



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
“TRABAJO DE GRADO”

Wilebaldo

---

**Documental sobre la construcción de la voz de personajes para el doblaje  
de dibujos animados**

Por Samuel Alejandro Garnica Gonzalez

Tutor: José Rafael Briceño Pulido

Caracas, Abril 2011

*Para Ustedes. Tata, Mami, Manita. ¡Lo logramos!*

*Para ti Lucero...*

*Para ti Cubano...*

## AGRADECIMIENTOS

Hay indicadores técnicos que señalan el número de autores que conforman una obra. Tal es el caso de la portada de este tomo, la cual cuenta con un solo nombre en su autoría. Sin embargo, parte de los valores que se imparten en esta universidad, es el respeto por el otro y el agradecimiento a esa mano, que sin pedir nada a cambio y muchas veces ajena a la realidad, está allí para extenderse y brindar su apoyo incondicional. En tal sentido, he de respetar y dar honor a quienes se lo merecen:

A Raquel Cartaya. No solo por ser simplemente quien eres; amiga única e incomparable compañera en muchas etapas a lo largo de este inolvidable viaje universitario, sino por ser la pieza maestra en este rompecabezas. Jamás dejaré de decirte desde muy adentro... GRACIAS.

A Dulce Guerrero. Combinación precisa de profesionalismo, compromiso, calidad humana y amor por su oficio. Pilar fundamental del contenido de esta investigación; y por supuesto, gran amiga; que sin importar distancias, ha construido lazos de cariño y respeto muy sólidos.

A José R. Briceño. Por dejarme hacer lo que quisiera.

A Frank Carreño, Orlando Noguera y a todo el equipo de entrevistados. Por darme el honor de conocer como si fuera de la familia.

A Ana O'Callaghan, Carlos E. Ramírez, Alberto Zambrano y todos aquellos profesores que de una manera u otra, estuvieron allí con su oportuna asesoría.

A Nastascha Contreras, Mate González y Claudia de Berardinis. Por sus pulcros criterios.

A TUCAB. Por siempre ser el sótano donde me reencuentro.

A Jesús Roldán, Larissa Bardón, Fernando Toussaint y Luis Fernandez. Por hacer de nuestra amistad algo más que “Un Café”.

A ti Mami. Por mi vida. Por edificarme, Por esculpirme. Por hacerme quien soy. Por recordarme que las mejores herramientas siempre serán la humildad y el respeto. Porque jamás lo material podrá pagar lo que hace tu corazón. Por tu entregada vida... Te amo.

A ti Tata. Por cada recuerdo que llevo de una niñez llena de felicidad a tu lado. Por tus consejos y tus tortas. Por tus abrazos y tu amor. Por tu sabia experiencia...Te amo.

A ti Manita. Por ser la mi razón de ser y estar. Mi eterna esperanza. Mi fiel amiga y mano derecha inseparable... Te amo.

A ti Lore. Por tu corazón. Por conocerme tanto. Por nunca dejar que se me caiga la sonrisa. Por tu compañía en cada una de mis batallas y mis locuras. Por siempre estar allí... Te amo.

A ti William. Papá. Por esas palabras precisas y oportunas. Por ese abrigo inseparable. Por esa noble crianza... Te amo.

A ti DIOS. Por todo lo que me das y me dejas de dar. ¡Tú sabes por qué!... Te amo.

*A TODOS,*

*JAMÁS LAS GRACIAS SERÁN SUFICIENTES.*

# ÍNDICE GENERAL

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN                              | 9  |
| MARCO TEÓRICO                             | 11 |
| I. El doblaje                             |    |
| 1.1.- Definición                          | 12 |
| 1.2.- Historia y antecedentes del doblaje | 14 |
| 1.3.- Doblaje vs. Otras técnicas          | 21 |
| 1.4.- Actor de doblaje                    | 23 |
| II. Los dibujos animados                  |    |
| 2.1.- Definición                          | 26 |
| 2.2.- Historia de los dibujos animados    | 27 |
| III. La voz                               |    |
| 3.1.- Definición                          | 35 |
| 3.2.- Aparato fonador                     | 36 |
| 3.2.1.- Zonas del aparato fonador         | 37 |
| 3.3.- Producción de sonidos               | 38 |
| 3.4.- Tipologías de la voz                | 38 |
| 3.5.- Voz hablada y voz cantada           | 40 |
| 3.6.- Voz del actor                       | 42 |
| IV. El personaje                          |    |
| 4.1.- Definición                          | 44 |
| 4.2.- Clasificación de los personajes     | 45 |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.3.- Modelos para la construcción de personajes | 48        |
| V. Documental                                    |           |
| 5.1.- Definición                                 | 53        |
| 5.2.- Clasificación del género documental        | 55        |
| 5.3.- Docu-reportaje                             | 56        |
| <b>MARCO METODOLÓGICO</b>                        | <b>58</b> |
| I. Planteamiento del problema                    | 59        |
| II. Objetivos                                    | 60        |
| 2.1.- General                                    |           |
| 2.2.- Específico                                 |           |
| III. Justificación                               | 61        |
| IV. Delimitación                                 | 62        |
| <b>PROPUESTA DEL DOCUMENTAL</b>                  | <b>63</b> |
| I. Ficha técnica                                 | 64        |
| II. Sinopsis                                     | 64        |
| III. Estructura (Preguion)                       | 65        |
| IV. Propuesta visual                             | 66        |
| V. Propuesta sonora                              | 68        |
| VI. Necesidades de producción                    | 69        |
| VII. Plan de rodaje                              | 70        |
| VIII. Desarrollo del proceso de producción       | 71        |
| 8.1.- Preproducción                              | 71        |
| 8.2.- Producción                                 | 72        |

|                        |    |
|------------------------|----|
| 8.3.- Postproducción   | 72 |
| IX. Análisis de Costos | 73 |
| X. Costo total         | 76 |
| <br>                   |    |
| CONCLUSIONES           | 77 |
| BIBLIOGRAFÍA           | 82 |
| ANEXOS                 | 87 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| 1. Clasificación de la voz según textura     | 40 |
| 2. Necesidades de producción                 | 69 |
| 3. Plan de rodaje – Actores                  | 70 |
| 4. Plan de rodaje – Stop Motion              | 70 |
| 5. Balance de costos de Materiales           | 73 |
| 6. Balance de costos de Equipos              | 74 |
| 7. Balance de costos de traslado y logística | 75 |
| 8. Total costos y gastos reales              | 76 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1. Linterna mágica            | 28 |
| 2. Taumatropo                 | 28 |
| 3. Praxinoscopio              | 29 |
| 4. Reynaud y el teatro óptico | 29 |

# INTRODUCCIÓN

Actualmente, los medios audiovisuales son uno de los canales que han evolucionado rápidamente, a tal punto de convertirse en instrumento por excelencia para la difusión de información, cultura e ideologías; llegando a transformarse en sitios de encuentros para las diferentes culturas. Sin embargo, éste avance se ve restringido por una barrera ineludible propia de la heterogeneidad cultural: la lengua.

Como respuesta a esta problemática, ha surgido, entre otras soluciones, el doblaje de voz; herramienta pertinente para la comprensión y transmisión efectiva de los contenidos expuestos en estos medios. En este sentido, el doblaje es considerado como una técnica audiovisual basada en la sustitución de diálogos originales por otros hablados en el idioma propio de la población a la cual va dirigida.

Después de la explotación de ésta técnica con la aparición del cine sonoro, el doblaje fue un elemento indispensable y de gran utilidad para los dibujos animados; en la que la voz de dichos personajes ha llegado a desarrollar caracteres simbólicos para el público. Esta disciplina es desarrollada por actores especializados en el trabajo de la voz, los cuales a través de este recurso, dan vida a muchos de los personajes que hoy en día forman parte de la cultura popular.

Teniendo en cuenta esta realidad, el presente trabajo de investigación pretende elaborar un documental que muestre el desarrollo que realizan los actores de doblaje al momento de construir las voces de los personajes de dibujos animados que interpretan, esto con el fin de compilar y dar a conocer, la serie de lineamientos y técnicas necesarias para el buen desempeño de esta disciplina. Un material dirigido a todos aquellos actores y aficionados de lengua española – bien sean hablantes hispanoamericanos o peninsulares - que deseen incursionar en el área del doblaje de voz de dibujos animados.

Finalmente, con la realización de esta investigación, se busca, no solo responder al infinito interés que me motiva a profundizar en este tema, como investigador y como actor,

sino también sistematizar y proponer, a través de la visión y experiencia de los expertos, las herramienta útiles para optimizar la labor de esta poco estudiada, pero muy exigente tarea, como lo es, la que realizan los actores de voz.

## **MARCO TEÓRICO**

# I. EL DOBLAJE

## *1.1 Definición*

Desde su surgimiento en el mundo cinematográfico, el doblaje de voz ha sido tema de discusión y crítica por muchos autores; quienes desde su postura, a favor, definen esta técnica como una herramienta que facilita la comprensión de una obra audiovisual (Ávila, 1997). En cambio, sus detractores y otros en contra, la catalogan como la causa de la mala situación de la industria del cine español frente al hollywoodense (Cárdenas, 2009).

Para llegar a tener una aproximación más cercana y lo más imparcial posible de lo que meramente se define como doblaje de voz es necesario revisar algunas de las conceptualizaciones que se han propuesto hasta el momento.

Para comenzar, el doblaje, según la Real Academia Española, dentro del contexto del cine o televisión es la “operación en la que se sustituye la parte hablada por su traducción en otra lengua” (Diccionario de la Real Academia Española, 2010).

Para Cantú (2003), el doblaje es una técnica que se basa en el reemplazo de un diálogo original generado en la producción audiovisual por otro nuevo. Este debe estar perfectamente sincronizado no solo en tiempo sino en mímica fonética con el diálogo original.

Otros autores lo catalogan como un proceso cinematográfico que se realiza en un sala acústicamente acondicionada, en donde se regraban los diálogos de los personajes de una escena, bien sea para perfeccionar el sonido original de la filmación o para cambiar al idioma original película (Cardero, 1994).

Por su parte, Mendivil (1995), lo define como un proceso técnico de postsincronización de diálogos, a través del cual se traduce, sustituye y adapta otro idioma diferente al original; tomando mucho énfasis en la perfecta sincronía labial y la mimética con el actor que aparece en imagen.

Álvarez (2008), considera que el doblaje es un truco audiovisual mediante el cual unos actores, en sincronía con los labios de los intérpretes originales, imitan lo más fielmente posible su actuación traduciendo los diálogos de la película.

La licenciada del departamento de comunicaciones audiovisuales y publicidad de la Universidad Autónoma de Barcelona, Rosa Palencia (2002) considera que en este proceso de cambio de lengua, se “interpretan los diálogos y demás contenidos verbales en una lengua distinta a la del producto original y coincidente con la del receptor al que va dirigido el producto doblado” (§ 2).

Para Álvarez (2008), es importante tomar en cuenta dos conceptos fundamentales y sumamente relacionados para formular una definición de doblaje: el de interpretación y el de sincronización. El primero va dirigido principalmente a esa capacidad que desarrolla un actor de doblaje al poder retransmitir lo dicho en el idioma original de la pieza audiovisual. El segundo término, se refiere a los ajustes de voz y en las cadencias que debe realizar el actor de doblaje en su idioma con respecto a la original.

Marcos Guzmán (2009), Fonoaudiólogo de la Universidad de Chile, en un artículo de divulgación científica en el área vocal, agrega que este proceso se realiza por varios motivos, además del cambio de idiomas; entre estos resaltan la falta de fonogenia del actor que aparece en *spot*, [entendida como la capacidad de poseer un timbre de voz agradable al oído del escucha], de y la grabación de la pieza original defectuosa.

Tomando en consideración los elementos comunes y más resaltantes de cada una de estas definiciones, podemos llegar a concretar el siguiente enunciado: consideraremos al doblaje como un proceso de *postproducción* para televisión y cine que se realiza en salas acústicamente acondicionadas, en el cual se sustituye, traduce y adapta a la lengua y los diálogos originales de una pieza, por otros; tomando en consideración primordial, el contexto semántico al cual va dirigido.

Además del cambio de idioma, existen otras razones para utilizar esta herramienta dentro de un producto audiovisual; tal es el caso del mal registro del audio original durante el rodaje o la grabación de la pieza o la falta de fonogenia de alguno de los actores o

actrices. Cabe comentar que existen también muchos factores influyentes dentro de este proceso, entre los que destaca la capacidad de sincronización e interpretación del actor de doblaje frente al producto audiovisual original.

## 1.2. *Historia y antecedentes del doblaje en español*

Desde los comienzos del mundo cinematográfico siempre hubo la necesidad de que los protagonistas de las piezas pudieran comunicarse con su audiencia. Poco a poco, herramientas e instrumentos se paseaban por las diferentes obras, que, para ese entonces, solo podía transmitir un mensaje visual; salvo aquellas en las que la proyección estaba acompañada por música, que en su mayoría, eran tocadas en vivo durante la exposición.

Los rótulos eran elementos cinematográficos sumamente implicados en la realización de un *film* durante la época del cine mudo, con un nivel de importancia tan elevado como la misma imagen. Los personajes se presentaban utilizando estos rótulos a través de los cuales hablaban; convirtiéndose de este modo, en el único medio de comunicación verbal que tenían con el espectador (Sánchez, s/f).

A partir de este silencio, surge un elemento muy representativo que llegó a ser pieza clave para la comunicación y entendimiento de las películas por parte de los espectadores. Representación que puede considerarse como la prehistoria del doblaje en el cine. Nos referimos al explicador. “Esta figura, muy extendida en todo el mundo civilizado; tenía como misión ‘narrar’ el *film* a un público – en su mayoría analfabeta – incapaz de seguir los rótulos explicativos” (Ávila, 1997, p. 47).

La Asociación de Actores de doblaje de Madrid - ADOMA (s.f), comenta que el explicador se colocaba a pie de la pantalla, utilizando un ritmo alegre, popular y bullicioso. Leía los intertítulos y narraba la historia de las películas, buscando crear en el espectador un clima propicio. En ocasiones, el explicador usaba puntero para la pantalla e incluso llegaba a dramatizar las escenas. Esta técnica o herramienta se podría considerar como la primera presencia del doblaje en el cine.

Con el pasar de los años, el nivel cultural del espectador aumentaba paulatinamente, originando un incremento en las exigencias hacia este explicador. Muchos fueron los experimentos realizados hasta antes de 1908, cuando Frusctuoso Gelabert, uno de los pioneros del cine español, realizó un cortometraje que fue interpretado por varios explicadores. Este quizá puede ser considerado como el “primer doblaje” en español de la historia (Ávila, 1997).

La industria americana continuó con los experimentos; realizando y buscando variables posibles que permitiesen que los personajes de las películas pudiesen hablar. En ese sentido, surgieron proyecciones en las que se colocaban varios explicadores detrás de la pantalla que intentaban sincronizar con los diálogos de los actores de la imagen; todo, a fin de cubrir la necesidad de escuchar a los personajes; necesidad que pudo ver salida en el año de 1927, cuando se da a conocer *El cantante de Jazz*, la primera película parcialmente hablada.

El éxito de la industria estaba garantizado, salvo en el extranjero donde las cintas comenzaron a perder interés por la incomprensión del idioma. Para enfrentar esta situación, comenzaron a realizar versiones de cada película en distintos idiomas; es así como el filme “*Drácula*” de Tod Browning, fue rodado también en español.

Según Rimación Producciones (s.f) los *FLVs (Films Language Version)* eran las versiones de una misma película a diferentes idiomas y con distintos actores. Esta técnica no era viable, principalmente por los elevados costos de producción. Los estudios necesitaban una solución práctica y menos experimental que contrarrestara el rechazo de sus producciones sonoras en el público extranjero, quienes tampoco toleraron el uso de subtítulos para simultáneamente traducir los diálogos de los actores en la pantalla.

En este proceso de búsqueda de nuevas técnicas, destacaron las desarrolladas para la Paramount, por el hindú Roy Pomeroy y por el alemán Friedrich Zelnick para la United Artists; el sistema alemán del Rhytmograph (Ritmógrafo) y finalmente el creado por Edwin Hopkins, de las películas revocalizadas, conocido como el sistema Vivigraph. (Najar, 2010).

Para ADOMA (s.f) hacia finales de la década de los 20 e inicio de los 30, el cine sonoro era un hecho, y así el trabajo del doblaje comenzaba a ganar terreno en varios países de diferentes idiomas. En España, era importante que el público entendiera los textos de la película; esto en un contexto en el que imperaba el analfabetismo y que la mayoría solo hablaba su idioma materno. Los productores estaban al tanto de esta situación, y es así, como finalmente la única solución posible era la introducción del doblaje en este mercado.

En otros países de Europa ya comenzaban a realizarse pruebas al respecto, La película *The flyer* fue el primer doblaje que se realizó en alemán, gracias al trabajo de dos ingenieros de la Paramount, quienes lograron en 1928, sincronizar un diálogo con los labios de los actores. Muy pronto la productora descubrió la posibilidad de eliminar las barreras del idioma y aumentar la trascendencia internacional del cine. (Ávila. 1997).

En 1929, con el film de Luther Reed, *Río Rita*, comienzan los primeros doblajes en castellano, hablados en un dialecto que se enmarcó con el nombre de castellano neutro, el cual pretendía agrupar los acentos y giros lingüísticos más representativos del habla castellana. Las compañías cinematográficas, frente a las quejas del público hispanohablante, renunciaron al uso de esta técnica (Ávila, 1997). Junto con Luther Reed, otras películas dobladas al castellano llegaron a México por primera vez. Estas fueron *Broadway melody* y *Shangai Lady*, en 1929 (Najar, 2010).

A comienzos de los años 30, la Metro – Goldwyn – Mayer, vio en el vivígrafo de Hopkins una salida efectiva y económica no solo para la reposición de diálogos, sino también para doblar sus películas a cualquier idioma. La M.G.M fue perfeccionando y mejorando el sistema del vivígrafo hasta convertirlo en el método de mayor eficacia para la época (Najar, 2010)

Según ADOMA (s.f), las primeras experiencias de doblaje en Castellano español, se realizaron en Francia en 1931, en un pueblo cercano de la capital llamado Joinville – Le pont; lugar donde Paramount tenía sus estudios en Europa. Allí se trasladaron los actores españoles y realizaron el doblaje de la cinta *Devil on the deep*, (conocida en España con el nombre “Entre la espada y la pared”) dirigida por el director Marion Gering.

Para mediados 1932, el empresario catalán Pedro Trilla y el ingeniero de sonido madrileño Adolfo de La Riva establecieron el primer estudio de doblaje en España, conocido con el nombre de T.R.E.C.E (Trilla – La Riva Estudios Cinematográficos Españoles). En este estudio se realizó la primera película doblada en España, *Rasputín*, contando con la dirección de doblaje de Felix de Pomés. Posteriormente, en 1933, Hugo Donatelli inauguró en Madrid uno de los más prestigiosos estudios llamado Fono España (Ávila, 1997).

Según Álvarez, (2008), estas primeras experiencias eran de baja calidad técnica y no prometían un futuro muy alentador para el doblaje. Al igual que el cine sonoro en su momento, estas primeras grabaciones en los estudios causaron gran polémica entre la prensa establecida, críticos y cineastas, quienes calificaban a las nuevas voces como “engoladas” y “postizas”. Sin embargo, otro sector de la prensa, e incluso gran parte del público, fue aceptando con agrado esta nueva dimensión del cine.

El descubrimiento de voces que además de ser agradables, pudieran dar tonos, matices e interpretaciones a las actuaciones, fue el principal problema para los estudios que se iniciaron en los años 40 entorno del doblaje; quienes llegaron a considerar este oficio como una actividad secundaria. Los candidatos que se considerarían más aptos para la ejecución de esta labor serían los intérpretes del radioteatro y radionovelas (Álvarez, 2008).

El registro de sonido en esta época se realizaba en un formato fotográfico, lo que convertía la pérdida de un *take* [término empleado para las tomas de grabación, correctas o fallidas realizadas por el actor durante la grabación] era sumamente costoso. Por tal motivo, uno de los métodos que actores y actrices de doblaje debieron emplear para economizar los costos era la memorización total de cada uno de los diálogos a interpretar; incluyendo los tonos y pausas. Se colocaban frente a un televisor o monitor y buscaban sincronizar e interpretar a la perfección cada una de las actuaciones. Actualmente esta técnica no es usada, gracias a que en 1952 comenzó el impulso del sonido magnético (Álvarez, 2008).

Para el año de 1947, el doblaje español llegó a su punto más alto, cuando gracias a la dirección de doblaje de José María Ovies, el actor Rafael Luís Calvo y la actriz Elsa Fábregas interpretaron la afamada película “*Lo que el viento se llevó*”, demostrando un

nivel de perfección total de la técnica. Así, España entra en su época dorada del doblaje, llegando a ser considerado como el mejor país del mundo en dominar esta técnica. (Ávila, 1997).

Estilo “Metro”, es el término que la MGM (Metro Goldwyn Mayer) acuñó para el excelente trabajo de doblaje logrado en el filme nombrado anteriormente. Esto trajo como consecuencia que las políticas de la productora se volcaran a instaurar estudios de doblajes en las principales ciudades del mundo. Madrid fue el pionero de esta iniciativa, no solo por la capacidad de interpretación, el nivel de técnica lograda hasta entonces y el cuidado con el que realizaban su labor, sino por el nivel de cohesión que causaba en el público el elenco de voces con el que contaba el doblaje español. (Álvarez, 2008).

De igual modo, la MGM comenzaba su expansión hacia territorios hispanohablantes. “Los primeros dobladores mexicanos recibieron formación técnica en Nueva York, dentro de un equipo encabezado por Carlos Montalbán, el hermano del actor Ricardo Montalbán. *Luz que agoniza (Gas Light, 1944)* fue la primera cinta doblada en México.” (Álvarez, 2008).

Castillo (2009) afirma que para finales de los años 40, estos actores contratados para ir a Nueva York se vieron obligados a regresar, ya que tanto en México como en Argentina, se había prohibido la exhibición de películas dobladas. Paralelamente a esto, en México se constituye el primer estudio de doblaje gracias al ingeniero De la Riva en asociación con Monte Klenband. Estudios Ribatón de América fue el nombre de esta sala de doblaje, donde se comenzaron a realizar los primeros trabajos para Walt Disney, entre los que destacan *La Cenicienta, Peter Pan, La noche de las narices frías*, entre otros. Para televisión, se hicieron trabajos como el *Llanero Solitario* y *Boston Blakie*.

El incremento del profesionalismo en este doblaje hizo que las industrias cinematográficas estadounidenses se interesaran por doblar sus materiales en México, debido a la gran aceptación que el cine mexicano había tenido en Latinoamérica, producto del acento neutro de a los actores del doblaje (Prado, 2008).

Con la llegada del dictador Francisco Franco en 1936 la historia española, se impusieron una serie de restricciones y censuras en las diferentes áreas tanto de la sociedad

como de las comunicaciones de la época. El doblaje no escapó de ellas. Durante el gobierno franquista, cualquier obra cinematográfica debía ser doblada antes de presentarse a la luz pública. Lo que trajo como consecuencia no solo el incremento de los estudios de grabación en Madrid y Barcelona, sino el impulso y convocatoria de una serie actores de doblaje mucho más amplia (Ávila, 1997).

Uno de los casos más sonados en torno a la censura de diálogos y contenido en general en los materiales cinematográficos durante esta época, es la de la película *Magambo*, cuya trama se basa en la historia entre una mujer casada y un cazador. El censor decidió cambiar la relación de ambos por la de hermanos, sin tomar en cuenta que la resolución del conflicto de esta historia es la relación amorosa entre los personajes. Lo que comenzó siendo un adulterio se convirtió en un incesto. Otro caso que cabe mencionar es la de una de las películas más importantes en la historia del cine, *CasaBlanca*, la cual llegó a tener hasta cuatro doblajes en español diferentes. (Ávila, 1997).

Según ADOMA (s.f) con la llegada de la televisión a la cotidianidad, el mundo del doblaje dio un giro importante hacia su expansión como industria. Para mediados del siglo pasado, Madrid y Barcelona se convirtieron en las primeras ciudades en acceder a un servicio televisivo en España, pero fue hasta mediados de los años 60, cuando la televisión se consolida dentro de la sociedad española. Este avance vino acompañado de todas las series norteamericanas, seguida de sus héroes y personajes. Sin embargo, el espectador demandaba el uso de sus voces contextualizadas a cambio de las puertorriqueñas con las cuales llegaban a la televisión española, invadidas por todos los acentos y matices propios del acento neutro.

Ya para los 70, las series y el *teletim* causaron un gran impacto en el espectador español, lo que trajo como consecuencia el aumento del censo de actores de doblaje en la región y el incremento de estudios del doblaje en Madrid. Con este avance significativo, la antigua técnica de la memorización quedó totalmente derogada, dándole paso a la velocidad y el acelerado ritmo de trabajo (ADOMA, s.f)

La nueva técnica se conocería como “doblaje y ritmo”, en la que el actor de doblaje debía realizar sincronización a la par con la lectura. Esta nueva técnica aumentaba la

rapidez de la realización del trabajo, pero en muchas ocasiones su calidad se veía supeditada a la velocidad. (Álvarez, 2008).

En los 80 comenzó lo que se podría catalogar como la industrialización del doblaje. Las principales razones están relacionadas en un primer momento al fenómeno del video, que tuvo una gran aceptación y demanda dentro del contexto televisivo. Se constituyeron empresas de comunicaciones autónomas que realizaron doblajes en Galicia, Adalucía, Valencia y otros países vascos. (ADOMA, s.f). En este sentido, Nuria Álvarez (2008) afirma “No creo estar muy equivocada si califico a este momento como ‘la era de la industrialización del doblaje’”. ¶ 16)

Después del proceso conocido como la industrialización del doblaje, la década de los 90 se caracterizó por la competencia salvaje entre empresas españolas, lo cual perjudicó al ejercicio del doblaje, no solo desde un punto de vista industrial sino artístico. La combinación de estos factores junto con el éxito de otros formatos dentro de la televisión que no requerían del doblaje, generaron una crisis en la industria. (Álvarez, 2008)

Con respecto al doblaje mexicano en la televisión no fue muy diferente del español. Cuando comenzó el desarrollo de la televisión en México, a mediados del siglo pasado, los programas extranjeros ocupaban el principal puesto dentro de la programación, ya que la producción de programas en vivo era sumamente costosos. Estos en un principio se presentaban con subtítulos, pero incomodaban mucho a los televidentes. Es por este motivo que el doblaje de voz tuvo un empuje bastante significativo, que trajo como consecuencia el incremento y el nacimiento de nuevas empresas, no solo para el mercado nacional sino extranjero (Prado, 2008)

Sin embargo el periodo de crisis del doblaje mexicano surgió por otros factores diferentes al español.

La reciente apertura de salas de doblaje de voz en diversos países latinoamericanos, entre los que destacan Argentina, Colombia, Chile y Venezuela, ha generado un grave daño a la industria mexicana en este campo, sobre todo porque las empresas dedicadas a esta

actividad en dichas naciones, por su situación económica, pueden ofrecer sus servicios a menor costo que en México. (Prado, 2008, p. 20 -21)

Así, en tiempos actuales, donde el doblaje se ha convertido en foco de muchas críticas tanto para latinoamericanos como para españoles; ha llegado a considerarse como una de las causas principales de los problemas del cine español. A pesar de ello, las nuevas estaciones de televisión y medios audiovisuales digitales, así como la aceptación de diferentes comisiones de comunicaciones como la de la Unión Europea y el éxito internacional de las series extranjeras, auguran un futuro prominente para el doblaje. (Álvarez, 2008)

### *1.3. Doblaje Vs. Otras técnicas*

Existen otras modalidades de traducción audiovisuales muy similares al doblaje, que cumplen en principio la misma función de hacer modificaciones o traducciones al idioma original del material audiovisual, con el fin de que la audiencia a quien va dirigida pueda decodificar su contenido. Sin embargo, existen variables en estas técnicas que la diferencian del doblaje, no solo en la forma de ejecución sino en el resultado final del trabajo. Las técnicas más empleadas actualmente son el subtítulaje y el *voice over*.

El subtítulaje consiste en la colocación de modo sincronizado de textos, a pie de la imagen, con las traducciones de los diálogos o monólogos que desarrollan los actores en el *film*. (Cardero, 1994). Existen dos modalidades dentro del subtítulaje, una denominada intralingüística, en la que se recodifica la información oral a través de los textos en el mismo idioma y otra llamada interlingüística, en el que se vierte la información oral de la lengua original en la lengua de la audiencia a la que va dirigido el material audiovisual (Díaz, S/F).

Desde un punto de vista técnico, el subtítulaje no requiere de un equipo de alta tecnología para su ejecución, pues solo el traductor debe elaborar las transcripciones de los textos en el idioma meta con base en el libreto original, teniendo atención en que dichos textos no deben pasar los 35 caracteres de longitud, colocadas en el centro de la pantalla.

Por su parte, el doblaje sí requiere de una sala acústicamente acondicionada, con equipos de avanzada en lo que a sonido y transmisión se refiere, además de un técnico especializado, monitores de video y sonido profesional, actores de doblaje, entre otros requerimientos. (Ramírez, 2003).

El grado de correspondencia con la versión original es otra de las ventajas que tiene el subtítulo frente al doblaje. Esto le permite a la audiencia escuchar las voces originales de los actores que interpretan el producto audiovisual. Sin embargo, la audiencia debe concentrarse en los subtítulos para poder leer e interpretar su contenido, lo que hace que se pierda la atención hacia la imagen, lo que trae como consecuencia, que se pierdan las interpretaciones de los actores, de la fotografía, entre otros aspectos importantes del *filme* (Ramírez, 2003).

La voz superpuesta o *voice over* es otra de las técnicas relacionadas de mayor uso. Según la Enciclopedia Espana (s.f) esta consiste en el uso intercalado, en vivo o pregrabada, de una voz diferente a la de la persona que aparece en pantalla, bien sea en televisión, radio, cine o teatro. Esta voz puede ser la de un especialista o actor de voz, o interpretado por alguna persona que aparece en pantalla en segmentos posteriores.

Eva Ruíz (2005) asegura que “La modalidad de *voice over*, o voz superpuesta, se emplea con frecuencia para la traducción de documentales y reportajes temáticos” (¶ 1). Este tipo de técnica es considerada de mayor credibilidad para el documental. Razón por la cual se impuso al doblaje dentro de este género audiovisual; el motivo principal de esta consideración parte de la semejanza que tiene esta técnica con la interpretación o traducción oral, ya que la audiencia tiene la posibilidad de escuchar la voz natural de la persona que aparece en pantalla y segundos después la traducción.

“En cierto sentido lo podemos considerar [al *voice over*] a mitad de camino entre el doblaje y el subtítulo ya que su entrega es oral mientras que la elaboración del contenido requiere una síntesis más cercana de los subtítulos” (Díaz, s/f, p. 92). Existen varias razones para considerar al *voice over* como una técnica menos compleja que el doblaje. El doblaje requiere de las exigencias del actor para conseguir la sincronización exacta con los labios de la persona que está en pantalla. Requerimientos no necesarios para el trabajo del *voice*

*over*. Razón por la que no solo hace más fluido el trabajo de los traductores, sino que disminuye los costos de producción, ya que no se requiere de un actor sino de un locutor, quien puede interpretar los diferentes textos meta o traducidos (Díaz, s/f).

En el terreno de la industria del cine, el empleo de esta técnica es muy escaso; salvo en países como Polonia, donde el *voice over* se ha convertido en la herramienta por excelencia al momento de comercializar un material fílmico. En otros países, como Bielorrusia, lo consideran como una herramienta sumamente costosa (Díaz, s/f).

También existen otras técnicas de traducción audiovisual como la narración, los comentarios, la difusión multilingüe, entre otras. Sin embargo, estas no entran dentro de la misma categoría del doblaje, razón por se profundizará en el presente trabajo.

Hay autores que han llegado a concretar otras terminologías con respecto al doblaje. Una de ellas es el de “sonorización”, la cual se emplea, por ejemplo, cuando un actor tiene una voz poco fonogénica o un acento que dificulte la comprensión de la audiencia, se realiza una sincronización de sus labios con la voz de otro actor en el mismo idioma. Cuando a una obra audiovisual muda, se le incorpora por primera vez un diálogo grabado, también se le llama sonorización (Ávila, 1997).

En conclusión, Según Ávila (1997), “cuando la grabación de diálogos de una obra audiovisual no cumpla un cambio de idioma o los rigores de la sincronía – principales cualidades del doblaje – no será considerado como tal” (p.19)

#### *1.4. Actor de Doblaje*

Una vez realizadas las traducciones y adaptaciones pertinentes de un idioma o lengua original a la de la audiencia a la que va dirigido, comienza el ejercicio del actor de doblaje.

El actor de doblaje es un profesional de la voz encargado de hacer las sustituciones de los diálogos originales en idioma extranjero al castellano u otra lengua, creando las caracterizaciones pertinentes, producto del trabajo actoral y del uso de las diferentes

habilidades de la voz que posea. El trabajo del actor de doblaje va más allá de una simple locución de textos.

Bajo la supervisión de un director de doblaje, los actores trabajan con un libro que compendia todos los diálogos; estos se encuentran estructurados en tomas (*takes*). Muchas veces, también se encuentra la versión con subtítulos y otras aclaraciones relacionadas con las expresiones coloquiales de la zona al que va dirigida el material.

Para llegar a ser un actor de doblaje se deben poseer o desarrollar ciertas habilidades interpretativas. Ávila (1997), dice al respecto:

Yo soy de los que piensa que una gran parte de la población posee estas dotes histriónicos – a veces no conscientes – que desarrollan diariamente en su vida privada o en su trabajo, ¿O es que un político, un abogado, un profesor o un vendedor de coches no interpretan sus propios papeles? (p.52)

Para dedicarse profesionalmente a esta labor es necesario desarrollar ciertas habilidades, no solo desde el punto de vista de la interpretación, sino también desde la dicción, la sincronía la vocalización o la respiración.

Estas habilidades necesarias para el perfeccionamiento profesional del actor de doblaje se trabajan en universidades, institutos y escuelas de comunicación y arte dramático. “Saber respirar, reír, llorar o aprender a proyectar la voz, son algunas de las técnicas que se hacen imprescindibles dominar” (Ávila, 1997, p.52)

Además de estas habilidades, pilares para la ejecución de este trabajo, otras como la memorización de textos y el manejo de idiomas son herramientas de mucha ayuda. En el doblaje de películas, series, sea cual sea el género dramático, el actor debe buscar y respetar a la perfección los tonos de los diálogos. Solo aquellos que respeten estas condiciones son considerados verdaderos profesionales de la interpretación.

Dobladores es otro término con el que comúnmente se conoce les conoce a los profesionales que ejecutan esta labor. Sin embargo “a los actores y actrices de doblaje no les gusta que los llamen dobladores, ni locutores; prefieren que se les conozca como actores de doblaje. Poseen el orgullo de ser actores, porque, en efecto, lo son” (Ávila, 1997, p.51).

Los primeros actores de doblaje surgieron del teatro. Debido a la falta de experiencia de estos actores, las interpretaciones frente al micrófono eran iguales a las que realizaban las salas de teatro; razón por la cual se pueden ver en los primeros doblajes, voces gritadas o sobreactuadas que quitaban credibilidad al *film*. Más adelante, se unieron los locutores de radio, que agregaron un poco más de naturalidad producto de sus años de experiencia frente a los micrófonos. Hoy en día, ya son muchos los institutos de teatro y otras escuelas donde se enseña la especialidad interpretativa del doblaje (Ávila, 1997).

## II. LOS DIBUJOS ANIMADOS

### *2.1. Definición*

La animación es considerada como un arte visual que se basa en la ilusión de movimiento a través de la proyección de imágenes en secuencia. Existen muchas técnicas utilizadas para generar dicha ilusión, pero una de las pioneras dentro de este género audiovisual es el dibujo animado (Cardero, 1994).

Los dibujos animados son una “sucesión de dibujos aislados que reproducen las distintas fases de una acción, que se fotografían cuadro a cuadro y dan la sensación de movimiento en el momento de su proyección” (Cardero, 1994 pág.57).

Es una de las técnicas de animación más antiguas que existe. Los dibujos animados forman parte de lo que también se conoce como animación 2D (dos dimensiones) o animación clásica, la cual consta del dibujo de una serie de cuadros o dibujos en el lapso de un segundo (24 cuadros, 30 cuadros, entre otros, dependiendo del formato) (Márquez, 2007).

En los comienzos de esta disciplina, se pintaba cada fotograma para posteriormente ser filmado. Dicho proceso evolucionó al momento de aparecer la animación por celdas o papel de acetato gracias al invento de Bray y Hurd a comienzos del 1900, quienes utilizaron lámina de transparencia sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo (Benavidez, 2009).

Hoy en día, esta técnica ha evolucionado y las animaciones no solo existen en dos dimensiones. Ahora los avances tecnológicos permiten que dibujos planos tengan una tercera dimensión; este tipo de trabajo se conoce como animación 3D por computadora. Esta técnica consiste en una especie de modelado que un operador realiza por computadora de algún objeto; luego, como si utilizara plastilina, el operador da instrucciones a la computadora acerca de la forma, el color, la posición, la textura, la transparencia, grado de brillantez, entre otros, que tiene la superficie de este objeto. También, se toman en cuenta

otros factores como lugar y dirección de la cámara y de las luces, el tipo de lente, la distancia focal, entre otros, para finalmente darle el movimiento animado y convertirlo en una imagen final. (Márquez, 2007).

Con los avances tecnológicos, ya no solo el lápiz, el papel y la cámara son fundamentales para la realización de una animación. Las computadoras permiten dar un paso mucho más adelante, que además de crear una variable nueva dentro del género, permite al espectador gozar de otra perspectiva visual y artística. *Stop Motion*, Rotoscopio, Pixelación, ilustración, entre otros, son otras de las técnicas de animación más utilizadas.

### *2.1. Historia de los Dibujos Animados*

Existen tres disciplinas que tienen al dibujo como común denominador, convirtiéndolo en una herramienta no solo creativa, sino también artística; hablamos de los *comics*, las caricaturas y los dibujos animados. Es este factor compartido es el que les permite manejar una serie de convenciones y lineamientos propios al momento de estilizar un personaje o plantear movimientos. Esta es una de las razones por las que muchas de las historias que hoy en día se desarrollan en los dibujos animados, provienen de las historietas. (Urrero, 2007)

El nacimiento del cine animado antecede al del cine en movimiento. Las producciones de cine animado se realizaban con artefactos que surgieron mucho antes que el cinematógrafo. En un principio, la ilusión de movimiento era recreada a partir de dibujos y no de fotografía; por tal motivo se considera a los creadores de los dibujos animados como los precursores del cine en movimiento.

Desde la prehistoria, se puede conocer los primeros indicios del hombre por registrar el movimiento. Animales pintados con cuatro pares de patas en los decorados de las cavernas da una muestra de ello. Por su parte, egipcios y griegos realizaron lo mismo en murales y otros utensilios, realizando decorados de imágenes en secuencia (Cámara, 2005).

Las búsquedas por crear la ilusión de movimiento continuaron a lo largo de la historia, pero no fue sino hasta 1640 cuando el jesuita alemán Athanasius Kircher inventa la

“linterna mágica” (figura 1) la cual estaba compuesta por “una cámara oscura con un juego de lentes y un soporte corredizo en el que colocaban transparencias pintadas sobre placas de vidrio, cuyas capas eran iluminadas por una lámpara de aceite con una chimenea que permitía el paso del humo” (Cáceres, 2009, ¶2).

Peter Mark Roget, científico inglés, concluyó en 1824 uno de los principios más significativos que sirvieron de punto de partida para que futuros investigadores del siglo XIX desarrollaran artefactos ópticos para generar imágenes en movimiento. Se trata de la persistencia de la visión, efecto que permite considerar que todo movimiento se puede descomponer en una serie de imágenes fijas. (Cámara, 2005).

Una serie de juguetes ópticos se desarrollaron con el fin de perfeccionar cada vez más el efecto de ilusión de movimiento. En 1826, John Ayrton Paris inventa el Taumatropo (Figura 2), un disco suspendido a partir de dos cordones. En una de sus caras se encontraba dibujado un pájaro, en el otro una jaula. Al hacer girar rápidamente el disco, a partir de la tensión entre los cordones, creaba la ilusión óptica de que el pájaro se encontraba dentro de la jaula (Cámara, 2005).

El phenakistoscopio, fue desarrollado por el belga Joseph Antoine Plateau, quien colocó una serie de dibujos con un movimiento de bucle sobre un disco, el cual hacía girar de manera independiente otro disco con una ranura, a través del cual se miraba, apreciando el movimiento. Otro de los juguetes desarrollados fue el Zootropo, creado por el

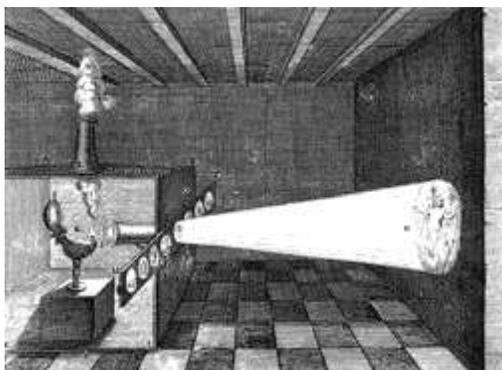


Figura 1. Linterna Mágica

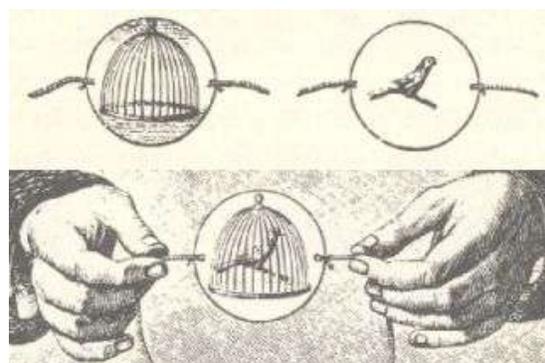


Figura 2. Taumatropo

matemático William George Horner, quien colocó en el interior de un tambor con pequeñas hendiduras una tira de papel con dibujos; al hacerla girar, generaba la sensación de movimiento (Cámara, 2005).

Sin embargo, es el francés Emile Reynaud quien a partir de la perfección de los juguetes anteriores, patenta el Praxinoscopio (figura 3), con el cual la ilusión podía ser vista por un mayor número de personas a la vez (Cámara, 2005). Así, Reynaud realizó la primera proyección en 1888, con la cual llamó su *Teatro óptico* (figura 4). Este consistía en una proyección de 15 imágenes por segundo, colocadas en una película perforada arrastrada por un sistema mecánico; con una técnica de iluminación y lentes igual al de la “linterna mágica” (Cáceres 2009).

Posteriormente, vinieron todos los grandes avances del kinetoscópio de Edison y el cinematógrafo de los Lumiere; sin embargo, estos inventos incidieron directamente en el cine, con avances agigantados hacia el arte y luego hacia la industria. Para la presente investigación, se hará un salto hacia las primeras manifestaciones de los dibujos animados dentro de la industria del cine.

Si bien podría considerarse a la animación como una etapa previa al surgimiento del cine de movimiento, el carácter innovador del francés George Melies es el que permitirá la presencia de estas ilusiones visuales dentro de la proyección cinematográfica. Melies comienza a realizar experimentaciones dentro de sus producciones con algunos trucos conseguidos a partir de la filmación fotograma a fotograma. Esta acción da origen al truco de más antiguo del cine, el *Stop Motion* (Urrero, 2007).



Figura 3. Praxinoscopio



Figura 4. Reynaud y el teatro óptico

Un actor inglés erradicado en Estados Unidos, James Stuart Blackton, realizó en 1900 un cortometraje llamado *El dibujo encantado* (*The Enchanted Drawing*), con el que sienta las bases de la animación en Norteamérica. Sin embargo este fue considerado más como un juego de cámaras que como una animación propiamente dicha; por lo que no fue sino hasta 1906 cuando se desarrolló un cortometraje animado, conocido como *Fases humorísticas de caras chistosas* (*Humorous Phases of Funny Faces*), en el que dos personajes dibujados cobran vida en una pizarra; este fue considerado como el primer cortometraje animado. En 1907 se incorpora a la obra de Blackton, la técnica ya experimentada por Melies, el *stop motion*. *La casa encantada* (*The Haunted House*) será la obra donde aplicará dicha técnica (Cáceres, 2009).

Segundo de Chomón, artista español, despertó gran interés en el trabajo de Blackton. Chomón trabajó con los grandes realizadores de la época, entre los que destaca Melies y la casa Pathé. Chomón decidió regresar a España para realizar cortometrajes enfocados en los efectos especiales y en los trucos de cámaras. Es así como desarrolló un artefacto tomavista, el cual llamó “la cámara 16” con el que inició varios proyectos de gran envergadura para la época. *El hotel eléctrico* será la obra donde podrá mostrar la perfección de la técnica del *stop motion*, en el que artefactos inanimados cobran vida en las áreas de un hotel (Urrero, 2007).

El francés Emile Cohl fue otro de los primeros impulsores del cine animado. También influenciado por *La casa encantada* de Blackton, realizó trabajos en su país natal, en Gran Bretaña y Estados Unidos. Es considerado como el padre del cine animado ya que su película *Fantasmagoría* realizado en 1908 es el primer cortometraje totalmente animado. Gran parte de las obras de Cohl se pierden durante la primera guerra mundial (Cáceres, 2009).

Winsor McCay fue otra de los grandes realizadores que causaron impacto con el desarrollo de nuevas técnicas para las animaciones. Contratado por el New York Herald, McCay comienza a experimentar con dibujos animados, género del que se volverá pionero. Realizó dibujos como *Gertie the dinosaur* (1914), *El hundimiento del Lusitania* (1918) y *Little Nemo* en 1911 entre otras obras (Urrero, 2007), esta última fue llevada a la gran

pantalla y con la particularidad de que muchos de sus fotogramas fueron pintados a color directamente en el celuloide. *Gertie the dinosaur* será el cortometraje que lo lleve a la fama. En él se puede ver como el propio McCay aparece en pantalla interactuando con alguno de los elementos, causado gran asombro entre los espectadores. (Cáceres, 2009).

A partir de ese entonces, se dan pasos hacia la industrialización de los dibujos animados. La presente investigación se centrará en la evolución de este género desde el cine hasta la televisión, también revisará los acontecimientos más importantes como industria en el continente americano, y más específicamente en los Estados Unidos.

John Bray será el iniciador de este movimiento industrializador de los dibujos animados, creando un estudio que lleva su nombre, Los Estudios Bray, en el que produce y estrena varias de sus obras como *Colonel Heeza liar's african hunt* (1914). Bray desarrolla nuevas técnicas como la de hojas de celuloide superpuestas, lo cual da un paso muy importante en la mecánica del dibujo animado. Poco a poco este método será empleado como el más conveniente para la producción cinematográfica, principalmente por el ahorro de papel (Urrero, 2007).

Los años 20 se convierten en la época de mayor desarrollo creativo en el área de los dibujos animados. Walt Disney y Ub Iwerks, después de largos años de experiencia y estudio, trabajando para diferentes compañías dedicadas a la realización de carteles para periódicos, revistas y cine, diseñan en 1928 al protagonista del cortometraje *Steamboat Willie* y el que será clave fundamental para el inicio de un gran camino de logros y fortuna; nos referimos a Mickey Mouse (Urrero, 2007).

El éxito logrado con Mickey Mouse, los lleva a realizar más experimentaciones, intentando superar las barreras de la producción propias para la época. Introduce grandes sonidos y efectos, combina actores reales con personajes animados. Una muestra de esto se demostrará en el cortometraje de 1923, *Alicia en el país de la maravillas*. Esta producción fue mejorada con el tiempo gracias a la invención de la cámara multiplano, con el que se le daba al *film* un carácter más realista, gracias a la profundidad de campo que esta aportaba (Martínez, s/f).

En 1927, la compañía de Disney había creado a Oswald, el conejo afortunado, pero años más tarde, pierde los derechos sobre el dibujo y sobre otros dibujantes que trabajan para la compañía. En 1929, Disney comienza a producir *Silly Symphonies*, una serie de películas que tratan sobre un esqueleto que crea música en un cementerio golpeando sus propios huesos. En 1932 gana su primer Oscar con el cortometraje animado *Flowers and Trees*, una película que cuenta con la innovación de la técnica a todo color de Technicolor a tres bandas. Para 1935, ya todas las producciones gozaron del placer del color, incluyendo *The Band Concert*, que también lo protagonizan, *el pato Donald*, *Goofy* y *Pluto* (Cáceres, 2009)

Años más tarde, en 1937, la compañía Walt Disney estrena el primer largometraje animado *Blancanieves y los siete enanitos*. Desde ahora y en adelante, la compañía se convertirá en la principal representante de los dibujos animados de todo el mundo occidental y parte del oriental. Sin embargo, unos hermanos le harán competencia al magnate de los dibujos animados. Ellos son Dave y Max Fleischer, quienes realizaron producciones centrando su atención en dos de los personajes más populares del *comic* y el cine norteamericano: *Betty Boop* y *Popeye* (Urrero, 2007).

Los hermanos Fleischer inventaron en 1915 un artefacto llamado Rotoscopio. Con él es posible desarrollar narraciones más complejas, gracias los movimientos totalmente reales que este producía. Su técnica consistía en proyecciones de imágenes reales calcadas. *Snow White and the seven dwarfs* es una de las obras en la que se puede apreciar el uso de este nuevo aparato (Sanz, 2010).

Warner Bros fue la próxima compañía impulsadora de este género. Tex Avery, parte del grupo de dibujantes que trabajaba para la compañía, crea un dibujo animado lleno de dinamismo y acciones consecutivas, claramente inspiradas en el surrealismo. *Droopy* es uno de sus personajes. Otras de las piezas claves para la compañía será el experimentado Chuck Jones, quien después de trabajar para otras empresas de la competencia, es contratado por la Warner en 1933, momento en el comienza la renovación de la unidad de dibujos animados de la compañía. El conejo *Bugs Bunny*, *El Coyote*, *el Correcamino* y *el pato Lucas*, forman parte del haber creativo que Jones trajo para la compañía. (Urrero, 2007)

Hugh Harman y Rudolf Ising produjeron en su estudio las series animadas conocidas como *Looney Tunes* y *Merries Melodies*, las cuales comenzaron a ser distribuidas por las Warner Bros Pictures. El personaje principal se llamaba *Bosko*, quien compartía un estilo y aspecto muy similar a Mickey, solo que este, en lugar de ser un ratón, era un niño negro (Cáceres, 2009).

La compañía Depatie Freleng Enterprises creó a uno de los personajes más emblemáticos de la época, La pantera rosa. Este dibujo animado es uno de los que liderarán la presencia de este género en el formato televisivo (Urrero, 2007).

Luego de muchos años de ardua competencia en el mundo cinematográfico, poco a poco, otro medio comenzaba a posicionarse en la mente de los consumidores y a dirigir la atención de las masas. Este era la televisión; y como era de esperarse, una de las principales industrias que comenzará a orientar su producción a este naciente medio será la de los dibujos animados.

Después de haber sido contratado en 1937 por la compañía MGM para hacerle frente a *Walt Disney*, y tras el éxito contundente en 1940 de una de sus principales creaciones *Tom y Jerry*, los dibujantes William Hanna y Joseph Barbera, decidieron instaurar en 1957 su propia productora, la cual llevará su mismo nombre, “Hanna & Barbera” (Urrero, 2007).

Sin lugar a duda, uno de los avances más significativos que tuvo la industria de los dibujos animados fue la incorporación de aparatos digitales al proceso de producción de sus piezas. Sin bien es cierto que desvirtuaba en cierta medida el carácter artesanal del oficio, se minimizaban los costos y los tiempos de producción. Justamente, la productora Hanna & Barbera propició las primeras experimentaciones con estas máquinas a comienzos de los años 60, para colocar colores al conjunto de fotogramas de cada una de sus obras (Sanz, 2010).

Tras varios años de producción masiva para televisión, con un sistema ampliamente descentralizado, contando con la participación de animadores de otros países, Hanna & Barbera llegó a niveles muy cercanos de la monopolización el mercado de las teleseries

animadas. Algunos de sus personajes más importantes fueron “Los Picapiedras”, “El Oso Yogui”, “Pixie y Dixie”, “Don Gato”, entre otros. Sin embargo existirá otro personaje desarrollado por la compañía United Productions of América (UPA), que mantendrá habitualmente su presencia en las próximas décadas. Hablamos de Mr. Magoo, un adorable anciano cuyo serios problemas de miopía lo llevan a un sinfín de complicaciones (Urrero, 2007).

Una empresa norteamericana llamada Filmation comenzó a realizar teleseries animadas protagonizadas por los personajes principales de los comics y de la literatura, tales como *Flash Gordon*, *Tarzán*, *El Zorro*, *Batman y Robin*, entre otros (Martínez, s/f).

En 1981 se realizó el primer cortometraje animado, a cargo del húngaro John Halas, el cual se conocería como *Dilemma*. Tras esta realidad, surgió el primer estudio de animación norteamericano, Pixar, cuyo primer largometraje se conoce como *Toy Story*, el cual fue realizado totalmente por computadora. Posteriormente, se han realizado innovaciones; tal es el caso de *El Expreso Polar*, en el que se utiliza, además de las computadoras, la técnica del *motion capture*, que consiste en capturar movimiento de seres humanos para posteriormente crear los personajes de ficción (Sanz, 2010).

Desde el aumento de la producción hacia las animaciones de corta duración y el auge de los canales temáticos en los años 90, el carácter artesanal de esta profesión se ha vuelto cada vez más difuso. Por el contrario, la influencia bien marcada del mercado de animación japonés se hace cada vez más presente en los métodos de producción en serie para las televisiones (Urrero, 2007).

A pesar de que las animaciones japonesas se encuentra liderando en cierto modo el mercado televisivo, no podemos dejar a un lado a dos productos occidentales que han marcado pauta a nivel mundial, hablamos de *Los Simpsons* y de *South Park*. Los dibujos animados tienen la laboriosa tarea de competir tanto internacionalmente con las animaciones orientales, como los grandes estudios de animación norteamericanos de Pixar y Dreamworks, los cuales, han llegado a producir obras ganadoras de premios Oscar como *Buscando a Nemo* y éxitos taquilleros como *Shrek* y *Shrek 2* (Martinez, s/f).

### **III. LA VOZ**

#### *3.1. Definición*

La voz es uno de los rasgos o atributos del ser humano; una de las cualidades de la personalidad que lo caracteriza, distingue y califica como ser superior. La voz hablada y la voz cantada son cauces de expresión y comunicación. Existe una gran variedad de definiciones de la voz. (Estavillo, 2001).

Hay varias posturas frente al tema; una de ellas es la planteada por Regidor (1993, cp. Estavillo, 2001), quien considera que por no existir un órgano específico en nuestro cuerpo humano encargada exclusiva y fundamentalmente de producir sonido, la voz se define como el resultado que se origina a partir del trabajo conjunto de todos los órganos del cuerpo humano que cumplen con las funciones fonatorias.

Por otro lado, Sánchez (1995, cp. Estavillo, 2001) plantea la voz como una forma expresiva de la persona en su totalidad, a través de la cual el individuo logra manifestarse y comunicarse con sus pares de una manera singular y única.

La voz trasluce la vida psíquica y emocional de quien se expresa y en ella subyace una compleja acción de nervios, huesos, cartílagos y músculos, que implica al cuerpo de manera global. La voz sirve para la emisión de palabras y estas a su vez lo son para comunicar, intercambiar o compartir nuestras acciones y sentimientos. (Sánchez, 1995. cp Estavillo, 2001, p.25)

La señal de la voz, al igual que toda onda sonora, físicamente está caracterizada por una frecuencia, una amplitud y complejidad. La primera se refiere a la cantidad de ciclos de cambios de presión realizados en un segundo, es decir, la rapidez con que ocurre el ciclo de cambios de presión. Las ondas sonoras también varían en cuanto a amplitud, es decir, el grado de desplazamiento de las moléculas a partir de una posición de descanso. Cuando la presión del aire es baja, la amplitud de la onda sonora es baja y el resultado es un sonido débil; cuando la presión del aire es elevada, la amplitud de la onda es alta y el resultado es un sonido intenso (los términos "amplitud" e "intensidad" se emplean en forma indistinta).

Finalmente, los sonidos ambientales comunes producidos por la voz humana, así como los producidos por animales, o los instrumentos, por ejemplo, son resultado de la interacción de muchas ondas diferentes de diversas frecuencias, y es por esto que se caracterizan por una alta complejidad (Schiffman, 2004).

Estas dimensiones físicas se corresponden con sus respectivas dimensiones psicológicas. En este sentido, se encuentra la sonoridad (medida en fonios y sonios), un aspecto de la experiencia sensorial determinado por la intensidad física o amplitud de presión del sonido. La modulación por otro lado, es la dimensión subjetiva que alude a que tan alto o bajo parece un sonido, y es determinada principalmente por la frecuencia del sonido, se corresponde con el tono. Los seres humanos perciben frecuencias entre 20 y 20000 Hz (Hertz). Los sonidos agudos se oyen a partir de tonos de alta frecuencia y los sonidos graves se derivan de tonos de baja frecuencia. Por último, la experiencia sensorial característica correspondiente a una complejidad sonora se denomina timbre, que se refiere a la cualidad tonal distintiva de un sonido, producida por la cantidad e intensidad de los armónicos que produce. (Schiffman, 2004).

Además de un trabajo exhaustivo de sincronía entre cuerpo y mente, la voz es considerada como una de las materias primas más importantes del actor. Para un mejor conocimiento de esta herramienta es necesario adentrarnos en los mecanismos que hacen posible la producción de tan vital instrumento.

### *3.2. Aparato fonador*

El cuerpo humano no cuenta con un aparato único destinado específicamente a la producción de la voz, es por ello que se considera al aparato fonador como el conjunto de órganos, que además de poseer funciones vitales como la respiración y la deglución, forman parte indispensable en el proceso de gestación de sonidos. Se ha llegado a la convención de dividir el aparato fonador en tres grandes zonas: la inferior, compuesta por las cavidades infraglótica; la central o cavidad glótica; y la ubicada en la parte superior y conformada por las cavidades supraglóticas. (Fernández, 2005).

### *3.2.1. Zonas del Aparato fonador*

**Cavidades infraglólicas:** esta zona está conformada por la tráquea, pulmones, diafragma, musculatura torácica y abdominal (Obediente, 2007). La función que se desarrolla en esta zona es la producción de energía aerodinámica indispensable para el habla; en otras palabras, la función de la respiración: almacenar y expulsar el aire. Según Fernández (2005) cuando realizamos el proceso de respiración, suceden dos acciones compuestas por una serie de procesos que ocurren de manera simultánea y automática. La primera acción es la inspiración. En esta fase, mientras que el aire se limpia de impurezas y se calienta en las fosas nasales antes de llegar a los pulmones, los cuales se ensanchan al recibirlo, el diafragma, límite inferior del tórax, baja; y las costillas, encargadas de dar forma al tórax, se elevan. La segunda fase es a expiración. Para esta etapa, el diafragma y las costillas se comportan de manera contraria, el que se encuentra en posición elevada, desciende y viceversa. La mayor parte del aire, que es expulsado de nuevo por los pulmones, pasa a través de la tráquea y la laringe hacia la cavidad faríngea, para finalmente salir por medio de la nariz o la boca.

**Cavidad glótica o laringe:** según Obediente (2007), esta zona es una especie de caja compuesta por cuatro cartílagos situados en la parte superior de la tráquea. El cricoides, que compone la base de la caja, el tiroides, protegida por su parte delantera, donde se forma la conocida “manzana de Adán” y los aritenoides, que son dos pequeñas pirámides móviles situadas sobre el cricoides.

Fernández (2005) acerca de esta zona del aparato fonador comenta que en ella ocurre la segunda fase de la producción de los sonidos; la laringe la cual constituye la cavidad glótica, tiene la capacidad de subir, bajar y desplazarse hacia adelante y hacia atrás, justamente en ella se encuentran los pliegues vocales conocidos como cuerdas vocales, separadas por un espacio, denominado glotis.

Este mismo autor define la fonación como el proceso mediante el cual el aire que llega a los pulmones se convierte en una onda sonora, siendo esta capaz de codificarse en un sonido lingüístico adecuado para la comunicación. Este proceso ocurre a través de las

cuerdas vocales. Las cuerdas vocales pueden tomar diversas posiciones, esto gracias al sistema de movimientos de los aricthenoides.

**Cavidades supraglóticas:** en esta zona se encuentran órganos como la faringe, la boca y las fosas nasales, los cuales juegan el papel de los resonadores. Para Obediente (2007), en esta zona se produce la última etapa de la producción de sonidos del aparato fonador. La cavidad compuesta por la faringe y los labios es la que constituye la boca; la cual gracias a la lengua, los maxilares y las mejillas, tienen la posibilidad de modificar su forma y volumen.

Las fosas nasales son dos tubos que tienen la función de unir las ventanas de la nariz con la faringe a través del velo paladar. La corriente de aire proveniente de la glotis tiene, debido a contactos y estrechamientos que se producen en su trayectoria, ciertas modificaciones. La lengua y los labios son los órganos, encargados de colocar el timbre definitivo a la onda (Obediente, 2005).

### *3.3. Producción de sonidos*

A pesar de las nuevas teorías, establecidas a partir de la lingüística cognitiva como las teorías de la “borrosidad” y los “prototipos”, existe una clasificación articulatoria tradicional para identificar los diferentes sonidos; la primera de ellas es la vocal, en esta el hablante deja libre el aire hacia el exterior para que se produzca la articulación del sonido; en la segunda clasificación conocida como consonante, el hablante obstaculiza de algún modo la salida del aire hacia el exterior para producir el sonido (Martínez, 2002, cp. Fernández, 2005).

### *3.4. Tipologías de la voz*

La clasificación de las voces es posible desde muy variados aspectos; por su tesitura, su color, por la técnica utilizada, por su volumen, por género, entre otros. En razón de lo extenso que podría resultar un análisis de todas ellas, se abarcaran algunas de estas.

**Clasificación por género:** la voz de mujer se halla condicionada por las características anatomofisiológicas propias y que la laringe de la mujer, presenta unas medidas que oscilan entre 3,6 cm de altura, 4,3 cm. de anchura y un diámetro anteroposterior de unos 2,6 cm.; y la longitud de las cuerdas vocales se sitúa entre los 1,5 y 2 cm. Respecto al hombre, observamos una laringe de mayor tamaño, situándose esta entre los siguientes parámetros; una altura de unos 4,9 cm. y otros tantos de anchura y un diámetro antero-posterior de unos 3,5 cm. Las cuerdas vocales acusan una longitud de unos 2 hasta 2,5 cm. Entonces y en general, la razón de las diferencias de altura tonal radica en el tamaño de las cuerdas vocales (aquellas personas con cuerdas vocales más gruesas tendrán voces más graves) aunque no es el único factor (Patitucci, 2009).

Otro punto importante a mencionar dentro de esta clasificación, son las voces infantiles, que se corresponden a laringes de pequeñas dimensiones, y la voz infantil, se puede considerar, como voz de tránsito hasta que sobreviene la muda vocal. Se debe tener en cuenta, como clasificación teórica, las voces eunucoideas o voz de castrado. Estas se obtienen por la falta del desarrollo de los caracteres secundarios sexuales, ya que se han extirpado las glándulas sexuales antes de la pubertad. La laringe se queda con un tamaño reducido. (Patitucci, 2009).

**Clasificación por tesitura:** Se define como aquella que clasifica la voz por su amplitud tonal. Es en la amplitud tonal adecuada, en la que el cantante se mueve a su comodidad sin apurar las notas extremas. Esta amplitud tonal, se sitúa entre dos octavas (intervalo entre dos tonos, uno de los cuales está exactamente al doble de la frecuencia del otro (Schiffman, 2004) y evidentemente hay bastantes excepciones.

Son pues, el conjunto de notas que puede emitir una determinada persona. Un sentido correcto de interpretar la tesitura, es el que sitúa el conjunto de sonidos, en los que la voz se adapta mejor, es pues, la parte de la gamma vocal, en que el cantante se siente cómodo, sin ningún tipo de fatiga. Entre los tipos de voz se encuentran (Patitucci, 2009):

|                    | Mujer   | Hombre   |
|--------------------|---|----------|
| <b>Agudas</b>      | Soprano   | Tenor    |
| <b>Medias</b>      | Mezzo-soprano                                     | Barítono |
| <b>Graves</b>      | Contralto   | Bajo     |
| <b>Intermedias</b> | Voces que poseen propiedades de uno u otro grupo. |          |

Tabla 1. Clasificación de la voz según textura

**Clasificación por timbre:** El timbre se puede definir, como ya se mencionó en párrafos anteriores, como la cualidad que nos permite diferenciar dos sonidos, que acusen una misma intensidad y frecuencia. Los sonidos provienen de movimientos vibratorios complejos. Se denomina armónico, cada sonido puro, correspondiendo el primer armónico, al sonido más grave del período. El timbre está formado pues, por muchos armónicos, y depende del cuerpo sonoro que forma el sonido, el número de armónicos que tiene este sonido. En el caso de la voz humana, el timbre, en parte depende, del tipo de cuerdas vocales del individuo, de su modo de vibración, y de las cajas de resonancia (senos paranasales, cavidades supralaríngeas, cavidad orofaríngea, el aparato fonador será descrito más adelante). (Patitucci, 2009).

Desde 1956, Husson (cp. Patitucci, 2009) ha distinguido, por estudios fisiológicos realizados en la Universidad de la Sorbona en París, dos timbres en cada voz humana. Timbre vocálico y timbre extravocálico. El timbre vocálico se corresponde a circunstancias fisiológicas condicionables, incluyendo aquí todas las técnicas de aprendizaje; y el timbre extravocálico depende en exclusividad de la constitucionalidad laríngea, y es el que caracteriza la voz de cada individuo.

### 3.5. Voz hablada y voz cantada

“La voz representa en esencia el sostén acústico de la palabra” (Cornut, 1985, p.56). Existen tres parámetros acústicos que son útiles al momento de analizar la voz, siendo el

primero de ellos la frecuencia. Esta se ve condicionada por una serie de elementos que van desde los culturales, sociales, familiares; pasando por los factores anatomofisiológicos mencionado en párrafos anteriores, hasta el contexto en el que se desenvuelve.

Es posible que identificar una serie de variaciones de frecuencia que van establecidas por la melodía o entonación de la voz hablada. Estas variaciones tonales son consecuencia, del sistema lingüístico en el cual se desarrolla la voz; ejemplo de ello son los “idiomas de tono” propio de regiones de extremo oriente y África, cuyas diferencias melódicas determinan el carácter semántico de cada palabra. Otro ejemplo es el presente en la mayoría de las lenguas europeas, en las que la melodía sirve como instrumento que precisa el sentido de la frase. No se debe dejar de lado las variaciones melódicos incluidas dentro de las variaciones tonales, las cuales están determinadas por el carácter psicológico y afectivo de la voz (Cornut, 1985).

Otro de los parámetros acústicos de la voz es la intensidad. Aquí el contexto juega un papel esencial, el cual le permitirá escoger al hablante una voz sumamente baja, casi inaudible, o por el contrario, emplear su voz de forma gritada, a intensidades poco tolerables por el oído. Así como la frecuencia, se puede determinar una intensidad media usualmente empleada en las conversaciones; sin embargo, esta puede variar en el transcurso del habla (Cornut, 1985).

El último de los parámetros acústico de la voz, es el timbre; el cual es consecuencia de la transformación del sonido laríngeo en las cavidades de resonancia. El tamaño y estreches de estas cavidades determinan en gran medida la forma acústica de la voz. Existen rasgos comunes a todos los individuos que permiten identificarlos y diferenciarlos como personas. A pesar de ello, existe otra parte del espectro acústico que es variable; este timbre propio de cada individuo es el que determinará lo que comúnmente se conoce como “color” de la voz (Cornut, 1985).

En el caso de la voz cantada, hay una serie de exigencias propias que se suman a los elementos propios de la voz hablada anteriormente identificados; que van desde lo fisiológico y psicológico, hasta llegar a lo estético. Uno de estos elementos es la afinación.

Para Cornut (1985), la afinación es el proceso que consiste en reproducir de manera exacta los rangos tonales correspondientes a la música que se interpreta. En este proceso es indispensable un juego común entre la representación mental que el individuo realiza del sonido, dependiente de una aptitud auditiva necesaria, y la fase de volver fielmente ese “sonido imaginario” en un “sonido real”.

Otro elemento identificado por este autor es la extensión vocal y registro. Estas son las variaciones tonales que posee un individuo y que son mucho más importantes que en la voz hablada. La laringe debe poseer la capacidad de reproducir los sonidos que forman parte de los intervalos correspondientes a dos y en ocasiones hasta tres octavas. (Cornut, 1985).

Existen otros elementos descritos alrededor de la voz cantada; sin embargo, no profundizaremos en ellos por no considerarlos necesario para el desarrollo de nuestra investigación.

### 3.6. Voz del actor

Un actor tiene la responsabilidad de transmitir todas las emociones de cada uno de los personajes que interpreta. En este compromiso, la voz del actor tiene el determinante papel de ser el reflejo de la mente y el cuerpo; “los pensamientos del actor deben tomar cuerpo, modificar todo su organismo, y la voz debe expresar todo lo que está ocurriendo en el interior de ese cuerpo” (Bustos, 2003, p. 181).

Contur (2007), considera que el actor debe tener una identificación expuesta en sus gestos, ademanes y actitud corporal. Un abanico de posibilidades vocales que le permita, no solo reconocer de manera intuitiva todas las características de la voz de cada personaje, sino poder modificar los parámetros de su voz, para poder interpretarlos con toda propiedad.

Es necesario que el actor limpie cada una de las limitaciones que le impide lograr esa conexión “*mente – cuerpo – voz*”, a fin de aprovechar al máximo toda la capacidad creativa que posee. Todos esos bloqueos corporales o energéticos que mantiene aprisionada

la voz e interfieren en la libertad absoluta del actor para expresar lo que pide el texto, el personaje y incluso el director (Bustos, 2003).

Según Artaud (s/f c.p Cornut 2007) los sonidos en el teatro juegan un papel fundamental. Considera que las palabras en el teatro deben tomar en alta consideración el sentido sonoro, más allá del semántico. El carácter sonoro debe ser capaz de irrumpir sobre la sensibilidad de la audiencia, quien en presencia de una incapacidad intelectual para interpretar el discurso, hará uso de las manifestaciones y dinamismo del habla para hacerse con la pieza.

Para el buen desarrollo técnico de la voz del actor, es necesario un conocimiento del proceso de fonación. Por una parte, el empleo de técnicas esenciales que van más allá de lo intuitivo o sensorial. Una de ellas es la disciplina de decir todas las palabras completas con una pronunciación exacta, conocida como dicción; otras como el volumen de proyección adecuado y las entonaciones correspondientes, son indispensables para la voz del actor. Existe por otra parte, un trabajo integral compuesto por una respiración adecuada que permita apoyarse en la energía diafragmática y la postura del actor, sin dejar a un lado el reconocimiento por parte del actor, de todo lo referente a los diferentes mecanismos de las zonas que conforman el aparato fonador; así como cada uno de los órganos, resonadores y cavidades que se encuentran en ellas.

## IV. EL PERSONAJE

### 4.1. Definición

La literatura y el teatro han sido dos de las corrientes que se han dado a la tarea de teorizar concienzudamente cada uno de los elementos que lo conforman. Partiendo de esta afirmación, desarrollaremos este capítulo enfocándonos en estas dos posturas bien delimitadas.

Se puede definir a el personaje como un ente creado por un escritor, el cual puede manifestarse a través de un ser humano, sobrenatural o simbólico. Por ser un elemento con una vida propia, se convierte en el pilar de acción de la obra; de manera principal, siendo participe directo del conflicto central, o por el contrario, generando ideas que permitan la resolución del mismo, a partir de una postura secundaria. (Blas, S/F)

Es importante desvincular la mala concepción que existe de enmarcar al personaje en la figura única de seres humanos. Desde inicios del desarrollo literario, los personajes se han representado a través de los reinos animal, vegetal o mineral; incluso en objetos e ideas. Lo que permite que estas representaciones tomen un carácter humano, son las diferentes acciones que el autor le dote, las cuales deben ejecutarse por el propio ente de manera consciente. Una puerta que se abre en una historia no será por sí misma un personaje sin que el escritor añada elementos que señalen al lector o al espectador que la puerta se abre porque sabe que debe abrirse. Es esta propiedad la que le dará a este tipo de elemento una postura humana dentro del relato. (Anónimo, 2010)

En la literatura, se ha intentado mantener una diferencia bien definida entre el concepto de persona y personaje. Se concibe a la persona como ese ente perteneciente al mundo real, al tanto que, el personaje es una ficción construido a partir del conjunto de palabras que se plasman sobre el papel y que sugiere imágenes mentales. Las personas, transforman en lenguaje los elementos percibidos, mientras que en el personaje, el lenguaje es el objeto percibido. Hay autores que consideran que el mundo que construimos a nuestro alrededor, parte del lenguaje (Johnson, 1995).

Otro elemento interesante a desarrollar son la serie de parámetros que se han establecido para determinar los cánones de construcción de un “buen personaje”. Syd Field (s/f; cp. Nascimento, s/f) considera que el éxito de un guión está en la buena creación de personajes, los cuales son indispensables para la acción, que a su vez son necesarias para el conflicto, y estos para la historia.

Sin importar que tan de ficción sea el personaje, este debe ser verosímil y real. El autor debe crear o conocer las diferentes dimensiones del personaje; sus características físicas (edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos, entre otros), psicológicas (valores morales, ambiciones frustraciones, temperamento, actitud hacia la vida, entre otros) y sociales (clase, profesión, educación vida, familiar, entre otros). En un plano mucho más elaborado, se despliegan una serie de elementos que deberían estar presentes en un personaje bien construido. Uno de esos será el arco de transformación; integrado por la serie de situaciones a través de los cuales el personaje se desenvolverá, haciendo que este se afecte, conmueva e incluso modifique sus creencias. (Nascimento, s/f)

También está enumerado otro juego de lineamientos a seguir como la motivación del personaje, las metas y objetivos, acción dramática, entre otras, las cuales no adentraremos en nuestra investigación.

Sin bien no está establecida una “Teoría general de la construcción de personajes”, existen comunes denominadores que ayudarán al autor a guiarlo en la creación de su personaje. Uno de ellos es la definición de las acciones que este desarrollará en la historia, así como el peso de este a lo largo de la misma. Posteriormente, debe determinar las relaciones que tendrá con el resto de los personajes. Es justo en este proceso, cuando el lector, cual escultor que moldea una piedra, traza las características físicas y psicológicas del personaje; su nivel de importancia en los puntos de la historia e incluso el nombre. (Anónimo, 2010).

#### *4.2. Clasificación de los personajes*

Existe una serie de clasificaciones y tipologías establecidas que sirven para enmarcar a los personajes dentro del relato de cualquier historia. Esto depende en buena parte tanto del género como del formato en que esta se presente. Para efectos de nuestra

investigación, desarrollaremos las clasificaciones establecidas por la caracterización y participación del personaje en la historia.

La clasificación de personajes basada en la categorización fue introducida por Edward Morgan Forest, quien definió la existencia de personajes planos y personajes redondos dentro de un relato.

Se puede considerar como personajes redondo a aquellos que son afectados por las diferentes acciones que suceden; a tal punto, que pueden llegar a modificar su forma de sentir y pensar, haciéndoles pasar por diferentes estados emocionales. (Blas, S/F). Tienen la capacidad de desarrollar trágicos papeles dentro del relato, evocando en el lector o espectador emociones distantes del humor o complacencia. (Yagmour, 2008, ¶5).

La capacidad de sorpresa de forma convincente es uno de los elementos característicos de los personajes redondos. Puede desarrollar circunstancias imprevisibles de la vida común; su presencia en el relato, permite que el autor puede dar un carácter armonizar la pieza con el género humano; esto a través de la interacción con los demás elementos de la obra; incluyendo a los personajes planos. (Yagmour, 2008, ¶6).

Al referirnos a los llamados personajes planos, hacemos énfasis en aquellos que no son partícipes de cambios; se mantienen iguales e independientes a las acciones que le rodean durante la historia. Se comportan de forma idéntica frente a los diferentes estímulos que se desarrollen (Blas, s/f).

Los personajes planos no tienen una idea a la cual adherirse; ellos mismos se convierten en idea. Su vida se limita a sus ángulos y a los rayos que surgen al hacer contacto con los demás elementos de la obra. Poseen algunas ventajas, entre las que destaca su fácil reconocimiento en el momento de su aparición en la historia. Tienden a ser muy útiles ya que no necesitan introducción ni despedida; constantemente se mueven de un lado al otro de la historia sin mostrar un desarrollo a lo largo de ella. (Yagmour, 2008, ¶2).

Otra de las ventajas de los personajes planos es su fácil manera de recordar al finalizar el relato. Permanecen en un estado igual y constante ausentes de cualquier cambio. Un relato medianamente complejo tiende a la presencia de ambos personajes; planos y

redondos. A medida que hay un mayor desarrollo de conflictos entre ambos, más se asemejará a la vida cotidiana. (Yagmour, 2008, ¶3 y 4).

La segunda clasificación que haremos referencia es la relacionada a la participación de los personajes en la historia; aquí podremos encontrar a personajes principales, secundarios, terciarios y cuaternarios.

Los personajes principales son aquellos en los cuales se centra a mayor parte de la atención ya que son quienes participan activamente en los acontecimientos que se narran. Las acciones que se suscitan giran en torno de lo que a ellos les ocurre o de lo que ellos realizan (Fundación Educativa Héctor A. García, s/f, ¶2 y3).

Los personajes principales por poseer un carácter fundamental en la obra, no pueden ser sustraídos ni modificados; cualquier alteración cambiaría el curso de la historia, convirtiéndola en otra diferente a la original. Muchas veces dentro de este tipo de personajes encontramos a los protagonistas y antagonistas. (Dinucci, 2008, ¶3).

Según Aviña (2009), Los protagonistas son aquellos que poseen un objetivo en específico el cual será narrado en la historia. Se consideran como los que poseen mayor peso e importancia dentro del relato. La misión que han de cumplir será la trama de la obra, la cual puede traer consigo sabiduría y recompensa para el personaje. (Fundación Educativa Héctor A. García, s/f, ¶15).

Los antagonistas son aquellos que se oponen al cumplimiento del objetivo del protagonista (Aviña, 2009). Son parte importante y necesaria para el desarrollo del conflicto. No solamente puede ser un personaje físico y humanos. Puede ser también una institución e incluso un elemento psicológico o místico.

Según Blein (s/f), el antagonista sin importar su nivel de maldad, debe aparentar una superioridad representativa frente al protagonista. Es importante tomar en cuenta que cada uno de los personajes tiene motivaciones propias, las cuales serán foco de represión por su contrario; esto quiere decir que, así como un protagonista puede tener objetivos que cumplir y el antagonista se interpondrá, también este puede tener motivaciones, cómo

colocar una bomba, el cual tenderá a ser interrumpido por el héroe o protagonista. Sin la existencia de los personajes principales, no existiría historia. No le sucedería nada a nadie

Los personajes secundarios son aquellos que interactúan relativamente en la historia o poseen un sentido importante para algún personaje principal. Tienen un nivel considerable en la trama; condicionan el eje de acción, pero no son el eje. No se involucran directamente con la historia. Participan en un grado menor a lo largo de la historia, lo que no los hace menos importantes. Son piezas fundamentales en la estructura de la obra, sin las cuales esta no podría ser posible. (Fundación Educativa Héctor A. García, s/f, ¶3 y 4).

Los personajes terciarios y cuaternarios continúan en la línea de personajes dentro de esta clasificación. El primero de ellos corresponde a aquellos personajes que tienen una sola aparición en el relato. Los personajes terciarios, conocidos también como Incidentales o episódicos, tienen una participación específica en la historia, que en ocasiones resulta decisiva para el desarrollo de los acontecimientos, a través de la entrega de un dato o el simple planteamiento de una pregunta. Su fugaz presencia puede producir cambios en la narración. (Fundación Educativa Héctor A. García, s/f, ¶3 y 4).

Los personajes cuaternarios son aquellos que a pesar de no aparecer físicamente en ningún momento de la historia, son nombrados una o varias veces durante el relato. (Dinucci, 2008, ¶ 6).

#### *4.3. Modelos para la construcción de personajes*

Para este apartado, se desarrollará los métodos propuestos por Linda Seger, Syd Field y Sergio Arrau para la creación de personajes. Se profundizará con mayor cuidado en los puntos que tengan una mayor relación con el objetivo planteado para esta investigación.

Linda Seger es una consultora de guiones reconocida a nivel mundial. Ha desarrollado una serie de libros destinados al buen desempeño del guionista en la escritura y concepción de su obra. Uno de ellos, se enfoca en los parámetros que considera necesarios tomar en cuenta al momento de crear personajes para un la relato.

Seger, en su libro “cómo crear personajes inolvidables”, propone un trabajo de formulación y concepción de personajes principalmente desde una posición psicológica. La

primera idea por observación y experiencia propia constituye la etapa inicial. En ella, se toma en consideración la serie de características que imaginamos en el personaje, el cual además de poseer características propias del autor, como lo que es, lo que quiere ser, ideales, posturas, entre otras, también cuenta con semejanzas de gente que ha visto o conoce el autor. Estos parámetros deben conceptualizarse sin dejar a un lado la anécdota que será el camino por el que el personaje se moverá (Zamarripa, 2006).

La descripción física y la coherencia del personaje, constituyen los siguientes pasos de la etapa inicial. En la primera, se indican los rasgos físicos que el autor considere necesarios resaltar, como la forma de caminar o el encorvamiento de los hombros; elementos que guían al actor al momento de interpretar al personaje. Hay que tener cuidado con adjetivos como “guapo”, “inteligente” o “fuerte”, que más que aporte, puede ser perjudicial para la interpretación. Cuando se refiere a la coherencia del personaje, hace énfasis en la buena conexión que debe existir entre el personaje y el perfil que posee. La coherencia se refiere a la serie de valores éticos del personaje, las cosas capaces de hacer y las que no, los medios para solucionar un problema. (Zamarripa, 2006).

Segger (2000 cp. Zamarripa 2006) considera que la enumeración de los valores del personaje, más allá de servir como foco de discusión de sus creencias, servirá como sendero para las acciones del personaje, de sus conflictos y actitudes. Esta coherencia con el personaje, no está libre de las paradojas propias del ser humano; elementos que permitirá que audiencia se sobresalte y sorprenda eliminando ideas preconcebidas.

Las actitudes y emociones junto a al carácter individualizador del personaje, constituyen los últimos pasos de esta primera etapa en el proceso de construcción de personajes expuesta con Linda Segger. Las emociones y actitudes definen al personaje frente a la vida. El exceso de coherencia en los personajes, traerá consigo el aumento de personaje planos en el relato; a diferencia de los paradójicos, que imprimirá de carácter singular y profundo al relato. Además de estas series de emociones y actitudes del personaje, es necesario definir aspectos específicos como lenguaje particular, comportamientos propios, gestos o tics, lo que imprimirá el carácter individual del personaje frente al resto de los presentes en el relato (Zamarripa, 2006).

Avanzando en las etapas de Seger, se encuentra la historia de fondo. Esta se considera como el pasado que posee cada personaje y que será el camino de procedencia para la historia real que se cuenta en la relato de la obra. La mayoría de la información de esta biografía, no estará plasmada en el guión definitivo, pero será determinante para conocer la serie de acontecimientos del pasado que puedan afectar el hilo dramático de la historia (Zamarripa, 2006).

Aspectos físicos (edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos y herencia genética), sociales (Clase social, cultura y economía, profesión, educación, vida doméstica, religión, pasatiempos y políticas) y psicológicos (vida sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, complejos, aptitudes, entre otros), son los aspectos que deben resaltar en la construcción de la historia de fondo (Seger, 2000 cp. Zamarripa, 2006).

Zamarripa (2006), en su investigación llamada “Linda Seger: la psicología en la práctica del guionista” aporta que la psicología ha determinado los diferentes tipos de personalidad del ser humano, lo que muchas veces hace que el autor caiga en la tentación de crear estereotipos propios del melodrama y la tragicomedia; tendencia que debe ser cada vez más lejana al proceso de construcción de un personaje. Considera que la psicología permitirá que el escritor acote una descripción inicial que debe venir acompañado de los elementos de la realidad y otras disciplinas sociales.

Existen elementos de la psicología que influyen en el proceso de construcción de personaje. Algunos de ellos son el pasado oculto, el inconsciente, los caracteres y la psicología anormal. En líneas generales, estos aspectos invitan a profundizar más detalladamente en cada uno de los elementos identificados en párrafos anteriores. Indagar en el pasado del personaje, en las emociones y actitudes que lo motivan, personalidad propia del personaje y algunas enfermedades tipos, que se asemejan a las categorizaciones nombradas anteriormente. El desarrollo de estos puntos va dirigido mucho más al trabajo que debe realizar un guionista al momento de concretar sus personajes y la historia en general, punto que se alejan de esta investigación, razón por la cual no se profundizará en ellos. Seger además de estos puntos, también toca otros elementos en su libro, que tampoco serán foco de desarrollo en esta investigación.

Syd Field, profesor de guión de la Universidad de Harvard, autor de libros sobre guión utilizados en las principales universidades del mundo y por guionistas hollywoodenses, propone desarrollar elementos psicológicos muy cercanos a los expuestos Seger en el proceso de construcción de los personajes para un guión. Sin embargo, enumera otra serie de puntos que vale la pena desarrollar.

Syd Field (1996) partiendo de una afirmación de Aristóteles, considera que un personaje no es más que un conjunto de acciones. Una persona no es lo que dice, si no lo que hace. Es necesario conocer el conflicto, los antecedentes y la personalidad, pero estas se limitan a conformar un todo. Primero es necesario contextualizar al personaje para posteriormente aplicar color y matices a las características propias.

Según Field (1996), la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud son los cuatro elementos necesarios a desarrollar para la construcción de un buen personaje. La necesidad dramática se define como ese compendio de logros que quiere ganar, adquirir u obtener el personaje a lo largo de la trama. Una vez que se encuentra bien delimitada, podrán plantearse la serie de obstáculos a los cuales deberá enfrentarse; llegando a concretar la historia de la pieza; ese proceso de superación, o no, de los obstáculos para conseguir su necesidad dramática del personaje. Es este enfrentamiento entre la necesidad dramática y los obstáculos, lo que genera conflictos; pieza fundamental para la línea argumental de cualquier historia.

El punto de vista lo considera como la visión individual que tiene el personaje del mundo que lo rodea. Esto se refiere a la postura que el personaje tenga frente a mundo al que se enfrenta; si considera que todo está condicionado por la voluntad divina, si esa voluntad divina es un dios o un demonio; o si por el contrario cree que puede luchar contra un municipio. Esta herramienta será vital para la construcción de los personajes. Pueden existir puntos divergentes entre dos personajes puede ser un punto de partida para el conflicto de una historia. Un personaje con un punto de vista bien definido, no se limitará a reaccionar, sino a actuar a partir de esa visión (Field, 1996).

El cambio describe la evolución o involución que presente el personaje a lo largo de la historia. Cómo la serie de acontecimientos que se desarrollan a su alrededor lo afecta y

en qué medida. Por su parte, la actitud, brinda una herramienta que permite conocer el nivel de profundidad del personaje. Una actitud negativa o positiva, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua, frente a cualquier acción que se presente (Field, 1996).

El tener bien delimitadas estas cuatro herramientas, permitirá al autor, escribir con mucha mejor exactitud cada uno de los personajes.

En ocasiones se superpondrán, una actitud se manifestará como un punto de vista, la necesidad dramática provocará un cambio y el cambio afectará a la actitud del personaje. Si eso ocurre, no te preocupes. A veces es necesario desarmar algo para poder volver a armarlo después. (Field, 1996, p.40)

Al igual que Seger, Field desarrolla una serie de parámetros indispensable para el desarrollo de un buen personaje, pero su enfoque responde más a las necesidades que puede tener un guionista para construir un personaje; objetivo que dista en gran medida de el de este trabajo investigativo.

Sergio Arrau es un dramaturgo, actor y pedagogo peruano que ha desarrollado una metodología que se inclina hacia el trabajo del actor en la escena teatral; lo ha definido como el *Estudio Cuadridimensional del Personaje*. En él, plantea una serie de preguntas divididas en cuatro aspectos fundamentales. Estos son los aspectos físicos, sociales, psicológicos y teatrales.

Arrau (1961) considera que este esquema de preguntas sirve como un lineamiento útil que puede emplear el actor al momento de estudiar al personaje que pretende interpretar; con el uso de la imaginación creadora del actor, es posible encontrar la mayoría de las respuestas en el propio texto.

Por último, Arrau (1996) considera que sin importar el nivel de importancia del personaje dentro del relato, el actor debe analizar a profundidad cada uno de estos aspectos de su personaje, tal cual como si fuese el protagonista de la pieza; esto con la finalidad de poder, además de manifestar sus técnicas y procesos creativos propios como actor, ejecutar una excelente actuación frente a los demás personajes.

## V. EL DOCUMENTAL

### *5.1. Definición*

En un sentido elemental, el documental es un género audiovisual que tiene como finalidad exponer hechos, acciones, escenas o experimentos de la realidad de algún tópico social, a fin de cumplir con un sentido informativo, didáctico o artístico (Ramos y Marimón, 2002).

Partiendo de un enfoque social, Rabiger (1989, cp. Guevara 2009), considera que el documental es una herramienta que funciona para indagar en la vida humana; tiene como objetivo promocionar sus valores colectivos e individuales. El término documental, debe dirigirse a toda película que incite al espectador a tomar conclusiones críticas frente a un hecho social.

J.C. García, (comunicación personal, Abril 26, 2011), agrega que “El documental es un género que te permite presentar el punto de vista del realizador en relación a un hecho; es como su nombre lo dice, documentar en imágenes algo que ha ocurrido como hecho real.

Desde su origen hasta las prácticas actuales, las formas de representación del documental han experimentado una evolución representativa, que se ha manifestado en un sólido discurso teórico. Las antiguas consideraciones que lo asumían como un género que pretendía registrar la realidad tal cual se encuentra, también han dado lugar a la carga subjetiva con la cual se pretende comprender y abordar a la realidad social (Sellés, 2008).

Nichols (1997), propone formar una definición del término a partir de tres posturas: la del realizador, el texto y el espectador; a pesar de que cada una aporta visiones distintas, ninguna de ellas se contraponen. La visión de la postura del realizador se enfoca en el grado de control de la realidad. Desde aquí, es necesario hacer distinciones entre el documental y el cine de ficción. Autores afirman que la principal diferencia entre ambos géneros audiovisuales es el nivel de control que el realizador ejerce durante la producción. El realizador de documentales sólo tendrá la posibilidad de controlar algunos aspectos como la preparación, el rodaje y el montaje. Otros, si bien están presentes, como decorados,

iluminación y comportamientos de los objetos o personajes, no lo están bajo el control del director. Esta postura deja a un lado aspectos sociales como el nivel de influencia que tiene el realizador sobre el sujeto, entre otras.

La postura vista desde el texto, a saber, en su acepción de soporte teórico, concibe al documental como otro género cinematográfico que posee una serie de características, códigos, normas y convenciones que lo diferencia del resto; concibe su forma a partir de la lógica en la que se presenta la información; para ello, es necesario un razonamiento y reconocimiento de la realidad. En cuanto a la estructura narrativa, el montaje probatorio, propio de este género, rompe en muchas ocasiones con las técnicas clásicas. En el documental se deja a un lado los saltos de locaciones o de espacios; incluso los cambios de personajes pierden importancia, para trabajar y organizar los cortes en función de la lógica, con la finalidad de que se construya un único argumento convincente. La palabra tiene la propiedad de sostener la argumentación; característica que no comparte con la imagen. Los saltos y fisuras en el espacio y tiempo serán permitidos dentro de este género, siempre y cuando estos contribuyan a la construcción lógica del argumento del discurso (Nichols, 1997).

La última postura planteada pretende acercarse a una definición del documental deslastrándose del uso de términos institucionales y de textos específicos, para partir de la relación que existe con el espectador. Nichols (1997) afirma que el espectador es capaz de desarrollar habilidades que le permiten comprender e interpretar el documental. Este método surge de un proceso activo de deducción que es posible de un conocimiento previo del contexto en el cual se desarrolla la historia; un acercamiento al mundo histórico del que se habla en el documental. Este conocimiento se fundamenta principalmente en la revisión de textos relacionados. El espectador levantará hipótesis y será capaz de resolverlo y contra argumentar para realizar sus propias conclusiones. En este proceso influyen elementos como motivación frente a la imagen y al tema, los referentes históricos, entre otros.

## 5.2. *Clasificación del género documental*

El documental es un tema que abarca una extensa cantidad de consideraciones que son sumamente cambiantes. Nichols (1997) afirma que esta disciplina no solo escapa de una conformación de técnicas limitadas; sino que tampoco está acotada en cuanto a los tópicos a los cuales puede dirigirse, y menos, a una clasificación en detalle en cuanto a forma, estilos o modalidades.

J.C. García, (comunicación personal, Abril 26, 2011), considera que existe un gran número de clasificaciones del género documental y que cada autor puede identificar en su bibliografía una categorización diferente. Sin embargo, es posible llegar a enumerar las más comunes.

Al igual que el cine realista, gran parte de los documentales abordan la crítica social como punto de partida, enmarcados principalmente dentro del género dramático. Sin embargo, han surgido especialidades que abren un abanico de posibilidades hacia otros géneros. Entre ellos podemos encontrar los propagandísticos (*El triunfo de la voluntad - 1935*), deportivos (*Olimpia, 1938*), sobre la vida natural y costumbres de animales salvajes (*El volcán prohibido - 1966*), entre otros (Ramos y Marimón, 2002).

Otras clasificaciones que se abren camino son las desarrolladas desde un enfoque etnográfico, en las que se pretende mostrar las formas de vida de una sociedad en particular (*Nanook, el esquimal - 1922*); biográfico, sobre personas o colectivos concretos (*Asaltar los cielos - 1997*, Sobre la vida de Ramón Mercader, el asesino de Trotski); históricos, que permiten rescatar hechos específicos del pasado (*La Generación Guernica - 2003*); y científico, en los que la ciencia es tomada como herramienta principal para abordar y explicar el conflicto de la realidad (*El Universo Elegante - 2003*) (Ramos y Marimón, 2002).

Nichols (1997) expone otra tipología del documental compuesta por cuatro clasificaciones; estas son “De observación”, “Expositiva”, “Interactiva” y “reflexiva”. El criterio de diferenciación entre ellas es la postura del realizador frente a la realidad en el proceso de elaboración del documental.

### 5.3. *Docu-reportaje*

Una de las clasificaciones que ha surgido como consecuencia de la evolución del género documental ha sido el *docu-reportaje*. Los lineamientos técnicos y prácticos de esta disciplina son los esblecidos para el desarrollo metodológico de esta investigación. Para abordar las características que conforman a esta tipología es necesario conocer las diferencias y semejanzas que existen entre las dos corrientes que la componen: el documental y el reportaje.

Si bien tanto el documental como el reportaje tienden a desarrollar sus temáticas en el plano del drama, ambas difieren en el proceso de concepción del guion. En el documental, es necesario una revisión y documentación previa, mientras que en el reportaje, las tomas de imágenes serán necesarias para la construcción del guion; existe una mayor disposición al uso de la inmediatez de la actualidad y de la información. (Ramos y Marimón, 2002)

Mientras que el reportaje surge como un género periodístico, en el que no solo las noticias y la actualidad son el foco de atención sino que la información juega un papel fundamental, muy por encima del carácter reflexivo en el proceso de evaluación de la información, el documental intenta buscar un equilibrio entre ambas corrientes. Éste busca desarrollarse en el ámbito artístico o intelectual, con temas atemporales y duraderos; los tiempos de producción suelen tardar meses o años, mientras que el reportaje desarrolla su período de producción en horas o días, para responder a la inmediatez que demanda su público. (Ramos y Marimón, 2002)

A pesar de la existencia de las diferencias expuestas anteriormente, es posible llegar a concretar una tipología dentro del género documental, que acuñe factores comunes entre ambas corrientes y permitan el surgimiento de lo que se conoce como *docu-reportaje*.

J.C. García (comunicación personal, abril 26, 2011), considera al *docu-reportaje* como un formato híbrido que se ha creado, entre otras razones, para responder a la industria de la televisión:

El documental es un género que heredamos, en primer lugar, de la fotografía, posteriormente del cine y llega la televisión; sin embargo

en la televisión es donde menos ha calado, con la clara excepción de los canales temáticos dedicados a documentales.

(...) todos los tipos de documentales se han adaptado a formas televisivas que lo hacen más rentable para las empresas que lo están realizando. Ahora si ves el documental televisivo, por lo general a parte del punto de vista del realizador, mantiene la típica fórmula del plano medio corto y planos medio en entrevistas testimoniales, y esa técnica de trabajar es más propia del reportaje que del documental. (J.C. García, comunicación personal, abril 26, 2011)

Ramos y Marimón, (2002) agrega que uno de los puntos comunes entre documental y el reportaje se encuentra en el nivel de importancia que tiene la etapa de postproducción. En ambos, el proceso de postproducción juega un papel esencial para la construcción del discurso. Aquí se concatena el discurso y se da forma a la historia; a tal punto de considerar al montador como otro guionista del proceso.

J.C. García (comunicación personal, abril 26, 2011), concluye que:

En reportaje se presenta la información en tercera persona por lo tanto, el investigador debe presentar esta información de forma imparcial. En el documental no; una vez que se toma en consideración el punto de vista del realizador, la pieza toma un carácter subjetivo, por eso se considera mucho más artístico que el reportaje, en el que lideriza el carácter informativo. Ahora, esto no quiere decir que no se puedan fusionar ambos géneros y construir un docu-reportaje.

## **MARCO METODOLÓGICO**

# I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En medios como el teatro, cine y televisión, existen unas series de técnicas y principios indispensables que le permiten al actor la formación y construcción de los personajes a interpretar en una determinada obra. En el caso del doblaje para dibujos animados, el actor de voz se topa con una realidad diferente, en la que, entre otras cosas, el personaje animado ya posee una serie de características físicas y quinésicas que lo definen; impuestas por el creador y/o el dibujante o ilustrador.

El doblaje al idioma español para las transmisiones en Latinoamérica, no es una disciplina llevada a cabo en un sólo país de habla hispana; existen estudios y casas de grabación en países como Argentina, Costa Rica, Colombia, Chile, Venezuela, entre otros. Sin embargo, el país en el que ha habido un mayor desarrollo no sólo como industria sino como profesión en el área actoral, ha sido México; reconocido actualmente como país líder en lo que a industria del doblaje se refiere. Este liderazgo en el mercado ha traído como consecuencia el estudio de esta disciplina por parte de especialistas de ese país, que han intentado concretar las técnicas básicas que debe seguir cualquier actor que desee adentrarse en el trabajo de voces para personajes.

Venezuela, también cuenta con especialistas que han definido los lineamientos técnicos indispensables para el ejercicio óptimo de este oficio; cumpliendo así con los estándares internacionales necesarios para su comercialización.

Frente a este panorama, se propone un proyecto de producción audiovisual en el que, a través de la realización documental, se muestre esta realidad sin dejar de lado las diferencias y oposiciones dadas en el planteamiento de cada una de las personas entrevistadas; actores de doblaje responsables de dar voz a muchos de los personajes de dibujos animados que hoy por hoy forman parte de la cultura televisiva y cinematográfica de entretenimiento infantil en Latinoamérica. Ahora bien, ¿es posible documentar las propuestas técnicas ofrecidas por expertos para la construcción de la voz de personajes para el doblaje de dibujos animados?

## II. OBJETIVOS

### 2.1. *General*

Elaborar un documental sobre la construcción de la voz de personajes para el doblaje de dibujos animados.

### 2.2. *Específicos*

- Investigar las teorías relacionadas con el trabajo del actor de doblaje y su relación en el proceso de doblaje de dibujos animados.
- Conocer a partir de entrevistas, las diferentes técnicas desarrolladas por actores de doblaje para construir la voz de los personajes de dibujos animados que interpretan.
- Enumerar los elementos físicos, mentales y actorales que según expertos en el tema deben desarrollarse en la actuación para doblaje.
- Estudiar la utilidad de las actuales técnicas de construcción de personajes en la construcción de la voz de personajes para el doblaje de dibujos animados.
- Evaluar el posible uso de dos personajes sin voz y la construcción de la misma como hilo narrativo del documental.
- Comprender las características del documental y escoger el que mejor se adapte al propósito del trabajo.

### III. JUSTIFICACIÓN

La industria del doblaje de voz en Hispanoamérica y España, ha sido tema de conversación en las últimas décadas, no solo por los controversiales casos de protestas a nivel legal y críticas por parte de especialistas y público en general, que han puesto en tela de juicio esta labor, sino por el desarrollo agigantado que ha tenido ésta disciplina en los últimos años.

Cada día se despierta más interés en conocer acerca del oficio que realizan los actores de doblaje; trabajos cómo el realizado por Humberto Vélez, quien llegó a interpretar por 15 años la reconocida voz en castellano de “Homero Simpson”, o de Dulce Guerrero, responsable de dar voz a personajes como “Gloria” en Madagascar, o “Fiona” en la saga de Sherk, por nombrar algunos, llaman constantemente la atención de actores y aficionados. A pesar de esta realidad y de los más de 80 años que han pasado desde que la primera tira cómica pudo hablarle a su audiencia, pocas han sido las investigaciones que se han desarrollado en torno a este tema y mucho menos cantidad, relacionada al proceso de gestación de la voz.

Por tal motivo, este trabajo investigativo pretende a través de un documental, sintetizar y sistematizar de manera práctica y útil, las técnicas y preparaciones que profesionales desempeñan en hispanoamérica para la construcción de la voz de personajes para el doblaje de dibujos animados

## **IV. DELIMITACIÓN**

Este trabajo de investigación va dirigido tanto a actores como a aficionados, sin limitación de edad, que deseen incursionar en la carrera del doblaje de voces.

Dado que el interés de este proyecto es desarrollar y mostrar las técnicas empleadas para el doblaje de voz de dibujos animados en español y que nuestras principales fuentes de información se encuentran en este idioma, este trabajo irá dirigido a los aspirantes de habla castellana que pretendan irrumpir en este campo.

Finalmente, esta investigación se llevará a cabo empleando lineamientos actuales y modernos, con un período específico de un año, una vez que sea aprobado por los entes correspondientes. Por ser una investigación “exploratoria” en el campo, con pocos antecedentes científicos, se espera que este proyecto sirva de punto de partida para futuras investigaciones, las cuales podrían renovar o retroceder el producto final obtenido en esta.

## **PROPUESTA DEL DOCUMENTAL**

## **I. FICHA TÉCNICA**

Título: “WILEBALDO” – Documental sobre la construcción de la voz de personajes para el doblaje de dibujos animados.

Duración 55 min.

Dirección: Samuel Garnica

Producción: Samuel Garnica – Raquel Cartaya

Asistente de Producción: Raquel Cartaya

Guión: Samuel Garnica

Postproducción: Samuel Garnica

Musicalización: Samuel Garnica – Fernando Toussaint

Formato: DVD – HDV – 1280 x 720 (720p)

Audiencia: Todo Público

## **II. SINOPSIS**

Desde la creación y crecimiento del cine hasta el desarrollo de la televisión como uno de los medios más importantes de las últimas décadas, el dibujo animado se ha convertido en un género audiovisual fascinante que ha conquistado a todo tipo público alrededor del mundo, sin importar raza o condición social. Sus voces han cautivado a grandes y pequeños, convirtiéndose incluso, en punto de referencia para muchas generaciones. Conozca de la mano de sus propios protagonistas, cuál es el proceso que realizan los actores de doblaje para construir las voces de los personajes de dibujos animados que interpretan

### III. ESTRUCTURA (PREGUIÓN)

Twinky y Cerebelo, se encuentran en un laboratorio científico. Como todas las noches, Cerebelo echa mano de su ingenio para conseguir con herramientas y experimentos la fórmula perfecta para controlar a toda la humanidad y conquistar al mundo. Por su parte, Twinky, de personalidad distraída y disparatada, además de hacer de las suyas, colabora con las experimentaciones de Cerebelo. Esta noche, a diferencia de otras, Twinky ha encontrado un libro de actuación, en el que hay una densa información acerca de los actores que hacen doblaje de dibujos animados. Cerebelo se encuentra diseñando su último invento llamado Wilebaldo, un prototipo de caricatura animada con el que pretende conquistar la mente de los niños y sus padres. El conflicto se presenta cuando Cerebelo pretende conseguir a base de cálculos y fórmulas matemáticas la voz adecuada para este nuevo experimento. Así comienza el primer bloque del documental, en el cual Twinky y Cerebelo esperan construir la voz de este nuevo dibujo y será dicho conflicto el que funcionará como hilo narrativo a lo largo de todo el discurso documental. En esta primera parte se conocerán, algunas nociones básicas relacionadas con el tema; tal es el caso del concepto de actor de doblaje y su papel dentro del proceso de construcción de personajes de dibujos animados.

En un segundo bloque, se expondrán los métodos desarrollados por algunos actores de doblaje para construir las voces de los personajes de dibujos animados. Seguidamente, como parte inicial del tercer bloque, se explicará la preparación previa que debe tener un actor de doblaje. Culminará con las diferencias existentes entre el proceso de doblaje y el de construcción de la voz de personajes de dibujos animados sin referencia previa.

En el cuarto bloque, se enumerarán los elementos físicos, mentales y actorales que debe desarrollar un actor de doblaje. En el quinto y último bloque, los actores de doblaje explicarán con detalle los procesos de construcción de voces que emplearon para concretar las voces de los personajes de dibujos animados que interpretan. Este bloque culminará con las propuestas personales de voces que los actores de doblaje harán para los personajes “Sandy” y “Wilebaldo”; esto acompañado de las recomendaciones finales del tema.

## IV. PROPUESTA VISUAL

No solo con el fin de ilustrarle a la audiencia el contenido expuesto por los entrevistados sino para hilar cada uno de los argumentos expuestos en el material, hemos decidido tomar en consideración una serie de elementos visuales y gráficos, que acompañarán de forma y fondo a nuestro documental:

**Muñecos articulados y Stop motion:** Estos recursos fueron utilizados como elementos estéticos del hilo narrativo del documental. El primero de ellos, sirvió de imagen para las voces de Twinky y Cerebelo, los cuales guiaron el discurso del material; una manera de brindar un enfoque diferente, en el que la voz cobra un mayor carácter frente a la ausencia de la figura animada tradicional.

**Resaltador:** existe un conjunto de recomendaciones, características y elementos claves a lo largo del material que vale la pena ir “resaltando”, con el fin de que la audiencia pueda retenerlos de forma más eficiente. Por ello, ciertas frases fueron resaltadas con marcador fluorescente y acompañaron como apoyo a cada una de las entrevistas.

**Sandy y Wilebaldo:** son un par de caricaturas creadas para la investigación que sirvieron como herramienta para la demostración de cada uno de los métodos desarrollados por los actores de doblaje que participan en el documental. Conocimos cada una de las propuestas que ellos brindaron en el camino hacia la creación de la voz de estos personajes.

**Inserts y apoyos:** en momentos específicos de las entrevistas, se colocaron inserts de con imágenes de apoyo que reflejaban a los actores de doblaje en pleno proceso de grabación de estudio. Estas se presentaron tanto en fotografía como en video. Además, se utilizaron fragmentos de películas y series animadas que estos actores protagonizan con sus voces, para recrear el camino del documental. Para este último recurso, se utilizó un cintillo de identificación, para respetar el derecho de autor.

**Grabación vía Skype:** Algunos de los entrevistados, se encuentran fuera del territorio nacional. Sin embargo, se utilizó un software de videollamadas, conocido como Skype, para realizar varias de las entrevistas. Se colocó un indicador a pie de pantalla para

que sirviera de atención y justificación de la falta de calidad de las entrevistas que cumplen con este formato frente al resto del material.

Todas las entrevistas, con excepción de las hechas a través de videollamadas, fueron realizadas en los lugares de trabajo donde comúnmente habitan los entrevistados, esto con la finalidad de dar a la audiencia una ambientación del espacio y aumentar la cercanía con los oficios que realizan. Algunos de ellos son, Estudios de grabación, salas de ensayos, consultorios, entre otros.

## **V. PROPUESTA DE AUDIO O BANDA SONORA**

La simple presencia de la voz, no solo de los personajes de dibujos animados, sino de los actores de doblaje que los interpretan, se convierte en un elemento auditivo fundamental para nuestro trabajo.

Para el registro del audio de las entrevistas se utilizó un micrófono tipo balita con un cable de extensión hacia un minidisc Sony MZM200 HI MD Recorder. En postproducción se sincronizó con video a partir del sonido de claqueta. Para las tomas de apoyo que necesiten el registro de audio, se utilizó un micrófono shotgun Audio Technica ATR – 55.

En lo que corresponde a la musicalización del documental, además de utilizarse los temas propios de cada una de las series de dibujos animados, se realizaron piezas inéditas, con tendencias hacia la música house, disco music, jazz y electrónica. Estas piezas fueron realizadas por Fernando Toussaint, con la supervisión de Samuel Garnica.

## VI. NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>PREPRODUCCIÓN</b>  | Libros y revistas de investigación                            |
|                       | Computadora con acceso a internet                             |
|                       | Cuaderno de notas   |
|                       | Bolígrafos, lápices y resaltadores                            |
|                       | Teléfono  |
| <b>PRODUCCIÓN</b>     | Dos muñecos articulados: 30 cm y 20cm                         |
|                       | Libro pequeño   |
|                       | Marcador  |
|                       | Equipos de laboratorio de química y biología                  |
|                       | Pizarra de marcador   |
|                       | Pistola de Silicone,  |
|                       | Silicone  |
|                       | Teipe doble faz   |
|                       | Colorante artificial  |
|                       | Tijera  |
|                       | Exacto.   |
|                       | <b><i>EQUIPO “A”: PARA ENTREVISTA PERSONAL</i></b>            |
|                       | Cámara Nikon D90 con una óptica de 18 – 105mm f/3.5 – 5.6G    |
|                       | Memoria portátil 8gb  |
|                       | Minidisc Sony MZM200 HI MD Recorder con micrófono tipo balita |
|                       | Extensión de audio miniplus In/out                            |
|                       | Micrófono Audio Technica ATR – 55.                            |
|                       | Trípode de cámara   |
|                       | 2 Luces Lowel Tota 600 watt con trípodes                      |
|                       | 3 CTB (2 de ½ y 1 full)                                       |
|                       | 3 CTO (2 de ½ y 1 full)                                       |
|                       | Extensiones de corriente y adaptador trifásico                |
|                       | Cuestionario de preguntas                                     |
|                       | Cuaderno de notas   |
|                       | Caricaturas   |
|                       | <b><i>EQUIPO “B”: PARA ENTREVISTA VÍA WEB</i></b>             |
|                       | Computadora con cámara web y software de video llamada        |
|                       | Software de captura de pantalla                               |
|                       | Conexión de internet alta velocidad                           |
|                       | Teléfono celular  |
| <b>POSTPRODUCCIÓN</b> | Computadora con software de edición y de efectos              |
|                       | Disco duro externo de 80 gb                                   |
|                       | 6 DVD recordable  |

**Tabla 2. Necesidades de producción**

## VII. PLAN DE RODAJE

### Actores de Doblaje:

| Locación               | Día       | Fecha       | Hora    | Entrevistado       | Producción Técnica |
|------------------------|-----------|-------------|---------|--------------------|--------------------|
| UCAB                   | Sábado    | 4/dic/2010  | 8:00pm  | Humberto Velez     | Equipo "A"         |
| Casa de Raquel Cartaya | Martes    | 11/ene/2011 | 7:30pm  | Orlando Noguera    | Equipo "B"         |
| Casa de Raquel Cartaya | Jueves    | 24/ene/2011 | 3:30pm  | Frank Carreño      | Equipo "B"         |
| Casa de Raquel Cartaya | Domingo   | 26/ene/2011 | 1:00pm  | Dulce Guerrero     | Equipo "B"         |
| Estudios Lain          | Miércoles | 2/feb/2011  | 11:00am | Lileana Chacón     | Equipo "A"         |
| Estudios Lain          | Miércoles | 2/feb/2011  | 2:00pm  | José Manuel Vieira | Equipo "A"         |
| Estudios Lain          | Martes    | 2/mar/2011  | 10:00am | Luis Carreño       | Equipo "A"         |
| La comediareal         | Jueves    | 3/mar/2011  | 11:00am | Emilio Lovera      | Equipo "A"         |
| Casa de Raquel Cartaya |           | 11/mar/2011 | 1:00pm  | Mario Filio        | Equipo "B"         |

**Tabla 3. Plan de rodaje – Actores de doblaje**

### Stop motion:

| Locación | Día       | Fecha       | Hora    | Escena   | Producción Técnica |
|----------|-----------|-------------|---------|--|--------------------|
| UCAB     | Miércoles | 13/abr/2011 | 3:00pm  | Preproducción – dirección de arte y fotografía | Equipo "A"         |
| UCAB     | Jueves    | 14/abr/2011 | 9:00pm  | Escena 1                                       | Equipo "A"         |
| UCAB     | Viernes   | 15/abr/2011 | 9:00pm  | Escenas 1, 2, 3, 4 y 5                         | Equipo "A"         |
| UCAB     | Martes    | 26/abr/2011 | 9:00pm  | Escena 6                                       | Equipo "A"         |
| UCAB     | Miercoles | 27/abr/2011 | 9:00 pm | Escenas 7 y 8                                  | Equipo "A"         |

**Tabla 4. Plan de rodaje – Stop motion**

## VIII. DESARROLLO DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

### 8.1. PREPRODUCCIÓN

**Investigación:** una vez delimitado el objetivo principal de la investigación y enumerado cada uno de los objetivos específicos a desarrollar, comenzó el proceso de recopilación de información necesaria para construir el marco teórico. Para ello, se tomaron como herramientas principales libros, revistas y artículos de investigación, encontrados tanto en formato físico como en digital.

**Selección de entrevistados:** esta se realizó teniendo en consideración una serie de personajes que han causado impacto en la audiencia, principalmente del mercado latinoamericano, cuya voces, son interpretadas por actores de doblaje que han demostrado altos niveles de profesionalismo y una constante trayectoria en el área. Una vez enlistados, comenzó el proceso de búsqueda para establecer contacto y comunicación.

**Contactos:** Las comunicaciones vía web, bien sea a través de correos electrónicos o redes sociales, en específico facebook, fueron un punto vital para establecer contacto con los entrevistados. Se redactaron mails en los cuales se realizó una invitación formal para que los actores de doblaje enlistados en el paso anterior, formaran parte de la investigación, y que a partir de sus testimonios y experiencias, se construyera el cuerpo de conocimiento que se sintetiza en la obra.

**Conversaciones previas:** en algunos casos, y como iniciativa propia de los actores, se realizaron reuniones previas, de manera personal o a través de videollamadas, con el fin de conocer un poco más acerca del proyecto, y brindar información complementaria que consideraron interesante para la investigación. Tal fue el caso de las reuniones y conversaciones previas con Frank Carreño y Dulce Guerrero.

## **8.2.PRODUCCIÓN:**

**Grabación de entrevistas:** una vez pautadas las entrevistas y haber recopilado toda la información necesaria, se realizó el cuestionario de preguntas correspondiente. En ocasiones, las entrevistas fueron realizadas de modo personal en las locaciones pautadas, y en otras, se utilizó el recurso de las videollamadas para hacer contacto con los entrevistados. Algunas de las razones por las cuales se utilizó este último recurso para la realización de las entrevistas es la residencia en el extranjero de ciertos actores de doblaje venezolanos y mexicanos.

**Otras grabaciones:** además de las entrevistas, se realizó la grabación de un stop motion que funcionara de hilo narrativo para el documental. Para ello, se escribió un guion y se le solicitó a dos de los actores de doblaje que interpretaran las voces de los personajes. se realizaron grabaciones de tomas de apoyo y complementarias que acompañaran al argumento del material.

## **8.3.POSTPRODUCCIÓN**

**Edición de video:** grabadas las entrevistas y las tomas de apoyo, se procedió a hacer el pietaje de los videos para determinar la información pertinente de cada uno de los entrevistados; para posteriormente, realizar y concretar el discurso definitivo. Se realizó el primer montaje y luego una segunda edición con algunas tomas de apoyo. Un tercer corte se realizó a fin de depurar algunas intervenciones y dar más ritmo al lenguaje audiovisual. Se aplicaron algunos efectos en el stop motion para acentuar movimientos y expresiones de los personajes.

**Edición de sonido y musicalización:** Una vez realizado el montaje del discurso y el stop motion, se ajustaron los audios tanto de los entrevistados como de los personajes narradores. Luego se procedió a la selección y creación de la música que acompañará el discurso y las intervenciones.

## IX. ANÁLISIS DE COSTOS

**Tabla 5. Balance de costos materiales:** Refleja los costos de materiales necesarios para la realización de la investigación. La última fila refleja los montos reales efectuados. En la parte inferior los totales de los costos de materiales y de los gastos reales. Los montos expresados en 0,00 Bs.F. corresponden a materiales que se poseían antes de la investigación.

**Tabla 5. Balance de costos materiales**

| MATERIALES                    | Cantidad | Costo unitario          | Total Bs.F   | Gastos reales |
|-------------------------------|----------|-------------------------|--------------|---------------|
| Libro de texto                | 1        | 60,00 Bs.F              | 60,00 Bs.F   | 60,00 Bs.F    |
| Acceso a internet             | 1        | 140,00 Bs.F             | 140,00 Bs.F  | 140,00 Bs.F   |
| Bolígrafo, lápices            | 2        | 15,00 Bs.F              | 30,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Cuaderno de notas             | 1        | 20,00 Bs.F              | 20,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Llamadas Telefónicas          | varios   | 100,00 Bs.F             | 100,00 Bs.F  | 100,00 Bs.F   |
| Muñeco articulado 20 cm       | 1        | 85,00 Bs.F              | 85,00 Bs.F   | 85,00 Bs.F    |
| Muleco articulado 30 cm       | 1        | 150,00 Bs.F             | 150,00 Bs.F  | 0,00 Bs.F     |
| Libro pequeño                 | 1        | 10,00 Bs.F              | 10,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Marcador de pizarra           | 2        | 12,00 Bs.F              | 24,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Equipos de laboratorio        | varios   | 6200,00 Bs.F            | 6200,00 Bs.F | 0,00 Bs.F     |
| Pizarra de marcador           | 1        | 200,00 Bs.F             | 200,00 Bs.F  | 0,00 Bs.F     |
| Pistola de Silicone           | 1        | 40,00 Bs.F              | 40,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Silicone                      | 5        | 3,00 Bs.F               | 15,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Teipe doble faz               | 1        | 14,00 Bs.F              | 14,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Colorante artificial          | 4        | 12,00 Bs.F              | 48,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| Tijera                        | 1        | 7,00 Bs.F               | 7,00 Bs.F    | 0,00 Bs.F     |
| Exacto                        | 1        | 10,00 Bs.F              | 10,00 Bs.F   | 0,00 Bs.F     |
| DVD recordable – printable    | 6        | 8,00 Bs.f               | 48,00 Bs.F   | 48,00 Bs.F    |
| <b>TOTAL COSTO MATERIALES</b> |          | <b>TOTAL GASTO REAL</b> |              |               |
| <b>7192,00 Bs.F</b>           |          | <b>433,00 Bs.F</b>      |              |               |

**Tabla 6. Balance de costos equipos:** Refleja los costos de alquiler de equipos necesarios para la realización de la investigación. La última fila refleja los montos reales efectuados. En la parte inferior, el total de los costos de equipo y el total de los gastos reales. Los montos expresados en 0,00 Bs.F. corresponden a los equipos que fueron facilitados para la investigación o que se poseían previa a esta. Asimismo, está elaborada en función de las tarifas de alquiler de equipos del mes de abril de 2011 de la empresa ArcorenTV C.A, publicadas en su página web <http://www.arcorentv.com/alquiler.html>

**Tabla 6. Balance de costos equipos**

| <b>MATERIALES</b>  | <b>Cantidad</b> | <b>Costo unitario</b> | <b>Total Bs.F</b> | <b>Gastos reales</b> |
|--|-----------------|-----------------------|-------------------|----------------------|
| Cámara Cannon T21 con una óptica de 18 – 105mm f/3.5 – 5.6G                              | <b>9 días</b>   | 450,00 Bs.F           | 4050,00 Bs.F      | 0,00 Bs.F            |
| Minidisc Sony MZM200 HI MD Recorder con micrófono tipo balita                            | <b>9 días</b>   | 120,00 Bs.F           | 1080,00 Bs.F      | 0,00 Bs.F            |
| Trípode de cámara  | <b>9 días</b>   | 160,00 Bs.F           | 1440,00 Bs.F      | 0,00 Bs.F            |
| Micrófono Audio Senheisser   | <b>9 días</b>   | 185,00 Bs.F           | 1665,00 Bs.F      | 0,00 Bs.F            |
| Luces Lowel Tota 600 watt con trípodes con CTB (2 de ½ y 1 full) y CTO (2 de ½ y 1 full) | <b>9 días</b>   | 220,00 Bs.F           | 1980,00 Bs.F      | 0,00 Bs.F            |
| Extensiones de corriente y adaptador trifásico   | <b>2</b>        | 80,00 Bs.F            | 160,00 Bs.F       | 160,00 Bs.F          |
| Memoria portátil 16gb  | <b>1</b>        | 133,30 Bs.F           | 133,30 Bs.F       | 133,30 Bs.F          |
| Computadora con cámara web, software de video llamada, de edición y efectos              | <b>1</b>        | 2145,70 Bs.F          | 2145,70 Bs.F      | 0,00 Bs.F            |
| Disco duro externo de 80 gb  | <b>1</b>        | 258,00 Bs.F           | 258,00 Bs.F       | 258,00 Bs.F          |

| <b>TOTAL COSTO EQUIPOS</b> | <b>TOTAL GASTO REAL</b> |
|----------------------------|-------------------------|
| <b>12912,00 Bs.F</b>       | <b>551,30 Bs.F</b>      |

**Tabla 7. Balance de costos traslado y logística:** refleja los costos reales de traslado y logística necesarios para la realización de la investigación. En la parte inferior, el total de los costos de traslado y logística.

**Tabla 7. Balance de costos logística y traslado**

| <b>TRANSPORTE Y LOGÍSTICA</b>              | <b>Cantidad</b> | <b>Costo unitario</b> | <b>Total Bs.F</b>  |
|--|-----------------|-----------------------|--------------------|
| Autobús                                    | <b>8</b>        | 2,50 Bs.F             | 20,00 Bs.F         |
| Taxi                                       | <b>1</b>        | 60,00 Bs.F            | 60,00 Bs.F         |
| Gasolina                                   | <b>4</b>        | 3,5 Bs,F              | 14,00 Bs.F         |
| Almuerzos                                  | <b>18</b>       | 40,00 Bs.F            | 720,00 Bs.F        |
| <b>TOTAL GASTOS TRANSPORTE Y LOGÍSTICA</b> |                 |                       | <b>814,00 Bs.F</b> |

## X. TOTALES DE COSTOS Y GASTOS REALES

**Tabla 8. Totales de costos y gastos reales:** Refleja los montos totales de la producción por rubro. En la parte inferior se compararán los montos de los costos totales con los gastos reales de la producción.

**Tabla 8. Totales de costos y gastos reales**

| <b>Rubro</b>                  | <b>Costos totales</b> | <b>Gastos reales<br/>totales</b> |
|-------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| <b>MATERIALES</b>             | 7192,00 Bs.F          | 433,00 Bs.F                      |
| <b>EQUIPOS</b>                | 12912,00 Bs.F         | 551,30 Bs.F                      |
| <b>TRANSPORTE Y LOGÍSTICA</b> | 814,00 Bs.F           | 814,00 Bs.F                      |

| <b>TOTAL COSTO<br/>PRODUCCIÓN</b> | <b>TOTAL GASTO<br/>REAL DE PRODUCCIÓN</b> |
|-----------------------------------|---|
| <b>20918,00 Bs.F</b>              | <b>1799,30 Bs.F</b>                       |

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Cumplido el objetivo general de la investigación, tras la elaboración del documental; previa revisión y comparación de la información recolectada en la etapa de investigación, se puede llegar a enumerar las conclusiones pertinentes de todo el proceso.

La premisa con la que partió esta investigación fue la búsqueda de un método que le funcionara a los actores de doblaje para construir las voces de los personajes de dibujos animados a interpretar. Esta es la primera conclusión; no existe un método único que responda a esta etapa del proceso de doblaje. El buen desempeño de este oficio es producto del estudio y conocimiento del propio actor hacia sus capacidades no solamente vocales, sino actorales; siendo esta última una de las carreras básicas a desarrollar; la carrera de actuación.

Hay que tomar en cuenta que el trabajo que realizan los actores de doblaje lleva impregnado una serie de características propias del oficio actoral, que pasan por poseer una connotación artística, y hasta cierto punto intuitiva, la cual es desarrollada y afinada a partir de la exploración y experiencia constante del propio actor.

A pesar de esta realidad, fue posible rescatar una serie de parámetros comunes que están incluidos dentro de las técnicas propias utilizadas por los actores de doblaje entrevistados, y que pueden hacer frente a esta falta de unidad metodológica.

El primer elemento encontrado se basa en un proceso de desglose del personaje, que parte de las características más resaltantes que este tenga. Esto representaría una primera etapa; conocer las principales características internas y estereotípicas que conforman al personaje que interpretan. Una vez identificadas, se procede a corresponder a cada una de estas características, una serie de elementos de tono, timbre y volumen que darán como resultado, la creación de la voz del personaje de dibujos animados que se dispone a interpretar.

Otra técnica utilizada por los actores de doblaje entrevistados se fundamenta en el desarrollo y reconocimiento de lo que ellos llaman “*Cargas energéticas*” propias del personaje, las cuales serán interpretadas a partir del trabajo que se realizó en el primer proceso de creación de la voz del personaje de dibujos animados conocido como *Domestic*. En este proceso de reconocimiento, el actor debe identificar los niveles de energía que los personajes aplican en su cotidianidad, los cuales se manifestarán a través de “picos” agudos o graves y un registro vocal del personaje que el actor debe delimitar.

Siguiendo por la línea energética, los actores de doblaje pueden llegar a establecer la psicología de colores que corresponde a determinadas características de la personalidad del personaje. Establecen cómo hablaría un personaje que pueda ser enmarcado dentro de un color en específico, y a partir de este, construyen todo el andamio de la voz.

Por su parte, hay actores que defienden y utilizan como herramienta fundamental la intuición. Una vez observado al personaje, el actor construye bajo parámetros meramente empíricos su propuesta de voz adecuada. Esto por supuesto, no escapa de la concepción previa de una serie de elementos del personaje que influyen en la construcción de la voz. Elementos tanto psicológicos como físicos que son indispensables conocer y que se reflejarán en la voz del dibujo animado. Actores llegan a denominar esta técnica como el reconocimiento de la psicología de la voz.

Otro común denominador que es desarrollado por los actores de doblaje es la observación cotidiana de los diferentes individuos que se mueven en la sociedad; identificando los elementos comunes que caracterizan a ciertos individuos como niños, ancianos, adolescente, entre otros.

Estas técnicas son posibles una vez que la práctica ha hecho su trabajo natural de acumular y perfeccionar la forma a partir de la experiencia; si bien el doblaje es un hecho artístico que se deriva de una matriz, la actuación; este hecho es truncado por la movilidad de la realidad o de la industria del doblaje.

No solo en nuestro país, sino en el resto de los países en los que se desarrolla esta industria, la realidad es sumamente dinámica. La producción en algunos casos suele ser muy elevada, lo que limita el tiempo para un desarrollo exhaustivo y exploratorio de la

técnica y del personaje a interpretar. Las principales razones son económicas, de velocidad de la propia industria del doblaje, entre muchas otras; pero conocerlas, no es uno de los objetivos de esta investigación.

Es necesario identificar y precisar un término que surgió de las entrevistas realizadas a los actores de doblaje y que es necesario rescatar. Nos referimos al ya nombrado *Domestic*. Dulce Guerrero, actriz de doblaje mexicana, explica que este proceso consiste en la creación de la voz de personajes de dibujos animados sin tener una referencia previa; es el momento en el que por primera vez se colocará la voz a un personaje de dibujos animados. Para ello, el actor debe contar con una información mucho más vasta y nutrida del personaje a interpretar.

Una de las principales diferencias entre este proceso y el del doblaje, es la libertad que existe en el *domestic* para hacer la interpretación del personaje. Libertad que se refleja en los tiempos de duración de las expresiones, de los diálogos, pausas, cadencias, tonos y otro conjunto de elementos que conforman la voz. En ocasiones, los actores que se enfrentan al *domestic*, no tienen la posibilidad de ver al personaje realizado o terminado. En estos casos, muchas veces los actores son grabados mientras realizan las voces, para utilizar todo el trabajo histriónico frente al micrófono como propuesta de movimiento y gestualidad del personaje. Los actores que deben realizar el doblaje de este material, deben condicionar su actuación a los tiempos de duración que se encuentran en esta primera entrega de voz.

El proceso del doblaje puede ser abordado desde dos perspectivas. La primera, buscando lo que es conocido en la industria como el *Voice Match*, el cual consiste en conseguir la voz más parecida o igual a la escuchada en el *Domestic*. Este caso se presenta en grandes industrias internacionales en las que existen estándares que han de cumplirse cabalmente. La otra vía de abordaje, es la propuesta de la voz del personaje en el idioma a doblar. Ambas corrientes están ligadas fuertemente a las necesidades del proyecto o a los requerimientos técnicos del director o de la empresa para la cual se trabaja.

Otro elemento interesante que se debe mencionar en esta conclusión es el tema de la clasificación o categorización de las voces de los personajes según sus características estereotípicas e internas. Existen ciertos estereotipos raciales y de géneros tanto en nuestras

sociedades las latinas, como en las norteamericanas y del resto del mundo, reforzados en cierta medida entre muchos otros factores, por el consumo que hacemos de los diferentes medios, especialmente los visuales, que nos han llevado a pensar que determinadas personas con ciertas características, deberían de oírse de formas específicas. Este acuerdo, muchas veces se rompe en el doblaje o en la selección de la voz adecuada para determinado personaje de dibujos animados. Un ejemplo de este caso se manifiesta en el personaje de *El Pingüino*, villano de la saga *Batman*. Muy por encima de lo que se está acostumbrado a ver, este personaje escapa de los registros de voz sombríos y engolados, para recrearse a partir de una voz aguda y ruidosa. Otro ejemplo lo vemos en el personaje de *Cerebro* la serie *Pinky y Cerebro*, quien, a pesar de ser un ratón pequeño de laboratorio, su registro vocal fue creado bajo el marco de una voz grave e imponente. Ambos casos funcionan de muy buena manera. Todo depende, como dijimos anteriormente, de las necesidades de demande el director frente a los personajes.

La actuación especializada en el doblaje es un oficio que más allá de la existencia de metodología o técnicas, parte del conocimiento del instrumento vocal de cada actor. Es necesario indagar no solo en las técnicas propias del actor, sino de la estructura que conforma el aparato fonador del cuerpo humano. Conocer los límites de volumen, entonación y caracterización, entre otros, que conformarán el compendio de herramientas a las cuales el actor debe echar mano al momento de enfrentarse a la construcción de la voz de un personaje de dibujos.

Desde el punto de vista del uso del documental como herramienta metodológica, en específico el docu-reportaje, es importante destacar algunos aspectos en lo que al proceso se refiere. Gracias a las herramientas tecnológicas utilizadas para el desarrollo de esta investigación, fue posible reunir testimonios, no solo de expertos ubicados en Venezuela, sino en otros países como México y Estados Unidos. Estas experiencias fueron de suma importancia tanto para el proceso de recopilación de información previa al abordaje del marco teórico, como para las entrevistas posteriores expuestas en el documental. Es así como, esta modalidad de documental permitió el desarrollo de una investigación en la que las fuentes vivas son el pilar de información principal frente a la gran carencia de fuentes

bibliográficas; fuentes vivas que, por este motivo, tienen total presencia en el discurso documental desarrollado.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

### *Publicaciones no periódicas*

- Ávila, A. (1997). El doblaje. Ediciones Cátedra. Madrid, España.
- Bustos, I. (2003). *La voz*. (1era Edición). Editorial Paidotribo. Barcelona, España..
- Cardero, M. (1994). *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*. Editorial Universidad Autónoma de México / Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán. D.F., México.
- Díaz, J.(1999). Modalidades traductoras en los medios de comunicación audiovisuales. Aleza, M. y Lépinette, B. *El contacto lingüístico en el desarrollo de las lenguas occidentales*. (pag. 85). Ediciones Universitat de Valencia. Valencia España.
- Fernández, A. (2005). *Así se habla: Nociones fundamentales de fonética general y española*. (1era Edición). Editorial Horsori. Barcelona, España.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Ediciones Plot. Madrid. España.
- García, L. (2003). *Tu voz, tu sonido*. Madrid, España. Ediciones Díaz de Santos.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Editorial Paidós. Barcelona, España.
- Obediente, E. (2007). *Fonética y fonología*. (3era Edición). Mérida, Venezuela. Editado por el consejo de publicaciones de la Universidad de los Andes
- Ramos, J.; Marimón, J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual*. Editorial Oceano. Barcelona, España.
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española*. (22da. Edición.). Madrid, España
- Schiffman, H. (2009). *Sensación y percepción: un enfoque integrador* (2da edición). Editorial Manual Moderno. México.
- Sellés, M. (2008). *El documental*. Editorial UOC. Barcelona, España.

### *Publicaciones periódicas*

- Cáceres, S (2009). Historia del cine Animación (primera parte). *Cine Animado*. (vol. 1).
- Cáceres, S (2009). Historia del cine Animación (segunda parte). *Cine Animado*. (vol. 2).
- Cáceres, S (2009). Historia del cine Animación (Tercera parte). *Cine Animado*. (vol. 3).
- Estavillo, M. (2001). La Voz: recursos para la educación, rehabilitación y terapia en el ser humano. *Revista Interuniversitaria de formación de profesorado*. 42.
- Johnson, C. (1995). La construcción del personaje en Cervantes. *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America* 15. 8-32.
- Stimson, T. (1960). Dibujos animados en la televisión. *Mecánica Popular*. Vol.27 – Número 5.
- Zamarripa, A. (2006). Linda Seger: la psicología en la práctica del guionista. *Revista digital universitaria DGSCA-UNAM*. 7. 1-10.

### *Fuentes electrónicas*

- Álvarez, N. (2008). *Teoría e historia del doblaje*. Artículo recuperado el 29 de mayo de 2010. <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Clasicos-del-cine/Teoria-e-historia-del-doblaje.html>
- Aviña, G. (s.f). Personajes, ¿quién hace qué en el film?. Artículo recuperado el 22 de enero de 2011, <http://www.slideshare.net/gilishvd/personajes-1680812>
- Baiz, F. (2008). Manual construcción del personaje 2. Artículo recuperado el 16 de noviembre de 2010, [http://dramaturgia\\_1.lacoctelera.net/post/2009/11/09/manual-construccion-del-personaje-2](http://dramaturgia_1.lacoctelera.net/post/2009/11/09/manual-construccion-del-personaje-2)
- Baiz, F. (2006). *El personaje*. Artículo recuperado el 16 de noviembre de 2010, <http://www.lapaginadelguion.org/persredon.htm>
- Benavides, L. (2009). *Animación, Sus orígenes*. Recuperado el 3 de junio de 2010. <http://www.agenda5.com/estudio/disenio/animaciones/75-que-es-la-animacion>

- Blas, M. (2011). *Personajes teatrales*. Artículo recuperado el 20 de enero de 2011, <http://www.redteatral.net/noticias-personajes-teatrales-206>
- Blein, J. (1999). *El antagonista*. Artículo recuperado el 21 de enero de 2011, <http://www.buscacine.com/aula/38.html>
- Cámara, S. (2005). *Historia del dibujo animado*. Recuperado el 5 de junio de 2010. <http://dibujoanimado.blogspot.com/>
- Castillas, G. (2009). Historia de el doblaje en México. Artículo recuperado el 29 de mayo de 2010. <http://giselacasillas.com/doblaje.html>
- Córdoba, D. (2007). *La historia de los dibujos animados*. Recuperado el 5 de junio de 2010. <http://www.anfrix.com/2007/02/la-historia-de-los-dibujos-animados/>
- Forster, E. (2008). *Personajes planos y personajes redondos*. Artículo recuperado el 21 de enero de 2011, <http://tempoespiral.blogspot.com/2008/10/forster-personajes-planos-y-personajes.html>
- Galán, E. (2006). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Artículo recuperado el 15 de noviembre de 2010, <http://www.monografias.com/trabajos912/fundamentos-basicos-contruccion/fundamentos-basicos-contruccion2.shtml>
- Giraldo, A. (2011). Narración, Modelos de construcción (los personajes). Artículo recuperado el 21 de Enero de 2011, <http://losfilmes.com/index.php/2011/03/narracion-6-modelos-de-construccion-los-personajes/>
- Guzmán, M. (2009). *El entrenamiento de la voz en el doblaje*. Artículo recuperado el 28 de mayo de 2010. [http://www.vozprofesional.cl/temasdeinteres/voz\\_doblaje.pdf](http://www.vozprofesional.cl/temasdeinteres/voz_doblaje.pdf)
- López, L. (2010). *La creación de personajes*. Artículo recuperado el 5 de diciembre de 2010, <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/perso01.htm>.
- Marquéz, G. (2007). *Animación 2D*. Recuperado el 3 de junio de 2010. <http://gmarquez.wordpress.com/2007/02/02/animacion-2d/>
- Najár, S. (2010). *El doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México*. Recuperado el 10 noviembre de 2010. <http://www.salvadornajar.com/>

- Nascimento, M. (2008). *El personaje real*. Artículo recuperado el 15 de noviembre de 2010, <http://www.slideshare.net/mtcezare/construccin-del-personaje-presentation>.
- Patitucci, J. (2009). Clasificación de las voces humanas. Artículo recuperado el 13 de noviembre de 2010, <http://musinetwork.com/foros/index.php?topic=1284.0>
- Ruíz, E. (2005). *Curiosidades del Voice over (voz superpuesta)*. Recuperado el 3 de junio de 2010. [http://www.filmica.com/eva\\_ruiz/archivos/002464.html](http://www.filmica.com/eva_ruiz/archivos/002464.html)
- Sánchez, E (s.f). *El cine de animación*. Recuperado el 4 de enero de 2011. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Sánchez, D. (s.f). *La figura del explicador en los inicios del cine español*. Artículo recuperado el 28 de mayo de 2010. <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/80272796212794496754491/p0000001.htm>
- Sanz, C. (2010). *Historia del cine de animación II*. Recuperado el 4 enero de 2011. <http://extracine.com/2010/12/historia-cine-animacion-ii>
- Urrero. G (2007). *Historia del cine de animación*. Recuperado el 5 de junio de 2010. <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Cine/Historia-del-cine-de-animacion.html>

### *Trabajos de grado*

- Cantú, F. (2003). *Negocio del doblaje de voz*. Trabajo de grado de maestría no publicado. Universidad Autónoma de Nuevo León. Nuevo León, México.
- Guevara, E. (2009). *Aproximaciones a la historia y los esquemas teóricos de cine documental*. Trabajo de grado de especialización no publicado. Universidad Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Palencia, R. (2002). *La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes*. Trabajo de grado de doctorado no publicado. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, España.
- Ramírez, A. (2003). *Doblaje versus subtítulo comparación traductológica*. Trabajo de grado de especialización no publicado. Universidad Nacional. Heredia, Costa Rica.

### *Otras fuentes consultadas*

- Almenar, A.y Muscolino, A. (2010). *El doblaje en Venezuela*. Trabajo de grado de especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela
- Asociación de Actores de doblaje de Madrid (ADOMA). Disponible en: <http://www.adoma.es>
- Cartaya, R. (2010). *Ensayo fotográfico sobre la apariencia de dos tribus urbanas antagónicas en la ciudad de Caracas*. Trabajo de grado de especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Doblaje Mexicano. Disponible en: <http://doblajemexicano.com.mx/>
- Ramirez, D y Inaty G. (2010). *Documental sobre la creación de un superhéroe para Caracas*. Trabajo de grado de especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela

## **ANEXOS**

ANEXO 1. Wilebaldo.



SRIL  
platan

**ANEXO 2. Sandy.**



### **ANEXO 3. Estudio Cuadridimensional del Personaje por Sergio Arrau.**

#### **I. Aspecto físico.**

1. Raza, sexo y edad.
2. Altura y peso. Contextura.
3. Rasgos fisonómicos. Detallar su retrato.
4. ¿Tiene algún defecto o anomalía físicas?
5. ¿Cómo es su voz, en cuanto a intensidad, timbre y tono o altura? ¿tiene alguna característica especial? ¿ocasionada por qué?
6. ¿Cómo camina? ¿Cuál es su posición habitual? ¿Tiene algún gesto característico?
7. ¿En qué estado de salud se encuentra?
8. ¿Cómo viste habitualmente? ¿se preocupa de su aspecto físico?

#### **II. Aspecto social**

1. Nacionalidad, ¿En qué país vive?
2. Estrato social al que pertenece.
3. Lugar que ocupa en su colectividad. ¿Destacado, marginal?
4. Ocupación o profesión. Condiciones de trabajo. ¿Coincide con sus aptitudes y vocación?
5. Educación. Cantidad y calidad. Dónde. Materias favoritas.
6. Vida familiar. Estado civil. Relación con sus padres. Precisar relaciones con cónyuge e hijos, si cabe.
7. Estado financiero. Sueldo o salario. ¿suficiente para sus necesidades? ¿tiene ahorros?
8. Religión. ¿Creyente: convencido o indiferente?
9. Ideas políticas. ¿Pertenece a algún partido?
10. Pasatiempos. Actividades deportivas. ¿Qué hace en su tiempo libre?

#### **III. Aspecto psicológico**

1. Vida sexual. ¿Le ha ocasionado algún problema de índole psicológico?
2. Normas morales que lo guían. ¿Corresponden a su religión?
3. Actitud hacia la vida. Filosofía personal. ¿Cuál es su objetivo vital? ¿En

qué se interesa profundamente?

4. Contratiempos y desengaños. ¿De qué índole?
5. Temperamento. Consultar tipos psicológicos. ¿Sanguíneo, colérico, melancólico, flemático?
6. Carácter. Consultar Spranger o Jung ¿Introvertido o extrovertido?  
¿Teórico, estético, económico, social, político o religioso?
7. Inhibiciones y complejos. ¿Qué los ha motivado?
8. Cualidades intelectuales. Inteligencia. Imaginación.
9. ¿Tiene alguna anomalía psicopática: fobia, alucinación, manía, etc?

#### **IV. Aspecto teatral:**

1. ¿En qué parte de la obra aparece el personaje?
2. ¿Qué hace el personaje? Sus acciones físicas.
3. Al comenzar la obra, ¿cuáles son sus sentimientos hacia los demás personajes? ¿Y que sienten ellos hacia su personaje?
4. ¿Qué dice el personaje de sí, de los demás, de lo que sucede en la obra?  
¿Qué dicen de él?
5. ¿Cuál es su relación con el personaje protagonista? ¿Y con los demás personajes?
6. ¿Qué objetivo máximo persigue el personaje al iniciar su intervención en la obra? ¿Logra conseguirlo?
7. Para alcanzar ese objetivo máximo, ¿qué gradación de objetivos menores se establece? ¿Qué obstáculos se oponen del gran objetivo como de los menores? ¿Cómo reacciona frente a las dificultades?
8. Durante el desarrollo o al finalizar la obra, ¿cambian sus sentimientos hacia los demás personajes? ¿Cómo y por qué? ¿Cambian los sentimientos de los demás personajes hacia el suyo?