

A continuación, se presenta la secuencia de acontecimientos de la película completa, con el fin de que el lector tenga una idea clara de la trama, en caso de que este no conozca la película. Este paso se realizó también con el fin de elegir las escenas a doblar.

a. Cumpleaños de Mérida.

El Rey Fergus le obsequia a Mérida su primer arco, cuando es apenas una pequeña. La Reina Elinor, no está nada contenta con la idea, dado que las señoritas no usan armas.

b. Los fuegos fatuos<sup>6</sup>.

Mérida practica tiro al blanco con su padre cuando una de las flechas se pierde en el bosque; la pequeña va a buscarla y aparecen fuegos fatuos en medio del prado. Mérida regresa a contarles a sus padres.

---

<sup>6</sup> Luces o fuegos flotantes.

c. Mérida adolescente.

La voz en *off* de Mérida, relata cómo es que según su madre debe comportarse una princesa: ser fina, tener modales, debe cantar y declamar, dar el ejemplo, entre otras.

d. Cena Familiar.

Mérida descubre que la Reina Elinor ha convocado, a sus espaldas, a tres pretendientes para competir por su mano. Mérida deja claro que no quiere casarse y discute fuertemente con su madre.

e. Presentación de los pretendientes.

Los Lores de los tres clanes del reino, presentan a sus respectivos hijos como los candidatos perfectos para desposar a Mérida. Ninguno de ellos es el típico príncipe de los cuentos de hadas, por el contrario, son tontos y feos. Los jóvenes deben enfrentarse en una competencia para descubrir ¿quién es el más digno de casarse con la princesa?

f. Competencia entre pretendientes.

Mérida propone que la competencia sea de tiro al blanco con flecha. Aunque uno de los pretendientes consigue el cometido, Mérida aparece, sorpresivamente, como una competidora de su propia mano, ganando el concurso. Lo cual desencadena el enojo de la reina.

g. Discusión de Mérida con su madre respecto al compromiso.

En medio de la discusión, ambas son hirientes con la otra. La princesa rompe un enorme tapiz que tejó su madre y la Reina lanza el arco de Mérida a la chimenea. Mérida se va llorando. La Reina intenta rescatar el arco, pero este se ha quemado.

h. Re aparición de los fuegos fatuos.

Mérida sale del palacio sobre el lomo de su caballo Angus y se adentran en el bosque. En el camino, Angus se asusta y lanza a Mérida por los aires; re aparecen los fuegos fatuos que Mérida vio de pequeña. Pero esta vez, la princesa decide seguirlos.

i. Mérida es guiada a una vieja estancia.

Dentro de la estancia, que parece ser una tienda de souvenirs, habitan una mujer mayor que talla figuras en madera y su mascota, un cuervo. Durante la visita, suceden cosas extrañas: la escoba barre sola y el cuervo habla.

Mérida descubre que la mujer es una bruja, y le pide un conjuro para hacer que su madre cambie de opinión respecto al compromiso. La bruja se niega a aceptar su oficio, ya que al parecer no es muy buena en ello, pero finalmente acepta hacerlo a cambio de la compra de todas las tallas.

j. La Reina prueba el conjuro.

Mérida va al palacio y hace a su madre probar el conjuro, que va oculto en un pastelillo. La Reina se comienza a sentirse mal y debe retirarse a su habitación. Momentos después se convierte en oso y debe ser sacada del palacio cuanto antes, ya que el Rey Fergus es un cazador de osos experto.

k. Mérida y la Reina pasan la noche en el bosque.

Con ayuda de los hermanos menores de Mérida, logran sacar a la Reina del palacio. Se dirigen al aposento de la bruja con el fin de deshacer el hechizo, sin embargo, la bruja se ha ido. El hechizo será permanente después de dos amaneceres, en caso de no haber “reparado el vínculo que el orgullo rompió”.

l. Pelea entre osos.

Los fuegos fatuos re aparecen para guiarlas hasta una cueva donde Mérida cae, debiendo enfrentarse a un oso gigantesco que la ataca. Su madre oso, pelea instintivamente contra él y salva a su hija.

m. Reparar el vínculo.

Mérida comprende que cuando la bruja habló de “reparar el vínculo “se refería a reparar el tapiz que rompió en la discusión con su madre. Y tratan de regresar al palacio para arreglarlo.

n. Fergus descubre a la Reina oso en la habitación de Mérida.

El Rey Fergus intenta matar al oso sin saber que es su esposa. Mérida intenta detenerlo, pero Elinor se está convirtiendo en un oso real y lastima a su propia hija. Cuando recapacita, huye al bosque. Finalmente la atrapan, amordazan y tratan de matarla.

o. Aparece Mordú.

En medio de la pelea aparece Mordú, el oso que había atacado a Mérida al caer en la cueva. Elinor, aun convertida en oso, mata a Mordú en defensa de su hija.

p. El segundo amanecer.

Se da a entender que el hechizo no se logró romper a tiempo. Sin embargo, la reina vuelve a ser humana.

q. Despedida de los lores y los pretendientes.

La Reina está cambiada, ahora monta a caballo igual que su hija y usa el cabello suelto. El Rey hace las paces con los lores. Mérida no será obligada a contraer nupcias.

#### **IV.I. 2 Elección de las escenas para doblaje**

Se quiso que las escenas a doblar estuvieran seguidas, para presentar un producto ininterrumpido en su duración. Dado el nivel de complejidad de esta exploración, y que se contaba con una cantidad de horas definida para el uso del estudio de grabación, se decidió el extracto de trabajo durara como máximo 00:05:00 minutos.

También se buscó que las escenas de investigación tuvieran intervención de varios personajes. Y en vista de que la película contaba con variedad de personajes, se quiso que todos fueran de edades diferentes y al menos uno fuera animal, para propiciar la exploración sobre tonalidades y características distintas.

El fragmento elegido corresponde al acontecimiento “i”<sup>7</sup>, en donde Mérida es llevada a una vieja estancia donde viven una bruja y un cuervo. Esta parte corresponde exactamente a las escenas once y doce de la película, localizadas entre los minutos 00:29:55 y 00:34:30 en su formato original; para aproximadamente 00: 04: 00 minutos de fragmento de investigación. Mismos que se traducirían en horas de trabajo, tomando en cuenta que cada minuto de audiovisual podía significar indefinida cantidad de tiempo de grabación dependiendo del proceso de cada intérprete.

---

<sup>7</sup> IV.1.1.3 Secuencia de acontecimientos.

#### **IV. 1. 3 Personajes a doblar**

En la película VALIENTE participan más de quince personajes, eso sin contar aquellos que aparecen como multitud o como sirvientes del castillo. El fragmento elegido cuenta con la intervención de los siguientes personajes:

##### **VI.1.3.1 Mérida**

La princesa Mérida es adolescente. Desde pequeña practica arquería, impulsada por su padre, el Rey Fergus, quien considera que “princesa o no, debe saber defenderse”.

Es extrovertida, inteligente, fuerte, atlética, aventurera, independiente, enérgica y desafiante. No sigue patrones y no le agradan las apariencias de la realeza. Disfruta de la compañía de su inseparable caballo, Angus.

A menudo discute con su madre, quien la presiona para aprender los quehaceres de una princesa: tocar instrumentos, vestirse con ostentosos y ajustados vestidos o prepararse para el matrimonio. Actividades que ella evita.



Figura 3. Mérida.

### **IV.1.3.2 La bruja**

La bruja es anciana. Vive en una casa escondida en el bosque. Intenta pasar desapercibida como bruja, ya que está tratando de dejar el oficio a raíz de que, según dice, ha tenido “demasiados clientes insatisfechos”. Ahora se dedica a tallar figuras en madera para vender.

Sin embargo, la delatan detalles como que la escoba barre sola, o que el cuervo habla. Una vez descubierta como bruja, accede a preparar un conjuro para cambiar el destino de Mérida cambio de que esta, le compre toda su colección de figuras en madera.

### **IV.1.3.3 El cuervo**

Más que una mascota, es el compañero la bruja. Puede hablar. Por esta última característica, Mérida descubre que la anciana es una bruja. Es extrovertido y se toma atribuciones que no le corresponden, ante las cuales la bruja responde con algún tipo de agresión hacia él. Influye para que la bruja acepte el trato que Mérida le ofrece a cambio de un hechizo.



Figura 4. La bruja y el cuervo.

#### **IV. 1. 4 Guiones en inglés, español para España y español para Latinoamérica.**

Tomando en cuenta que la película VALIENTE está originalmente sonorizada en idioma inglés, y que las versiones oficiales en español para España y español para Latinoamérica no utilizan exactamente las mismas palabras para expresar el mismo parlamento, fue necesario llevar a cabo un proceso de re-adaptación de guion. De este modo, se tendría una versión final sobre la cual realizar un posterior análisis de acción por parlamento.

Como primera fase, los parlamentos del fragmento de investigación, en español para Latinoamérica y para España, se compararon con los del idioma original, inglés, para comprobar su semejanza o reflejar sus diferencias en términos de traducción y longitud, según fuera el caso en cada parlamento. Este ejercicio, se muestra a continuación, con las siguientes tres especificaciones:

1. Los parlamentos en idioma inglés serán señalados con letra cursiva.
2. Los parlamentos de las versiones en español, se representarán con la letra inicial del nombre del personaje + la letra inicial la región a la cual va dirigido el doblaje. Del siguiente modo:

BL= Bruja español Latinoamérica

BE= Bruja español España

ML= Mérida español Latinoamérica

ME= Mérida español España

CL= Cuervo español Latinoamérica

CE= Cuervo español España

3. Los parlamentos elegidos para usarse en el guion para doblaje de este proyecto, se señalan utilizando solamente la letra inicial del nombre del personaje y letra en negrita.

## Escena 11

*Bruja:*            *Look around. You holler if you see anything you like. Everything is half off.*

B L:                Echa un vistazo, grita si vez algo que te guste. La mercancía está en oferta.

B E:                Mira lo que quieras. Dame un grito si vez algo que te guste. Todo está a mitad de precio.

**B:**                **Echa un vistazo. Grita si vez algo que te guste. La mercancía está en oferta.**

---

*Mérida:*        *Who you are?*

M L:                ¿Quién eres?

M E:                ¿Quién sois?

**M:**                **¿Quién eres?**

---

*Bruja:*            *Just a humble woodcarver.*

B L:                Una humilde talladora.

B E:                Una humilde tallista.

**B:**                **Solo una humilde talladora.**

---

*Mérida:*        *I don't understand...*

M L:                No entiendo nada.

M E:                No comprendo.

**M:** **No lo comprendo.**

---

*Bruja:* *See anything you like? Perhaps a touch of whimsy to brighten any dank chamber?*

B L: ¿Hay algo que te guste? Podría ser un toque divertido para alegrar cualquier habitación triste.

B E: ¿Ve algo que te guste? ¿Una pieza de fantasía para decorar una fría y lúgubre cámara?

**B:** **¿Y...? ¿Ve algo que te guste? ¿Qué tal un toque de fantasía para iluminar una fría recámara?**

---

*Merida:* *But, the will-of-the-wisps, they...*

M L: Pero la luz mágica...ella...

M E: Pero, los fuegos fatuos me...

**M:** **Pero, las luces mágicas me...**

---

*Bruja:* *This is one of a kind! I'll make you a deal for this rare prize.*

B L: Este es muy original. Te ofrezco un descuento por este tesoro.

B E: Esta es una pieza única. Si te llevas esta joya te hago una rebaja.

**B:** **Esta es una pieza única. Si te llevas esta joya te hago una rebaja.**

---

*Merida:* *Your broom! / It was sweeping by itself.*

M L: ¡Su escoba! La vi barriendo, por sí sola.

M E: Vuestra escoba. Estaba barriendo, por ella sola.

**M:** **¡Su escoba! Estaba barriendo, por sí sola.**

---

*B:* *That's ridiculous. Wood cannot be imbued with magical properties. I should know. I'm a with...Whittler...of wood. / How about this conversation starter? It's made of yew wood. Tough as stone/ ah ah ah ah ah, that's stuffed.*

B L: ¡Qué ridículo! La madera no absorbe propiedades mágicas. Se lo que digo, soy una bru...brillante, talladora de madera. ¡Oh! Esto te dará de que hablar en las fiestas. Es madera de tejo, duro como roca/ ah ah ah ah está disecado.

B E: ¡Qué disparate! La madera no admite bien las propiedades mágicas. Que me lo digan a mí que soy una bru...enísima tallista de madera. ¡Ay mira ésta!, ¿qué me dices de esta preciosidad? Está hecha de madera que es dura como la piedra. Ah ah ah está disecado.

**B:** **¡Qué ridículo! La madera no admite propiedades mágicas. Yo debería saberlo, soy bru...bri...llante. ¿Qué tal esta preciosidad? Es de madera de tejo que es dura como la piedra. Ah ah ah ah, está disecado.**

---

*Cuervo:* *Staring is rude.*

C L: ...<sup>8</sup>

C E: No se toca.

---

<sup>8</sup> Este parlamento no es comprensible en su emisión.

**C:**           **No me mires.**

---

*Mérida:*      *The crowd's talking.*

M L:           El cuervo habla.

M E:           El cuervo está hablando.

**M:**           **¡El cuervo habla!**

---

*Cuervo:*      *That's not all I can do.*

C L:           No es lo único que hago.

C E:           Y no es lo único que sé hacer.

**C:**           **No es lo único que hago.**

---

*Mérida:*      *You 're a witch!*

ME:           ¡Eres una bruja!

MC:           ¡Eres una bruja!

**C:**           **¡Es una bruja!**

---

*Bruja:*        *Woodcarver!*

B L:           Talladora de madera.

B E:           Tallista.

**B:**           **¡Talladora!**

---

*Mérida:*        *That's why the wisps led me here.*

M L:            Y por eso la luz mágica me trajo.

M E:            Por eso me guiaron hasta aquí los fuegos fatuos.

**M:**            **Por eso las luces me trajeron aquí.**

---

*Bruja:*        *Woodcarver.*

B L:            Talladora de madera.

B E:            Tallista.

**B:**            **¡Talladora!**

---

*Mérida:*        *You'll change my feat.*

M L:            Vois cambiareis mi destino.

M E:            ¡Cambiarás mi destino!

**M:**            **¡Cambiarás mi destino!**

---

*Bruja:*        *Woodcarver!*

B L:            Talladora de madera.

B E:            Tallista.

**B:**            **¡Talladora!**

---

*Mérida:*        *You'll see. It's my mother.*

M L:            Te cuento, es mi madre.

M E:            Veréis. Se trata de mi madre.

**M:**            **Verás, es mi madre.**

---

*Bruja:*        *I'm not a witch. Too many unsatisfied costumers / If you're not going to buy anything, get out.*

B L:            ¡No soy una bruja! Son mis clientes insatisfechos/ Si no piensas comprar nada, ¡Adiós!

B E:            No soy bruja. Demasiados clientes insatisfechos. Si no me vas a comprar ningún artículo, ¡Lárgate!

**B:**            **No soy bruja. Demasiados clientes insatisfechos. Si no vas a comprar nada, ¡Largo!**

---

*Merida:*        *No, the wisps led me here.*

M L:            ¡No! La luz mágica me trajo.

M E:            ¡No! Los fuegos me han traído aquí.

**B:**            **¡No! Las luces me trajeron.**

---

*Bruja:*        *I don't care. Get out. Shoo. Get. Be gone with you.*

B L:            ¡No quiero escuchar! Largo, shoo, fuera, vete de aquí.

B E: Me da igual. Fuera. Largo. Vete.

**B:** **No me importa. Fuera. Shoo. Largo. Vete de aquí.**

---

*Merida:* *I'll buy it all.*

M L: Compraré todo.

M E: Te compro todo.

**B:** **Lo compro todo.**

---

*Bruja:* *What? What was that?*

B L: ¿Qué? ¿Qué dijiste?

B E: ¿Qué? ¿Qué has dicho?

**B:** **¿Qué? ¿Qué dijiste?**

---

*Mérida:* *Every carving.*

M L: Cada figura.

M E: Todas las tallas.

**M:** **Cada talla.**

---

*Bruja:* *Well...and how are you going to pay for that, sweetie?*

B L: Y ¿con qué crees que pagarás todo esto, dulzura?

B E: Y ¿cómo piensas pagarlo todo, dulce niña?

**B:** **Bueno...y ¿cómo piensas pagarlo todo, cariño?**

---

*Mérida:* *With this...*

M L: Con esto.

M E: Con esto.

**M:** **Con esto.**

---

*Bruja:* *Oh my, that's lovely, that is.*

B L: ¡Ohh! Pero si es hermosa esa joya.

B E: ¡Ahh! Qué maravilla, vaya que sí.

**B:** **¡Oww! Es adorable.**

---

*Cuervo:* *That would set us up for months.*

C L: Viviríamos bien por meses.

C E: Da para vivir unos meses.

**C:** **Da para vivir por meses.**

---

*Mérida:* *Ah ah. Every carving and one spell.*

M L: Ah ah ah ah. Compraré las figuras, y un encantamiento.

M E: Ah ah ah. Todas las tallas y un hechizo.

**M:** **Ah ah ah ah. Cada talla y un hechizo.**

---

*Bruja: Are you sure you know what you're doing?*

B L: ¿Segura que entiendes lo que haces?

B E: ¿Estás segura de lo que estás haciendo?

**B:** **¿Segura que entiendes lo que haces?**

---

*Mérida: I want a spell to change my mum. That will change my fate.*

M L: Quiero cambiar con un conjuro a mi mamá. Así mi destino cambiará.

M E: Quiero un hechizo para cambiar a mi madre. Así cambiará mi destino.

**M:** **Quiero un hechizo que cambie a mi madre. Eso cambiará mi destino.**

---

*Bruja: Done!*

B L: ¡Hecho!

B E: ¡Hecho!

**B:** **¡Hecho!**

---

## Escena 12

*Mérida: Where are you going?*

M L: ¿Adónde vas?

M E: ¿Adónde vais?

**M:** **¿Adónde vas?**

---

*Bruja:*            *There.*

B L:                Listo.

B E:                ¡Ya!

**B:**                **¡Listo!**

---

*Mérida:*        *What are you doing?*

M L:                ¿Qué estás haciendo?

M E:                Pero ¿qué hacéis?

**M:**                **¿Qué estás haciendo?**

---

*Bruja:*            *You never conjure where you carve. Very important. The last time I did this was for a prince.*

B L:                Jamás conjures donde tallas madera, muy importante. Esto ya lo hice para un príncipe.

B E:                No se hace magia donde se talla. Es muy importante. La última vez hice esto para un príncipe.

**B:**                **Jamás conjures donde tallas madera, muy importante. La última vez que hice esto fue para un príncipe.**

---

*Cuervo:* *Easy on the eyes, tight pants.*

C L: ...<sup>9</sup>

C E: Bastante guapo. Llevaba mallas.

**C:** **Muy guapo. Usaba mallas.**

---

*Bruja:* *He demanded I give him the strength of ten men. And he gave me this for a spell. A spell that would change his fate.*

B L: Quería obtener la fuerza de diez hombres, así que me dio esto, por la magia, un encantamiento que cambiara su futuro.

B E: Me pidió que le diera la fuerza de diez hombres. Y a cambio me dio esto, por un conjuro que cambiaría su destino.

**B:** **Me pidió que le diera la fuerza de diez hombres. Y a cambio me dio esto, por un conjuro que cambiaría su destino.**

---

*Merida:* *And did he get what he was after?*

M L: ¿Consiguió lo que deseaba?

M E: ¿Y consiguió lo que pretendía?

**M:** **¿Y consiguió lo que buscaba?**

---

---

<sup>9</sup> El parlamento no es comprensible en su emisión.

*Bruja:*        *Yes. And made off with an especially attractive mahogany cheese board. Now. What do I need? Oh! Just a little bit of these... (sounds)... That'll do. // And now let's see. What have we here?*

**B L:**        **Si. Y también se llevó una tabla para quesos muy elaborada. Ahora, qué necesito. ¡Oh! Solo un poquito de esto... (sonidos) con eso basta/// Ahora, veamos, qué tenemos aquí.**

**B E:**        **Si, y además se llevó una maravillosa tabla de caoba para quesos. A ver, qué necesito. ¡Ah! Una pizca de esto... (sonidos) ¡Listo! Y ahora. Vamos a ver ¿qué tenemos aquí?**

**B:**            **Si. Y además se llevó una maravillosa tabla de caoba para quesos. Ahora ¿Qué necesito? Una pizca de esto... con eso basta. Veamos. ¿Qué tenemos aquí?**

---

*Mérida:*     *A cake?*

**M L:**        **¿Un pastel?**

**M E:**        **¿Un pastel?**

**M:**            **¿Un pastel?**

---

*Bruja:*        *You don't want it?*

**B L:**        **¿No lo quieres?**

**B E:**        **¿No lo queréis?**

**B:**            **¿No lo quieres?**

---

*Mérida: Yes. I want it. You're sure if I give this to my mum, it will change my fate?*

M L: Si, si lo quiero. ¿Segura que, si le doy esto a mi mamá, tendré un destino diferente?

M B: Si. Claro que sí. ¿Estáis segura, de que, si le doy esto a mi madre, cambiará mi destino?

**M: Si. Lo quiero ¿Es seguro que, si le doy esto a mi madre, cambiará mi destino?**

---

*Bruja: Oh truste me. I'll do the trick, dearie. Expect delivery of your purchase within a fortnight. Uh. What was that thing about the spell?*

B L: Créeme, hará lo que quieres, linda. Espera el envío de tus compras, en dos semanas o antes. Oh. Algo tenía ese encantamiento.

B E: Confía en mí. Hará efecto cariño. Recibirás toda la mercadería en casa dentro de dos semanas. Esto... ¿Qué era eso que pasaba con el hechizo?

**B: Confía en mí. Hará efecto, cariño. Espera la entrega de tus compras en dos semanas. Uh Uh... Algo pasaba con ese hechizo.**

---

*Merida: Did you say something about....the spell.*

M L: ¿Dijo algo sobre...el...encantamiento?

M E: ¿Habéis dicho algo sobre...el hechizo?

**M: ¿Dijo algo sobre el....hechizo?**

---

En el ejercicio anterior, vemos como los parlamentos de las versiones en español conservan el sentido del mensaje, respecto a los parlamentos en inglés, sin embargo, usan palabras distintas en la estructura de las oraciones. De hecho, solo cuatro parlamentos del fragmento de investigación son traducidos con las mismas palabras en los guiones de español para España y para Latinoamérica. Esto se relaciona directamente con la zona geográfica para la cual van dirigidos los productos.

España, por ejemplo, realiza su propia versión doblada para que las películas sean reproducidas en su territorio. Como menciona Rojas (2015): “En España doblan para ellos” (Rojas, comunicación personal, 19 de agosto de 2015). Por tanto, no hay en lo absoluto, preocupación por neutralizar los acentos ni las palabras, por el contrario, se realiza cambios de palabras para regionalizar más el material. A continuación, algunos ejemplos de palabras distintas usadas para la misma denominación:

<b>Palabra en ingles</b>	<b>Traducción Literaria</b>	<b>Palabra para guion Latinoamérica</b>	<b>Palabra para guion España</b>
<i>Woodcarver</i>	Tallador(a) de madera	Talladora de madera	Tallista
<i>Wisps</i>	Fuegos fatuos	Luces mágicas	Fuegos Fatuos
<i>Spell</i>	Hechizo	Hechizo	Encantamiento

Estos ejemplos sirven también para hacer referencia a otro punto digno de mencionar: en doblaje, es necesario en ocasiones sacrificar la literalidad del mensaje para conservar la sincronía. Ya que no es posible encontrar una traducción que conserve la longitud del mensaje original. A continuación, un ejemplo:

<b>Personaje: EL CUERVO</b>		
<b>Versión</b>	<b>Parlamento</b>	<b>Número de palabras</b>
Original:	<i>Staring is rude.</i>	3
Traducción literal:	Ver fijamente es grosero.	6
CL:	(Diálogo no comprensible).	-
CE:	No se toca.	3
C:	No me mires.	3

En el caso anterior, por la longitud de la traducción literaria, se debe ajustar el parlamento para que sincronice correctamente en los tiempos de movimiento de los labios del personaje. Sin embargo, a pesar de que la adaptación para la versión de español para España mantiene el mismo número de sílabas que en la versión original en inglés, la acción de la imagen se puede vincular más claramente con la acción de “mirar”, que con la “acción de tocar”.

Otra situación se evidencia ante el hecho de que algunos parlamentos de las versiones en español, tienen más sílabas que los parlamentos en inglés, cuando podrían hacerse ajustes para empatar el número. O bien, restar sílabas en caso de que resulte esto más indicado para mantener la sincronía. A continuación, un ejemplo para cada una de estas situaciones:

<b>Personaje: MERIDA</b>	
<b>Parlamento</b>	<b>Número de palabras</b>
<i>Every carving and one spell.</i>	5
ML: Compraré las figuras, y un encantamiento.	6
ME: Todas las tallas y un hechizo.	6
M: Cada talla y un hechizo.	5

<b>Personaje: MERIDA</b>	
<b>Parlamento</b>	<b>Número de palabras</b>
<i>Yes. I want it. You're sure if I give this to my mum, it will change my fate?</i>	18
ML: Sí, sí lo quiero. ¿Segura que, si le doy esto a mi mamá, tendré un destino diferente?	17
MB: Sí. Claro que sí. ¿Estáis segura, de que, si le doy esto a mi madre, cambiará mi destino?	18
M: Sí. Lo quiero ¿Es seguro que, si le doy esto a mi madre, cambiará mi destino?	16

Podemos también identificar cómo en la versión para España, los diálogos utilizan el pronombre “vosotros” de la segunda plural; y mezcla los pronombres “tú” y “vos” de la segunda singular, lo cual, aleja aún más a esta versión de la categoría “español neutro”. Mientras tanto, la versión de español para Latinoamérica utiliza la forma “tú” de la segunda singular, y la forma “ustedes” en la segunda plural.

Cabe señalar también, que hay dos parlamentos en la versión en español para Latinoamérica, que no se entienden. Esto podría deberse a la dicción del intérprete, ya que justamente corresponden al personaje del cuervo. Con este aspecto, se debió tener sumo cuidado a la hora de realizar el doblaje de la investigación, ya que cada palabra debe ser claramente pronunciada.

#### **IV. 1.5 Re-ajustes para guion final**

Como se mencionó anteriormente, aunque ya se contaba con dos versiones de la película VALIENTE al español, se requirió de un trabajo de re-ajuste, para intentar mejorar el *lypsinc*, más que todo cuando el tiempo de movimiento de los labios de los personajes era más corto o más largo que el tiempo de emisión de los parlamentos traducidos al español.

Por tanto, a partir de ajustes, se buscó mejorar la sincronía. Pero se debe aclarar que no todos los parlamentos del guion requirieron de una intervención significativa. Las re-adaptaciones requeridas son especificadas a continuación.

#### IV.1.5.1 Parlamentos re-ajustados en la escena 11

Mérida: No lo comprendo.

Para efectos de sincronía, este parlamento se cambió por: “No logro entender”. La posición de los labios del personaje, al final de frase, coinciden más con la vocal “e” que con la vocal “o”.

Mérida: Pero, las luces mágicas me...

Para efectos de sincronía, se cambió la palabra “me” por la palabra “ellas”. Se requería una nueva pausa después de la palabra “mágicas”. Se hace la modificación para conservar el sentido de la frase.

Mérida: ¡Su escoba! Estaba barriendo, por sí sola.

Para efectos de sincronía, este parlamento se cambió por: “¡Su escoba! Estaba barriendo, ella sola”. En este caso, el cambio se debe a que el tiempo de gesticulación de los labios del personaje es más corto de lo pensado.

Bruja: Qué ridículo. La madera no admite propiedades mágicas. Yo debería saberlo, soy bru...bri...llante. ¿Qué tal esta preciosidad? Es de madera de tejo que es dura como la piedra. Ah ah ah ah, esta disecado.

Este parlamento requirió de múltiples tomas para encontrar una forma de emitir el parlamento, en el tiempo adecuado dentro de la sincronía y sin perder el chiste del momento.

El problema aparecía en las palabras: “talladora de madera”. Por tanto, se probaron otras posibilidades como: talladora, “ta-lladora”, “bru-una-talladora”. Y el exitoso “bru-bri-llante”.

Mérida: ¡El cuervo habla!

Para efectos de sincronía, este parlamento se cambió por: “El cu- cu-cuervo habla”. En ese caso, se ha fraccionado la palabra “cuervo” dada la situación, en la cual Mérida reacciona asustada.

Mérida:                    ¡Es una bruja!

Para efectos de sincronía, se eliminó la palabra “es”. El tiempo para emitir la frase es más corto.

Mérida:                    Por eso las luces me trajeron aquí.

Para efectos de sincronía, se eliminó la palabra “aquí”. El tiempo para emitir la frase es más corto.

Bruja:                    Bueno...y ¿cómo piensas pagarlo todo, cariño?

Para efectos de sincronía, se cambió la palabra “cariño” por la palabra “dulzura”. En esta ocasión, la posición de los labios del personaje al final de la frase coincide mejor con la vocal “a” que con la vocal “o”.

Cuervo:                    Da para vivir por meses.

Para efectos de sincronía, este parlamento se cambió por: “Alcanzaría para meses”. El tiempo para emitir la frase es más corto.

#### **IV.1.5.2 Parlamentos re-ajustados en la escena 12**

Bruja:                    Jamás conjures donde tallas madera, muy importante. La última vez que hice esto fue para un príncipe.

Para efectos de sincronía, la segunda frase del parlamento se cambió por: “La última vez hice esto para un príncipe”. El tiempo para emitir la frase es más corto, la eliminación de dos sílabas soluciona la sincronía.

Mérida:                   ¿Y consiguió lo que buscaba?

Para efectos de sincronía, este parlamento se cambió por: “¿Y consiguió lo que quería?” Este cambio se realiza para clarificar el mensaje, ya que el verbo “buscar” no se relaciona con un deseo.

Bruja:                    Confía en mí. Hará efecto, cariño. Espera la entrega de tus compras en dos semanas. Uh Uh... Algo pasaba con ese hechizo.

Para efectos de sincronía, se cambió la palabra “cariño” por la palabra “linda”. La posición de los labios del personaje al final de la frase, coincide más con la vocal “a” que con la vocal “o”.

#### **IV. 1.6 Análisis de la acción por parlamento sobre el guion final**

En el caso de este proceso de doblaje, hasta no contar con la versión del guion que se utilizaría en el doblaje, no era estratégico realizar el análisis de la acción por parlamento, ya que la atención estuvo concentrada en ajustar los textos para la sincronía, hasta el momento. De modo que, una vez habiendo tenido claros los acontecimientos de la película completa, las características de los personajes y el guion ajustado en pro de la sincronización, se realizó el análisis de la acción por parlamento para definir las intenciones de los diálogos con base en las circunstancias de cada personaje.

En el siguiente cuadro se presentan los parlamentos de cada personaje. La separación entre las frases de un mismo parlamento se muestra con barras inclinadas (/). Además, las reacciones sonoras importantes de los personajes, tales como: sustos, risas, entre otros, se señalan entre paréntesis.

Por último, la acción que define cada parlamento se especifica en la tercera columna. En algunos casos, hay varias acciones en el mismo parlamento, dependiendo no solo de lo que se dice, sino de la acción del personaje en la escena.

<b>ESCENA 11</b>		
<b>Personaje</b>	<b>Parlamento</b>	<b>Acción</b>
Mérida	(REACCION)	Descubre
Bruja	Echa un vistazo / grita si vez algo que te guste / la mercancía está en oferta.	Invita
Mérida	(REACCION) ¿Quién eres?	Indaga
Bruja	Solo una humilde talladora	Evade
Mérida	(REACCION) No logro entender...	Duda
Bruja	(OVER) Y... ¿vez algo que te guste? / ¿Qué tal un toque de fantasía para iluminar una fría recamara?	Distrae
Mérida	Pero las luces mágicas, ellas...	Duda
Bruja	(OVER) Esta es una pieza única / si te llevas esta joya te hago una rebaja.	Cambia de tema
Mérida	¡Su escoba! / estaba barriendo... ella sola.	Descubre
Bruja	¡Qué ridículo! / la madera no admite propiedades mágicas / yo debería saberlo porque soy bru...bri...llante (REACCION) ¿qué tal esta preciosidad?/ es de madera de tejo que es dura como piedra / ah ah ah ah / esta disecado.	Niega Argumenta Disimula
Cuervo	¡No me mires!	Riñe
Mérida	(REACCION)¡El cu-cu-cuervo habla!	Descubre
Cuervo	No es lo único que hago (CANTA)	Asusta

<b>Personaje</b>	<b>Parlamento</b>	<b>Acción</b>
Mérida	¡Una bruja!	Descubre
Bruja	¡Talladora!	Corrige
Mérida	Por eso las luces me trajeron.	Deduce
Bruja	¡Talladora!	Corrige
Mérida	Cambiarás mi destino.	Asegura
Bruja	¡Talladora!	Corrige
Mérida	Verás, es mi madre.	Explica
Bruja	¡No soy bruja! / Demasiados clientes insatisfechos / si no vas a comprar nada entonces, ¡vete!	Contradice Despacha
Mérida	(REACCION) ¡No! / Las luces me trajeron...	Insiste
Bruja	(OVER) No me importa/ fuera/ shoo/ largo de aquí.	Despacha.
Mérida	(OVER) Lo compro todo.	Sugestiona
Bruja	¿Qué?/ ¿qué dijiste?	Duda
Mérida	Cada talla.	Especifica
Bruja	Bueno (REACCION) y ¿cómo piensas pagarlo, dulzura?	Desconfía
Mérida	Con esto.	Convence
Bruja	(REACCION) Es adorable.	Elogia
Cuervo	Alcanzaría para meses.	Calcula
Mérida	Ah ah ah ah/ cada talla-y –un- hechizo.	Negocia
Bruja	¿Segura que entiendes lo que haces?	Advierte
Mérida	Quiero un hechizo que cambie a mi madre/ eso cambiará mi destino.	Explica
Bruja	¡Hecho! (REACCION)	Acepta

<b>ESCENA 12</b>		
<b>Personaje</b>	<b>Parlamento</b>	<b>Acción</b>
Mérida	¿Dónde va?	Cuestiona
Bruja	(REACCION) ¡Listo!	Prepara
Mérida	(REACCION)	Se queja
Bruja	Jamás conjures donde tallas madera, muy importante/ la última vez que hice esto fue para un príncipe.	Aconseja Recuerda
Cuervo	Muy guapo/ usaba mallas.	Elogia
Bruja	Me pidió que le diera la fuerza de diez hombres / y a cambio me dio esto / por un hechizo que cambiaría su destino.	Narra
Mérida	¿Y consiguió lo que quería?	Investiga
Bruja	Si / y además se llevó una maravillosa tabla de caoba para quesos/ ahora, ¿qué necesito? una pizca de esto /con eso basta / veamos ¿qué tenemos aquí?	Confirma Prepara hechizo
Mérida	¿Un pastel?	Menosprecia
Bruja	¿No lo quieres?	Reta
Mérida	¡Sí! / Lo quiero / ¿es seguro que si le doy esto a mi madre cambiará mi destino?	Acepta Confirma.
Bruja	Confía en mí /hará efecto, cariño/ espera la entrega de tus compras en dos semanas/ uh uh/ algo pasaba con ese hechizo.	Convence Duda
Mérida	¿Dijo algo sobre el / hechizo?	Corrobora

Para realizar el análisis de la acción por parlamento deben tomarse en consideración otros aspectos más allá de la literalidad del mensaje. Esto, ya que básicamente el guion proporciona solo la mitad de la información, mientras que la acción en la imagen da la otra mitad.

Por ejemplo, no porque la anciana niegue ser una bruja, se debe asumir que dice la verdad. Sin embargo, solamente al ver la escena completa, podemos descubrir que si la anciana dice: “No soy bruja”, entre otras cosas, está mintiendo. En resumen, la información que proporcionó las pistas de cuál rumbo debían llevar las intenciones de los parlamentos de cada personaje, equivale a la suma de los datos que dan el guion como la imagen.

#### **IV.1.7 Búsqueda de espacios para ensayo y grabación**

Entre las labores de planificación para el desarrollo de esta investigación, debió contemplarse la búsqueda de espacios, tanto para llevar a cabo la parte de ensayos como la grabación del doblaje. La primera opción fue la de solicitar formalmente las instalaciones del Estudio de Grabación del Teatro Universitario; no solo por el hecho de ser esta una investigación de índole académica, sino por tener plena certeza de que en este se cuenta con el equipo necesario para realizar trabajos de este tipo. En palabras de Hernández:

Aquí [en el Estudio de Grabación del Teatro Universitario] podemos hacer programas de radio, podemos hacer locuciones en el momento, podemos hacer demos de locución comercial también, podemos realizar doblajes de películas porque poseemos también pantallas que se interconectan entonces están en tiempo real. Está todo el sistema de audífonos, el sistema de monitoreo, tenemos sistema de audio 5.1 dentro de la cabina (...). (Hernández, comunicación personal, 10 de marzo del 2016)

Afortunadamente se consiguió permiso formal de parte de la dirección de la Escuela de Artes Dramáticas, para uso de 25 horas en el estudio, mientras que estas no interfirieran con el desempeño de las lecciones y demás actividades académicas contempladas para las instalaciones. Para lograrlo, se planificó el trabajo de forma que las sesiones en el estudio de grabación se llevaran a cabo a inicios del semestre próximo a iniciar en ese momento, II ciclo 2015, de modo que no hubiese aún movimiento en términos de trabajos finales de estudiantes de bachillerato.

Por otro lado, los espacios de ensayo no debían ser áreas de socialización o zonas abiertas, para ayudar a la concentración de los intérpretes. También se debió velar por que el actor y las actrices pudieran trasladarse fácilmente a las sesiones, y que hubiese el mayor silencio posible para no perturbar el estado de concentración durante las sesiones; lo cual también evitaba la filtración de sonidos parásitos del entorno en las grabaciones de práctica.

También se debía contar buena iluminación y acceso a electricidad por medio de toma corrientes, para conectar la computadora. Específicamente se trabajó en el domicilio de dos de los intérpretes y en aulas de la Escuela de Artes Dramáticas en momentos donde hubiese completa certeza de que no se afectaría los horarios de clases ni demás actividades del estudiantado.

Un factor indispensable a tomar en consideración para el desarrollo de actividades audiovisuales en general, es que no todos los estudios de grabación están equipados para los mismos tipos de trabajo; básicamente, no cualquier estudio cuenta con las condiciones necesarias para realizar trabajos de doblaje específicamente. En referencia a los espacios óptimos para grabación de voces, Conejo (2011) asegura que:

(...) es necesario considerar las cualidades del estudio en donde se va a ejecutar la grabación. No por tener la etiqueta de “estudio” se garantiza que cumpla con los

requerimientos mínimos de insonorización y tratamiento acústico. La insonorización asegura un aislamiento de los ruidos externos para que los micrófonos graben solo las voces de los actores. El tratamiento acústico vela por la correcta distribución, absorción, reflexión y refracción de las ondas sonoras, tanto en la sala de mezcla como en la cabina de grabación. (Conejo, 2011, p.22)

De modo que a la hora de pensar en las instalaciones en las cuáles se desarrollaría la producción, había que tomar en cuenta no solamente los espacios para trabajo previo con los actores, sino las condiciones técnicas de la cabina a utilizar. Muy probablemente, si por alguna razón no se hubiese tenido la posibilidad de utilizar el Estudio de Grabación del Teatro Universitario, se habría requerido más tiempo para conseguir un espacio con las condiciones, el personal y el equipo necesario para un trabajo de doblaje.

#### **IV.1.8 Elección de los intérpretes**

Los personajes que aparecen en el extracto de investigación son: una princesa, una bruja y un cuervo. Para interpretarlos se buscó específicamente, dos voces femeninas y una masculina, que fueran profesionales en Artes Dramáticas, y tuvieran conocimientos de trabajo para micrófono.

El Taller de Entrenamientos Complementarios, mencionado al inicio de este documento es una materia obligatoria del plan de estudios de bachillerato de la Escuela de Artes Dramáticas, por esa razón, es que, al buscar a bachilleres, de inmediato se contó con que estos intérpretes tenían al menos una formación básica del dominio de la voz ante el micrófono. Entiéndase por esto que además de los conocimientos avanzados en actuación, los intérpretes elegidos poseen las siguientes fortalezas:

- Identifican la distancia correcta respecto al micrófono para emitir el sonido o palabra correspondiente según el volumen que se requiera.
- Tienen un oído capaz de identificar el tono de un parlamento para poder reproducirlo o modificarlo.
- Pueden identificar cuando se erró en la emisión de una entonación.
- Evitan la interferencia de sonidos parásitos como, por ejemplo: excesiva salivación perceptible en el micrófono, popeo, seseo, entre otros.

<b>Intérprete A</b> <b>Mariela Baltodano</b>	<b>Intérprete B</b> <b>Karen Mora</b>	<b>Intérprete C</b> <b>Kyle Boza</b>
Personaje: Mérida	Personaje: La bruja	Personaje: El cuervo
Bachiller de la EAD	Bachiller de la EAD	Bachiller de la EAD
Edad de la actriz durante el proceso: 25 años	Edad de la actriz durante el proceso: 31 años	Edad del actor durante el proceso: 32 años
Registro natural de voz de la actriz: grave	Registro natural de voz de la actriz: agudo	Registro natural de voz del actor: grave
Registro tonal del personaje: agudo	Registro tonal del personaje: grave	Registro tonal del personaje: agudo

A partir de este momento no se llamará al actor ni a las actrices por su nombre propio. Se les denominará: Intérprete A, Intérprete B o Intérprete C, según sea el caso.

## IV. 2 Producción

Con los espacios, los actores y el guion definidos, fue momento de entrar en materia de realización del doblaje. Según Montañez, esta: “es la etapa en la que la producción se lleva a cabo como tal. Ya ha pasado toda la parte de planeación y todo debe estar listo para comenzar” (Montañez, 2009, p. 92).

En el caso específico de esta investigación, durante la producción intervinieron los intérpretes tanto en ensayos como grabaciones en el estudio, ya que ambos procesos se llevaron de manera simultánea. Se trabajó individualmente con cada intérprete, de modo que cada proceso fuera personalizado. A su vez, entró en la dinámica de trabajo, la labor del técnico de sonido y video, cuyas labores específicas se describirán más adelante.

Conforme avanzó cada sesión de trabajo se definió la metodología que resultaba más funcional. Los intérpretes trabajaron la grabación de sus parlamentos sin referente de las voces de los demás personajes; esto quiere decir que no tuvieron las voces de los otros personajes como referente o *cue* de sonido. Esto significó un reto adicional sobre la sincronización, ya que el *lypsinc* estaba limitado a encontrar *cues* de imagen o de tiempo.

Las bitácoras completas llevadas como registro de cada proceso, se añaden en los anexos 2,3 y 4 de este documento. A continuación, se presenta una valoración general de los procesos interpretativos, para la realización del doblaje de cada personaje:

#### **IV.2. 1 Intérprete A. Voz de Mérida.**

- Sesiones fuera del estudio de grabación: 2
- Sesiones en el estudio de grabación: 2
- Tiempo promedio de la sesión: 2 horas

La actriz no había visto la película al momento de llevar a cabo este trabajo, por tanto, el primer paso fue mostrarle las escenas a trabajar. Se decidió solicitar a la intérprete A no ver las versiones de la película en español, para que no hubiese un referente vocal en nuestro idioma que inconscientemente después tendiera a imitar. La voz del personaje en inglés, dista de la propuesta que buscaba este trabajo, por ende, no hubo problema en trabajar sobre esa versión para los primeros acercamientos.

Se comentó la línea de acción y circunstancias dadas del personaje de Mérida, además de los acontecimientos previos a la escena a doblar. Esto, partiendo del hecho que de no se usaría tiempo en el estudio para ver la película.

Posterior a la reproducción de las escenas a doblar en su versión original en inglés, se indicó a la actriz la acción por parlamento de su personaje, de modo que estuviera claro cuál era la intención de cada línea para el momento de las grabaciones. A su vez, se le solicitó explorar tonos más agudos respecto a su voz natural, y tener conciencia sobre el apoyo en el diafragma para el personaje de Mérida. No se buscaba una voz “chillona”.

No se realizaron propuestas vocales en la primera sesión, ya que la actriz expresó que requería tiempo para asimilar las cualidades que se le solicitaba. No hubo problema con ello.

En el caso de Mérida, las voces del personaje en inglés, español para Latinoamérica y español de España, son agudas, dándole una cualidad infantil al personaje. Sin embargo, por las características mencionadas del personaje, la propuesta vocal de este trabajo buscaba un tono más grave, o sea, menos aniñado. Pero al mismo tiempo, más agudo que la voz natural de la actriz.

A pesar de que en la etapa de pre-producción se realizó una labor de ajuste de los parlamentos para agilizar la posterior producción, se hizo evidente durante las sesiones de grabación, la necesidad de nuevos re-ajustes para mejoras de sincronía, ya que cuando la actriz trataba de calzar los parlamentos, sobraba o faltaba tiempo de gesticulación en su personaje. Estos parlamentos se especificaron en el apartado de “Re- ajustes para guion final”.

La intérprete realizó una exploración personal y propuso un tono de voz bastante cercano al que se muestra en el producto final. Durante el proceso en general resultó positivo hacerle observaciones y permitirle que ella misma se escuchara para que reconociera las acotaciones que se le hacían. La actriz practicó por su parte fuera de nuestras sesiones, y esto se vio reflejado en la eficacia a la hora de doblar.

Su método casero de práctica consistió en reproducir la película, siempre en inglés, y tratar de calzar encima de los parlamentos de la actriz, las líneas en español. De modo que, para ella, la melodía de los parlamentos resultó ser de suma ayuda para agilizar la sincronía. Posteriormente, se le solicitó probar bajando todo el volumen de la película y tratando de conservar los tiempos de movimiento gestual en coordinación con sus textos como método casero de práctica, ya que, a la hora de grabar, no contaría con *cues* de sonido.

Por medio de este ejercicio de práctica realizado por la actriz, ella notó que se sentía más cómoda y segura con *cues* de imagen, que con *cues* de sonido o de tiempo. Este descubrimiento fue importante, y se puso especial atención a este aspecto en los demás procesos.

A la hora de grabar en el estudio, la actriz tuvo problemas con las entonaciones de las preguntas. El modo en el cual entonaba los finales de las oraciones, la hacían sonar mexicana o costarricense, cuando por el contrario se buscaba la neutralidad del acento sin perder la intención de la pregunta. Una manera que utilizamos para corregir esto, fue la de marcar en el guion, con un lápiz, las acentuaciones exactas del parlamento.

Hay que mencionar que en ningún momento se quiso decir los parlamentos a la actriz para que ella los imitara, por el contrario, el objetivo era guiarla para que por medio de instrucciones ella misma llegara a la entonación que se le solicitaba. Solamente en dos ocasiones, se debió detener la grabación para definir la entonación de preguntas con la actriz.

El guion se dividió en varias partes para trabajar por unidades y no abarcando su totalidad de un solo golpe. Una vez dividido el guion y comprendida la acción de cada parlamento, se comenzó con el trabajo sobre la sincronización de voz, con ayuda del programa VEGAS.

Se grabó la voz de la actriz sobre la escena directamente desde el micrófono incorporado de la computadora VAIO. Y se grabaron varias versiones del mismo parlamento para probar distintas modificaciones en la voz. A su vez, se trabajó con *loop* en frases que se le complicaban a la intérprete por no tener un *cue* claro o un *cue* muy rápido como un cambio de toma.

Fue útil que la intérprete trabajara *loops* de una misma frase con distintas intenciones, para probar el ejercicio de mantener un tono con diferentes volúmenes, entonaciones, inflexiones, etc. Este fue otro punto destacado para observar en los demás procesos.

La metodología con los *loops* fue: ver al personaje, practicar el parlamento, grabar, escucharse para identificar errores, repetir el *take*. El hecho de que la actriz se escuchara, y reconociera a través de la reproducción de su voz las observaciones que se le hacían, agilizó su capacidad para hacer correcciones.

En el proceso se descubrió que, si bien, todos sus parlamentos eran cortos, había entre sus frases muchas pequeñas reacciones que volvieron complejo el *lypsinc*. En varias ocasiones le tomó más tiempo a la actriz sincronizar pequeñas reacciones sonoras, que los mismos parlamentos.

Otro hallazgo digno de mencionar en este proceso, fue que los guiones en español de la película VALIENTE, no hay mayor preocupación porque la traducción del doblaje colabore prioritariamente en términos de sincronía, como se ejemplificó de previo en la comparación entre traducciones. Los doblajes al español, de esta película específicamente, suelen presentar frases más largas, que las originales en inglés; esto por un tema de literalidad en la traducción y estructura gramatical del idioma español.

A pesar de que contaba con dos horas por sesión para el uso del estudio, solo usábamos un aproximado de hora y media. Cuando el intérprete es efectivo, es correcto identificar cuando es requerido detenerse, para no generarle estrés a la actriz y con ello tensiones indeseadas que se noten en la voz.

Asimismo, el análisis de la acción por parlamento fue una herramienta que intervino definitivamente en la eficacia del trabajo. Hablando en términos generales, cuando la acción se tiene clara, y la intención apoya la imagen, el actor o la actriz se convierte en el personaje. Por tanto, solo debe ocuparse del *lynpsinc* y no de entrar en la ficción de la escena.

Por último, la intérprete siempre trabajó cómoda, relajada y en confianza para realizar sus propuestas. Esto se vio directamente reflejado en su voz, ya que, a pesar de grabar en tres sesiones separadas con varios días de diferencia, la voz del personaje es uniforme en la totalidad del doblaje. Y no hubo en ningún momento conflictos por “pérdida del tono”.

#### **IV.2.2 Intérprete B. Voz de la bruja**

- Sesiones fuera del estudio de grabación: 4
- Sesiones en el estudio de grabación: 3
- Tiempo promedio de la sesión: 2 horas

A diferencia de la intérprete A, la intérprete B vio la película en el 2012, año de su lanzamiento. Por tanto, de igual manera se le solicita no ver la película en ninguna de sus versiones en español durante el tiempo que se encuentre en este proceso de doblaje. Igualmente, con el fin de que inconscientemente no imite los tonos de las actrices que interpretan esas voces.

La voz de la bruja refleja el cambio más evidente en cuanto a tonalidades en la voz. En las versiones en inglés, español para Latinoamérica y español para España, las voces del personaje son más graves que la que se buscaba en esta propuesta de esta investigación, lo cual puede generar que el personaje se perciba con personalidades un tanto distintas según cada abordaje. Los tonos graves la hacen sonar menos amigable que los tonos agudos.

En la primera etapa del proceso, no hay una detención por analizar el personaje a fondo, sino que se explica en términos generales quien es el personaje y cuál es su relación con los otros personajes que intervienen, para refrescar la información a la actriz. Sin embargo, sí se trabaja sobre la acción dramática de cada parlamento.

A diferencia de la intérprete A, esta actriz realizó propuestas vocales desde el día del primer encuentro mientras se leían las escenas. Por ende, se le dan por adelantado características vocales de su personaje para que de una vez las pueda implementar y realizar primeros acercamientos hacia una voz para la bruja: aguda, avejentada, carrasposa, no “chillona”. Lo cual no quiere decir que una sea mejor que otra, sino que ambas actrices tienen abordajes diferentes.

La voz de la actriz varía con cada indicación que se le da tanto de tono como de entonación, con lo cual queda clara su agilidad para incorporar instrucciones en su emisión. La voz del personaje dista enormemente de su voz natural.

Otra diferencia respecto a la intérprete A, fue que en el caso del proceso de la intérprete B, dada la velocidad acelerada con la cual habla el personaje de la bruja, fue más efectivo trabajar primero la sincronía y el reconocimiento de los tiempos de gesticulación del personaje, para posteriormente adecuar en ellos, las intenciones de los parlamentos. Caso contrario sucedió con la intérprete A, con la cual primero se abordaron las intenciones y después el *lypsinc*.

Hay que mencionar que, al momento de iniciar esta investigación, la actriz tenía entre seis y siete meses de embarazo de gemelos. Y se tuvo la sospecha de que este factor pudiese afectar su rendimiento, tanto en la capacidad para reserva de aire, como en la homogeneidad en el tono de voz del personaje durante las distintas sesiones, por la eventual complicación para apoyo diafragmático.

Sin embargo, a pesar de que la actriz manifestó tener un poco más de complicación para reconocimiento de la sensación apoyo diafragmático, su condición no fue para nada un impedimento para realizar el trabajo de doblaje a lo largo de las semanas del proceso. Tampoco requirió de descansos más frecuentes en las sesiones ni de doblar en posición sentada.

Al igual que con la Intérprete A, los parlamentos de más complejidad se trabajaron por medio de *loop*, y la misma dinámica: ver, practicar, grabar, escuchar, repetir. Además, los ensayos se realizaron con la herramienta VEGAS. Sin embargo, se descubre que este requiere de mucha memoria en la computadora. Por tanto, fue necesario borrar los *takes* que no funcionaban, para tener espacio suficiente en el programa y que la escena se pudiera reproducir correctamente para grabar.

El guion requirió de modificaciones eliminando o sumando palabras para favorecer a la actriz en su sincronía. Misma situación que se presentó en el caso de la intérprete A, donde a pesar de tratar de coincidir la longitud de las palabras con el tiempo de gestualización del personaje en pantalla, se debió hacer pequeñas variantes.

Los parlamentos del personaje de la bruja son más largos, contienen más frases que los de Mérida. Sin embargo, la intérprete B recalca la complejidad que suman las pequeñas reacciones de los personajes entre los parlamentos. Por tanto, calzar esos pequeños sonidos puede ser igual de complejo que un parlamento con una o varias frases. Observación que ya se había hecho por parte de la intérprete A.

Al igual que en el caso de la intérprete A, la intérprete B expresa que prefiere buscar *cues* en la imagen y no en el *TC*. Ya que le era más claro identificar una señal en la misma trama que se desarrolla, que viendo el cronómetro de la imagen.

Se debe señalar también que tanto en el caso de la intérprete A como en el caso de la intérprete B, con cada sesión que se trabajaba, se agilizaba más el trabajo en el estudio de grabación. Además, en cada sesión las actrices se arriesgaban a emitir más parlamentos por *take* y

cada parlamento correcto lograba en menos *takes*. A lo cual también se vincula la claridad en la acción por parlamento.

#### **IV.2.3 Intérprete C. Voz del cuervo**

- Sesiones fuera del estudio de grabación: 1
- Sesiones en el estudio de grabación: 2
- Tiempo promedio de la sesión: 1 hora

En el proceso del intérprete C, también se dio una primera etapa para comprensión de la situación y las acciones por parlamento; de modo que se le mostró su escena en inglés. Además, para este momento ya es clara la metodología de trabajo que podría funcionar a nivel de ensayo con el programa VEGAS y en el estudio de grabación: ver, practicar, grabar, escuchar, repetir.

La voz que se buscaba en esta investigación para el cuervo, era similar a las versiones en inglés, español para Latinoamérica y español para España. El personaje suele emitir sonidos propios de su especie, además de interpretar el rol de una mascota, por ende, no hubo afán por caracterizar su voz como un humano. El objetivo de esta propuesta era que sonara como un personaje masculino, con una voz aguda que mantuviera su cualidad de pájaro. Y a su vez, mucho más aguda que la voz natural del actor.

El personaje del cuervo no tiene labios, lo cual simplifica el trabajo del intérprete C en un 50%, con respecto a las intérpretes A y B. Esto, ya que solo hay que preocuparse por coordinar la longitud de las frases y su sincronización con los movimientos de apertura y cierre del pico del personaje; o sea, no hay vocales para “calzar”.

A su vez, este personaje solamente interviene en cinco parlamentos de la escena doce. Por esa razón, se decidió incorporar su participación de último. Y al ser tan poca participación, y dada la agilidad que habían demostrado las otras actrices, se asumió, que era posible grabar todo en una sola sesión.

En efecto, el actor rápidamente encontró la voz que se le solicitó, pero entonaba la misma melodía en todos los parlamentos. Así que fue necesario, insistirle en hacer los énfasis de los parlamentos con distintas palabras. De igual manera, el actor realizó rápidamente los cambios, y también trabajó sin referente de las voces de los otros personajes, a pesar de ser la última línea de audio incorporada.

En el caso del intérprete C, fue requerido volver a llamarlo al estudio en una sesión posterior, ya que uno de los parlamentos no se entendía bien, y esto se evidenció días después de su sesión, en la etapa de post-producción. Esta fue la única ocasión en la cual se debió llamar a uno de intérpretes para corregir una sola frase.

#### **IV.2.4 La labor del técnico en la etapa de producción**

Si bien es cierto, esta investigación no tuvo como foco primordial explicar los procesos técnicos del uso de la tecnología para la realización del doblaje, hay que reconocer cuáles fueron las tareas que llevó a cabo el técnico acompañante del proceso, Allan Hernández. Resultaría incompleta la descripción de esta segunda fase si no se tuviese en cuenta la importancia de su intervención. A su vez, se debe también reiterar la importancia del aporte de la tesis de Conejo (2011), para la mejor comprensión de los procedimientos técnicos respectivos.

Al igual que la pre-producción no se resume a la labor de adaptación y ajuste, la producción no se limita al trabajo actoral. Si no se cuenta con una persona que domine al dedillo los equipos del estudio, simple y sencillamente no habría doblaje. En este caso específico, el técnico se encargó de las siguientes labores durante la etapa de producción:

- Preparación del equipo:

El técnico se encargó de preparar el estudio para cada sesión: abrir el espacio, encender monitores de sonido y pantallas, conectar los micrófonos y abrir los programas requeridos para la grabación. En fin, toda la parte referente a manipulación del equipo del estudio de grabación.

- Ajuste de sonido:

Antes de comenzar con la grabación de los *takes* de cada intérprete, se realizaron pruebas para ajustar los micrófonos a las cualidades de la voz de cada intérprete y los volúmenes a utilizar. Además, se probaron los audífonos de los intérpretes para asegurarnos de que había comunicación clara entre la cabina y el sector de controles.

- Grabación:

Este aspecto se resume a la manipulación del software *Protools*, el programa de audio por computadora utilizado para registrar los sonidos y guardarlos. Por ende, el técnico estuvo a cargo de registrar cada *take* y sus repeticiones, para la posterior elección de la toma final para el doblaje.

- Edición:

En palabras de Conejo (2011), la edición “consiste, a grandes rasgos, en la limpieza de los sonidos grabados, del ordenamiento de las partes para hacerlas sonar coherentes y cohesionadas (...)” (Conejo, 2011, p.24). Tomando en cuenta que los tres intérpretes grabaron sus parlamentos por separado, este fue un procedimiento indispensable para unir los audios al final de cada sesión y monitorear si en efecto los personajes no se interrumpían unos a otros.

- Mezcla:

El hecho de haber grabado por separado, también requirió de una unificación de los volúmenes para homogenizar los sonidos al unir las tres voces. Esto es, en palabras de Conejo: “nivelar las potencias de los sonidos” (Conejo, 2011, p.25). Sin embargo, no hubo preocupación en esta etapa por jugar con planos ni con efectos en las voces, ya que la incorporación de la banda sonora sería trabajada en la post-producción.

### **IV.3 Post- producción**

Se llegó a la etapa de post-producción de este proyecto cuando todos los parlamentos habían sido grabados y los mejores *takes* habían sido elegidos. De modo que cuando los intérpretes ya habían finalizado su labor, fue momento de optimizar el producto en cuanto a la incorporación del resto de los efectos sonoros de la escena. Para Montañez: “En sonido, la fase de postproducción es donde se busca que todos los componentes de sonido interactúen entre sí para crear una banda sonora que acompaña y complementa la imagen” (Montañez, 2009, p.112).

Fue en este momento del proceso, que junto con el técnico se dispuso a detallar el material grabado en términos de planos de los sonidos e incorporación de sonidos especiales y música. Por tanto, el proceso de mezcla descrito anteriormente, tuvo lugar tanto en la producción como en la post-producción.

(...) cuando la persona ha grabado y escuchamos el material, a ese canal o esa voz se le realiza ya sea alguna compresión<sup>10</sup>, o puede ser una ecualización<sup>11</sup> diferente o puede ser una amplificación, o podría ser que perfectamente la voz quedó más baja del nivel normal entonces tuvimos que amplificar la voz, o si la voz estaba en un volumen diferente con respecto a los otros personajes, entonces hay que nivelar los volúmenes de audio. Eso lo hacemos en post-producción”. (Hernández, comunicación personal, 10 de marzo de 2016)

Cada vez que se realizaban ajustes de volumen, ecualización o efectos en las voces, se reproducía la totalidad del producto para asegurarnos de que los cambios mejoraban el audiovisual. Sin embargo, en el caso del intérprete C, esta constante visualización del doblaje evidenció que uno de sus parlamentos no se comprendía por motivos de dicción. Por tanto, el actor fue llamado de nuevo al estudio para la corrección de este parlamento.

También fue requerida la eliminación de algunas reacciones de los personajes que se incluyeron en el guion adaptado, ya que, si bien estaban justificadas en la situación, interrumpían algún parlamento de otro de los personajes. Lo cual se evidenció hasta ese momento.

---

<sup>10</sup> Un video compresionado es aquel que ha sufrido un proceso de disminución de cuadros por segundo.

<sup>11</sup> Balance tonal.

Una vez realizadas las correcciones mencionadas, y ya con la mezcla terminada, se trabajó en el proceso conocido como “masterización”. Para Hernández (2016), la masterización básicamente busca la limpieza de la grabación en términos sonoros; y a su vez, todo el ambiente sonoro de una película, incluidos efectos, música y parlamentos, están contenido en un master. En palabras de Conejo:

La masterización permite elevar y resaltar aspectos sonoros dentro de la mezcla final (...) Por otro lado, involucra un proceso creativo que busca realzar, pulir y corregir detalles de la mezcla final para otorgarle ese sonido profesional de las grabaciones comerciales”. (Conejo, 2011, p. 27)

En la post-producción de este doblaje, también se sustituyó el audio de la banda sonora, que se compone tanto de música como de efectos de sonido. Hernández describió este proceso de la siguiente forma:

Se descargaron los audios originales de la película y se superpusieron sobre el audio real que fue “bajado”<sup>12</sup> totalmente (...) En este caso, para realizar algunos efectos de sonido se buscaron efectos de sonido en la página *Free Sound*, que es audio libre que se puede usar, sonidos como las burbujas, la escoba, la puerta (...) (Hernández, comunicación personal, 10 de marzo de 2016).

Una dificultad ante la cual nos enfrentamos en la post-producción, surgió cuando, una vez realizada la mezcla para masterizar, nos percatamos de que la mezcla no sincronizaba correctamente con el video en alta definición. Esto sucedió ya que, como se mencionó en la

---

<sup>12</sup> Se refiere a bajar el volumen.

metodología, para las grabaciones del doblaje y la mezcla se utilizó una versión de baja definición de la película VALIENTE. Hernández explica este hecho:

“(…) el trabajo en el estudio lo hicimos con un video de *Youtube* compresionado, cuando nosotros pretendíamos presentar el producto final con un video de alta calidad tomado un *DVD*. Entonces a la hora de realizar la pega entre el audio con el video que teníamos, no pegaba. En ese caso lo que tuve que hacer, fue realizar un proceso de disminución de cuadros al video en alta calidad para que el sonido calzara. (Hernández, comunicación personal, 10 de marzo de 2016).

Esta compresión a la cual se refiere Hernández, se realizó en el *software Final Cut*. herramienta que integra tanto video como audio para procesamiento del producto final. De forma tal, que permite la mezcla entre las dos partes para que trabajen como una sola.

Otra labor que desempeñó el técnico, fue la de crear atmósferas por medio de la multiplicación de un efecto que funcionaba bien en determinado momento. Por ejemplo, en los primeros segundos del doblaje, cuando Mérida entra a la estancia de la bruja, se puede oír en segundo plano el sonido de martillos para dar ambiente.

Todo este proceso, se llevó a cabo con la finalidad de incorporar la mayor cantidad de sonidos, ambientes y música posible para enriquecer las escenas, en el tiempo que quedó disponible para uso del estudio. De modo que el producto final mostrado, no solo incluyera las voces de los personajes, sino la banda sonora.

## **CAPITULO V. Conclusiones**

Para efectos de esta investigación, se entendió “doblaje” como: sustitución de las voces originales de un producto audiovisual, por otras en otro idioma, procurando la sincronía entre los sonidos o palabras y los labios de los personajes. A su vez, este proceso requiere de todo un listado de actividades divididas en tres etapas: pre-producción, producción y post-producción. Las cuales esta investigación exploró y describió.

La etapa de pre-producción duró seis meses. En ese tiempo las actividades específicas realizadas fueron: elección del material a doblar, preparación del guion, análisis del guion por parlamento, elección de los intérpretes, adquisición de herramientas para práctica, y labor de gestión de permiso para uso del Estudio de Grabación del Teatro Universitario.

En esta fase se descubrió que, pesar de contar con dos versiones de guion en español, era indispensable la adaptación de un tercero que buscara ajustarse más fielmente a los labios de los personajes en pantalla. Lo anterior, dado que, en las versiones oficiales dobladas en español para Latinoamérica y español de España, los parlamentos tienen una longitud tal, que resultan más largos que los movimientos de los labios de los personajes, en algunas ocasiones.

La etapa de producción del doblaje de las dos escenas requirió 22 horas, en las cuales correspondieron a todo el trabajo de ensayo con los intérpretes, previo al ingreso al estudio, y las sesiones de grabación en la cabina. Durante esta etapa se trabajó individualmente con cada intérprete y se requirió del trabajo del técnico Allan Hernández en los controles para las grabaciones en el estudio.

La producción no incluye solamente la grabación de las voces, sino una lista numerosa de actividades y labores que se desarrollan gracias al trabajo de un técnico de sonido, video y edición

para la manipulación de los equipos y la tecnología para el doblaje. Y sin los cuales, a pesar de haber elenco y guion, no habría audiovisual.

La clarificación de las circunstancias dadas y la trama de la escena, hizo que los intérpretes comprendieran con claridad la intención de cada parlamento y la relación de su personaje con los otros en pantalla. Esto fue de suma importancia, pues las escenas a doblar no estaban ubicadas al inicio de la película, y fue necesario para los actores comprender, o recordar, los acontecimientos previos.

Trabajar con profesionales en Artes Dramáticas agilizó el trabajo práctico en la producción, ya que poseen facilidad para la comprensión de circunstancias dadas, el contexto de la ficción y la asimilación del análisis de la acción dramática. Además, tienen facultades interpretativas para el trabajo de intenciones dramáticas con voces de carácter.

A su vez, el hecho de que estos profesionales en Artes Dramáticas también dominaran el manejo de la voz ante micrófono, permitió que las acotaciones que se les dieran, estuvieran más enfocadas en la actuación. Siendo esto así, se pudo hacer más énfasis en los trabajos de caracterización e interpretación.

En inglés se usan menos vocales, por tanto, es imposible un doblaje 100% sincronizado en las aperturas de los labios de los personajes. Esto requiere de un constante trabajo de ajuste en el guion aun y cuando se está en el proceso de producción.

“Neutralidad” es un término que se relaciona con el acento y no con la intención. La neutralización de la emoción que la voz debe reproducir no afectó las intenciones, emociones ni reacciones de los parlamentos.

Una de las mayores dificultades del trabajo de doblaje para un intérprete principiante, corresponde a la rapidez con la cual hay que sincronizar el texto con la imagen del personaje, sin perder las intenciones y entonaciones requeridas.

Dada la agilidad de las grabaciones al contar con profesionales, enriquecido por el trabajo previo de ensayo, se tuvo tiempo suficiente para poder trabajar la mezcla de sonido. De esta forma se pudo presentar un producto que además de las voces de los personajes, contara con los efectos, ambientes y demás elementos sonoros de las escenas originales.

En la actuación para doblaje “la práctica hace al maestro”. Conforme pasaba cada sesión, los intérpretes se volvían más efectivos en cuestiones de los *takes* que les tomaba completar correctamente un parlamento.

El trabajo de post-producción de las dos escenas tardó diez horas en total. Específicamente se realizaron las labores de mezcla de las voces de los intérpretes con los sonidos de la escena y la masterización de todos los sonidos de las escenas, gracias al apoyo técnico. Se logró de esta manera, dar con un producto audiovisual de 00:04:00 minutos de duración, con voces dobladas por intérpretes profesionales en Artes dramáticas y la banda sonora completa para ambas escenas.

La sincronía, lejos de ser necesaria solamente al momento de grabar, como se podría pensar, acompañó este proceso en las tres etapas. En la pre-producción se debió velar porque la longitud de los parlamentos originales y los de la re-adaptación fuesen similares. En la producción se hicieron nuevos re-ajustes sobre la marcha, ya que los diálogos debían calzar con los tiempos de movimiento de los labios de los personajes. Del mismo modo, en la post-producción se vivieron dificultades de sincronía entre el master y el video, por las calidades de los videos utilizados, lo cual se solucionó técnicamente por medio de la compresión del video en alta definición.

Los parlamentos de las versiones en español de un mismo guion, pueden presentar modificaciones dependiendo de la zona geográfica hacia la cual vayan dirigidas. Solamente cinco parlamentos entre las dos escenas, son dichos de la misma forma en las versiones en español; la gran mayoría de ellos tienen estructuras y palabras distintas a pesar de mantener el mismo mensaje.

Las iniciativas por hacer el doblaje una industria en Costa Rica, no han llegado a concretarse. Sin embargo, en nuestro país sí se realizan trabajos de doblaje de voz en pequeñas proporciones. De hecho, el ejemplo de El Salvador, con su estudio *BlaBlaBla Film & Dubbing*, nos demuestra que este mercado sí tiene posibilidades de desarrollo en países subdesarrollados.

Ante la inmensa variedad de productos audiovisuales que requieren de la técnica del doblaje, se evidencia como esta disciplina podría comenzar a desarrollarse en Costa Rica partiendo de trabajos como cortometrajes o comerciales, y poco a poco avanzar hacia trabajos de mayor requerimiento. Disciplinas como: animación digital, lenguas modernas, artes dramáticas y producción audiovisual, tienen un eventual mercado importante en el doblaje de voz.

La Escuela de Artes Dramáticas forma intérpretes profesionales que se gradúan con las herramientas básicas necesarias para realizar trabajos de doblaje de voz. El producto final de esta investigación es prueba de que en Costa Rica hay talento actoral para desempeñar trabajos profesionales de doblaje de voz, solo es necesario que los interesados se capaciten para agilizar su técnica y efectivizar el tiempo de grabación.

## **V.I Recomendaciones**

Para llevar a cabo un trabajo de doblaje, es indispensable buscar un estudio que cuente con los equipos y condiciones específicas para realizar este trabajo. Los estudios de grabación suelen tener áreas de especialidad, y no por el hecho de ser un “estudio de grabación”, posee las herramientas necesarias para la optimización del producto.

Del mismo modo, es vital contar con una persona que se encargue de toda la parte técnica tanto en la producción como en la post–producción del doblaje. Esto ya que las pruebas de sonido, monitoreo, mezclas, entre muchas otras, son labores que únicamente una persona capacitada en esa área sabría ejecutar.

El trabajo con los intérpretes previo a ingresar en el estudio, tanto para indicar la acción por parlamento como para practicar entonaciones de frases, es un factor que hay que tomar en cuenta al trabajar con principiantes en doblaje de voz, para reducir y agilizar el tiempo requerido en el estudio de grabación. Las acciones claras son grandes aliadas para la correcta emisión de los parlamentos.

Se recomienda que la posición de los actores en el estudio de grabación sea de pie, de modo que puedan incorporar todo su cuerpo en función de la emisión. Además, esta posición favorece el apoyo diafragmático, aumenta la reserva de aire y ayuda a tener conciencia sobre la postura, que debe ser la correcta para no adquirir tensiones innecesarias que se reflejen en la voz.

El programa de edición y video VEGAS, funciona como herramienta para la práctica de la sincronización de un modo casero. Lo cual comprueba que aquellos que deseen realizar sus primeros ejercicios en la práctica, no necesariamente requieren siempre del acceso a un estudio de

grabación. A su vez, el intérprete debe descubrir si su facilidad para identificar sus entradas son *cues* de imagen, de sonido o de tiempo.

Basándonos en las características específicas de los actores que participaron en este proyecto de graduación, a aquellos actores con una sensibilidad más auditiva, posiblemente les sea más cómodo el ejercicio de hablar encima de la voz original; ya que tiene la capacidad de calzar su guion con los tiempos del personaje original. Si, por otro lado, se es más sensible visualmente, entonces los pies o *cues* de imagen podrían ser más eficaces para la emisión de los parlamentos.

Puede resultar más cómodo para un principiante, recurrir a los *cues* de imagen en vez de *time code* (TC). A la hora de hacer interpretaciones para doblaje de voz, es indispensable tener una gran capacidad para trabajar con varios focos simultáneos de atención: reconocer el momento preciso de entrada de los parlamentos y calzar las palabras con el personaje en pantalla.

La corrección principal que se hizo a los tres actores, fue la de no entonar los finales de frase hacia arriba. Un caso claro de la agudización exagerada de los finales de frase, es cuando se emiten preguntas. Esto es un rasgo que caracteriza el acento del costarricense. Por tanto, hay que buscar las palabras en las cuales se desea que el intérprete haga los énfasis, para eliminar esa característica regional.

Es recomendable que, posterior a su grabación, los principiantes se escuchen para que puedan reconocer a través de la reproducción de su voz, las observaciones que se les hacen. Para el actor y la actriz de doblaje, la mejor manera de comprender las correcciones es escuchando sus errores.

El trabajo de grabación en *loop* es eficaz para trabajar las frases de más dificultad para el intérprete. La repetición permite que el actor memorice la musicalidad de las frases que le resultan complejas, de modo que después de este tipo de práctica, se sincroniza con mayor facilidad.

Para llevar a cabo un doblaje de voz con intérpretes profesionales en Artes Dramáticas en un nivel principiante, se debe partir del hecho de que cada minuto de audiovisual, requiere de horas de trabajo antes, durante y después de las grabaciones. Específicamente en el caso de esta investigación, podemos hablar de que 00:04:00 minutos de doblaje, se lograron en varios meses de pre-producción, 22 horas de producción y 10 horas de post-producción.

## Referencias Bibliográficas

Este proyecto se elaboró bajo el formato de citación de referencias APA en su Sexta Edición.

Ávila, A. (2011). *El doblaje* (4 ed.). Madrid, España: CATEDRA.

Bonilla, M. y Vladich, A. (1982). *Artes Dramáticas en la escuela*. (1 ed). San Jose, Costa Rica: EUNED.

Caballero, C. (2004). *¿Cómo educar la voz hablada y cantada?* (16 ed.). Distrito Federal, Mexico: EDAMEX.

Conejo, J.M (2011). *Adaptación de un guion audiovisual a un radioteatro*. (Tesis de Licenciatura en Artes Dramáticas). Universidad de Costa Rica.

Field, S. (1996). *El manual del guionista*. México: PLOT EDICIONES.

Guevara, A. (2003). *Locución. El entrenador Personal*. España.: LA CRUJIA EDITORES.

Montañez, L. (2009). *Contenido Didáctico del curso de Diseño Sonoro de la Universidad Nacional Abierta a Distancia*. (Informe-208036). Bogotá.

Nascou, S. (2011). *Estudio empírico y descriptivo de las estrategias de traducción utilizadas en la su titulación y el doblaje de la película danesa “Direktøre for det hele”*. (Tesis de Maestria en idiomas y comunicación empresarial). Universidad de Aarhus: Dinamarca.

Negre, R. (2009). *Una ventana a la imaginación: la voz*. (Tesis de Licenciatura en Comunicación y Periodismo). Universidad Autónoma de México: Aragón, México.

Palencia, R.M. (2002). *La Influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes*. (Tesis doctoral). Universidad Autonoma de Barcelona. Barcelona, España.

Rojas, C.E. (2011). *Elaboración de un manual sobre oratoria y locución*. (Tesis de

Licenciatura en Comunicación Social). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca: México.

Vives, J.M. (2013). *Análisis de la Traducción para e doblaje, de los referentes culturales, en España e Hispanoamérica, en películas infantiles: El caso de Madagascar*. (Tesis de Licenciatura en Traducción e Interpretación). Universidad de Vich: Barcelona, España.

### **Referencia Electrónicas**

Betancor, N. (2012). *Reseña Crítica para Brave*. Recuperado de <http://www.desdehollywood.com/primer-resena-critica-de-brave-valienteindomable-en-espanol-mas-disney-pixar/>

Díaz, C. (s.f). *La educación de la voz en los profesionales de los Medios de*

*Comunicación*. (Tesis de Maestría en Escritura Creativa). Universidad de Sevilla: Sevilla, España. Recuperado de <http://fama2.us.es/fco/tmaster/tmaster26.pdf>

Fettman, J y Morton, R (s.f). *Understanding TIME CODE- part I*. Recuperado de

<http://www.bhphotovideo.com/find/newsLetter/Time-Code.jsp>

Fontcuberta, J. (2011). *La traducción en el doblaje o el eslabón perdido*. Recuperado de

[http://www.uab.cat/Document/770/928/fontuberta\\_doblatge.pdf](http://www.uab.cat/Document/770/928/fontuberta_doblatge.pdf)

Freijo, E y Torres, I. (s.f). *El proceso de doblaje*. Recuperado de <http://www.eldoblaje.com/>

[varios/proceso2.asp](http://www.eldoblaje.com/ varios/proceso2.asp)

Galán, E. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios*

*audiovisuales*. Recuperado de <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/ articulos2007b /ElemaGalan.pdf>

- Gomez,A. (2012). Español neutro, gobal, general, estandar o internacional. *Revista omnibus n.39*. Recuperado de <http://www.omni-bus.com/n39/sites.google.com/site/omnibusrevistainterulturaln39/especial/espanol-internacional.html>
- Lizama, U. (s.f). *Uso de Loops*. Recuperado de [http://perlenespanol.com/tutoriales/bases\\_de\\_perl/uso\\_de\\_loops.html](http://perlenespanol.com/tutoriales/bases_de_perl/uso_de_loops.html)
- Informador (2010). Eugenio Derbez presume que su burro impacta más que el de Murphy. Recuperado de <http://www.informador.com.mx/entretenimiento/2010/193283/6/eugenio-derbez-presume-que-su-burro-impacta-mas-que-el-de-murphy.htm>
- Marín, E.M. (2008). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Métodos y estrategias de investigación. Recuperado de <https://metinvestigacion.wordpress.com/category/doc-metodologia/>
- Marza, A y Torralba, G. (2013). *Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España*. [pdf]. Recuperado de [http://www.trans.uma.es/trans\\_17/Trans17\\_035-050.pdf](http://www.trans.uma.es/trans_17/Trans17_035-050.pdf)
- Mayoral-Asensio, R. (1997). *Nuevas Perspectivas para la traducción audiovisual*. Universidad de Granada. [pdf]. Recuperado de [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Nuevas\\_Perspectivas\\_TAV.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Nuevas_Perspectivas_TAV.pdf)
- Mayoral-Asensio, R. (s.f). *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. [pdf]. Recuperado de [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV\\_Sevilla.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf)
- Petrella,L. (1997). *El español 'neutro' de los doblajes, intenciones y realidades, en: Actas del Primer Congreso Internacional de la Lengua Española. Instituto Cervantes*. Recuperado de <http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/zacatecas/television/comunicaciones/petre .htm#neutro>.

Orrego-Carmona, D. (2013). *Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital*. [pdf]. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/mutatismutandis/article/view/17081/15436>

Whittaker, R. (2004). *Micrófonos: Parte II*. Recuperado de <http://www.cybercollege.com/span/tvp039.htm>

## **Audiovisuales**

Guevara, D. (11 de Agosto de 2015). Experiencia personal en doblaje de voz. (M. Katia, entrevistadora).

Hernandez, A. (10 de Marzo de 2016). Proceso de post-producción. (M. Katia, entrevistadora).

Martínez, M. (19 de Agosto de 2015). Antecedentes de doblaje de voz en Costa Rica. (M. Katia, entrevistadora).

Rojas, H. (19 de Agosto de 2015). Experiencia como estudiante de doblaje de voz en Mexico. (M. Katia, entrevistadora).

Ruiz, M. (18 de Agosto de 2015). Antecedentes de doblaje de voz en la EAD. (M. Katia, entrevistadora).

Sarafian, K. (Productora) & Andrews, M, y Champman, B. (Directores). (2012). *BRAVE* [Película]. Estados Unidos. Disney y Pixar.

**Anexo 1. Transcripción del guion original en inglés de escenas 11 y 12 de la película VALIENTE.**

A continuación, los guiones de las escenas 11 y 12 de la película VALIENTE, en la versión original en inglés.

La letra M representa los parlamentos de: Mérida.

La letra B representa los parlamentos de: La bruja.

La letra C representa los parlamentos de: El cuervo.

**Escena 11**

M: Uh!

B: Oh. Look around. You holler if you see anything you like. Everything is half off.

M: Uh. Who you are?

B: Just a humble woodcarver.

M: I don't understand...

B: See anything you like? Perhaps a touch of whimsy to brighten any dank chamber?

M: But, the will-of-the-wisps, they...

B: Oh! This is one of a kind! I'll make you a deal for this rare prize.

M: You're broom! / It was sweeping by it self

B: That's ridiculous. Wood cannot be imbued with magical properties. I should know. I'm a with...whittler...of wood. Oh! How about this conversation starter? It's made of yew wood. Tough as stone/ ah ah ah ah, that's stuffed.

C: Staring is rude.

M: Ooh! The crowd's talking.

C: That's not all I can do. Lalalalalala

M: You're a witch!

B: Woodcarver!

M: That's why the wisps led me here.

B: Woodcarver.

M: You'll change my feat.

B: Woodcarver!

M: You'll see. It's my mother.

B: I'm not a witch. Too many unsatisfied costumers / If you're not going to buy anything, get out.

M: No, the wisps led me here.

B: I don't care. Get out. Shoo. Get. Be gone with you.

M: I'll buy it all.

B: What? What was that?

M: Every carving.

B: Well...and how are you going to pay for that, sweetie?

M: With this...

B: Oh my, that's lovely, that is.

C: That would set us up for months.

M: Ah ah ah. Every carving and one spell.

B: Are you sure you know what you're doing?

M: I want a spell to change my mum. That will change my fate.

B: Done!

## **Escena 12**

M: Where are you going?

B: There.

M: What are you doing?

B: You never conjure where you carve. Very important.

B: The last time I did this was for a prince.

C: Easy on the eyes, tight pants.

B: He demanded I give him the strength of ten men. And he gave me this for a spell.  
A spell that would change his fate.

M: And did he get what he was after?

B: Yes. And made off with an especially attractive mahogany cheese board. Now.  
What do I need? Oh! Just a little bit of these... (SOUNDS)... That'll do. // And  
now let's see. What have we here?

M: Uh! A cake?

B: You don't want it?

M: Yes. I want it. You're sure if I give this to my mum, it will change my fate?

B: Oh truste mw. I'll do the trick, dearie. Expect delivery of your purchase within a  
fortnight / Uh Uh. What was that thing about the spell?

M: Did you say something about....the spell.

## **Anexo 2. Bitácora escrita de sesiones de trabajo con Intérprete A**

Mariela Baltodano

Sesión 1.

Jueves 13 Agosto 2015 / 3:30pm a 5:00pm / Casa de Mariela

Objetivo: Exponer el proyecto. Leer el guion. Ver la escena.

Estado: Cumplido.

### Actividades:

1. Se comenta a la actriz el nombre del proyecto y hacia cual público va dirigido.
2. Se comenta el tratamiento que el guion ha sufrido hasta el momento.
3. Se comenta la línea de acción, las circunstancias dadas, el personaje a interpretar, los acontecimientos previos a la escena a doblar.
4. Se lee el guion de las escenas a doblar.
5. Se ve la película original en inglés, desde el inicio hasta el final de la escena 13.

### Observaciones:

La actriz menciona haber preferido ver la película antes de la primera reunión. Sin embargo, la idea no era que ya ella tuviese un referente hasta ese primer encuentro.

Mariela señala requerir de unos días para asimilar las cualidades que se le solicitan para una propuesta de voz: aguda, juvenil, apoyada en el diafragma.

La actriz expresa su preferencia por ensayar varias veces antes de entrar al estudio para maximizar el uso del mismo.

No se presiona a intentar encontrar una voz en el primer encuentro. Se lo solicita grabar propuestas basada en varios parlamentos, de modo que para el siguiente encuentro tengamos un tono del cual partir.

### Acerca de la actriz:

Necesita trabajar por etapas: recibir anotaciones, asimilar, proponer. Por tanto, no propone desde la primera sesión.

Necesita suma claridad en las instrucciones.

### Sesión 2

Martes 25 Agosto / 4:30pm a 6:00pm / Casa de Mariela

Objetivo: Preparar las unidades 1, 2, 3,4

Estado: Cumplido.

### Actividades:

1. Se entrega el guion a la actriz y se explica su estructura.
2. Se da a la actriz la acción por parlamento.
3. Se prueba la voz de la búsqueda previa de la actriz (que ella pidió)
4. Se ve las escenas
5. Se revisa que los parlamentos funcionen para la sincronización
6. Se trabaja la sincronía con el programa VEGAS.

### Observaciones:

La actriz menciona haber visto la película completa antes de nuestra segunda sesión (solo la vio en idioma inglés) y manifiesta sentir ahora más dominio del personaje.

Posterior, se trabaja en la revisión de los parlamentos del guion respecto a los tiempos de la película y haciendo las respectivas modificaciones.

La actriz solicita dejarse la película para seguir repasando. Pero le dejo la indicación de silencie la película y probar calzar los parlamentos con un *cue* de imagen.

### Descubrimientos:

A Mariela se le habían enviado tres líneas, de otra escena de la misma película, sobre las cuales podía buscar una voz con los parámetros que se le habían dado. Pero cuando hace una lectura de las escenas a doblar, resulta que no hay mayor diferencia entre su voz natural y la del personaje.

Entonces se le solicita a la actriz que diga un par de veces una línea de las de su ensayo y que, a partir de esa memoria episódica, diga de inmediato el texto nuevo. La actriz logra recuperar el tono de su propuesta. Sin embargo, debe ser más agudo.

Los parlamentos del personaje de Mariela tienen pocas frases, por ende, permite trabajar mejor diferentes intenciones en cada uno de ellos.

Descubro que, en los guiones en español, no hay una preocupación relevante porque la traducción del doblaje se vea lo más real posible.

La actriz debe escucharse, se grabe, reconozca a través de la reproducción de su voz, las observaciones que se le hacen para que las pueda corregir.

A la hora de hacer acotaciones, la dirección no debe ejemplificar lo que quiere que el actor haga, sino que a través de una guía verbal le comunique las variaciones que se requieren.

Es importante que la intérprete trabaje *loops* de una misma frase con distintas intenciones, para probar el ejercicio de mantener un tono con diferentes volúmenes, etc.

El intérprete principiante debe sentirse cómodo, relajado, en confianza para realizar sus propuestas, cualquier presión o regaño del director, puede causarle un bloqueo

### Acerca de la actriz:

Su método para práctica de sincronía es hablar encima del personaje original. Ella es auditiva. Sin embargo, también grabara sin referente de audio.

Necesita trabajar en espacios más íntimos.

Requiere de práctica por su cuenta para asimilación total de las indicaciones.

Es efectiva dentro de la estructura, logramos trabajar mucho en hora y media.

### Sesión 3

Miércoles 26 Agosto / 1:30pm a 4:00pm / Estudio EAD

Objetivos: Repasar unidades 1, 2, 3,4. Grabar unidades 1,2 y 3

Estado: Superado.

#### Actividades:

1. Se comenta a la actriz la metodología a utilizar: ver, practicar, grabar, escucharse, repetir.
2. Se ve cada escena en inglés.
3. Se revisa que los parlamentos funcionen para la sincronización, usando el VEGAS
4. Se trabaja la sincronía grabando con VEGAS.
5. Se graba en el estudio.

#### Observaciones:

La actriz pide ver la versión en inglés, ya que su metodología fue practicar el *lip sinc* encima de la voz original del personaje.

Se le solicita buscar un tono más agudo. Conforme avanzamos en la escena, este se pierde un poco y se va pareciendo más a la voz natural de la actriz.

En este caso, eliminamos un parlamento de su escena y cambiamos por una reacción dado que no nos calza.

Los parlamentos son cortos, sin embargo, entre sus frases hay muchas pequeñas reacciones que vuelven complejo el *lip sinc*

Se trabaja en modo *loop* en frases que se le complican. Las cuales resultan ser las que no tienen un *cue* claro o un *cue* muy rápido como un cambio de toma.

Se llega muy rápido al final de las partes ensayadas. Y ella se atreve a continuar con nuevos parlamentos, lo cual se vuelve algo imprevisto. Continuamos grabando sobre la marcha. Si bien es

cierto, esas tomas adicionales no “quedaron”, fue un reto para la actriz, y de alguna manera, un ejercicio más cercano a un doblaje real.

No es un problema que la actriz vea la versión en inglés...mientras haya claridad en que yo le puedo pedir algo diferente.

#### Descubrimientos:

Resulta positivo hacerle observaciones y que ella misma se escuche para que distinga la acotación que se le hace.

Su práctica fuera de nuestras sesiones se vio reflejada en la eficacia a la hora de doblar. Trabajamos en la mitad del tiempo previsto.

Cuando el intérprete es efectivo, es correcto saber dónde parar. Más tiempo iba a embotar a la actriz. Detenemos la grabación cuando la actriz después de múltiples intentos, no logra entonar una de las frases (sonaba a mexicano o a tico). Lo ensayaba bien y lo grababa incorrecto

Involucrar su cuerpo en la interpretación. Sus pies bien apoyados.

#### Acerca de la actriz:

Toma más agua y hace movimientos de relajación.

Si usa agudos, los puede reventar. Logramos que bajara el tono sin bajar el volumen.

#### Sesión 4

Jueves 02 septiembre / 1:00pm a 3:00pm / Estudio EAD

Objetivo: Grabar Unidades 6 y 7

Estado: Completado.

#### Actividades:

1. Se reproduce la película para que la actriz practique.
2. Se revisa que los parlamentos funcionen para la sincronización, usando el VEGAS

3. Se graba en el estudio.

Observaciones:

No hubo ensayo previo al día de la grabación. La actriz considero que no era necesario para ella. Y que, con solo el repaso previo a entrar a la cabina, era suficiente.

Se escucha toda la grabación y se hace un *retake* de la primera frase del doblaje: ¿Quién eres?

Trabajamos en la mitad del tiempo previsto.

Descubrimientos:

Resulta positivo hacerle observaciones y que ella misma se escuche para que distinga la acotación que se le hace.

Acerca de la actriz:

La actriz tiene problemas con las entonaciones de las preguntas, el modo en el cual entona los finales la hacen sonar mexicana o tica, buscamos algo más neutral que no pierda la intensidad de pregunta.

No es necesario trabajar en *loop*.

La actriz comenta el hecho de que trabajar con animados le parece la mejor forma de comenzar una experiencia doblaje, dada la posibilidad de juego y la longitud de las frases.

Además, indica que, para un proceso principiante, la dirección es indispensable. Entre más clara es la guía de lo que se quiere, es mucho más sencillo llegar al resultado

### **Anexo 3. Bitácora escrita de sesiones de trabajo con Intérprete B**

Karen Mora

Sesion1.

Miércoles 12 Agosto 2015 / 2:30pm a 4:00pm / Casa de Karen

Objetivos: Exponer el proyecto. Leer el guion. Ver las escenas de investigación.

Estado: Superado.

#### Actividades:

1. Se comenta a la actriz el nombre del proyecto y el tratamiento que el guion ha sufrido hasta el momento.
2. Se refresca la línea de acción, las circunstancias dadas, el personaje a interpretar, los acontecimientos previos a la escena a doblar.
3. Se da directrices generales de la voz que se busca para su personaje: Voz aguda, carrasposa y apoyada en el diafragma.
4. Se lee el guion 2 veces. Sin afán de caracterizar.
5. Se explica la diferencia entre parlamentos y frases.
6. Se le solicita a la actriz volver a leer el guion tratando de encontrar una tonalidad basada en las directrices generales dadas.
7. Se encuentra un tono de voz del cual partir a partir de los parlamentos de la escena.
8. Se dan varias instrucciones para prueba de entonaciones.
9. Se ven las escenas a doblar en su idioma original en inglés.

#### Observaciones:

Se solicita a la actriz no volver a ver las versiones en español, ya que no se pretende que se vea influenciadas por la “imitación”. El objetivo es llegar a un tono específico a través del seguimiento de instrucciones.

La voz de la actriz varía con cada indicación que se le da tanto de tono como de entonación. De la primera lectura a la última, se le menciona que su voz debe buscar ser aguda, carrasposa y apoyada en el diafragma, no “chillona “. De inmediato la propuesta es otra. La voz del personaje dista enormemente de su voz natural.

Se solicita a la actriz aplicar distintas entonaciones y buscar ciertas intenciones que, si bien es cierto, son solo de prueba, ayudan a medir que tan rápido puede ella asimilar los cambios.

No hay una detención por analizar el personaje a fondo, sino que se explica en términos generales quien es el personaje y cuál es su relación con el otro personaje en la escena. Esta parte se realizará en la Sesión 2, con la acción por parlamento. Sin embargo, la actriz se detiene en dos ocasiones con dudas en la intensidad.

#### Acerca de la actriz:

Tiene una gran capacidad para buscar otras posibilidades diferentes a su “voz natural “.

Escucha las acotaciones y las implementa rápidamente.

Cuando la actriz trabaja para micrófono, lanza los finales de frase hacia arriba, lo cual no es tan pronunciado en su voz natural. Sin embargo, no tiene problemas serios para acercarse a un acento neutro.

#### Descubrimientos:

Al estar embarazada, la búsqueda del apoyo en el diafragma se le complica levemente. No es tan claro sentir el apoyo por la presión que ejercen los bebés. Existe sospecha de que su capacidad de aire se ha reducido con el embarazo, ya que no le fue posible trabajar más de 4 frases seguidas.

No calentó la voz y comenzó a toser a los 6 minutos.

#### Sesión 2

Miércoles 18 Agosto 2015 / 6:30pm a 8:00pm / Casa de Karen

Objetivo: Fijar inflexiones e intenciones de los parlamentos de al menos la unidad 1.

Estado: Superado

Actividades:

1. Se especifica a la actriz su acción por parlamento en las escenas.
2. Se definen las unidades a utilizar para el doblaje.
3. Se solicita a la actriz revisar su acción por parlamento con el fin de que detecte si los verbos proporcionados son lo suficientemente claros como para convertirlos acción.
4. Se le presenta el programa VEGAS a la actriz y se explica su uso como herramienta de práctica para la sincronía.
5. Se realizan prácticas de sincronización en VEGAS. Unidades 1 y 2.

Observaciones:

La comunicación es fluida y relajada entre la dirección y la intérprete.

La instalación de la computadora, el micrófono de solapa y el disco duro externo, se tarda aproximadamente 10 min. Lo cual hay que tomar en cuenta.

Es sumamente importante probar cada uno de los aparatos de previo, se pierde tiempo probando o tratando de que las cosas funcionen.

La actriz no calentó. Y no había tiempo para que lo hiciera en la sesión.

La herramienta VEGAS es sumamente útil para la práctica de la sincronización. Funciona muy bien. La actriz se siente cómoda. Estoy segura de que ayuda a llegar adelantados al estudio.

El guion que utilizamos ha recibido un tratamiento profundo para coincidir tanto en lo temporal como en lo literario con el texto original. Sin embargo, vemos como las versiones en español quedan largas en muchos parlamentos. Posiblemente sus parlamentos requieran de alguna modificación ya sea de eliminar o sumar palabras para que “calce” lo mejor posible.

La actriz hizo un aporte de verbo que considero pertinente: Dirección: Evadir // interprete: Esconder.

Se trabaja sin cama de sonido ni referente sonoro alguno, lo cual es un excelente ejercicio ya que cuando no hay referente de audio, es más difícil entrar en el *cue*.

Debo observar si conforme avanzan las sesiones, el tiempo estimado de grabación se vuelve más eficiente.

#### Descubrimientos:

La idea era trabajar primero las intenciones y después la sincronización. Pero en el caso del proceso de Karen, fue más efectivo primero trabajar la sincronía y reconocer los tiempos de gesticulación del personaje. El personaje de la Bruja habla sumamente rápido, necesitamos primero saber a ciencia cierta con cuanto tiempo se cuenta para posteriormente sobre eso, trabajar las intenciones.

Se descarta que el embarazo le haya limitado la capacidad de aire para este tipo de trabajo. En esta ocasión paso de trabajar 4 frases a 10 frases por toma.

La actriz señala que el TIME CODE no le funciona, y prefiere buscar *cues* en la imagen.

#### Acerca de la actriz:

La actriz aplica las indicaciones de inmediato a la hora de las tomas de prueba, pero en la práctica lo olvida.

Los finales de frase hacia arriba, fueron más marcados.

Pasaron siete días entre cada sesión, y la actriz no requirió escuchar su propuesta vocal previa.

Pertinencia de tener actrices haciendo este trabajo. Y de que el personaje no era tan sencillo.

#### Sesión 3

Jueves 19 Agosto 2015 / 2:00pm a 4:30pm / Aula 01 EAD y Estudio de Grabación Teatro Universitario.

Objetivo: Grabar doblaje de las unidades 1 y 2 en Estudio de Grabación Teatro Universitario..

Estado: Superado

Actividades:

1. Se repasan los parlamentos con sus respectivos objetivos.
2. Se fijan inflexiones y tonalidades.
3. Se practican los parlamentos de Unidades 1 y 2 con el programa VEGAS.
4. Se escuchan los audios de la práctica de la sesión anterior.
5. Se trabaja los parlamentos en el estudio por primera vez.

Observaciones:

La actriz no ha requerido escuchar sus grabaciones para emitir la voz encontrada.

La idea era trabajar sobre dos horas estudio para los textos de la unidad 1. Sin embargo, se terminó trabajando las unidades 1 y 2 en una hora aproximadamente.

Se probó: grabar los textos, parar, escuchar. Se probó práctica en *loop* con las frases más complicadas vocalmente.

Los primeros 3 parlamentos fueron grabados en una sola toma. Se graba ocho intentos.

Los parlamentos 4 y 5 fueron grabados en una sola toma. Se graba 15 intentos.

Sobre la marcha hicimos variaciones en el guion para favorecer a la actriz en su sincronía.

El personaje de la bruja tiene varias voces en segundo plano. Sin embargo, tiene vocales muy abiertas que hay que calzar

Descubrimientos:

A la hora de grabar en el estudio, el *lip sync* es más claro para la intérprete y curiosamente tuvimos que replantear textos para que calzara realmente la(s) frases.

Se pensaba trabajar por frases, no fue necesario.

Acerca de la actriz:

Tiene una actitud positiva y relajada.

Puede escucharse y reconocer sus fallos y atinos.

Mantiene *cues* de imagen.

La actriz requiere conciencia sobre las “S “. Ya que tiende al seseo.

#### Sesión 4

Martes 25 Agosto 2015 / 2:00pm a 4:00pm / Casa de Karen

Objetivos: Corregir parlamentos de la sesión pasada en estudio y preparar Unidades 3 y 4

Estado: Completado

#### Actividades:

1. Se entrega a la actriz un nuevo formato de guion.
2. Se señalan los cambios de palabras en los parlamentos.
3. Se explica la terminología y estructura usada en el nuevo guion.
4. Se procede a leer los textos con la voz del personaje.
5. Se hacen las pruebas de sincronía y nuevas modificaciones pertinentes para la óptima adaptación del parlamento con los labios del personaje.

#### Observaciones:

Al igual que la sesión pasada en el estudio, hubo que replantear textos para que calzaran realmente la(s) frases.

Se utilizaron las 2 horas completas de trabajo.

Trabajamos *loop* en el parlamento 10 y 28. Por la dificultad de aplicar la sincronía en ambos.

#### Descubrimientos:

Los parlamentos de las unidades 3, 4, 5,6 y7 son mucho más largos que los de las unidades 1 y 2, veremos si con un ensayo adicional, la actriz se prepara mejor para la sesión en el estudio.

*El loop* es una opción eficiente para trabajar frases o parlamentos de difícil sincronía.

A la actriz le cuesta emitir el tono del personaje al estar sentada. Cuando se pone de pie, lo logra.

#### Acerca de la actriz:

Propone ciertos cambios en palabras, algunos funcionan.

A excepción de la sesión pasada, en esta ocasión la actriz requirió escuchar una grabación pasada de la voz del personaje, ya que no pudo llegar a ella tan rápidamente como las veces anteriores. En esta ocasión, la voz era más ronca y grave que la original.

Las letras S estuvieron menos pronunciadas, lo cual buscábamos desde el inicio.

#### Sesión 5

Miércoles 26 Agosto 2015 / 10:00am a 11:30am / Estudio EAD

Objetivos: *Re take* parlamento “que ridículo”. Doblar Unidades 3 y 4.

Estado: Superado

#### Actividades:

1. Se muestra a la actriz la grabación pasada para que recuerde el tono.
2. Se trabaja en el *re take* del parlamento “que ridículo” de la unidad 2.
3. Se hacen las pruebas de sincronía con las unidades 3 y 4.
4. Se ejecutan los doblajes.

#### Observaciones:

Cuando vemos el audio de la semana pasada, escuchamos que la voz del personaje es mucho más aguda que la de la práctica anterior.

Se toma muchos *takes* de la Unidad 3 ya que la actriz quedaba corta o larga. El *cue* era un cambio de toma inmediato, lo cual significa un mayor reto de sincronización.

Se requirió de *loop* en varias ocasiones para que la actriz lograra por ella misma calzar sus frases con la morcilla del personaje (ha sido lo más difícil).

Logramos trabajar las unidades 3, 4 y tres parlamentos de la unidad 5. Quedando pendientes 3 parlamentos / 11 frases en total.

#### Descubrimientos:

En esta ocasión la idea era igualmente verme antes con la actriz para repaso antes de la grabación. Por factores de transporte de la actriz, solamente le dio tiempo de llegar a grabar, sin repaso. Curiosamente la sesión resulta un poco más tediosa y nos toma más *takes* lograr cada toma.

Cuando el *cue* es un cambio de toma, la entrada de la actriz se complica más que cuando el *cue* es un cambio de plano.

En las líneas complicadas es correcto con Karen: ver imagen dos veces, practicar con *loop* tres veces, grabar, escuchar.

#### Acerca de la actriz:

La actriz suele perder conciencia de la “s”

La actriz propone eliminación de palabras para mejorar la sincronía.

### Sesión 6

Jueves 02 de Septiembre / 9:00am a 11:00am / Estudio EAD

Objetivo: Preparar y grabar los últimos 3 parlamentos de la Unidad 5

Estado: Completado

#### Actividades:

1. Se ensaya de previo fuera del estudio para preparar los parlamentos, reconocer y practicar las inflexiones y la entonación.

2. Se hacen modificaciones a los parlamentos para mejora de la sincronización de labios con las vocales posibles.
3. Se ejecutan los doblajes.

#### Observaciones:

Se requirió de *loop* solamente en una ocasión, porque la actriz quedaba corta o larga.

Todo el tracto se graba en un *take*. Pero es necesario insertar una frase.

#### Descubrimientos:

La actriz tuvo más dificultad para completar el *take*, que en otras ocasiones. Relaciono esto con el hecho de que más que texto o parlamentos, el personaje tenía muchas reacciones en el *take*, y seguir cada pequeña emisión da un nivel extra de complejidad al trabajo ya que por lo general no tienen un *cue* tan claro.

La actriz indica que tuvo dificultad a la hora de coordinar “ver el texto con ver la imagen” por la rapidez de las reacciones.

Es importante la comunicación con la intérprete, si algo le cuesta, ¿preguntar qué es lo que cree que le está dificultando la sincronización del *take*?

Grabar *takes* largos funciona mejor que grabar y parar. La actriz es capaz de grabar más de lo que se le pide.

Las actrices graban mínimo 4 frases por *take*.

#### Acerca de la actriz:

Esta sesión la actriz no requirió escuchar la sesión pasada para encontrar el tono.

No se hizo recordatorios de la “s”.

## **Anexo 4. Bitácora escrita de sesiones de trabajo con Interprete C**

Kyle Boza

Sesión 1.

Jueves 02 Septiembre / 12:00pm a 1:00pm y 3:00pm a 4:00pm / Estudio EAD

Objetivo: Grabar los 5 parlamentos del Cuervo

Estado: Superado.

### Actividades:

1. Se comenta al actor la metodología a utilizar. Ver, practicar, grabar, escuchar, re grabar.
2. Se ve la escena completa en inglés.
3. Se revisan los parlamentos con el actor y se brinda la acción por parlamento.
4. Revisar que los parlamentos funcionen para la sincronización, usando el VEGAS
5. Se trabaja la sincronía grabando con VEGAS.
6. Se graba en el estudio.

### Observaciones:

El actor marca la misma melodía en parlamentos 1 y 2. Con indicaciones lo corrige.

El actor logra de modo rápido los *takes*.

El personaje del cuervo obviamente no tiene labios, es un hecho que esto simplifica el trabajo en un 50%, ya que solo hay que preocuparse por coordinar la longitud de las frases, mas no vocales.

### Descubrimientos:

Si se le da al interprete un *cue* claro, puede lograr la sincronización de un modo más eficaz. La sesión fue más rápida de lo esperado.

Los intérpretes involucran la parte superior de sus cuerpos en la interpretación.

Acerca del actor:

El actor comprende bien la voz que se busca en el personaje.

Grabó en frío.

Propuso un cambio de palabra.

Kyle estaba tenso.

Sesión 2

Miércoles 16 septiembre / 1:30pm a 2:00pm / Estudio EAD

Objetivo: Re grabar un parlamento.

Estado: Completado.

Actividades:

1. Se muestra al actor el audio con la grabación pasada para explicarle la corrección que hay que realizar.
2. Se graba en el estudio.

Observaciones:

No hay ensayo previo.

Se hicieron 5 *takes*. El que quedo no fue el último.

Descubrimientos:

Después de dos semanas de haber grabado los parlamentos del cuervo. Se identifica un error de dicción en uno de los diálogos. El actor se “barrio” con una palabra y hay que corregirlo.

Además, hay que corregir la intención de uno de los diálogos en los que el personaje canta. La intención esta disociada del movimiento.

### Anexo 5. Guion de Dirección

#	Personaje	Parlamento	Acción	unidad	trackM <sup>13</sup>	track B
1	Mérida	(reacción)	Descubre	1	¿Quién eres?	
2	Bruja	Echa un vistazo / grita si vez algo que te guste / la mercancía está en oferta.	Da la bienvenida	1		Echa un vistazo
3	Mérida	(reacción) ¿Quién eres?	Indaga	1	¿Quién eres?	
4	Bruja	Solo una humilde talladora	Evade	1		Echa un vistazo
5	Mérida	(reacción) No logro entender...	Duda	1	¿Quién eres?	
6	Bruja	(over) Y... ¿vez algo que te guste? / ¿qué tal un toque de fantasía para iluminar una fría recamara?	Distrae	1		Echa un vistazo

<sup>13</sup> El número de *track* permite llevar control del nombre con el cual el técnico respaldó el *take* correcto en la computadora.

7	Mérida	Pero las luces mágicas, ellas...	Duda	1	¿Quién eres?	
8	Bruja	(over) Esta es una pieza única / si te llevas esta joya te hago una rebaja.	Cambia de tema	1		Esta pieza es única
9	Mérida	¡Su escoba! / estaba barriendo... ella sola.	Descubre	2	Escoba	
10	Bruja	¡Que ridículo! / la madera no admite propiedades mágicas / yo debería saberlo porque soy bru...bri...llante (reacción)¿qué tal esta preciosidad?/ es de madera de tejo que es dura como piedra / ah ah ah ah / esta disecado.	disimula	2		Que ridículo
11	Cuervo	¡No me mires!	riñe	2		
12	Mérida	(reacción) ¡El cu-cu-cuervo habla!	Descubre	2	Escoba	
13	Cuervo	No es lo único que hago( <i>canta</i> )	Despierta	2		

14	Mérida	¡Una bruja!	Descubre	3	Escoba	
15	Bruja	¡Talladora!	Corrige	3		Talladora buena
16	Mérida	Por eso las luces me trajeron.	Comprende	3	Bruja	
17	Bruja	¡Talladora!	Corrige	3		Talladora buena
18	Mérida	cambiarás mi destino.	Asegura	3	Bruja	
19	Bruja	¡Talladora!	Corrige	3		Talladora buena
20	Mérida	Verás, es mi madre.	Explica	3	Bruja	
21	Bruja	¡No soy bruja! / demasiados clientes insatisfechos / si no vas a comprar nada entonces, ¡vete!	Contradice			Talladora buena
22	Mérida	(reacción) ¡No! / las luces me trajeron...	Insiste	3	Cada talla	
23	Bruja	(over) no me importa/ fuera/ shoo/ largo de aquí.	La echa	3		Talladora buena
24	Mérida	(over) Lo compro todo.	Sugestiona	4	Cada talla	

25	Bruja	¿Qué?/ ¿qué dijiste?	Duda	4		Talladora buena
26	Mérida	Cada talla.	Especifica	4	Cada talla	
27	Bruja	Bueno (reacción) y ¿cómo piensas pagarlo, dulzura?	Desconfía	4		Hecho
28	Mérida	Con esto.	Convence	4	Cada talla	
29	Bruja	(reacción) Es adorable.	Elogia	4		Hecho
30	Cuervo	Alcanzaría para meses.	Calcula	4		
31	Mérida	Ah ah ah ah/ cada talla-y –un-hechizo.	Negocia	4	Cada talla	
32	Bruja	¿Segura que entiendes lo que haces?	Advierte	4		Hecho
33	Mérida	Quiero un hechizo que cambie a mi madre/ eso cambiará mi destino.	Explica	4	Cada talla	
34	Bruja	/ ¡Hecho! (reacción)	Acepta	4		Hecho
35	Mérida	¿Dónde va?	Cuestiona	5	Lo que deseaba	

36	Bruja	(reacción) ¡Listo!	Prepara	5		Sho sho
37	Mérida	(reacción)	Se queja	5	Lo que deseaba	
38	Bruja	Jamás conjures donde tallas madera, muy importante/ la última vez que hice esto fue para un príncipe.	Aconseja Recuerda	5		Sho sho sho
39	Cuervo	Muy guapo/ usaba mayas.	Elogia	5		
40	Bruja	Me pidió que le diera la fuerza de diez hombres / y a cambio me dio esto / por un hechizo que cambiaría su destino.	Narra	5		Sho sho sho
41	Mérida	¿Y consiguió lo que quería?	Investiga	5	Lo que deseaba	
42	Bruja	Si / y además se llevó una maravillosa tabla de caoba para quesos/ ahora, ¿qué necesito? una pizca de esto // con eso basta / veamos ¿qué tenemos aquí?	Confirma Prepara hechizo	5 6		Confía en mí
43	Mérida	(reacción) ¿Un pastel?	Menosprecia	6	Hechizo	

44	Bruja	¿No lo quieres?	Reta	6		Confía en mí
45	Mérida	¡Sí! / lo quiero / ¿es seguro que si le doy esto a mi madre cambiará mi destino?	Acepta	6	Hechizo	
46	Bruja	Confía en mí /hará efecto, cariño// espera la entrega de tus compras en dos semanas// uh uh/ algo pasaba con ese hechizo.	Convence Avisa Duda	7		Confía en mí
47	Mérida	¿Dijo algo sobre el / hechizo?	Corrobora	7	Hechizo	

**Anexo 6. Fórmulas de consentimiento  
informado para ser sujeto de investigación.**



**FÓRMULA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**  
(Para ser sujeto de investigación)

Doblaje de voz con profesionales en Artes Dramáticas.

Código (o número) de proyecto: TFG-AD-03

Nombre del Investigador Principal: Katia Alejandra Mora Segura

Nombre del participante: Mariela Baltodano Fuentes

**A. PROPÓSITO DEL PROYECTO:**

Este proyecto está siendo realizado por Katia Alejandra Mora Segura, estudiante de Licenciatura en Artes Dramáticas, EAD, de la Universidad de Costa Rica, con el fin de realizar un doblaje de voz con profesionales egresados de la EAD.

A partir de la documentación de los procesos de tres intérpretes, entre ellos Mariela Baltodano Fuentes, tanto en bitácora escrita, como en video y audio, se hará una comparación de sus semejanzas y diferencias, a la vez que se elabora un producto de muestra audiovisual para fundamentar el tema del doblaje de voz.

Todo en un lapso de tres meses como máximo.

**B. ¿QUÉ SE HARÁ?:**

Mariela Baltodano Fuentes prestará su voz para interpretar a un personaje animado. Habrá ensayos que se pueden llevar a cabo tanto en el domicilio de Mariela Baltodano Fuentes, como en otros lugares a convenir, siempre pensando en la comodidad de Mariela Baltodano Fuentes. Sus sesiones de trabajo durarán aproximadamente dos horas y media y cada una de estas se documentará en audio, video y bitácora escrita.

Las grabaciones serán material de análisis y extractos de estas podrán ser utilizados como material a mostrar en la defensa de este proyecto ante el jurado y demás asistentes.

El doblaje final también será mostrado en la presentación pública de este trabajo. Y Mariela Baltodano Fuentes recibirá una copia del mismo.

**C. RIESGOS:**

1. La participación en este estudio puede significar cierto riesgo o molestia para usted por lo siguiente: incomodidad, ansiedad, estrés, llamados para modificación de audios, desgaste de las cuerdas vocales, claustrofobia por el trabajo en cabina de grabación.
2. Si sufriera algún daño como consecuencia de los procedimientos a que será sometido para la realización de este estudio, Katia Alejandra Mora Segura realizará una referencia al profesional apropiado para que se le brinde el tratamiento necesario para su total recuperación.

- D. **BENEFICIOS:** Como resultado de su participación en este estudio, no obtendrá ningún beneficio directo, sin embargo, es posible que los investigadores aprendan más acerca de la técnica del doblaje de voz desde la interpretación y este conocimiento beneficie a otras personas en el futuro. Además, contará con un demo para uso personal, en el cual se presenta su trabajo como interprete de doblaje.
- E. Antes de dar su autorización para este estudio usted debe haber hablado con Katia Alejandra Mora Segura, y ella debe haber contestado satisfactoriamente todas sus preguntas. Si quisiera más información más adelante, puedo obtenerla llamando a Katia Alejandra Mora Segura al teléfono 8435 3472 en el horario de lunes a domingo de 7am a 10:00pm. Además, puedo consultar sobre los derechos de los Sujetos Participantes en Proyectos de Investigación al CONIS –Consejo Nacional de Salud del Ministerio de Salud, teléfonos 2233-3594, 2223-0333 extensión 292, de lunes a viernes de 8 a.m. a 4 p.m. Cualquier consulta adicional puede comunicarse a la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica a los teléfonos 2511-4201 ó 2511-5839, de lunes a viernes de 8 a.m. a 5 p.m.
- F. Recibirá una copia de esta fórmula firmada para mi uso personal.
- G. Su participación en este estudio es voluntaria. Tiene el derecho de negarse a participar o a discontinuar su participación en cualquier momento, sin que esta decisión afecte la calidad de la atención médica (o de otra índole) que requiere.
- H. Su participación en este estudio es confidencial, los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en una reunión científica, pero de una manera anónima.

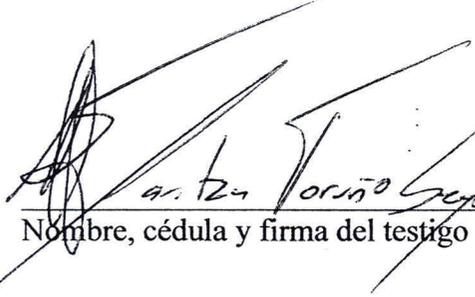
En algunos tipos de investigaciones se debe informar a los participantes sobre las limitaciones de los investigadores para proteger el carácter confidencial de los datos y de las consecuencias que cabe esperar de su quebrantamiento. Por ejemplo, cuando la ley obliga a informar sobre ciertas enfermedades o sobre cualquier indicio de maltrato o abandono infantil. Estas limitaciones y otras deben preverse y ser señaladas a los presuntos participantes.

- I. No perderá ningún derecho legal por firmar este documento.

## CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído, toda la información descrita en esta fórmula, antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y éstas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

Manuela Battodano Fuentes 1-1420-0896  27/07/15  
Nombre, cédula y firma del sujeto fecha

 Ariza Porcino Segura 1 0993 0317 27/7/15  
Nombre, cédula y firma del testigo fecha

Katia Mora Egua 114370904  27/07/15  
Nombre, cédula y firma del Investigador que solicita el consentimiento fecha

NUEVA VERSIÓN FCI – APROBADO EN SESION DEL COMITÉ ÉTICO CIENTÍFICO (CEC) NO. 149 REALIZADA EL 4 DE JUNIO DE 2008.  
CELM-Form.Consent-Form 06-08



**FÓRMULA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**  
(Para ser sujeto de investigación)

Doblaje de voz con profesionales en Artes Dramáticas.

Código (o número) de proyecto: TFG-AD-03

Nombre del Investigador Principal: Katia Alejandra Mora Segura

Nombre del participante: Karen Mora Mora

**A. PROPÓSITO DEL PROYECTO:**

Este proyecto está siendo realizado por Katia Alejandra Mora Segura, estudiante de Licenciatura en Artes Dramáticas, EAD, de la Universidad de Costa Rica, con el fin de realizar un doblaje de voz con profesionales egresados de la EAD.

A partir de la documentación de los procesos de tres intérpretes, entre ellos Karen Mora Mora, tanto en bitácora escrita, como en video y audio, se hará una comparación de sus semejanzas y diferencias, a la vez que se elabora un producto de muestra audiovisual para fundamentar el tema del doblaje de voz.

Todo en un lapso de tres meses como máximo.

**B. ¿QUÉ SE HARÁ?:**

Mariela Baltodano Fuentes prestará su voz para interpretar a un personaje animado. Habrá ensayos que se pueden llevar a cabo tanto en el domicilio de Karen Mora Mora, como en otros lugares a convenir, siempre pensando en la comodidad de Karen Mora Mora. Sus sesiones de trabajo durarán aproximadamente dos horas y media y cada una de estas se documentará en audio, video y bitácora escrita.

Las grabaciones serán material de análisis y extractos de estas podrán ser utilizados como material a mostrar en la defensa de este proyecto ante el jurado y demás asistentes.

El doblaje final también será mostrado en la presentación pública de este trabajo. Y Karen Mora Mora recibirá una copia del mismo.

**C. RIESGOS:**

1. La participación en este estudio puede significar cierto riesgo o molestia para usted por lo siguiente: incomodidad, ansiedad, estrés, llamados para modificación de audios, desgaste de las cuerdas vocales, claustrofobia por el trabajo en cabina de grabación.
2. Si sufriera algún daño como consecuencia de los procedimientos a que será sometido para la realización de este estudio, Katia Alejandra Mora Segura realizará una referencia al profesional apropiado para que se le brinde el tratamiento necesario para su total recuperación.

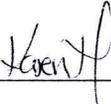
- D. **BENEFICIOS:** Como resultado de su participación en este estudio, no obtendrá ningún beneficio directo, sin embargo, es posible que los investigadores aprendan más acerca de la técnica del doblaje de voz desde la interpretación y este conocimiento beneficie a otras personas en el futuro. Además, contará con un demo para uso personal, en el cual se presenta su trabajo como interprete de doblaje.
- E. - Antes de dar su autorización para este estudio usted debe haber hablado con Katia Alejandra Mora Segura, y ella debe haber contestado satisfactoriamente todas sus preguntas. Si quisiera más información más adelante, puedo obtenerla llamando a Katia Alejandra Mora Segura al teléfono 8435 3472 en el horario de lunes a domingo de 7am a 10:00pm. Además, puedo consultar sobre los derechos de los Sujetos Participantes en Proyectos de Investigación al CONIS –Consejo Nacional de Salud del Ministerio de Salud, teléfonos 2233-3594, 2223-0333 extensión 292, de lunes a viernes de 8 a.m. a 4 p.m. Cualquier consulta adicional puede comunicarse a la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica **a los teléfonos 2511-4201 ó 2511-5839**, de lunes a viernes de 8 a.m. a 5 p.m.
- F. Recibirá una copia de esta fórmula firmada para mi uso personal.
- G. Su participación en este estudio es voluntaria. Tiene el derecho de negarse a participar o a discontinuar su participación en cualquier momento, sin que esta decisión afecte la calidad de la atención médica (o de otra índole) que requiere.
- H. Su participación en este estudio es confidencial, los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en una reunión científica, pero de una manera anónima.

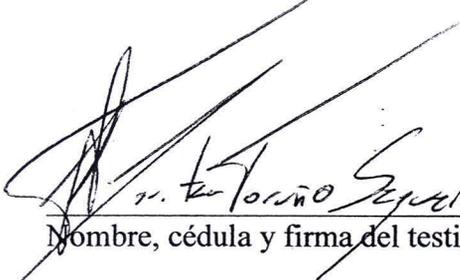
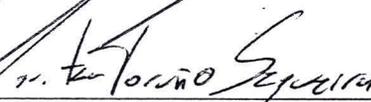
En algunos tipos de investigaciones se debe informar a los participantes sobre las limitaciones de los investigadores para proteger el carácter confidencial de los datos y de las consecuencias que cabe esperar de su quebrantamiento. Por ejemplo, cuando la ley obliga a informar sobre ciertas enfermedades o sobre cualquier indicio de maltrato o abandono infantil. Estas limitaciones y otras deben preverse y ser señaladas a los presuntos participantes.

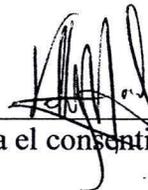
- I. No perderá ningún derecho legal por firmar este documento.

## CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído, toda la información descrita en esta fórmula, antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y éstas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

Karen Mora Mora, 1-1196-0898,   
Nombre, cédula y firma del sujeto 27/7/15  
fecha

   
Nombre, cédula y firma del testigo 10793 0317  
27/7/15  
fecha

Katia Mora Segura 114370904   
Nombre, cédula y firma del Investigador que solicita el consentimiento 27/07/15  
fecha



## **FÓRMULA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

(Para ser sujeto de investigación)

Doblaje de voz con profesionales en Artes Dramáticas.

Código (o número) de proyecto: TFG-AD-03

Nombre del Investigador Principal: Katia Alejandra Mora Segura

Nombre del participante: Kyle Boza Gómez

### **A. PROPÓSITO DEL PROYECTO:**

Este proyecto está siendo realizado por Katia Alejandra Mora Segura, estudiante de Licenciatura en Artes Dramáticas, EAD, de la Universidad de Costa Rica, con el fin de realizar un doblaje de voz con profesionales egresados de la EAD.

A partir de la documentación de los procesos de tres intérpretes, entre ellos Kyle Boza Gómez, tanto en bitácora escrita, como en video y audio, se hará una comparación de sus semejanzas y diferencias, a la vez que se elabora un producto de muestra audiovisual para fundamentar el tema del doblaje de voz.

Todo en un lapso de tres meses como máximo.

### **B. ¿QUÉ SE HARÁ?:**

Kyle Boza Gómez prestará su voz para interpretar a un personaje animado. Habrá ensayos que se pueden llevar a cabo tanto en el domicilio de Kyle Boza Gómez, como en otros lugares a convenir, siempre pensando en la comodidad de Kyle Boza Gómez. Sus sesiones de trabajo durarán aproximadamente dos horas y media y cada una de estas se documentará en audio, video y bitácora escrita.

Las grabaciones serán material de análisis y extractos de estas podrán ser utilizados como material a mostrar en la defensa de este proyecto ante el jurado y demás asistentes.

El doblaje final también será mostrado en la presentación pública de este trabajo. Y Kyle Boza Gómez recibirá una copia del mismo.

### **C. RIESGOS:**

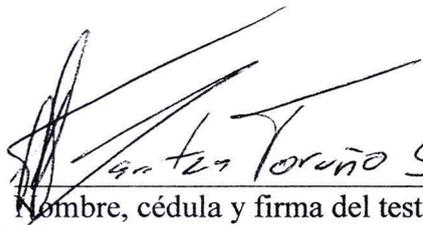
1. La participación en este estudio puede significar cierto riesgo o molestia para usted por lo siguiente: incomodidad, ansiedad, estrés, llamados para modificación de audios, desgaste de las cuerdas vocales, claustrofobia por el trabajo en cabina de grabación.
2. Si sufriera algún daño como consecuencia de los procedimientos a que será sometido para la realización de este estudio, Katia Alejandra Mora Segura realizará una referencia al profesional apropiado para que se le brinde el tratamiento necesario para su total recuperación.

- D. BENEFICIOS:** Como resultado de su participación en este estudio, no obtendrá ningún beneficio directo, sin embargo, es posible que los investigadores aprendan más acerca de la técnica del doblaje de voz desde la interpretación y este conocimiento beneficie a otras personas en el futuro. Además, contará con un demo para uso personal, en el cual se presenta su trabajo como interprete de doblaje.
- E.** Antes de dar su autorización para este estudio usted debe haber hablado con Katia Alejandra Mora Segura, y ella debe haber contestado satisfactoriamente todas sus preguntas. Si quisiera más información más adelante, puedo obtenerla llamando a Katia Alejandra Mora Segura al teléfono 8435 3472 en el horario de lunes a domingo de 7am a 10:00pm. Además, puedo consultar sobre los derechos de los Sujetos Participantes en Proyectos de Investigación al CONIS –Consejo Nacional de Salud del Ministerio de Salud, teléfonos 2233-3594, 2223-0333 extensión 292, de lunes a viernes de 8 a.m. a 4 p.m. Cualquier consulta adicional puede comunicarse a la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica **a los teléfonos 2511-4201 ó 2511-5839**, de lunes a viernes de 8 a.m. a 5 p.m.
- F.** Recibirá una copia de esta fórmula firmada para mi uso personal.
- G.** Su participación en este estudio es voluntaria. Tiene el derecho de negarse a participar o a discontinuar su participación en cualquier momento, sin que esta decisión afecte la calidad de la atención médica (o de otra índole) que requiere.
- H.** Su participación en este estudio es confidencial, los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en una reunión científica, pero de una manera anónima.
- En algunos tipos de investigaciones se debe informar a los participantes sobre las limitaciones de los investigadores para proteger el carácter confidencial de los datos y de las consecuencias que cabe esperar de su quebrantamiento. Por ejemplo, cuando la ley obliga a informar sobre ciertas enfermedades o sobre cualquier indicio de maltrato o abandono infantil. Estas limitaciones y otras deben preverse y ser señaladas a los presuntos participantes.
- I.** No perderá ningún derecho legal por firmar este documento.

## CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído, toda la información descrita en esta fórmula, antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y éstas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

Kyle Boza Gómez 1-1172-0373  27-07-15  
Nombre, cédula y firma del sujeto fecha

 Santos Toruño Segura 10793 0317 27/7/15  
Nombre, cédula y firma del testigo fecha

Katia Mora Fajura 114370904  27/07/15  
Nombre, cédula y firma del Investigador que solicita el consentimiento fecha

NUEVA VERSIÓN FCI – APROBADO EN SESION DEL COMITÉ ÉTICO CIENTÍFICO (CEC) NO. 149 REALIZADA EL 4 DE JUNIO DE 2008.

CELM-Form.Consent-Form 06-08