

DOBLAJES

(ADR = Automatic Dialogue Replacement)

Motivos de Doblajes

- Problema técnico en la grabación del rodaje (Sonido Directo). Por ejemplo: viento, tráfico muy alto o muy variado, lluvia, distorsión, ruido de cámara, ruidos en el set, etc.
- Problema técnico en la pronunciación (falta de claridad) o el plano sonoro.
- Inexistencia en la grabación original (respiraciones, saludos, inflexiones, etc.) (televisores, anuncios, radios, textos en off).
- Cambio o agregado de línea de texto.
- Cambio de voz o de actor.
- Modificación de la interpretación de algún texto (cambio de intención).
- Loop Groups (wallas). Grupos de actores para completar las voces.
- Doblaje a otro idioma
- Animación

Looping - ADR

- Se llamaba “Looping” porque se armaba un “loop” (rulo, bucle) físico de película para proyectar.
- Se graba en una sala especialmente preparada para doblajes: Posibilidad de grabar con referencia de imagen y de albergar muchas personas.
- A veces con grabador y director dentro de sala de grabación, otras con Control Room separado.

ADR – Sala de Grabación



ADR – Control Room



ADR – Sala de Grabación



ADR – Sala con Control Room



Planillas

- El Director de Sonido junto con el Editor de Diálogos y el Director definen qué textos o secuencias se van a doblar.
- Se realiza con suficiente anticipación, un listado detallado de las líneas a doblarse.
- Se cataloga y transcribe cada texto o inflexión de cada personaje dividida por “cues”.
- Se detalla el motivo por el cual se ha decidido doblar esa línea.
- Se imprimen diferentes planillas para los distintos involucrados según la necesidad. (Actor, Script, Grabador).

Voces Adicionales (Loop Groups)

- Grupos de voces. También llamados “Wallas”. Normalmente Extras no hablan en toma durante el rodaje, por lo que se graba controladamente en estudio y luego se mezcla.
- Se divide la citación en grupos de personas de distintas edades y géneros según las necesidades del proyecto. Se suele convocar a estudiantes de teatro.
- Se detallan las líneas a realizar con cada actor o grupo de actores (Por ejemplo: grupo de hombres 25-35 puede ser primero hinchada de fútbol y luego presos en la cárcel).

En Grabación (en sincro / “bips”)

- Se proyecta la imagen mientras se graba sonido sincronizado a esa imagen.
- Para que el actor conozca el comienzo de la línea se utilizan 3 “bips” que la preceden. En Europa y USA a veces se utilizan “streamers” sobreimpresos en la pantalla.
- El “loop” debe contemplar los 3 bips, la línea a doblarse y un margen de seguridad posterior.
- Se selecciona la toma elegida (Print) y las posibles opciones (Mark).

En Grabación (en sincro / “bips”)

- Ventajas: Permite ver instantáneamente en sincro las tomas que se van registrando, por lo tanto escoger las tomas rápidamente. El actor interactúa con la propia imagen. No necesita indispensablemente de tiempo de edición durante la jornada de doblajes.
- Desventajas: Puede ser menos precisa, especialmente si el actor es inexperto.

En Grabación (técnica “repetición”)

- Se proyecta la escena completa a doblarse para contextualizarla.
- Se repite a modo de “loop” el texto (sin bips y a veces incluso sin imagen) a reemplazarse.
- El actor escucha la pista original y posteriormente repite intentando imitarla con precisión.
- Este proceso se repite aproximadamente 3-5 veces por toma.
- Se seleccionan las tomas posibles y se re-sincronizan con la imagen.

En Grabación (técnica “repetición”)

- Se preparan las sesiones de grabación con anticipación para conformar los “loops” y disponer de una pista de “fondos” para ir “rellenando” el ambiente de la pista de referencia a medida que se van reemplazando los textos originales con los doblajes.
- Ventajas: permite mayor precisión con cada texto y produce menor “stress” a los actores
- Desventajas: El proceso es más lento y a veces puede generar cierta “falta de continuidad” en la distintas tomas.

Algunos Aspectos Importantes

- Interpretación (Actuación)
- Movimientos del actor (interacción con objetos)
- Generar un ambiente de trabajo cómodo y agradable
- Nivel emisión de los diálogos
- Insonorización y acústica de la sala
- Marca y modelo del micrófono (mismo que rodaje)
- Posición del micrófono (eje y distancia)
- Relación con Sonido Directo
- Relación con la imagen

Esquema de posible configuración para doblaje

