



CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



Co-funded by the European Union

FUNDACIÓN
Intras

DUB-IN DIRECTOR CURRÍCULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



Este currículum formativo se ha desarrollado en el marco del proyecto DUB-IN: Charting Future Directions on Social Skills Training for People with Psychosocial Disability, financiado por el programa Erasmus + de la Unión Europea.

Socios del proyecto:

FUNDACIÓN INTRAS, España

Universidad Nacional y Kapodistriaca de Atenas (NKUA), Grecia

Sociedad de Psiquiatría Social P. Sakellaropoulos (EKP&PSY), Grecia

Pro Mente ooe, Austria

Smashing Times, Irlanda

Plataforma Europea de Rehabilitación (EPR), Bélgica

Número de referencia del proyecto: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033586

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye la aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente la opinión del autor o autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

Se autoriza cualquier tipo de reproducción o distribución, excepto con fines comerciales, siempre que se reconozca y mencione la fuente.

Año de la publicación: 2023

© Proyecto Dub-in

Autores:

Michaela Antoniou & Yannis Charakopoulos (NKUA)

Con la colaboración de:

María Carracedo, Sonia García, María Ayuso y Sara Marcos (FUNDACIÓN INTRAS)

Arsenia Malakozi, Dina Topali, Valentini Bochtsou y Vasiliki Papadopoulou (SSPPS)

Fabiola Gattringer (pro mente OOE)

Freda Manweiler y Veronica Leaney (Smashing Times)

Alicia Gómez y Loredana Martinez (EPR)



Co-funded by
the European Union



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

Contenido

1 / El Arte del Doblaje	5
1.1. ¿Qué es el Doblaje?.....	5
1.2. El Doblaje en Europa	7
1.2.1 El Doblaje en España	7
1.2.2. Dubbing en Bélgica.....	8
1.2.3. El doblaje en Austria	9
1.2.4. El Doblaje en Irlanda	10
1.2.5. El Doblaje en Grecia	11
2 / El Poder de la Voz	14
2.1. El Poder de la Voz – perspectivas artísticas, culturales y pedagógicas.....	14
2.2 El Poder de la Voz en Personas con Discapacidad Psicosocial.....	16
3.1 Las Etapas del Doblaje.....	20
3.1.1. La Traducción del Texto. Adaptación. Sincronización (sincronización de los labios).....	20
3.1.2. Interpretación y dirección.....	21
3.1.3. Aspectos técnicos	22
3.2. Adaptación del Doblaje para Personas con Discapacidad Psicosocial.....	23
4 / Sesiones de formación	24
Bibliografía	65
Links relevantes para el doblaje	67



SESIÓN 1
INTRODUCCIÓN





1 / El Arte del Doblaje

1.1. ¿Qué es el Doblaje?

A la pregunta de ¿qué es el doblaje? hay varias respuestas, todas ellas válidas, que definen las diferentes percepciones del doblaje, según la relación de las personas con él. Se trata de la percepción que cada país tiene de la proyección audiovisual de las versiones dobladas de películas y series de televisión, parámetro que se destacará en la segunda parte de este capítulo. Esto confiere al público de cada país una vinculación tanto emocional como práctica con el doblaje ligada, por una parte, a los recuerdos de su infancia y, por otra, a la facilidad que el doblaje proporciona al público para ver una película en su propio idioma. Es una empresa muy cualificada que requiere el esfuerzo de técnicos, como ingenieros y editores de sonido, que graban y editan el material producido. También es una empresa artística que requiere la potencia creativa y las habilidades de traductores, artistas de la adaptación, actores y directores, llamados a traducir y transferir, en su propia lengua y cultura, un material original. Estas dos categorías, los técnicos y los artistas, forman un grupo altamente especializado que lleva a cabo todos los procesos relacionados con el doblaje, como se analizará en el tercer capítulo de este manual.

El actor de doblaje Daniel Nicodème (Etterbeek, Bélgica) explica que en el doblaje el actor tiene que “aprender a observar, a escuchar, a hacer mímica y a entrar inmediatamente en una emoción. No se construye un papel como en el teatro o el cine. Hay que meterse de lleno y atreverse a interpretar emociones fuertes, risas y lágrimas”. Este actor también plantea la dificultad de doblar un documental con entrevistas. La dificultad que se encuentra es la de hablar por alguien que no interpreta un papel. Aquí es donde entra en actividad el “plating”, en el que el texto traducido se superpone a la voz original del entrevistado, dada dicha dificultad.

En términos generales, el doblaje es el proceso de sustituir el diálogo original de un vídeo o película por un audio nuevo. Se trata de un proceso durante el cual es necesario sustituir la voz original de los actores por la voz de otros actores en un idioma diferente. Aunque puede considerarse una práctica similar a la voz en off en el sentido de que la banda sonora original se ve afectada en el proceso, el doblaje es, sin embargo, diferente de la voz en off en dos aspectos: En primer lugar, porque la banda sonora original que contiene el diálogo se borra totalmente y se sustituye por una nueva en la lengua de llegada, lo que plantea cuestiones culturales, lingüísticas y similares que se abordarán en el segundo capítulo. En segundo lugar, porque el doblaje debe respetar la sincronización labial, es decir, que para que suene “natural” y auténtico, el lenguaje hablado por el actor de doblaje debe coincidir, en la medida de lo posible, con los movimientos labiales del orador en la pantalla (véase Ranzato 2016); este aspecto del doblaje se tratará en el tercer capítulo del presente libro.

Sin embargo, existe una definición más teórica y técnica de lo que es el doblaje. Como señalan Maria Pavesi, Maicol Formentelli y EElisa Ghia:

Entre las diversas modalidades de traducción, el doblaje es la que reproduce con mayor fidelidad los objetivos y la naturaleza del diálogo original, sustituyendo la banda sonora de un producto audiovisual en la lengua de partida por una banda sonora en la lengua de llegada, con el objetivo de reproducir un conjunto semiótico aceptable para las nuevas audiencias receptoras (2014: 8).

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



Esta definición aclara que el doblaje pertenece al campo de los estudios de traducción, que se ocupa del “complejo de problemas agrupados en torno al fenómeno de traducir y las traducciones” (Holmes 1988 citado en Munday 2008: 5). Como parte de este campo, puede estar relacionado con cuestiones culturales, etnológicas y otras relevantes, pero también está vinculado principalmente a la comunicación. Este es uno de los aspectos que guiarán el proyecto “DUB-IN”, es decir, la comunicación y cómo se puede potenciar y facilitar a través del doblaje.

Para comprender la función del doblaje, haremos un breve repaso histórico. Como señala Charlotte Bosseaux (Edimburgo, Escocia), el doblaje es “una de las modalidades más antiguas” de la TVA [Traducción Audiovisual] cuyos “orígenes se remontan a finales de los años veinte” (Chaume 2012: 1 citado en Bosseaux 2015: 56). Bosseaux señala que los orígenes del doblaje se remontan a la época del cine mudo. Explica que esas películas “nunca fueron totalmente mudas, ya que era habitual que a veces tuvieran intertítulos junto con un comentarista [...] que narraba desde detrás de la pantalla y, en ocasiones, incluso traducía los intertítulos” (Bosseaux 2015: 56).

Michel Chion también ilustra que esas películas mudas nunca fueron realmente mudas porque estaban “los efectos de sonido creados en directo en algunas salas de cine” y “los comentaristas, que interpretaban libremente los intertítulos que el público no podía leer, ya que muchos espectadores eran analfabetos y la mayoría eran incapaces de leer subtítulos, o intertítulos en lenguas extranjeras” (Chion 1999: 8). Este aspecto, es decir, el analfabetismo de la gente, ha sido un elemento que ha regido la implantación del doblaje a lo largo de los tiempos, complementado por el hecho de que, poco a poco, el doblaje se convirtió en una herramienta de peso en lo que respecta a los programas infantiles-ya que los niños pequeños no sabían leer- y también podía considerarse, por un lado, como una forma de educar a la audiencia/espectadores al escuchar su propio idioma y, por otro, como una forma de reforzar la identidad nacional, ya que el material doblado se impregnaba de entonaciones culturalmente específicas (véase Pavesi, Formentelli y Ghia 2014: 220-222; véase Galán, 2020 y el apartado de “El doblaje en España”).

Bosseaux describe que, en la década de 1920, los intertítulos se sustituían fácilmente en las versiones multilingües de las películas porque “se retiraban, se traducían, se dibujaban o se imprimían en papel, se filmaban y se volvían a insertar en la película” (Bosseaux 2015: 56). Cuando se introdujo el diálogo a finales de la década de 1920, se hizo necesaria una nueva forma de gestionar la traducción y se produjo un cambio hacia el doblaje y la traducción, “inicialmente al francés, alemán y español” (Ibid.: 57). Dado que los subtítulos no gozaban de popularidad entre el público, durante ese periodo la traducción pasó a formar parte del proceso de postproducción y “se introdujo una nueva solución: las versiones cinematográficas múltiples” (Ibid.). De este modo, el mismo director realizaba la misma película en dos o tres idiomas diferentes utilizando a los mismos actores, aunque en ocasiones algunos actores podían ser cambiados si se trataba de idiomas adicionales (Ibid.). Se supone que esta empresa era costosa, sin embargo, para sustituirla por una técnica diferente era necesario un avance en la tecnología y en las técnicas de subtitulación y doblaje. Cuando esto ocurrió, la traducción y el doblaje de las películas quedaron “relegados al proceso de distribución, donde permanecen hasta hoy” (Ibid.).

Hoy en día, el doblaje es un género muy apreciado internacionalmente. Puede aplicarse en películas multimillonarias proyectadas en salas de cine, en telenovelas, en programas infantiles y/o en cualquier material cinematográfico. Implica a actores famosos que ponen sus voces a personajes animados u otros personajes de ficción, pero también comprende a un grupo muy sucinto y altamente formado y cualificado de actores especializados en doblaje.

Como se indicará en la sección siguiente, cada país tiene una política diferente en cuanto al doblaje.

1.2. El Doblaje en Europa

Las políticas de doblaje difieren de un país a otro. La bibliografía ha identificado tres grupos de países según el tipo de doblaje que utilizan:

- El primer grupo está formado por países de habla inglesa, como Estados Unidos y el Reino Unido, donde se importan pocas películas. Las películas extranjeras se subtitulan principalmente en lugar de doblarse. Sin embargo, la mayoría de la animación extranjera, como Pokémon o Digimon, se dobla al estadounidense y luego se difunde a la mayoría de los países.
- El segundo grupo está formado por países que han adoptado el subtitulado y se caracterizan por una elevada proporción de películas importadas. Entre estos países se encuentran los Países Bajos, Suecia, Dinamarca, Grecia, Eslovenia, Croacia, Dinamarca, Eslovenia, Portugal y algunos países no europeos. En Bélgica y Finlandia las películas se subtitulan en dos lenguas, como se indica a continuación.
- El tercer grupo está formado por los países que favorecen el doblaje e incluye principalmente a Francia, Italia, Alemania y España (el grupo FIGS). En estos países, la gran mayoría de las películas se someten al proceso de doblaje. Además del factor económico, el criterio es el papel que desempeña la lengua en la formación de la conciencia del público. Esta preferencia se debe también a razones históricas (<http://hdl.handle.net/11713/2223>). Por ejemplo, la elección del doblaje en Italia se remonta a los años 30, cuando el régimen fascista de Mussolini quería que los censores pudieran intervenir en el texto original sin que se notara (<https://popaganda.gr/stories/372621-2/>). Como se verá más adelante, España también tiene una tradición de doblaje por motivos políticos, ya que durante la dictadura franquista todos los programas de televisión y las películas se doblaban obligatoriamente por razones de censura (<https://www.interpretit.eu/el/blog/item/15-dubbing-for-the-first-time>). Lo mismo ocurrió en Alemania. Además, los regímenes fascistas europeos utilizaron el cine como herramienta de control ideológico: el propio Mussolini fundó la Cinecittà de Roma en 1937. (<https://popaganda.gr/stories/372621-2/>).

1.2.1 El Doblaje en España

En España, casi todos los contenidos emitidos en la televisión o en los cines están doblados a una de las lenguas oficiales del país (español, catalán, euskera y gallego). A pesar de la disponibilidad de películas subtituladas en los cines de algunas ciudades, las encuestas muestran constantemente que los españoles prefieren las películas dobladas, lo que lleva a su predominio en la televisión y los cines (Zaro, 2000, pp. 130-132). Esta propensión al doblaje, que no es una característica nueva de la cultura cinematográfica española, tiene varias explicaciones históricas.

En primer lugar, en los años 30, cuando se introdujo el cine hablado en España, sólo una mínima parte de la población sabía leer o entendían un idioma distinto al español. En aquella época, los distribuidores de películas importadas sabían que el doblaje era una estrategia aguda para llegar a un público más amplio, multiplicando sus beneficios. Pronto, la mayoría de las películas extranjeras que llegaban a España se doblaban antes de empezar a distribuirse.

Sin embargo, el 23 de abril de 1941, bajo la dictadura del general Franco, una orden de la Unión Española de Espectáculos hizo obligatorio el doblaje para la importación de cualquier película extranjera. Incluida en una serie de medidas destinadas a proteger el cine nacional y el valor simbólico de la lengua española, la orden

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



pretendía elevar los costes de distribución de películas extranjeras en el país (Galán, 2020). La censura de la dictadura intervenía constantemente en el proceso de doblaje, cambiando los guiones siempre que la película original contuviera contenido político y moral no deseado (Piastra, 1989).

La orden oficial que hacía obligatorio el doblaje fue revocada en 1946. Sin embargo, no acabó con la prevalencia masiva de películas dobladas entre las distribuidas en España (Galán, 2020). En los años setenta y ochenta llegó a España la iniciativa de la industria latinoamericana de doblar las películas a una forma estándar universal del español, sin acento español marcado ni expresiones nacionales. Sin embargo, los estudios de doblaje abandonarían pronto este ambicioso proceso debido a la imposibilidad de borrar por completo los vestigios de las variantes locales del idioma.

Hoy en día, la mayoría de las películas dobladas que ven los españoles se producen en el país, sobre todo en Barcelona y Madrid, ciudades que históricamente concentraron los estudios de doblaje españoles. Además, la región de Barcelona, Cataluña, cuenta con un doblaje estimulado por una televisión autonómica que emite todo su material en catalán, exigiendo doblar todo producto audiovisual extranjero. La Comunidad Valenciana, las Islas Baleares, el País Vasco y Galicia cuentan con una industria local de doblaje centrada en sus lenguas locales, respectivamente, catalán, euskera y gallego (Marzà Ibàñez; Torralba Miralles, 2013).

Los actores y actrices extranjeros más famosos tienen sus propias voces en España, asociadas a determinados profesionales del doblaje español. Estos actores y actrices españoles, aunque tienen sus voces conocidas en todo el país, no suelen tener sus caras y nombres reconocidos por el público español. Su anonimato no quita prestigio a su actividad: se reconoce a los profesionales del doblaje en España entre los mejores dobladores del mundo. Si para algunos es motivo de orgullo, otros se preguntan si no ofrecer películas en los idiomas originales no merma las oportunidades de los españoles para aprender una lengua extranjera.

De hecho, en la última encuesta de Eurostat, realizada en 2016, el porcentaje de españoles adultos que conocían una o más lenguas extranjeras, el 54,3%, era un 10,2% inferior a la media de la Unión Europea (64,6%).

En las últimas décadas, el doblaje también se ha empleado para hacer accesibles los contenidos audiovisuales a las personas con discapacidad visual. En 1987, un proyecto llamado Sonocine inauguró las audio-descripciones de películas en España. Audesc, un proyecto de 1994, amplió la iniciativa para abarcar todos los géneros y estilos. En 2010, la Ley nº 7 declaró el derecho de las personas con discapacidad visual o auditiva a la accesibilidad universal a la comunicación audiovisual y obligó a ofrecer al menos dos horas semanales de comunicación audiovisual audio-descrita en la televisión en abierto. En 2019, el 7,07% de los programas de televisión ofrecen audio-descripción (CESyA inform, 2019, <https://sid-inico.usal.es/noticias/la-accesibilidad-de-las-peliculas-deberia-ser-como-el-doblaje/>)

1.2.2. Dubbing en Bélgica

La Bélgica francófona, conocida como Valonia, así como Francia, Alemania, Italia y España, siguen siendo grandes consumidores de contenidos doblados, donde la mayoría de las obras audiovisuales emitidas hoy en día están tanto dobladas como subtituladas.

Algunos cines independientes de Bruselas ofrecen casi siempre películas en su lengua original con subtítulos en francés, neerlandés o ambos. Las grandes cadenas de cines del país (UGC, Kinépolis) ofrecen tanto la



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

versión original (marcada “VO” o “Version Originale”) como una versión francesa doblada (“VF” o “Version Française”) a lo largo del día en su programación. Excepto las películas infantiles, que siempre se doblan al francés o al neerlandés. (Wikipedia, 2022).

Hay que señalar que un tercio de los programas emitidos en francés se doblan en estudios belgas. Se trata de programas emitidos en las grandes cadenas francesas. También cabe destacar que un gran número de producciones estadounidenses llegan a los estudios de doblaje belgas. En general, las productoras acuden cada vez más a Bélgica para realizar doblajes, utilizando la reserva de unos 200 actores, la mayoría de los cuales tiene una actividad teatral paralela.

La influencia francesa es clave para mantener el doblaje en las producciones audiovisuales de la parte francófona de Bélgica. Las películas distribuidas en Francia llegan así dobladas a las cadenas de cine según su norma de “*excepción cultural*”, que trata los productos culturales de forma diferente a otros productos para promover su cultura frente a la hegemonía mundial.

Sin embargo, el argumento más fuerte que mantiene viva la industria del doblaje francés es ante todo comercial. “*El doblaje es el camino a seguir si queremos el máximo número de espectadores para nuestros programas*”, explica Christel Salgues, responsable de doblaje de TF1, en una entrevista a Slate.fr. “*Un estudio de 2007 demostró que emitir un programa con subtítulos provocaba una caída de audiencia del 30%*”.

Sin embargo, esta situación es muy diferente en la parte de habla neerlandesa de Bélgica, también conocida como Flandes, donde al igual que en los Países Bajos, Portugal o Suecia, las películas y programas de televisión se emiten en versión original subtitulada (también en los cines) a excepción de las producciones para niños.

Bélgica tiene una situación lingüística compleja que también da lugar a diferencias significativas en el aprendizaje del inglés. “*Los países que doblan la programación televisiva y las películas en inglés, y que tienen niveles comparativamente bajos de conocimiento de una segunda lengua, tienen en consecuencia un paisaje mediático que en gran parte es autorreferencial. Los países más pequeños, [...], subtítulan las películas*” (Berns et al., 2007:32), que es el caso de Flandes, donde su población tiene un mayor grado de exposición al inglés y, por tanto, un mayor nivel adquirido del idioma.

1.2.3. El doblaje en Austria

En Austria, el doblaje de películas extranjeras es el procedimiento habitual en el cine y la televisión. Es un mercado único con Alemania. Todas las películas y programas de televisión o producciones de vídeo (incluidos documentales, dibujos animados y animaciones) que vayan a emitirse en un canal de televisión o en un cine se doblan al alemán. Por tanto, la audiencia de estos programas es toda la población austriaca de todas las edades. Literalmente, todo lo que se emite en los cines o en los canales de televisión está doblado (ya sea con sincronización labial o con voz en *off* narrativa, lo que ocurre con algunos documentales o reportajes).

La industria alemana de doblaje es un negocio importante para actores y actrices de doblaje. Si los actores alemanes o austriacos protagonizan películas extranjeras o producciones de varios países, se ponen voz a sí mismos en alemán o prestan su voz a películas de dibujos animados, las más destacadas: Disney, Pixar, etc. Además, el doblaje es un oficio artístico en sí mismo, que se extiende con bastante frecuencia a obras de teatro y audiolibros.

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



Suelen ser conocidos y famosos los actores de doblaje que también son actores y narran audiolibros. Algunas voces de estrellas de cine conocidas se utilizan con gusto en anuncios alemanes/austriacos, pero el actor de doblaje real no suele ser conocido ni famoso. Por lo general, siempre es el mismo actor de doblaje quién dobla al mismo actor en diferentes películas o entregas.

Con el auge de los servicios en *streaming*, que ofrecen la pista de audio original, las cadenas de televisión ofrecen con más frecuencia que años atrás cambiar el canal de audio a la banda sonora original. Gracias a que los servicios de streaming ofrecen el original, mucha más gente ve los programas en su idioma original, sobre todo si es inglés. Sin embargo, todos los programas que entran en el mercado del cine o la televisión siguen teniendo que ser doblados, por lo que el doblaje sigue siendo una parte continua y muy importante en la industria del cine y la televisión en los países de habla alemana.

En Austria, el aprendizaje del inglés se realiza sobre todo en la escuela y no es demasiado relevante para disfrutar de producciones de entretenimiento como películas, programas o documentales. Cada vez hay más programas disponibles en su versión original, que la gente utiliza para mejorar sus conocimientos lingüísticos.

Por supuesto, existe el doblaje especializado-como voz en *off* narrativa- para personas con discapacidad visual. No es habitual en todos los programas, pero muchas producciones televisivas específicamente austriacas (y alemanas) lo ofrecen.

1.2.4. El Doblaje en Irlanda

En Irlanda, varios estudios producen películas de animación de gran calidad. Estas películas también requieren doblaje, ya que las secuencias de vídeo se dibujan en lugar de filmarse con actores. Este tipo de películas son creadas por diversos estudios de animación de todo el país, entre los que destaca Cartoon Saloon.

Cartoon Saloon, con sede en Kilkenny (Irlanda), es un estudio de animación formado por Paul Young, Tomm Moore y Nora Twomey que ha sido nominado varias veces a los Oscar®, a los Globo de Oro®, BAFTA y a los premios Emmy. Desde cortos premiados hasta largometrajes y series de televisión, Cartoon Saloon se ha labrado un lugar especial en la industria internacional de la animación. Desde premiados cortometrajes hasta largometrajes y series de televisión, Cartoon Saloon se ha labrado un lugar especial en la industria internacional de la animación. El estudio cuenta con un equipo de más de 200 artistas y técnicos en producción y desarrollo de proyectos. Cartoon Saloon es el fundador y anfitrión de Kilkenny Animated, un festival anual de narración visual que incorpora exposiciones, charlas y actuaciones para celebrar la creatividad del arte de la animación. <https://www.cartoonsaloon.ie/>

En 2010, el primer largometraje del estudio, *The Secret of Kells*, (El Secreto del Libro de Kells en España) fue nominado a un Oscar® y de nuevo en 2015 con la continuación de Tomm Moore, *Song of the Sea* (La Canción del Mar). *Song of the Sea* fue también el primer largometraje de animación en ganar el premio a la mejor película en los premios de la Academia irlandesa IFTA. Dirigida por Nora Twomey, nominada al Globo de Oro® y al Oscar®, *The Breadwinner* (El Pan de la Guerra, en España) se estrenó en noviembre de 2017 con gran éxito de crítica. Cartoon Saloon trabaja con actores de renombre como Brendan Gleeson, Mick Lally, Christen Mooney, Sean Bean, Tommy Tiernan y Maria Doyle Kennedy para doblar las voces de los personajes creados por la animación.

<https://www.imdb.com/title/tt0485601/> https://www.imdb.com/title/tt1865505/?ref_=fn_al_tt_1



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

https://www.imdb.com/title/tt3901826/?ref_=nv_sr_srg_0

Abú Media es una empresa de doblaje con sede en Galway, en la costa oeste de Irlanda, que cuenta con más de 25 años de experiencia especializada en la combinación de todos los elementos de este proceso para ofrecer un producto de alta calidad. Abú lleva años trabajando con socios nacionales e internacionales y ha doblado proyectos como *South Park* y *Tom & Jerry Tales*, además de doblar anualmente más de 200 horas de material de emisión para las cadenas nacionales RTE y TG4.

En Irlanda, las productoras o los productores independientes también pueden enviar un guion de doblaje o locución a una empresa de casting especializada en actores de doblaje. Durante este proceso, se selecciona al actor de una base de datos para interpretar el papel, se graba fuera de las instalaciones y se envía al productor o a la productora para que lo edite y mezcle según sea necesario. Esta puede ser una forma más rentable de que las producciones más pequeñas obtengan el mismo doblaje de alta calidad. Empresas como *Voicebank* y *VoiceDepartment.ie* ofrecen este servicio.

<https://www.voicebank.ie/>

<http://voicedepartment.ie/>

En la mayoría de los programas de televisión en lengua inglesa que se presentan en Irlanda, el doblaje se utiliza sólo para limpiar el sonido o eliminar distorsiones. En el caso de los programas traducidos al irlandés, se utiliza el doblaje completo, con traducción del guion, contratación de actores irlandeses y regrabación y doblaje de todos los diálogos. Con el auge de los servicios en streaming, el público irlandés está más expuesto a programas de televisión y películas en otros idiomas y se ha familiarizado con el doblaje de esta manera. Sin embargo, por regla general, el público tiende a preferir ver el programa con los actores originales hablando en su propio idioma y seguir los subtítulos en inglés.

<https://www.youtube.com/watch?v=AWVmTKayFYI>

1.2.5. El Doblaje en Grecia

En Grecia, que es un país pequeño y tiene un mercado audiovisual reducido, el doblaje, una técnica bastante costosa, no es el procedimiento habitual de traducción de películas en cines y/o televisión, por lo que la mayoría de las películas y series se proyectan en versión original con subtítulos en griego. El material que se dobla en Grecia se limita a series de televisión y películas dirigidas a un público que tiene dificultades para leer los subtítulos. Estos materiales van por tanto dirigidos al público infantil y a las personas mayores. Así, se doblan las series y películas infantiles de animación y de imagen real y algunas telenovelas mejicanas y latinoamericanas. Por regla general, el público griego está capacitado para leer subtítulos y los prefieren porque les resulta más fácil ver una película o serie en su versión original (<https://www.interpretit.eu/el/blog/item/15-dubbing-for-the-first-time>).

En las series de animación, existe una distinción básica entre los programas (series y películas) destinados a la televisión y las películas destinadas al cine. Estas últimas, normalmente películas de animación producidas por grandes empresas como Walt Disney Pictures, Pixar o Warner, cuentan en el reparto de los papeles principales con actrices/actores de doblaje que son también actrices/actores consumados y populares de la pantalla, la televisión y el cine. La primera categoría también se divide en dos, los programas de mayor presupuesto y los

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



de menor presupuesto. En los programas de bajo presupuesto suelen ser cinco los actores que interpretan todos los papeles de un episodio, que, en ocasiones, pueden superar los 20 papeles. En el material de acción real (series infantiles y telenovelas), programas destinados en su totalidad a ser emitidos por televisión, también hay restricciones de reparto por cuestiones de presupuesto, y una actriz/actor de doblaje interpreta, por lo general, más de un papel.

Hay varios estudios de doblaje que llevan a cabo los proyectos. Estudios como Sierra y *Power Music Productions* colaboran con grandes empresas (Disney, Warner, etc.) y crean material para los cines, aunque también crean programas de televisión, mientras que estudios más pequeños, como *AbFab* y *City* suelen trabajar sobre todo en programas de televisión. Todos los estudios realizan programas para plataformas como Netflix y Amazon.

En Grecia, existe un núcleo muy fuerte de actrices y actores de doblaje griegos, una comunidad artística, que ponen su voz en series y películas presentadas en cines, televisión y plataformas digitales. Esta comunidad cuenta con un sindicato llamado ENEM (Unión de dobladores griegos), que se creó para defender los derechos legales y laborales de la comunidad de actrices/actores de doblaje.

SESIÓN 2
**EL PODER
DE LA VOZ**





2 / El Poder de la Voz

2.1. El Poder de la Voz – perspectivas artísticas, culturales y pedagógicas

‘La voz es escurridiza. Una vez eliminado todo lo que no es la voz en sí – el cuerpo que la alberga, las palabras que transporta, las notas que canta, los rasgos por los que define a una persona que habla, y los timbres que la colorean, ¿qué queda? Qué objeto tan extraño, qué materia prima para las efusiones poéticas...’

(Chion 1999: 1).6

La voz es un instrumento excepcional. Sus entonaciones, su tono, las variaciones que puede materializar son incontables. Tiene un poder propio. Se puede alejar de la persona que la crea y utilizarla en otros fondos y entornos⁴. Puede cortarse, editarse, remezclarse y procesarse digitalmente, sin embargo, la criatura que la pronuncia adhiere a cada material vocal una singularidad y su voz siempre deja una huella sustancial. La voz en el cine sostiene y completa la imagen. Como bien explica Michel Chion en su emblemático libro *La Voz en el Cine: “Sólo los creadores del sonido de una película -grabador, técnico de sonido, mezclador, director- saben que, si se alteran o suprimen estos sonidos, la imagen ya no es la misma”* (1999: 3-4).

En el doblaje, artísticamente, la voz concentra la manifestación emocional de cada personaje y es la cumbre y culminación de la expresión tanto emocional como física, es decir, a través de la voz tenemos que ser capaces de imaginar un estado emocional y/o físico concreto y, a la inversa, un cuerpo concreto reclama una voz concreta. Esta es principalmente la razón por la que las grandes productoras son tan específicas en cuanto a la elección de las voces que encajarán con cada personaje y la razón principal por la que en casi todas las películas o series de televisión hay casting de voces (véase Ranzato 2016).

Para los actores de doblaje, como bien explican Rolf Giesen y Anna Khan, actuar es una “*experiencia extracorporal*” (2018: xviii), eso significa que cada movimiento corporal, cada expresión facial y cada gesto que el actor que va a ser doblado realiza en la pantalla tiene que ser imaginado, fantaseado e interpretado delante del micrófono por el actor de doblaje. Esta es la razón por la que el poder de la voz puede ser tan útil en el proyecto DUB-IN, porque gran parte de la dinámica de los materiales doblados procede de la aportación interpretativa de los actores de doblaje (Giesen y Khan, 2018: 147). Esto es cierto porque, al fin y al cabo, la voz es la que transmite los gritos y los susurros que enmarcan las variaciones emocionales de un personaje en pantalla (televisión o gran pantalla, realmente da igual).

Este enlace entre la voz y la expresión de la emoción es la esencia del proyecto DUB-IN. Las múltiples entonaciones y manifestaciones de la voz profundizan en la naturaleza de la comunicación, que tiene como objetivo principal, como ya se ha dicho, la expresión de la emoción. En este marco, la voz transporta las palabras, junto,

4 Es interesante tener en cuenta la observación de Chion: Señalemos de paso que la noción de la voz como entidad separada y autónoma no surgió con la invención del gramófono y el teléfono, aparatos que separan la voz de su fuente en el cuerpo. La idea de grabar la voz está documentada en los antiguos mitos- como un eco, por ejemplo-, así como en las famosas “Palabras congeladas” de Rabelais” (1999: 125).



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

por supuesto, con otros sonidos (gritos, llantos, etc.), y se convierte en el vehículo de lo que el material doblado pretende transmitir.

En cada cultura la voz puede tener una expresión diferente. Como señaló el importante director griego Karolos Koun:

Aunque todos los organismos humanos reaccionan de la misma manera en todo el mundo, la expresión de esta reacción difiere: la grandeza y el miedo se representan con formas distintas en Oriente y Occidente, y un grito de desesperación suena diferente en el Ecuador y en la Estepa Rusa. (Koun, 2000: 36).

El grito de una persona de Ecuador es diferente del de una persona de la Estepa Rusa precisamente por lo que podemos clasificar como especificidad cultural, es decir, una singularidad que se circunscribe a una cultura (Antonίου 2017: 39-40). Por lo tanto, es legítimo señalar que la voz tiene el poder de expresar esta singularidad que pertenece a una cultura.

Un ejemplo elocuente, vinculado al doblaje, puede proporcionarse si observamos de cerca las variaciones multilingües de la interpretación de Scar, el villano de la película de Disney El Rey León. Es evidente que estas variaciones de la voz y las diferentes entonaciones de las palabras dentro de este material específico pueden representar la expresión diferenciada de la malicia y el patriarcado según las expectativas y objetivos artísticos de cada país y lengua nacional, pero, sobre todo, de su cultura (véase <https://www.youtube.com/watch?v=LFtyiWaCnMA>).

El doblaje es “un proceso integrado y de múltiples capas: no solo el proceso de doblaje opera sobre un texto polisemiótico -la versión original-, sino que el resultado de este proceso -la versión doblada- también constituye un texto polisemiótico en sí mismo” (De Bonis, 2014: 252-253), proporcionando un vínculo cultural y etnológico cada vez que se dobla un texto para un público.

Doblar a un personaje también significa reproducir hábitos, expresiones y todo lo que está vinculado a una cultura determinada. Es una verdadera apropiación cultural y personal para crear una identidad propia. Hay numerosos ejemplos de cómo “viaja” la voz de un personaje en una cultura diferente. En Grecia, el famoso actor y cómico Lakis Lazopoulos, que interpretó el papel de Phil en la película de Disney “Hércules”, manifiesta un ejemplo característico. En su actuación, Lazopoulos utilizó su voz para referirse a un papel que había interpretado, con enorme éxito, en una serie de televisión que se presentó en la televisión griega unos años antes. De este modo, pudo acercar al público griego el papel que estaba doblando, el público pudo identificarse con un personaje popular con el que estaba ya familiarizado y, así, crear un enlace intercultural viable y dinámico entre la película original y la cultura popular griega.

En las películas de animación “Buscando a Nemo” y “Buscando a Dori”, los protagonistas fueron doblados en Grecia por dos conocidos actores, Dimitra Papadopoulou y Thodoris Atheridis, que antes habían protagonizado con éxito una serie de televisión muy conocida en ese país.

Asimismo, en la película “Inside out”, el papel de “Joy” fue interpretado por Nadia Kontogiorgis, una actriz de aspecto bastante similar al de la animación.

En España, también hay muchos ejemplos de doblaje en los que la referencia cultural (elementos culturales como personajes, chistes, lugares, etc. que nos representan y diferencian como españoles) es esencial para complementar el doblaje y animar al público a verse representado. Esto ocurre en muchas películas, Shrek es una de ellas. José Mota, un cómico español, en un momento dado puso en boca del burro una frase suya,



conocida por todos los españoles. Esta frase era completamente diferente del texto original, pero hace que la escena sea inolvidable. Otro ejemplo sucede en *Austin Powers*, doblada con las voces de Florentino Fernández, también cómico e imitador español conocido como Flo. Flo, además de incluir múltiples referencias culturales, hace que algunos de sus personajes hablen como personas conocidas en España, el personaje del Gordo Cabrón habla como Jesús Gil y Gil (empresario y político español que se convirtió en una figura con fuerte presencia en los medios de comunicación, debido a su estilo estridente y tendencia al insulto en sus declaraciones); asimismo, el Dr. Maligno lo hace como Van Gaal (exfutbolista holandés y entrenador del FC Barcelona en los años 90).

Además, como muchos actores de doblaje admitirán, nunca pierden la oportunidad de añadir su toque personal, artístico y culturalmente específico, al material doblado. Puede tratarse de una entonación popular familiar para el público receptor, una frase habitual, una cita muy extendida, una canción nacional-en colaboración con el guionista de la adaptación y/o el director-, o una adaptación del papel que permita al actor dar su interpretación personal y promover la diferenciación cultural.

Más allá de las perspectivas artísticas y culturales de la voz, para reflexionar más y más profundamente sobre los objetivos del programa DUB-IN, debemos mencionar, el poder pedagógico que posee la voz. Es una conciencia dominante que el educador utiliza su *“propia voz como herramienta para compartir y expresar un mensaje útil que forma parte de sus actos pedagógicos”* (Posada 2019). Así el tono, la entonación, el volumen, en general todas las características de la voz juegan un papel importante en todos los procedimientos de aprendizaje. Dentro de este espectro, la voz tiene una fuerza educativa, aparte de las entonaciones artísticas y culturales específicas que posee. Aunque este aspecto concreto de la voz no se explorará a fondo en el proyecto DUB-IN, es importante tenerlo en cuenta.

Teniendo en cuenta todas estas características, pasaremos a explorar, en la siguiente parte de este capítulo, la voz y su función en las personas con discapacidad psicosocial.

2.2 El Poder de la Voz en Personas con Discapacidad Psicosocial

En la siguiente sección presentaremos algunas de características de la voz y la forma de comunicarse de las personas con discapacidad psicosocial (PcDP). No obstante, es muy difícil generalizar y debemos señalar de antemano que las características de la voz de las PcDP son tan dispares como las propias personas, aunque hay determinados síntomas que se manifiestan de forma similar en determinados casos. Por ejemplo, las personas que viven con síntomas de esquizofrenia o depresión severa, presentan en algunos casos, una mayor dificultad para usar la voz en la expresión de emociones. Por otro lado, hay categorías en las que las PcDP muestran una mayor productividad, como por ejemplo en casos de trastornos de la personalidad.

Es difícil adoptar un prototipo porque hay mucha diversidad. Así, en el proyecto DUB-IN, se ofrecen diferentes actividades, guiones y la posibilidad de adaptarlos en su forma y en su dificultad para trabajar con cada grupo, será por tanto cada profesional el que adapte las sesiones caso por caso.

Empezando por la modulación de la voz y el tono, se ha observado que hay una tendencia a que las PcDP presenten un tono de voz que suele ser más plano, con cierta monotonía y sin grandes cambios de tonalidad en la frase según la entonación o la emoción que se exprese. Sin embargo, esto no sucede de forma tan marcada cuando la producción del habla no está limitada, en los casos más funcionales.

La voz adopta manifestaciones alternas relacionadas con su volumen y su velocidad. Tanto el volumen como la



DUB-IN DIRECTOR CURRÍCULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

velocidad varían mucho y dependen del estado psicosocial que tenga la persona, del periodo que esté atravesando, es decir, si su problema es “activo”, del medio social y/o de la situación en la que se encuentre. Así, el volumen puede ser bajo, en casos más complicados o en situaciones en las que la persona se siente incómoda y/o estresada, o se encuentra en una posición de desventaja, pero, por las mismas razones, también puede ser agudo y alto. Sin embargo, la variabilidad del volumen no es habitual en una sola persona. La velocidad también puede ser desde muy lenta a muy rápida. La lentitud se relaciona con síntomas negativos y procesos cognitivos más lentos, mientras que el habla más rápida en casos de sintomatología más positiva. El hecho de que la velocidad sea rápida puede dar lugar a un habla poco clara, frases precipitadas y, posiblemente, palabras amortiguadas y no pronunciadas con claridad.

Las cuestiones problemáticas relativas a las manifestaciones de la voz están relacionadas con las expresiones faciales. Como observación general, a las PcDP con problemas más severos o cronicados les cuesta transmitir emociones a través de la cara y, por lo general, su expresión es plana, es decir, con menos expresividad. Tienen a utilizar movimientos menores, lo que les hace parecer más o menos iguales en todas las situaciones. Existe, por tanto, una capacidad reducida para percibir y mostrar emociones a través de su rostro. Los casos más leves de PcDP utilizan más expresiones faciales, emplean más movimientos faciales, una mayor variedad para transmitir su sentimiento y, en ocasiones, también emplean una “teatralidad”, es decir, una especie de exageración que proyecta una condición más animada de lo que la emoción requiere. Algunas PcDP tienen dificultades para comprender las expresiones faciales de los demás y pueden pasar por alto la lectura de sutilezas como el sarcasmo, o incluso a veces pueden percibir una amenaza cuando no existe.

El contacto visual también es variado. Los casos más fuertes de PcDP tienen dificultades con el contacto visual. Les resulta difícil mantenerlo y algunos incluso lo evitan. Existe una tendencia a mirar a otra parte y, según su estado, pueden temerlo o tener la mirada perdida. En otros casos más leves, existe la posibilidad de que el contacto visual sea bueno, especialmente al principio de una conversación. Sin embargo, hay PcDP que expresan un contacto visual intenso que podría considerarse inapropiado.

En relación con la coherencia del mensaje que una persona pretende transmitir y la expresión global, es decir, vocal, facial y visual, podría aparecer cierta incoherencia entre el mensaje y la expresión. Sin embargo, las personas con discapacidad psicosocial también pueden ser coherentes y claras, así como oradores elocuentes. Por ejemplo, en una psicosis, las PcDP pueden ser incoherentes en ocasiones. La coherencia se resiente más cuando una PcDP se pone nerviosa, ansiosa o se siente insegura. En algunos casos, las PcDP pueden creer que están expresando una emoción, pero, en realidad, tienen una manifestación similar para casi todas las emociones y si cambia una expresión el cambio es leve, por ejemplo, una sonrisa que parece de forma espontánea.

Podrían aparecer dificultades para expresar emociones y adaptarse a determinadas situaciones o a la emoción de su interlocutor. La adaptabilidad, de nuevo, depende del problema psicosocial y de la situación en la que se encuentre la persona. Podría existir también dificultad para leer las expresiones faciales, falta de empatía o de control verbal, lo que dificulta la comunicación.

Por último, mencionar que la capacidad de adaptación a un cambio de contexto podría verse limitada en determinados casos, en los que podría observarse una linealidad aplanada o reacciones exageradas. En general, cuanto más cómoda, segura y familiar sea una situación, más se normaliza su voz. Igualmente, cuando existe familiarización con el interlocutor y éste muestra empatía, el lenguaje se vuelve más fluido y hay una diferencia sustancial de expresión. Por el contrario, si un interlocutor es percibido como un factor de estrés, la voz se verá afectada y puede volverse demasiado alta o demasiado baja o demasiado rápida o inexpresiva. En general, cuanto más familiar sea la persona con la que se establece comunicación, más fácil será esta. La confianza

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



entre las personas influirá en su nivel de participación.

Podemos afirmar que las PcDP podrían encontrar mayores retos a la hora de expresar eficazmente sus emociones, ya sea oprimiéndolas o transmitiéndolas de forma demasiado vívida. A través del proyecto DUB-IN, nuestro objetivo es explorar formas de facilitar la expresividad y la comunicación a través del doblaje de escenas cotidianas. Mediante esta práctica podremos familiarizarnos con determinadas situaciones, para que en la vida real sea más fácil manejarlas.

SESIÓN 3
**FORMACIÓN
Y EDUCACIÓN**





3 / La Guía de Formación

3.1 Las Etapas del Doblaje

El doblaje es un procedimiento que consta de varias etapas.

Toma un producto inicial “acabado”, es decir, una película o una serie, y lo procesa para crear un nuevo producto en un idioma diferente. El proceso comienza con la traducción del texto / guion original, que luego se adapta para ajustarse a la duración de las palabras habladas en el idioma traducido. A continuación, el director lleva a cabo el casting para encontrar a los actores de doblaje adecuados; aquí es donde se realiza el trabajo principal de doblaje. Una vez que el director termina la grabación del producto, se lo entrega al editor de sonido, que finaliza la mezcla de sonido y crea el nuevo producto “final”.

En este apartado se analizarán todas las fases del doblaje y se ofrecerá una adaptación especial del proceso, dirigida a profesionales que trabajen con PcDP, para que puedan utilizar el doblaje en el desarrollo de habilidades sociales.

3.1.1. La Traducción del Texto. Adaptación. Sincronización (sincronización de los labios)

Como señala Charlotte Bosseaux El doblaje es un ejemplo de “traducción restringida”, lo que significa que “hay que tener en cuenta algo más que el código lingüístico” (Bosseaux, 2015, 57), porque “el doblaje consiste en recrear un diálogo para una película [o una serie de televisión] en la lengua materna de un público determinado” (Pérez Segura, 2020). En consecuencia, en el doblaje no basta con la traducción exacta, literal o incluso literaria, del texto. Además, en el doblaje no hay que limitarse a traducir, sino, literalmente, adaptar el guion original, porque en el doblaje no se traduce únicamente el texto, sino también la interpretación de la actriz/actor en la pantalla. Así pues, hay dos etapas en la traducción, la primera es la traducción del texto y la segunda la adaptación del guion traducido a la interpretación en pantalla, que puede ser realizada por el mismo traductor, si tiene experiencia, o por un adaptador, que intenta dar sentido a un texto de forma literal y visual.

En el proceso de traducción/adaptación hay que tener en cuenta que se trata de un texto que va a ser pronunciado e interpretado por una actriz/actor de doblaje delante de un micrófono y “en el doblaje, el timing lo es todo” (<https://dubbingking.com/dubbing-in-film-video-games-and-music/>). Hay que tener en cuenta los siguientes parámetros:

1. La duración de la línea, es decir, el tiempo que tarda una línea en ser pronunciada por el intérprete, que definirá el tiempo que tiene que hablar la actriz/actor de doblaje. Esto puede suponer un reto porque lo que se dice en tres o cuatro palabras en un idioma puede decirse en una palabra en otro o viceversa.
2. El ritmo y la velocidad del discurso dentro de la línea- esto significa que mantener la duración de una línea no es suficiente, y que esto está vinculado con varias cuestiones.



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

- a. Dentro de cada línea, la actriz/actor de doblaje tiene que seguir un tempo similar al del intérprete de la pantalla, porque-y esto es esencial en el doblaje- la voz del intérprete no representa únicamente las palabras que salen de su boca, sino todo su cuerpo, su estado de ánimo, su condición emocional, etc.
- b. El discurso de un intérprete también refleja las condiciones espaciales de una escena, es decir, si se desarrolla en interiores o exteriores, si los intérpretes están cerca el uno del otro, etc.
3. El volumen de la voz del intérprete dentro de cada línea- por las dos razones anteriores, porque el volumen también diferencia el tempo, la pronunciación, etc.
4. La interpretación general en pantalla de la actriz/actor- por lo que un texto para doblaje debe incluir también las pausas, las reacciones (toses, suspiros, tragos, respiraciones, etc.), las interacciones físicas (saludos, besos, bofetadas, etc.), etc.

Todo lo anterior debe ocurrir porque en el doblaje el objetivo principal es que el texto esté sincronizado con los labios, es decir, debe haber sincronización con los movimientos de la boca realizados por el intérprete en pantalla (sincronización de los labios), pero también con la interpretación original en pantalla, por lo que la construcción del texto es un punto esencial en el doblaje.

Por lo tanto, no es de extrañar que gran parte de la investigación inicial sobre el doblaje a finales de la década de 1980 hiciera hincapié predominantemente en las limitaciones de los medios en el doblaje, en particular la sincronización (por ejemplo, la sincronización labial). De hecho, como subraya Chaume, la sincronización “es uno de los factores clave” en el doblaje (2012: 66); en su sentido más amplio, se entiende como el proceso de “hacer coincidir la traducción de la lengua de llegada y los movimientos articulatorios y bucales de los actores y actrices de la pantalla, y garantizar que los enunciados y las pausas de la traducción coincidan con los del texto de origen” (Chaume 2012: 68).

La sincronización labial debería ser uno de los objetivos más importantes a la hora de doblar. Sin embargo, como ya se ha señalado, la coincidencia de los movimientos de los labios no debe ser el único objetivo del proceso de doblaje. Un procedimiento de doblaje completo y de alto nivel debería, ante todo, tener en cuenta y tratar de igualar la actuación completa de la actriz/actor.

3.1.2. Interpretación y dirección

El doblaje no es sólo el texto y el diálogo. Como se ha observado, el principal objetivo de un material doblado es presentar una interpretación completa que iguale y apoye a la original. Esta interpretación, aunque se limite a la voz, tiene que ser la expresión de todas las cualidades físicas y emocionales del intérprete. Por eso, los actores de doblaje son profesionales altamente cualificados a los que se les pide que se concentren en su interpretación vocal, una interpretación creada por todo el cuerpo del actor⁵. En este empeño, esperan la orientación y la ayuda del director de doblaje, que elige a la actriz/actor de doblaje, en colaboración con el

⁵ Esto suele ocurrir con las actuaciones de personajes animados; véase, por ejemplo, 01:12-3:00 “Top 10 Celebrity Voice Actors from Animated Family Movies”, <https://www.youtube.com/watch?v=8FhHadKjQF8>, donde se puede ver que, en algunas películas de animación, las actrices/actores actúan realmente para que se cree la animación.

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



productor, y tiene la responsabilidad general del producto final doblado.

La elección es un procedimiento muy importante porque, al final, será la interpretación que se oirá en la pantalla. La actriz o el actor de doblaje debe tener una voz que coincida con la del reparto original. Por tanto, debe ser una voz que se acerque a la original en calidad, tono, alcance y sonido. Pero también debe coincidir artísticamente. Lo más importante es que la actriz o el actor de doblaje tenga una voz capaz de transmitir la emoción, el estado de ánimo y las condiciones de la interpretación original. Como señala Winny Moraa Obiso:

Al igual que cuando se buscan actores para una película siempre se busca a los que aportarán las expresiones faciales con las emociones que se planean para las distintas escenas, se hace exactamente lo mismo cuando se buscan actores de doblaje. Ya que, en la interpretación de voces, la voz determina las emociones, es muy importante conseguir un personaje cuya voz evoque la emoción exacta que se busca. [... También] puede ser inmensamente beneficioso encontrar intérpretes que tengan cualidades vocales similares a las de los personajes de la película. (Obiso 2020).

Una vez finalizado el casting, las actrices/actores de doblaje y el director van al estudio. El trabajo de las actrices/actores de doblaje tiene lugar en el estudio. Allí se les proporciona un par de auriculares, para que puedan escuchar el audio original; se les entrega el guion traducido, para que puedan leerlo e interpretarlo; se les coloca delante de una pantalla, para que puedan ver el material visual original; y se les coloca delante de un micrófono, donde hablan. Durante la grabación, las actrices/actores de doblaje tienen que, simultáneamente, escuchar el material original, mirar a la pantalla para ver la interpretación original y actuar ante el micrófono el guion de la película/serie que tienen en el escritorio/stand frente a ellas. Aunque se realizan algunos ensayos antes de grabar cada línea, el doblaje es un trabajo que requiere un duro entrenamiento, una técnica impecable, disponibilidad emocional, en definitiva, una actuación de alta calidad. No es de extrañar que las actrices/actores de doblaje formen gremios en todo el mundo.

Las actrices/actores de doblaje parten del texto, escuchan y ven el material original y actúan teniendo en cuenta el tempo y el ritmo de la interpretación, la duración de cada línea, las entonaciones verbales, los matices emocionales, pero, al final, crean una nueva interpretación original e independiente. El director tiene que guiar a cada uno en el desarrollo emocional de sus personajes, la sincronización correcta, el ritmo adecuado. Además, tiene que coordinar y reunir en un todo unificado la actuación de cada actriz o actor de doblaje. Se trata de una tarea exigente, porque normalmente las actrices de doblaje y los actores no actúan juntos, sino que se graban por separado, y el director tiene que armonizar todas las interpretaciones.

3.1.3. Aspectos técnicos

Los actores antes mencionados no serían nada si una empresa de doblaje no contara con el apoyo técnico adecuado. Como ya se ha mencionado al principio de este documento, el doblaje ha evolucionado a raíz de los avances técnicos en materia de filmación y grabación, por lo que es evidente que depende de parámetros técnicos. Se necesita un ingeniero de sonido durante toda la grabación del doblaje en el estudio y un técnico/editor/mezclador de sonido para finalizar el aspecto técnico del material doblado.

El ingeniero de sonido es responsable de todos los aspectos técnicos de una grabación de estudio. En concreto, tiene que asegurarse de que la voz de la actriz o el actor de doblaje se graba con buena calidad, lo que significa, por ejemplo, que el sonido no tenga otros sonidos mezclados, que el tono esté dentro del nivel adecuado, etc.; colocará a la actriz o el actor de doblaje a la distancia correcta del micrófono, para que la voz se grabe correctamente; se asegurará de que todas las líneas coincidan entre sí. La principal responsabilidad



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

del editor/mezclador de sonido es asegurarse de que todas las voces dobladas suenen como si hubieran sido grabadas en el lugar y mezcladas en la banda sonora, es decir, estratificar (mezclar) todas las bandas sonoras del material de audio final⁶.

3.2. Adaptación del Doblaje para Personas con Discapacidad Psicosocial

El doblaje es un procedimiento exigente, desafiante y difícil que requiere profesionalidad y disciplina. Como toda actividad artística, requiere una gran formación y una técnica especializada. Pero, una vez dominada la formación básica, también puede ser muy divertido.

El objetivo principal del proyecto DUB-IN es utilizar las cualidades lúdicas y relajantes del doblaje para ayudar a las personas con discapacidad a comunicarse con más facilidad y eficacia. Por este motivo, todos los procedimientos descritos anteriormente se adaptarán a las necesidades y capacidades de las personas con discapacidad.

Lo importante para las personas con discapacidad no es crear un doblaje impecable, sino aprender que tienen una voz poderosa y que se les puede escuchar. Por ejemplo, en el proyecto DUB-IN no buscamos una sincronización labial perfecta, sino la capacidad de responder. No buscaremos una interpretación actoral, sino la mejora y amplitud en la expresión vocal. Y lo más importante, intentaremos que todos los participantes disfruten. El plan de estudios para directores (libro de formación) y el programa para actores principales (libro de ejercicios) proporcionarán a todos los participantes información adicional para abordar el doblaje y de apreciar la experiencia educativa. Lo más importante es la voz del actor/actriz de doblaje, y esta puede ser cualquier voz que encaje y se adapte a un personaje.

⁶ Para más detalles, véase (Moragwa 2020).



4 / Sesiones de formación

Las sesiones de formación DUB-In que se incluyen a continuación se centran en el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación a través del doblaje.

La formación básica incluye un total de 6 sesiones:

1. Sesión introductoria: Conceptos básicos de doblaje, objetivos, técnicas, uso del micrófono y otros dispositivos, sincronización, etc.
2. Cinco sesiones, cada una de ellas contextualizada en una situación cotidiana diferente y relacionadas con el ocio, la educación, el trabajo, la familia y las trámites (banco, médico, compras, etc.).

Esta es la estructura de cada bloque de sesiones:

SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN			
Tema	Objetivos de aprendizaje	Duración	Actividades de formación
Bienvenida	Bienvenida	5 minutos	Actividades para romper el hielo.
Introducción al Curso de doblaje y desarrollo de habilidades sociales DUB-IN	Obtener una visión general del curso. Presentar los resultados de aprendizaje previstos. Aprender sobre la importancia de la voz y las emociones: tono, volumen, velocidad, etc.	25 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Proyección de escenas dobladas como ejemplo. • Actividad de rol. • Debate sobre el uso de la voz en la comunicación. • Conclusiones sobre la importancia de la voz.
	Primera toma de contacto con el equipo de doblaje	60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y uso de dispositivos: micrófono, programa de grabación y edición de vídeo, etc. • Práctica: Toma de contacto y grabación de diálogos.
DURACIÓN DE LA CLASE		1 h 30 minutos	



DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.

SESIONES 2-6 OCIO / EDUCACIÓN / TRABAJO / FAMILIA / TRÁMITES

Tema	Objetivos de aprendizaje	Duración	Actividades de formación
1. Introducción	Conocerse y realizar ejercicios de calentamiento	15 min	Actividades en grupo con ejercicios de calentamiento.
2. Familiarización e interpretación de los guiones propuestos	Identificación de guiones de interacción social desafiantes	90 min	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de las tres escenas a doblar. Debate sobre la escena: dificultades, desafíos de los guiones, etc. Ejemplos relacionados con las escenas. Representación de guiones. Comentarios en torno a la voz, la emoción asociada, la interpretación, etc.
3. Descanso		30 min	
4. Doblaje de guiones	Doblaje y desarrollo de habilidades sociales y de comunicación	60 min	<ul style="list-style-type: none"> Doblaje y actuación: habilidades técnicas. Doblaje de una escena. Visionado de la escena doblada. Identificación de mejoras y repetición de la grabación. Práctica con diálogos alternativos.
5. Evaluación final	Analizar la percepción/aceptación de los participantes sobre la sesión	15 min	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación de la sesión. Comentarios.
DURACIÓN DE LA SESIÓN		3: 30 h.	

SESIÓN 1:

INTRODUCCIÓN

1. BIENVENIDA (5 minutos)

Bienvenida a los participantes y ejercicio para romper el hielo:

Ejercicio: DI TU NOMBRE

- **Objetivo:** Conocerse, relajarse y promover la participación en grupo, calentar la voz.
- **Descripción:** El formador pide a los participantes que hagan un círculo y se presenten: digan su nombre, algo que les guste hacer y algo que odien hacer. El formador coge una caja con tarjetas y pide a los participantes que cojan una cada uno. Estas tarjetas tendrán adjetivos como “feliz”, “agradable”, “divertido”, “enfadado”, “triste”, etc.
- Cada participante lee su tarjeta y se inicia una segunda ronda: En el círculo, de uno en uno vuelven a decir sus nombres según la emoción escrita en la tarjeta. Los demás participantes tienen que identificar la emoción expresada. Cuando todos han dicho sus nombres, vuelven a guardar las tarjetas en la caja. La ronda se repite al menos 2 veces más para que los distintos participantes expresen emociones diferentes. En caso de que a un participante le toque la misma tarjeta, entonces este tendrá que encontrar una forma diferente de expresar la misma emoción.
- **Nota:** si los participantes ya se conocen y todo el mundo sabe los nombres, en las rondas sucesivas, los participantes pueden compartir algo de sí mismos.

2. INTRODUCCIÓN AL CURSO DUB-IN (25 minutos)

La primera pregunta planteada en esta sesión debería ser: ¿Qué es el doblaje?

El formador deberá presentar un breve resumen del punto 1.1. ¿Qué es el doblaje? Y lo puede acompañar con algunas escenas dobladas a modo de ejemplo.

Se puede utilizar el siguiente link o cualquier otro. Hay muchos ejemplos en Internet y cada formador puede desarrollar o adaptar esta sesión introductoria.

<https://www.youtube.com/watch?v=LFTyiWaCnMA>

A continuación, el formador debe explicar la importancia de la voz, su significado cultural y el vínculo con las emociones. Deberán centrarse en la expresión de la voz en relación con el tono, el volumen, la velocidad, etc. En el punto 2.1 El Poder de la Voz, se presenta una visión general. A continuación, el formador deberá también explicar los resultados de aprendizaje previstos y vincularlos al subcapítulo 2.2. El Poder de la Voz en Personas con Discapacidad Psicosocial.

3. PRIMER CONTACTO CON EL EQUIPO DE DOBLAJE (60 minutos)

El formador deberá utilizar el capítulo 3 Guía de Formación para esta parte del curso. En primer lugar, tendrán que explicar las fases del doblaje, incluidas en el punto 3.1.1. *La Traducción del Texto. Adaptación. Sincronización.* En segundo lugar, pasarán a presentar las cualidades interpretativas requeridas. El último punto será la familiarización con los dispositivos a utilizar, como el micrófono. Por último, se realizará una presentación de la APP de doblaje Dub-In y una demostración práctica.



SESIÓN 2:

OCIO Y TIEMPO LIBRE



1. INTRODUCCIÓN (15 minutos)

EJERCICIO 1: DOBLAJE ANIMAL (5 minutos)

Instrucciones:

Pide a cada persona que elija un animal y que haga el sonido de ese animal.

A continuación, cada persona se presenta por turnos como ese animal. Por ejemplo: “Hola, me llamo Sara y soy un león. <Ruge>”.

Después de que todos se hayan presentado, el grupo puede iniciar una conversación en la que sigan hablando como el animal que han elegido. La conversación puede versar sobre cualquier tema: por ejemplo, qué les gusta comer o cuáles son sus actividades favoritas.

Esta actividad es una forma divertida de romper el hielo y hacer que los participantes se sientan cómodos dentro del grupo. También es una buena manera de practicar la expresión vocal y la capacidad de improvisación.

Esta actividad también puede hacerse con medios de transporte (coche, coche eléctrico, coche de bomberos, grúa, avión, etc...), instrumentos musicales o cualquier otra temática.

2. FAMILIARIZACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS GUIONES PROPUESTOS (60 minutos)

ACTIVIDAD 1: HABILIDADES SOCIALES (20 minutos)

Esta actividad permite a los participantes empezar a centrarse en el doblaje, pero también explorar y comprender diferentes habilidades sociales de una forma divertida e interactiva.

Instrucciones

Divide a los participantes en parejas.

A cada pareja se le dará un breve diálogo que versa sobre la escucha activa, empatía, asertividad o resolución de conflictos.

Este puede ser un ejemplo:

Personajes: Emma y Raúl

Emma y Raúl son amigos que han estado buscando actividades comunes para hacer juntos los fines de semana.

Emma: (tono emocionado) ¡Hola, Raúl! He estado pensando en lo que podríamos hacer este fin de semana. ¿Qué te parece ir de excursión? He oído que hay un sendero precioso cerca de aquí.

Raúl: (tono dubitativo) En realidad, Emma, no soy un gran aficionado al senderismo. Prefiero actividades más relajadas, como ir a un museo o ver una peli.

Emma: (escucha activamente) Ya. Me encanta el senderismo, pero entiendo que no le guste a todo el mundo. A ver si encontramos algo que nos guste a los dos.





Raúl: (flexible) Claro, Emma. Estoy abierto a sugerencias. ¿Qué se te ocurre? ¿Tienes alguna idea?

Emma: (empática) ¿Qué tal si pasamos la mañana de excursión y por la tarde visitamos un museo o vamos al cine? Así disfrutamos de las dos actividades.

Raúl: (considerado) Parece un buen plan. Gracias por buscar un término medio. Hagámoslo.

Emma: (asertiva) ¡Genial! Yo buscaré rutas de senderismo por la mañana, y tú puedes elegir el museo o la película por la tarde.

Raúl: (agradecido) Gracias, Emma. Me alegro de que el plan nos encaje a los dos.

Pida a las parejas que lean el guion y comenten la habilidad social que se representa. Deben identificar los elementos clave de la habilidad y cómo puede aplicarse en situaciones de la vida real.

A continuación, las parejas practicarán el doblaje del diálogo, centrándose en enfatizar la habilidad social en su interpretación. Pueden utilizar sus propias voces o intentar incorporar tonos, emociones o señales vocales específicos que reflejen la habilidad social que se está poniendo de relieve.

Después de practicar, una pareja de voluntarios puede representar su doblaje delante del resto del grupo.

Una vez que una pareja haya terminado su actuación, el formador abrirá un debate sobre la habilidad social representada en cada escena. Hará preguntas como:

¿Qué habilidad social aparece en la escena?

¿Cómo puede aplicarse esta habilidad social a situaciones de la vida real?

¿Se te ocurre alguna experiencia personal en la que esta habilidad social hubiera sido útil?

Podemos apoyarnos en la siguiente información:

- **HABILIDADES SOCIALES:** Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás de forma eficaz y satisfactoria. Un aspecto interesante sobre ellas es que pueden aprenderse, reforzarse y desarrollarse día a día con la práctica.
- **COMPORTAMIENTO ASERTIVO:** habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos, en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar o menospreciar los derechos de los demás. Es decir, nos referimos a una forma de interactuar eficaz en cualquier situación que permite a la persona ser directa, honesta y expresiva. Existen tres estilos de comportamiento: pasivo o inhibido, asertivo y agresivo.
- **PASIVO/ INHIBIDO:** La persona no es capaz de expresar abiertamente sus sentimientos, pensamientos y opiniones, o lo hace de forma equivocada (en un tono autodestructivo, disculpándose o con falta de confianza). El objetivo de este tipo de comportamiento es evitar los conflictos.
- **AGRESIVO:** Se caracteriza por la defensa de los derechos personales y la expresión de sentimientos u opiniones de forma autoritaria y dominante. Este comportamiento puede expresarse directamente a través de insultos y humillaciones, o indirectamente a través de miradas y gestos desafiantes.
- **ASERTIVO:** Expresar los propios sentimientos, deseos, derechos legítimos y opiniones, sin amenazar, coaccionar o castigar a los demás. Abierto a las opiniones de los demás, dándoles la misma importancia que a las propias. Implica respeto hacia uno mismo y hacia los demás.



ACTIVIDAD 2: LA LÍNEA (10 minutos)

Introducir el tema de la sesión (ocio y tiempo libre) con la siguiente actividad:

El formador elige un espacio libre en la sala y dibuja una línea imaginaria en el suelo: “Este extremo de la línea significa “cero/nada/nunca” y este extremo de la línea significa “a diario, muy a menudo, todo el tiempo”. Voy a hacer un par de preguntas, por favor, pónganse de pie y colóquense a lo largo de la línea en función de cómo responderían a cada pregunta”.

(Los dos extremos de la línea deben repetirse con cada pregunta).

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

- a. ¿Con qué frecuencia hablas con desconocidos a la semana?
- b. ¿Con qué frecuencia haces deporte al mes?
- c. ¿Con qué frecuencia a la semana vas a algún sitio a divertirte? ¿Al cine? ¿Al teatro? ¿Al parque? ¿De compras? ¿A un partido de fútbol? ...
- d. ¿Con qué frecuencia coges el autobús?
- e. ¿Con qué frecuencia quedas con tus amigos?

El objetivo es darnos cuenta de que nos gusta hacer cosas y que, durante ellas, a menudo, tenemos que hablar con desconocidos. Saber cómo actuar y reaccionar y ser capaces de interactuar y conectar con los demás nos capacita y nos hace sentir competentes y seguros para planificar diferentes actividades y proyectos personales.

Una vez terminada la discusión, podemos introducir también los conceptos de tiempo libre y ocio:

- **TIEMPO LIBRE:** tiempo que queda después de haber satisfecho todas las necesidades y obligaciones. Se diferencia del ocio en que el tiempo libre puede emplearse en actividades que no generan placer (ir al médico).
- **OCIO:** engloba la forma en que se utiliza el tiempo libre, cuando se trata de realizar actividades que proporcionan satisfacción personal y que se llevan a cabo de forma libre y voluntaria. Es el tiempo utilizado plenamente en el entretenimiento y esparcimiento de la persona.

ACTIVIDAD 3: DUB IT RIGHT! (20 minutos)

Utiliza los tres vídeo-escenarios proporcionados. Se trata de una actividad de improvisación y creatividad en la que los participantes tienen que inventar las frases que correspondan a la escena y a los personajes de la pantalla.

1. Divide a los participantes en parejas o grupos.
2. Reproduce el vídeo-escenario en una pantalla y silencia el audio original.
3. Da a cada grupo unos minutos para debatir y proponer su propio diálogo para la escena. Considera





la posibilidad de añadir un límite de tiempo para elaborar el diálogo.

4. Una vez que los participantes estén listos, vuelve a empezar la escena y cada grupo se turna para leer el diálogo.
5. Continúa con las otras dos escenas y rota a los participantes para asegurarte de que todos tienen la oportunidad de participar.

Nota: Puede ser útil proporcionar una plantilla donde escribir las líneas, y que proporcione la estructura de diálogo de la escena.

ACTIVIDAD 4: DEBATE (10 minutos)

Discute cuáles son los escenarios en los que se encuentran a menudo y qué puede ser o es estresante en ellos. Presenta los tres escenarios mostrando el vídeo y comienza un debate sobre cómo esa escena puede resultar difícil o provocar malestar:

- ESCENARIO 1: “En el transporte público, pregunta si el asiento de al lado está libre”
- Objetivo: Pedir algo en particular
- ESCENARIO 2: En un concierto, una persona te bloquea la vista. ¿Cómo hablar con esa persona?”
- Objetivo: Expresar una necesidad
- ESCENARIO 3: “*Tus antiguos amigos del instituto, con los que perdiste el contacto, te llaman para pedirte que vayas a una comida de antiguos alumnos. Dudas en ir, pero finalmente decides que quieres retomar el contacto con ellos y acudes a esa comida*”.
- Objetivo: Aceptar/ rechazar una propuesta

ACTIVITY 5: ACTIVIDAD DE ROL (30 Minutos)

Los participantes se dividen en tres grupos y cada grupo recibe un guion: en un transporte público, en un concierto, almuerzo de antiguos alumnos.

- Cada grupo tiene la tarea de pensar cómo podría ser el diálogo que llevaría definitivamente a un malentendido, a un fracaso. Primero piensan en cómo fracasar en la situación y no alcanzar el objetivo. ¿Qué habría que decir para llegar a una situación incómoda? (10 minutos de trabajo en grupo)
- A continuación, exponen, sólo verbalmente. (10 minutos, para los tres grupos juntos)
- Vuelven a los grupos pequeños y trabajan en un guion exitoso: ¿Qué deberías o podrías decir para tener una buena sensación en la situación, por ambas partes? ¿Qué tienes que decir para conseguir lo que necesitas? ¿Qué frase sería útil? (10 minutos)

3. DESCANSO (30 minutos)

4. DOBLAJE DE LOS GUIONES (60 minutos)

- Todos los participantes deben haber dado previamente su consentimiento para la grabación sonora.



- Empezando por el primer guion, muestra el vídeo y lee el guion.
- Explica a los participantes la importancia del ritmo:
 - ¿Cuál es el ritmo de cada línea? Define la velocidad de cada línea, que está vinculada a cada frase.
 - La importancia de las pausas dentro de cada línea, es decir, dónde dejan de hablar los actores, dónde hacen pausas cortas. La respiración. También está relacionada con el objetivo de cada frase, pero también define el estado de ánimo y el sentimiento que hay detrás de cada línea.
 - La entonación y el estado de ánimo general de cada línea.
- Los participantes doblarán y grabarán la primera escena, siguiendo las pautas proporcionadas.
- Dependiendo del progreso del grupo, la segunda persona del vídeo (cajera, empleada de la tienda, secretaria del médico) será doblada por el formador o por otro participante.
- Se verá la escena doblada y se discutirá cualquier mejora que consideren que se puede hacer.
- Se volverá a grabar la escena, con las mejoras acordadas o la siguiente persona dobla el guion teniendo en cuenta las mejoras. Esto puede decidirse individualmente en función del progreso de los participantes.
- Cada persona deberá haber doblado al menos una escena.
- Dependiendo del progreso del grupo puede haber tiempo para que algunos hagan/intenten una segunda escena.

El esquema será:

1. Doblaje de la escena
2. Ver la escena doblada
3. Debatir las mejoras
4. Volver a grabar

GUION 1. “En el transporte público, pregunta si el asiento de al lado está libre”.

Se propone la siguiente conversación:

Principal Character: Hello, good morning.

- Personaje Principal: Hola, buenos días.
- Persona 1: Buenos días.
- PP: Perdona, ¿está libre este asiento?
- PP: Sí, por supuesto.
- PP: ¿Le importa que me siente?
- P1. No, ¡adelante!
- PP: Muchas gracias, muy amable.





- PP: No hay de qué.

NOTA: Los participantes pueden contar las sílabas de cada frase y marcar la duración de cada sílaba y de cada frase. Luego pueden sustituir las palabras por un sonido con la boca cerrada (*bouche fermé*), como mmm.

GUIÓN 2. “En un concierto, una persona te tapa la vista. ¿Cómo hablar con esa persona?”.

Se propone la siguiente conversación:

- Personaje Principal: Hola, perdón, no veo muy bien el escenario.
- Persona 1: lo....siento, ¿qué es eso?
- PC: H dicho que no veo muy bien el escenario. ¿Le importa si me siento a su lado, por favor?
- P1: Sí, sí por supuesto...no hay problema, se puede sentar a mi lado.
- PP: Gracias.
- P1: Disfrute de la obra.
- PP: Muy bien.

NOTA: Los participantes pueden contar las sílabas de cada frase y marcar la duración de cada sílaba y de cada frase. Después pueden sustituir las palabras por las sílabas y/o palabras que correspondan al ritmo del texto.

GUIÓN 3. “Tus antiguos amigos del instituto, con los que perdiste el contacto cuando empezó tu enfermedad mental, se ponen en contacto contigo para pedirte que vayas a una comida de antiguos alumnos. Dudas en ir, pero finalmente decides que quieres retomar el contacto con ellos y acudes a esa comida”.

Se propone la siguiente conversación:

The following conversation is proposed:

- Personaje Principal: Hola
- Persona 1: Hola, cuánto tiempo sin verte, ¿cómo estás? Estamos preparando una comida de antiguos alumnos, ¿te gustaría venir?
- PP: Hola, sí, cuánto tiempo, muchas gracias por la invitación, pero no sé si podré ir...
- P1: Venga, ánimo, hace mucho que no nos vemos y nos encantaría que vinieras.
- PP: No sé...
- P1: Será divertido, una buena forma de retomar el contacto y pasar un buen rato juntos.
- PP: Vale, me has convencido, debería poder ir. Estoy deseando veros a todos.
- P1: ¡Genial! Nos vemos pronto, en cuanto sepa la fecha y la hora os llamo.
- PP: Perfecto, y gracias por llamar.

NOTA: Los participantes pueden pronunciar las sílabas de las palabras que correspondan al ritmo del texto y



paralelamente utilizar manos y/o pies para marcar el ritmo.

6. EVALUACIÓN FINAL (15 minutos)

Resumir los aspectos importantes de la sesión.

Todos los participantes se ponen de pie y el formador hace las siguientes preguntas a los participantes (Ver actividad 2: la línea):

- En una escala del 1 (totalmente aburrido) al 10 (muy divertido): ¿Cuánto te ha gustado la sesión de hoy?
- Se puede preguntar una por una sobre todas las actividades de la sesión.
- En una escala de 1 (muy difícil) a 10 (muy fácil): ¿Qué opinas de la sesión de hoy?
- En una escala de 1 (totalmente de acuerdo) a 10 (muy en desacuerdo): ¿cómo valoras las siguientes frases?
- No cambiaría nada de la sesión
- Estoy contento de haber participado en esta sesión
- ...

Pregunta a los participantes que comenten individualmente por qué se han situado en ese sitio de la escala imaginaria, para saber qué les ha gustado y qué les ha resultado más difícil.

Asegúrate de que haya un debate en grupo y espacio para que los participantes compartan sus ideas, perspectivas y sugerencias. Fomenta una comunicación abierta y respetuosa.

Toma nota de los temas comunes, las áreas de mejora y los comentarios positivos y negativos que surjan durante el debate.

Resume los puntos clave del debate y agradece a los participantes sus aportaciones.

Para terminar, resuelve cualquier malentendido o dificultad, alivia la tensión, si ha surgido, agradece a todos su esfuerzo y cierra la sesión.



SESIÓN 3:

FORMACIÓN Y EDUCACIÓN



1. INTRODUCCIÓN (15 minutos)

ACTIVIDAD 1: ESPEJO (5 minutos)

Objetivos: Fomento de la comunicación, participación en parejas, observación, coordinación, precisión e imaginación.

Descripción: Los participantes se dividen en parejas, uno de ellos es el espejo y el otro es la persona que se mira en el espejo. El participante que es la persona ejecuta varios movimientos y el espejo tiene que imitarlos. El formador debe informar a los participantes de que tienen que empezar despacio, tener siempre en cuenta las limitaciones físicas y el potencial de su pareja, estar siempre en posición frontal para que su pareja pueda verles en todo momento y cuidar de su pareja guiándole en las dificultades. Si hubiera tiempo, las parejas pueden intercambiarse.

ACTIVIDAD 2: INTERPRETACIÓN (10 minutos)

Los participantes se dividen en parejas. Uno empieza a narrar una historia en balbuceos, o solo marcando el ritmo con sonidos como “mmm” y el otro, que no sabe de qué está hablando el primero, va interpretando e improvisando / doblando lo que dice. Es importante que la pareja se apoye mutuamente, proporcionando frases cortas para la traducción. La pareja debe procurar tener un ritmo, pausas, duración de las frases, etc. similares. Se trata de un proceso muy similar al del doblaje.

2. FAMILIARIZACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS GUIONES PROPUESTOS (90 Minutos)

ACTIVIDAD 1: LA LÍNEA (20 minutos)

Introducir el tema de la sesión (formación) con la siguiente actividad:

El formador elige un espacio libre en la sala y dibuja una línea imaginaria en el suelo: “Este extremo de la línea significa “cero/nada/nunca” y este extremo de la línea significa “a diario, muy a menudo, todo el tiempo”. Voy a hacer un par de preguntas, por favor, pónganse de pie y colóquense a lo largo de la línea en función de cómo responderían a cada pregunta”.

(Los dos extremos de la línea deben repetirse con cada pregunta).

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

- ¿Con qué frecuencia a la semana hablas con desconocidos?
- ¿Con qué frecuencia al mes asistes a alguna clase?
- ¿Con qué frecuencia a la semana tienes que presentarte?
- ¿Con qué frecuencia pides ayuda a alguien? ¿A un vecino? ¿A un familiar? ¿A un amigo?
- ¿Con qué frecuencia pides más explicaciones? ¿A un formador? ¿A un médico? ¿A un...?



El objetivo es darnos cuenta de que necesitamos hablar e interactuar con la gente que nos rodea, mientras asistimos a clase o realizamos cualquier otra actividad. Saber cómo actuar y reaccionar y ser capaces de interactuar y conectar con los demás nos capacita y nos hace sentir competentes y seguros para planificar diferentes actividades y proyectos personales.

Tras esta actividad se podría generar un breve debate sobre lo que los miembros del grupo entienden por formación. Puede hacerse mediante una lluvia de ideas: se pide a los miembros del grupo que piensen en tipos de educación que conozcan, en los que hayan participado en el pasado o en los que estén participando ahora. Se debate sobre los tipos de formación a través de la experiencia personal y también se pueden mencionar éstos:

- **Educación de adultos⁴:** Educación dirigida específicamente a personas que la sociedad considera adultas. Su objetivo es mejorar sus cualificaciones técnicas o profesionales, seguir desarrollando sus capacidades, enriquecer sus conocimientos con el fin de completar un nivel de educación formal, o adquirir conocimientos, habilidades y competencias en un nuevo campo o refrescar o actualizar sus conocimientos en un campo concreto. También incluye lo que puede denominarse “educación continua”, “educación recurrente” o “educación de segunda oportunidad”.
- **Aprendizaje permanente⁵:** El término aprendizaje permanente ha pasado a referirse a todos los tipos de educación (formal, no formal e informal), pero al mismo tiempo también hace referencia a “un concepto filosófico según el cual la educación considerada como un proceso a largo plazo que comienza en el nacimiento y dura toda la vida”.
- **Aprendizaje formal⁶:** Aprendizaje que se produce en un entorno organizado y estructurado (como en una institución de educación o formación o en el trabajo) y que se designa explícitamente como aprendizaje (en términos de objetivos, tiempo o recursos). El aprendizaje formal es intencional desde el punto de vista del alumno. Suele conducir a una certificación.
- **Aprendizaje informal⁷:** Aprendizaje resultante de actividades cotidianas relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio. No está organizado ni estructurado en términos de objetivos, tiempo o apoyo al aprendizaje. En la mayoría de los casos, el aprendizaje informal es involuntario desde la perspectiva del alumno. Los resultados del aprendizaje informal pueden validarse y certificarse. El aprendizaje informal también se denomina aprendizaje experimental o incidental/aleatorio.
- **Educación y formación profesionales (EFP)⁸:** Educación y formación cuyo objetivo⁸ es dotar a las personas de los conocimientos, técnicas, destrezas y/o competencias necesarias en una ocupación concreta o, más ampliamente, en el mercado laboral.
- **Educación inclusiva⁹:** “Una educación que promueve el respeto mutuo y el valor de todas las personas y construye entornos educativos en los que el enfoque del aprendizaje, la cultura institucional y el currículo reflejan el valor de la diversidad” (UNESCO, 2020a, p. 420).

ACTIVIDAD 2: INTRODUCCIÓN A LAS HABILIDADES SOCIALES (20 minutos)

4 <https://uis.unesco.org/en/glossary-term/adult-education>

5 CEDEFOP – CENTRE FOR THE DEVELOPMENT OF VOCATIONAL TRAINING. (1996): Vocational Training Glossarium. Thessaloniki: CEDEFOP.

6 <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>

7 <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>

8 <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>

9 <https://www.european-agency.org/resources/glossary?page=7>





Esta actividad permite a los participantes empezar a centrarse en el doblaje, pero también explorar y comprender diferentes habilidades sociales de una forma divertida e interactiva.

Divide a los participantes en parejas.

A cada pareja se le dará un breve diálogo que implique habilidades sociales, como la escucha activa, la empatía, la asertividad o la resolución de conflictos...

Puede ser un ejemplo:

Escena: Emma y Raúl son compañeros de clase que trabajan en un proyecto de grupo para su programa de formación.

GUIÓN:

Emma: (tono entusiasta) ¡Hola, Raúl! Vamos a discutir cómo podemos dividir las tareas del proyecto. Creo que es importante asegurarnos de que todo el mundo contribuye por igual.

Raúl: (tono preocupado) Lo entiendo, Emma, pero algunas tareas requieren habilidades específicas. Puede que no todo el mundo se sienta cómodo con ellas.

Emma: (escucha activamente) Entiendo lo que quieres decir, Raúl. ¿Puedes darme ejemplos de tareas que crees que pueden ser difíciles para determinados miembros del equipo?

Raúl: (tono explicativo) Claro, por ejemplo, la parte de codificación podría ser difícil para algunos, ya que no todo el mundo tiene experiencia en programación.

Emma: (tono empático) Ahora lo entiendo. Deberíamos tener en cuenta los puntos fuertes de cada uno. ¿Qué tal si tenemos un debate de equipo para identificar las habilidades y preferencias individuales, y luego asignamos las tareas en consecuencia?

Raúl: (tono reflexivo) Es una solución justa, Emma. Garantiza que las tareas se delegan en función de las capacidades.

Emma: (tono asertivo) ¡Excelente! Programemos el debate y fomentemos la comunicación abierta, para que todo el mundo pueda contribuir eficazmente.

Raúl: (tono agradecido) Gracias por considerar mi perspectiva, Emma. Aprecio tu voluntad de encontrar un enfoque colaborativo.

A continuación, las parejas practicarán el doblaje del diálogo, centrándose en enfatizar la habilidad social mencionada. Pueden utilizar sus propias voces o intentar incorporar tonos, emociones o señales vocales específicos que reflejen la habilidad social que se está destacando.

Después de practicar, una pareja voluntaria puede realizar su doblaje delante del resto del grupo.

Una vez que una pareja haya terminado su actuación, facilita un debate sobre la habilidad social representada en su escena. Haz preguntas como:

¿Qué habilidad social se demuestra en la escena?

¿Cómo puede aplicarse esta habilidad social en situaciones de la vida real?

¿Se te ocurre alguna experiencia personal en la que esta habilidad social hubiera sido útil?

ACTIVITY 3: DUB IT RIGHT! (20 minutes)



Utiliza los tres vídeo-escenarios proporcionados. Se trata de una actividad de improvisación y creatividad en la que los participantes tienen que inventar las frases que correspondan a la escena y a los personajes de la pantalla.

1. Divide a los participantes en parejas o grupos.
2. Reproduce el vídeo-escenario en una pantalla y silencia el audio original.
3. Da a cada grupo unos minutos para debatir y proponer su propio diálogo para la escena. Considera la posibilidad de añadir un límite de tiempo para elaborar el diálogo.
4. Una vez que los participantes estén listos, vuelve a empezar la escena y cada grupo se turna para leer el diálogo.
5. Continúa con las otras dos escenas y rota a los participantes para asegurarte de que todos tienen la oportunidad de participar.

Nota: Puede ser útil proporcionar una plantilla donde escribir las líneas, y que proporcione la estructura de diálogo de la escena.

ACTIVIDAD 4: DEBATE (10 minutos)

Discute cuáles son los escenarios en los que se encuentran a menudo y qué puede ser o es estresante en ellos. Presenta los tres escenarios mostrando el vídeo y comienza un debate sobre cómo esa escena puede resultar difícil o provocar malestar:

- **ESCENARIO 1** *“Da alguna información sobre ti, utilizando frases de presentación estándar para las rondas de introducción (nombre, de dónde eres, edad, estudios o trabajo anteriores, aficiones, por qué asistes al curso)”*
- **ESCENARIO 2** *“Preguntar a alguien después de clase si puedes comparar apuntes, porque hoy ha sido muy rápido y no estás seguro de haberlo anotado todo correctamente”.*
- **ESCENARIO 3** *“Pedir al formador que te explique algo que no has entendido de forma más sencilla”...*

ACTIVIDAD 5: ACTIVIDAD DE ROL (30 Minutos)

Los participantes se dividen en tres grupos y cada grupo recibe un guion: en un transporte público, en un concierto, almuerzo de antiguos alumnos.

- Cada grupo tiene la tarea de pensar cómo podría ser el diálogo que llevaría definitivamente a un malentendido, a un fracaso. Primero piensan en cómo fracasar en la situación y no alcanzar el objetivo. ¿Qué habría que decir para llegar a una situación incómoda? (10 minutos de trabajo en grupo)
- A continuación, exponen, sólo verbalmente. (10 minutos, para los tres grupos juntos)
- Vuelven a los grupos pequeños y trabajan en un guion exitoso: ¿Qué deberías o podrías decir para tener una buena sensación en la situación, por ambas partes? ¿Qué tienes que decir para conseguir lo que necesitas? ¿Qué frase sería útil? (10 minutos)

3. DESCANSO (30 minutos)



4. DOBLAJE DE LOS GUIONES (60 minutos)

- ☑ Todos los participantes deben haber dado previamente su consentimiento para la grabación sonora.
- Empezando por el primer guion, muestra el vídeo y lee el guion.
- Esta sesión se centrará en **la importancia de la adaptación**:
 - ¿Por qué es importante la duración de cada línea? ¿Cuál es la velocidad de cada línea? Esto está relacionado con el objetivo inherente a cada frase.
 - La importancia de las pausas dentro de cada línea, es decir, dónde dejan de hablar los actores, dónde hacen pausas cortas. La respiración. También está relacionada con el objetivo de cada frase, pero también define el estado de ánimo y el sentimiento que hay detrás de cada línea.
 - La entonación y el estado de ánimo general de cada línea.
- Se doblarán y grabarán las escenas, siguiendo las pautas proporcionadas en la actividad anterior del actividad de rol.
- Cada persona dobla la escena que se ajusta al guion que ha trabajado previamente.
- Dependiendo del progreso del grupo, la segunda persona del vídeo (cajera, empleada de la tienda, secretaria del médico) será doblada por el profesor o por otro participante.
- Se verá la escena doblada y se discutirá cualquier mejora que consideren que se puede hacer, en línea con la discusión anterior.
- Se volverá a grabar la escena, con las mejoras acordadas O la siguiente persona del grupo que haya trabajado en el guion anteriormente graba con las mejoras. Esto puede decidirse individualmente en función del progreso de los participantes.
- Cada persona debe haber doblado al menos una escena.
- Dependiendo del progreso del grupo puede haber tiempo para que algunos hagan/intenten una segunda escena.
- Es importante, para establecer la parte divertida del doblaje, proporcionar una grabación de sonido alternativa en galimatías.

El esquema será:

1. Doblaje de la escena
2. Ver la escena doblada
3. Debatir las mejoras
4. Volver a grabar

GUION 1. *“Da alguna información sobre ti, utilizando frases de presentación estándar para las rondas de pre-*



sentación (nombre, de dónde eres, edad, estudios o trabajos anteriores, aficiones, por qué asistes al curso)”.

Formador: Hola chicos, bienvenidos al curso académico 2022-23. Me llamo Margarita Gonzalez, soy la directora y voy a impartir la asignatura de Física y Química. ¿Os gustaría presentaros?

Personaje Principal: Sí, por supuesto. Me llamo Sara y tengo 25 años y he decidido volver a la escuela porque me gustaría graduarme en Bachillerato.

Formador: ¡Encantada de conocerte, Sara! ¿De dónde eres?

PC: Soy de Valladolid, pero vivo en Zamora desde hace algún tiempo ya

Formador: ¡Fantástico! ¿Trabajas o tienes alguna afición?

PP: Trabajo en una Fundación desde 2019 pero me gusta reparar ordenadores y esta es mi afición principal. Me encantaría poder ir a una escuela técnica de informática y ganarme la vida con ello.

Formador: ¡Gracias, gracias Sara!

GUIÓN 2. “Preguntar a alguien después de clase si puedes comparar apuntes, porque hoy ha sido muy rápido y no estás seguro de haberlo anotado todo correctamente”.

Personaje Principal: ¡Hola!

P1: ¡Hola María!

PP: Me gustaría pedirte un favor...

P1: Claro, ¿qué pasa?

PP: Hoy me he despistado un poco en clase de Matemáticas y creo que no he conseguido tomar buenos apuntes, me preguntaba si podrías compartir tus apuntes conmigo....

P1: ¡Claro que sí! La lección de hoy ha sido súper fácil, no hay problema...

PP: Me has salvado la vida, ¡gracias de nuevo!

GUIÓN 3. “Pide al formador que te explique de forma más sencilla algo que no has entendido”.

Personaje Principal: Perdona, ¿Podría hacerte una pregunta?

P1: Sí, por favor, siéntate.

PP: Creo que no he entendido algunos detalles de la parte del tema de algoritmos...

P1: ¿Quieres que te lo repita?

PP: Sí, por favor, pero te agradecería que me lo explicases de manera más sencilla.

P1: De acuerdo, intentaré explicártelo con otras palabras y si quieres voy más despacio. ¿Te parece?


PP: Sí, ¡muchas gracias!

P2: Vale





Consejos para el doblaje de estos diálogos:

-  Informar al grupo: “el tiempo que hablas tiene que ser el mismo que el tiempo que habla el actor” “El tono y el humor que utilizas tiene que ser el mismo que el del actor” “La expresión corporal que utilizas tiene que ser la misma que la del actor”.
- Marcar las pausas y las respiraciones en los diálogos impresos.
- Utilizar símbolos diferentes para las distintas situaciones (por ejemplo, / para la pausa, ^ para la respiración).
- Detectar en el vídeo el ambiente/la postura cuando la persona empieza a hablar.
- Hablar sobre el estado de ánimo, reconocer el sentimiento e intentar actuar en consecuencia. Por ejemplo, reconocer que una persona se siente ansiosa y habla rápidamente. Marcarlo en los diálogos impresos.

5. EVALUACIÓN FINAL (15 minutos)

Resumir los aspectos importantes de la sesión.

Todos los participantes se ponen de pie y el profesor hace las siguientes preguntas a los participantes (Ver actividad 2: la línea):

- En una escala del 1 (totalmente aburrido) al 10 (muy divertido): ¿Cuánto te ha gustado la sesión de hoy?
- Se puede preguntar una por una sobre todas las actividades de la sesión.
- En una escala de 1 (muy difícil) a 10 (muy fácil): ¿Qué opinas de la sesión de hoy?
- En una escala de 1 (totalmente de acuerdo) a 10 (muy en desacuerdo): ¿cómo valoras las siguientes frases?
- No cambiaría nada de la sesión
- Estoy contento de haber participado en esta sesión
- ...

Pregunta a los participantes que comenten individualmente por qué se han situado en ese sitio de la escala imaginaria, para saber qué les ha gustado y qué les ha resultado más difícil.

Asegúrate de que haya un debate en grupo y espacio para que los participantes compartan sus ideas, perspectivas y sugerencias. Fomenta una comunicación abierta y respetuosa.

Toma nota de los temas comunes, las áreas de mejora y los comentarios positivos y negativos que surjan durante el debate.

Resume los puntos clave del debate y agradece a los participantes sus aportaciones.

Para terminar, resuelve cualquier malentendido o dificultad, alivia la tensión, si ha surgido, agradece a todos su esfuerzo y cierra la sesión.

SESIÓN 4:

TRÁMITES



1. INTRODUCCIÓN (15 minutos)

ACTIVIDAD 1: DOBLAJE SILENCIOSO (15 minutos)

En parejas: Una persona se pone en silencio, sin hablar, en una posición, ya sea con todo el cuerpo o sólo con la cara (por ejemplo, frunciendo el ceño, mirando con enfado, agachándose, haciendo una palma con la cara). La otra persona “dobla” lo que la persona en silencio con su expresión o postura podría estar pensando en este momento, mientras expresa el estado de la persona: Enfado, sorpresa, agotamiento, etc. Basta con una frase o una palabra.

2. FAMILIARIZACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS GUIONES PROPUESTOS (90 minutos)

ACTIVIDAD 1: LA LÍNEA (10 minutos)

Introducir el tema de la sesión (trámites) con la siguiente actividad:

El formador elige un espacio libre en la sala y dibuja una línea imaginaria en el suelo: *“Este extremo de la línea significa “cero/nada/nunca” y este extremo de la línea significa “a diario, muy a menudo, todo el tiempo”. Voy a hacer un par de preguntas, por favor, pónganse de pie y colóquense a lo largo de la línea en función de cómo responderían a cada pregunta”.*

(Los dos extremos de la línea deben repetirse con cada pregunta).

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

- a. ¿Con qué frecuencia a la semana hablas con desconocidos?
- b. ¿Con qué frecuencia al mes vas al médico? (Tal vez pregunta primero “en una semana”).
- c. ¿Con qué frecuencia a la semana vas a algún sitio a comprar algo?
- d. ¿Con qué frecuencia compras algo para comer o beber en un supermercado?

El objetivo es darnos cuenta de que a menudo tenemos que hablar con desconocidos. Por lo tanto, es importante saber cómo actuar y reaccionar y ser capaces de establecer las interacciones necesarias para realizar todos los trámites, de manera que nos sintamos competentes, seguros y eficaces.

ACTIVIDAD 2: INTRODUCCIÓN A LAS HABILIDADES SOCIALES (20 minutos)

Esta actividad permite a los participantes empezar a centrarse en el doblaje, pero también explorar y comprender diferentes habilidades sociales de una forma divertida e interactiva.





Divide a los participantes en parejas.

A cada pareja se le dará un breve diálogo que implique habilidades sociales, como la escucha activa, la empatía, el asertividad o la resolución de conflictos.

Puede ser un ejemplo:

Guion: “Elegir un regalo”

Personajes: Emma y Elisa

Escena: Emma and Elisa son amigas que están comprando un regalo de cumpleaños para su amiga común.

GUIÓN:

Emma: (tono entusiasta) ¡Eh, Elisa! Vamos a encontrar el regalo de cumpleaños perfecto para Sara. Creo que le encantaría un colgante.

Elisa: (tono pensativo) Oye Emma, quizá Sara prefiera los regalos prácticos a los accesorios.

Emma: (escucha activa) ¿Tú crees? ¿Tienes alguna idea de algo más práctico que le guste a Sara?

Elisa: (tono explicativo) Claro, por ejemplo, sé que quiere una batidora nueva para la cocina y una mochila para su próximo viaje.

Emma: (tono empático) Mira eso está muy bien. Es importante tener en cuenta sus preferencias. Le compramos lo que más le guste a ella. ¿Qué tal si creamos una lista de ideas y luego decidimos juntas?

Elisa: (tono reflexivo) Me parece estupendo. Así nos aseguramos de elegir algo que se ajuste a los gustos de Sara.

Emma: (tono entusiasta) ¡Genial!

Elisa: (tono agradecido) ¡Nos vemos luego, muchas gracias!

En este guion, la atención se centra en la escucha activa, la empatía, la asertividad y la resolución de conflictos en el contexto de la compra de un regalo. Los personajes demuestran la importancia de escuchar las sugerencias de los demás, de empatizar con las preferencias del destinatario del regalo y de encontrar una solución colaborativa que garantice que el regalo elegido sea práctico, tal y como le gusta al receptor. Los participantes pueden practicar el doblaje de esta escena, prestando atención al tono y la forma de expresarse que reflejen las emociones y los estilos de comunicación de los personajes. Tras la representación, el grupo puede debatir las estrategias de escucha activa, empatía, asertividad y resolución de conflictos que se muestran en el guion.

Después de practicar, una pareja de voluntarios puede realizar su doblaje delante del resto del grupo.

Una vez que una pareja haya terminado su actuación, facilita un debate sobre la habilidad social representada en su escena. Haz preguntas como:

- ¿Qué habilidad social se demuestra en la escena?
- ¿Cómo puede aplicarse esta habilidad social en situaciones de la vida real?
- ¿Se te ocurre alguna experiencia personal en la que esta habilidad social hubiera sido útil?



ACTIVIDAD 3: DUB IT RIGHT! (20 minutos)

Utiliza los tres vídeo-escenarios proporcionados. Se trata de una actividad de improvisación y creatividad en la que los participantes tienen que inventar las frases que correspondan a la escena y a los personajes de la pantalla.

1. Divide a los participantes en parejas o grupos.
2. Reproduce el vídeo-escenario en una pantalla y silencia el audio original.
3. Da a cada grupo unos minutos para debatir y proponer su propio diálogo para la escena. Considera la posibilidad de añadir un límite de tiempo para elaborar el diálogo.
4. Una vez que los participantes estén listos, vuelve a empezar la escena y cada grupo se turna para leer el diálogo.
5. Continúa con las otras dos escenas y rota a los participantes para asegurarte de que todos tienen la oportunidad de participar.

ACTIVIDAD 4: DEBATE (10 Minutos)

Discute cuáles son los escenarios en los que se encuentran a menudo y qué puede ser o es estresante en ellos. Presenta los tres escenarios mostrando el vídeo y comienza un debate sobre como esa escena puede resultar difícil o provocar malestar:

- **ESCENARIO 1** “En una tienda de ropa, buscas a un empleado para preguntarle si tienen esa prenda en otra talla o en otro color”.
Objetivo: Pedir más información, aclaraciones, ralentizar...
- **ESCENARIO 2** “En la caja registradora del supermercado. Cómo hablar con la cajera y las demás personas de la cola y hacerles saber que te está estresando y te sientes presionado.”
El objetivo debe ser ralentizar la situación cuando empieces a sentirte ansioso y presionado para volver a entrar en una zona cómoda.
- **ESCENARIO 3** “Acercarte a una nueva recepción en la consulta de tu médico, o a una nueva consulta”-
Objetivo: familiarizarse con la secretaria, tener un buen comienzo de la cita.

ACTIVIDAD 5: ACTIVIDAD DE ROL (30 minutos)

Después del debate sobre lo que se ha tratado en cada guion, comienza el actividad de rol. Los participantes se dividen en tres grupos y cada grupo recibe un guion.

- Cada grupo tiene la tarea de pensar cómo podría ser el diálogo que llevaría definitivamente a un malentendido, a un fracaso. Primero piensan en cómo fracasar en la situación y no alcanzar el objetivo. ¿Qué habría que decir para llegar a una situación incómoda? (10 minutos de trabajo en grupo)
- A continuación, exponen (sólo verbalmente) en el pleno (10 minutos, para los tres grupos juntos)
- Vuelven a los grupos pequeños y trabajan en un guion exitoso: ¿Qué deberías o podrías decir para que la escena se desarrollara con éxito? ¿Qué tienes que decir para conseguir lo que necesitas? ¿Qué frase sería útil? (10 minutos)





3. DESCANSO (30 minutos)

4. DOBLAJE DE LOS GUIONES (60 minutos)

- Todos los participantes deben haber dado previamente su consentimiento para la grabación sonora.
- Empezando por el primer guion, muestra el vídeo y lee el guion existente en cada idioma. El guion debe adaptarse en cada idioma.
- Explica a los participantes **la importancia del tono y la entonación:**
 - What is the tone of each line? This can be detected without the use of language by using beats, gibberish or plain sounds. This also defines the speed and rhythm of each line which is linked to the inherent aim of each sentence.
 - The importance of the intonation of each word within each line, namely, which word or beat do the actors stress or why do they stop speaking and where do they make short pauses. This, as with the cases of rhythm and adaptation, is also linked to the aim of each sentence, but it also defines the mood and sentiment behind each line.
 - The intonation and the general mood in each line.
- Los participantes doblarán y grabarán la primera escena, siguiendo las pautas proporcionadas.
- Dependiendo del progreso del grupo, la segunda persona del vídeo (cajera, empleada de la tienda, secretaria del médico) será doblada por el formador o por otro participante.
- Se verá la escena doblada y se discutirá cualquier mejora que consideren que se puede hacer, en línea con la discusión anterior sobre la importancia de la adaptación.
- Se volverá a grabar la escena, con las mejoras acordadas O la siguiente persona del grupo que haya trabajado en el guion anteriormente graba con las mejoras. Esto puede decidirse individualmente en función del progreso de los participantes.
- Cada persona deberá haber doblado al menos una escena.
- Dependiendo del progreso del grupo puede haber tiempo para que algunos hagan/intenten una segunda escena.
- Es importante, para establecer la parte divertida del doblaje, proporcionar una grabación de sonido alternativa en galimatías.

El esquema será:

1. Doblaje de la escena
2. Ver la escena doblada
3. Debatir las mejoras
4. Volver a grabar



GUIÓN 1: En una tienda de ropa, buscas a un empleado para preguntarle si tienen esa prenda en otra talla o en otro color.

Pedir más información, aclaraciones, hablar más despacio...

Persona: Perdona, necesito ayuda, ¿tienes este jersey en otros colores?

Empleado: Sí, un momento por favor, tengo que comprobarlo en el sistema. Pero creo que lo tenemos en verde, azul, rojo y naranja. ¿Qué talla necesitas? Deberíamos tener todas las tallas todavía en la tienda. También hay una versión a rayas, en verde o en rojo o...

Persona: *hace gestos con las manos para parar/reducir la velocidad* Perdona, perdona, perdona. Dame un momento. Vas demasiado rápido. Eh.. No lo quiero esto en rojo. Pero ¿Podrías decirme todos los colores de nuevo?

Empleado: Sí, por supuesto, no te preocupes. Lo tenemos en verde, azul, naranja y también tenemos un modelo a rayas.

Persona: Quiero probarme el verde, por favor. Necesito la talla M.

Empleado: De acuerdo muchas gracias.

Persona: Gracias.

GUIÓN 2: En la caja registradora del supermercado. Cómo hablar con la cajera y las demás personas de la cola y hacerles saber que estas un poco agobiado. El objetivo debe ser ralentizar la situación cuando empieces a sentir agobio para volver a una zona cómoda.

Primera vez que realizas una transacción: nuevo médico, abrir una cuenta bancaria, etc...

Personaje principal: Hola

Cajera: Hola

PP: *a la cajera* Ay, Lo siento. ¿podrías ir más despacio?

Cajera: *asiente, ralentice el registro de la mercancía*. Sí claro.

Cajera: Ya está. Son 23,50.

PP: Vale, dame un segundo para coger mi bolso. *a la gente de detrás* Un momento por favor. Aquí tienes,

Cajera: Gracias

PP: Gracias

Cajera: Que tengas un buen día

PP: Adiós. Hasta luego

GUIÓN 3: Acercarse a una nueva recepción en la consulta de su médico... o a una nueva consulta médica.

Receptionist: Good morning. I need your social security number.





Personaje Principal: Buenos días. Tengo una cita, con el doctor López, a las nueve.

Recepcionista: Buenos días. ¿Su número de la seguridad social?

PP: Lo siento. Siempre me pongo nervioso y hace mucho tiempo que no vengo y no le he visto antes. ¿cómo se llama usted?

Recepcionista: María. Empecé hace dos meses...

PP: *saluda* Encantado de conocerte. Lo siento. Esto siempre me pone nervioso.

Recepcionista: No pasa nada. Por favor, siéntate y te llamaremos cuando el doctor esté libre. Puede tardar un rato.

PP: Gracias.

Consejo: Insta a los participantes a prestar atención al modo en que los actores acentúan y entonan determinadas palabras del texto oral. Comenta cómo lo hacen. Combina los conocimientos que has adquirido en las sesiones sobre ritmo y adaptación. Plantea las siguientes preguntas: ¿cómo se combinan el ritmo y la adaptación con la entonación de una palabra o incluso de una sílaba dentro de una frase? ¿Cómo ayuda el movimiento del cuerpo a la pronunciación de una sílaba, un sonido, una palabra o una frase? Reflexiona sobre cómo el volumen de una palabra altera el tono o la entonación del diálogo.

5. COMENTARIOS (5 minutos)

Resumir los aspectos importantes de la sesión.

Todos los participantes se ponen de pie y el profesor hace las siguientes preguntas a los participantes (Ver actividad 2: la línea):

- En una escala del 1 (totalmente aburrido) al 10 (muy divertido): ¿Cuánto te ha gustado la sesión de hoy?
- Se puede preguntar una por una sobre todas las actividades de la sesión.
- En una escala de 1 (muy difícil) a 10 (muy fácil): ¿Qué opinas de la sesión de hoy?
- En una escala de 1 (totalmente de acuerdo) a 10 (muy en desacuerdo): ¿cómo valoras las siguientes frases?
 - No cambiaría nada de la sesión
 - Estoy contento de haber participado en esta sesión
 - ...

Pregunta a los participantes que comenten individualmente por qué se han situado en ese sitio de la escala imaginaria, para saber qué les ha gustado y qué les ha resultado más difícil.



Asegúrate de que haya un debate en grupo y espacio para que los participantes compartan sus ideas, perspectivas y sugerencias. Fomenta una comunicación abierta y respetuosa.

Toma nota de los temas comunes, las áreas de mejora y los comentarios positivos y negativos que surjan durante el debate.

Resume los puntos clave del debate y agradece a los participantes sus aportaciones.

Para terminar, resuelve cualquier malentendido o dificultad, alivia la tensión, si ha surgido, agradece a todos su esfuerzo y cierra la sesión.



SESIÓN 5:

TRABAJO



1. INTRODUCCIÓN (15 minutos)

ACTIVIDAD 1: EFECTOS DE RADIO (15 minutos)

Divide a los participantes en parejas.

Indica a una persona de cada pareja que sea el narrador y a la otra que sea el técnico de sonido.

El narrador empieza a contar una historia corta y técnico de sonido utiliza su voz para crear efectos de sonido que coincidan con la historia. Por ejemplo, si se trata de una persecución en coche, el técnico de sonido puede hacer ruidos de motor, chirridos de frenos y bocinazos.

Esta actividad no sólo calienta la voz de los participantes, sino que también fomenta la creatividad, la colaboración y la capacidad de escucha activa.

2. FAMILIARIZACIÓN, ACTIVIDAD E INTERPRETACIÓN DE LOS GUIONES PROPUESTOS (30 minutos)

ACTIVIDAD 1: LA LÍNEA (10 minutos)

Introducir el tema de la sesión (trabajo) con la siguiente actividad:

El formador elige un espacio libre en la sala y dibuja una línea imaginaria en el suelo: *“Este extremo de la línea significa “cero/nada/nunca” y este extremo de la línea significa “a diario, muy a menudo, todo el tiempo”. Voy a hacer un par de preguntas, por favor, pónganse de pie y colóquense a lo largo de la línea en función de cómo responderían a cada pregunta”*.

(Los dos extremos de la línea deben repetirse con cada pregunta).

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

Todos los participantes se ponen de pie y el formador formula a los participantes las tres preguntas siguientes:

- a. ¿Con qué frecuencia a la semana hablas con desconocidos?
- b. ¿Cuántas veces al mes vas a tu lugar de trabajo? (Puede preguntar primero “en una semana”. O adaptarlo)
- c. ¿Con qué frecuencia a la semana hablas con tus compañeros?
- d.



ACTIVIDAD 2: EMPAREJAR TARJETAS (20 minutos)

Esta actividad sirve como forma interactiva de introducir el tema del trabajo a la vez que se exploran diferentes diálogos laborales que se van a representar. Permite a los participantes participar en una actividad al tiempo que estimula el debate sobre sus intereses.

Prepara un juego de fichas o pequeños trozos de papel. Escribe distintas profesiones (por ejemplo, médico, formadora, cocinero, bombero, ingeniera, etc.) con el diálogo correspondiente. Puedes utilizar el siguiente ejemplo.

Estos diálogos ofrecen una visión de las conversaciones típicas que se producen en las distintas descripciones de puestos de trabajo. Muestran las interacciones y responsabilidades asociadas a cada función, destacando los aspectos y retos únicos que implican las distintas profesiones.





Formadora	<p>Alumno: “Sra. Johnson, no entiendo este problema de matemáticas. ¿Puedes ayudarme?”</p> <p>Formador: “¡Por supuesto! Vamos a resolverlo paso a paso. ¿Qué parte te da problemas?”</p>
Analista Financiero	<p>Compañero: “Tenemos que analizar los estados financieros trimestrales de la empresa. ¿Puedes ayudarme?”</p> <p>Analista: “Claro. Saquemos los datos y empecemos a evaluar las tendencias de ingresos, gastos y rentabilidad.”</p>
Diseñador Gráfico	<p>Cliente: “Necesitamos un logotipo para nuestra nueva empresa. ¿Puedes crear algo moderno y llamativo?”</p> <p>Diseñador Gráfico: “Por supuesto. ¿Podrías enviarme la combinación de colores de su marca y cualquier idea específica que tengas en la cabeza?”</p>
Agente de Policía	<p>Mensajero: “Tenemos informes de un posible robo en curso. ¿Puedes responder?”</p> <p>Agente de Policía: “Afirmativo. Voy de camino al lugar. Por favor, proporcióname detalles adicionales.”</p>
Chef	<p>Camarero: “La mesa 8 tiene un cliente con alergia a los frutos secos. ¿Puedes recomendarle un plato?”</p> <p>Chef: “Claro, le sugeriría nuestro pollo a la parrilla con guarnición de verduras asadas. No contiene frutos secos y está delicioso”.</p>
Representante de Atención al Cliente	<p>Cliente: “He recibido un producto defectuoso. ¿Qué puedo hacer?”</p> <p>Representante de Atención al Cliente: “Te pido disculpas por las molestias. Nos encargaremos de enviarte uno de sustitución lo antes posible.”</p>
Ingeniera	<p>Cliente: “Necesitamos una solución para mejorar la eficiencia energética de nuestro edificio”.</p> <p>Ingeniera: “Sugiero implantar paneles solares y mejorar el aislamiento. Reducirá significativamente el consumo de energía”.</p>
Enfermero	<p>Paciente: “Me siento muy débil y mareado.”</p> <p>Enfermero: “Comprobaré tus constantes vitales y veré cuál puede ser la causa. ¿Has tomado tu medicación con regularidad?”.</p>

Divide al grupo en parejas y entrega una tarjeta a cada pareja.

Reúne a los participantes y explícales que van a participar en una actividad de parejas relacionada con diferentes trabajos y sus descripciones.

Sólo tienen que representar la escena leyendo el diálogo, utilizando sólo la voz para actuar como la persona que habla.



El objetivo es que todo el grupo adivine la profesión que corresponde al diálogo del trabajo. Si se acierta, el participante/grupo que lo adivina, toma su turno y empieza con su propio diálogo. Si el grupo no adivina el trabajo, la pareja tiene que representarlo de nuevo añadiendo información adicional.

Una vez finalizada la actividad, reúne a los participantes para debatir sobre el trabajo. Utiliza las siguientes indicaciones para guiar la conversación:

- a. ¿Te interesa alguno de estos trabajos? ¿Por qué?
- b. ¿Has tenido alguna experiencia relacionada con alguno de estos trabajos?
- c. ¿Con qué frecuencia sueles hablar con un formador, un analista financiero, un diseñador gráfico, un policía, un cocinero, un representante de atención al cliente, un ingeniero, un enfermero...?
- d. ¿Cuáles cree que son las habilidades de comunicación que se requieren para cada trabajo?

Anima a los participantes a compartir sus ideas y experiencias, y facilita un debate en grupo basado en las preguntas y respuestas.

Se generará una breve discusión sobre qué es el trabajo, qué función cumple, experiencias previas, etc. Una vez finalizada esta discusión, podemos comentar que el trabajo es un área de gran valor e importancia para las personas. A través del trabajo enriquecemos nuestra identidad y nos hace sentir útiles y válidos. Se pueden comentar situaciones, experiencias previas y otras ideas relacionadas con el trabajo, como los beneficios para las personas:

- Favorece el crecimiento personal.
- Nos permite aportar algo a la comunidad. Aumenta nuestra valía social.
- Nos plantea retos y promueve su resolución.
- Aumenta la satisfacción personal.
- Nos permite formar parte de un grupo y desarrollar nuevas redes sociales.
- Nos da independencia y autonomía en nuestro día a día (tanto en lo económico como en lo personal).

ACTIVIDAD 3: DUB IT RIGHT! (20 minutos)

Utiliza los tres vídeo-escenarios proporcionados. Se trata de una actividad de improvisación y creatividad en la que los participantes tienen que inventar las frases que correspondan a la escena y a los personajes de la pantalla.

1. Divide a los participantes en parejas o grupos.
2. Reproduce el vídeo-escenario en una pantalla y silencia el audio original.
3. Da a cada grupo unos minutos para debatir y proponer su propio diálogo para la escena. Considera la posibilidad de añadir un límite de tiempo para elaborar el diálogo.





4. Una vez que los participantes estén listos, vuelve a empezar la escena y cada grupo se turna para leer el diálogo.
5. Continúa con las otras dos escenas y rota a los participantes para asegurarte de que todos tienen la oportunidad de participar.
6. Nota: Puede ser útil proporcionar una plantilla donde escribir las líneas, y que proporcione la estructura de diálogo de la escena.

ACTIVIDAD 4: DEBATE (10 Minutos)

Discute cuáles son los escenarios en los que se encuentran a menudo y qué puede ser o es estresante en ellos. Presenta los tres escenarios mostrando el vídeo y comienza un debate sobre cómo esa escena puede resultar difícil o provocar malestar:

- ESCENARIO 1 *“Primer día de trabajo. Te presentas a tus compañeros”.*
- ESCENARIO 2 *“Pides ayuda a un compañero de trabajo”.*
- ESCENARIO 3 *“Habla con tu jefe sobre otro empleado que te ha insultado e infórmale de que no te sientes a gusto en este ambiente de trabajo”.*

ACTIVIDAD 5: ACTIVIDAD DE ROL (30 Minutos)

Tras el debate sobre lo que se ha tratado en cada guion, empieza la representación. Los participantes se dividen en tres grupos y cada grupo recibe un guion: en un transporte público, en un concierto, almuerzo de antiguos alumnos.

- Cada grupo tiene la tarea de pensar cómo podría ser el diálogo que llevaría definitivamente a un malentendido, a un fracaso. Primero piensan en cómo fracasar en la situación y no alcanzar el objetivo. ¿Qué habría que decir para llegar a una situación incómoda? (10 minutos de trabajo en grupo)
- A continuación, exponen (sólo verbalmente) en el pleno (10 minutos, para los tres grupos juntos)
- Vuelven a los grupos pequeños y trabajan en un guion exitoso: ¿Qué deberías o podrías decir para tener una buena sensación en la situación, por ambas partes? ¿Qué tienes que decir para conseguir lo que necesitas? ¿Qué frase sería útil? (10 minutos)

3. DESCANSO (30 minutos)

4. DOBLAJE DE GUIONES (60 minutos)

- Todos los participantes deben haber dado previamente su consentimiento para la grabación sonora.
- Empezando por el primer guion, muestre el vídeo y lea el guion existente en cada idioma. El guion debe adaptarse en cada idioma.
- Explica a los participantes la importancia de la voz:



- How high or low is the pitch of the voice in each line? This can be detected without the use of language by using beats, gibberish or plain sounds. This also defines the speed of each line which is linked to the inherent aim of each sentence.
- The importance of the pauses in relation to the tone of the voice within each line, namely, where do the actors stop speaking, where do they make short pauses. The breath. This is also linked to the aim of each sentence, but it also defines the mood and sentiment behind each line.
- The intonation and the general mood in each line.
- Los participantes doblarán y grabarán la primera escena, siguiendo las pautas proporcionadas en la actividad anterior.
- Dependiendo del progreso del grupo, la segunda persona del vídeo (cajera, empleada de la tienda, secretaria del médico) será doblada por el formador o por otro participante.
- Se verá la escena doblada y se discutirá cualquier mejora que consideren que se puede hacer, en línea con la discusión anterior sobre la importancia de la adaptación.
- Se volverá a grabar la escena, con las mejoras acordadas O la siguiente persona del grupo que haya trabajado en el guion anteriormente graba con las mejoras. Esto puede decidirse individualmente en función del progreso de los participantes.
- Cada persona deberá haber doblado al menos una escena.
- Dependiendo del progreso del grupo puede haber tiempo para que algunos hagan/intenten una segunda escena.
- Es importante, para establecer la parte divertida del doblaje, proporcionar una grabación de sonido alternativa en galimatías.

El esquema será:

1. Doblaje de la escena
2. Ver la escena doblada
3. Debatir las mejoras
4. Volver a grabar

GUION 1: *“Primer día de trabajo. Te presentas a tus compañeros”.*

Se propone la siguiente conversación:

Compañero de trabajo 1: jeje...

Compañero de trabajo 2: Sí, que muy bien, muy bien, muy bien hoy...

Personaje Principal: Buenos días, soy María. Acabo de empezar hoy en contabilidad.

Compañero de trabajo 1: ¡Bienvenida! Soy Marc. Encantado de conocerte.

PC: Encantada de conocerte también, hola.

Compañero de trabajo 2: Encantado de conocerte, soy Margot. ¿De dónde eres?





PC: Soy de Lovaina, pero me trasladé a Bruselas después de terminar la carrera de Finanzas.

Compañero de trabajo 1: ¡Qué bien! Soy de Grecia

Compañero de trabajo 2: Yo... que soy de Bruselas.

Compañero de trabajo 1: jeje, aquí encontrarás muchas nacionalidades.

PC: Wow, eso es genial. En mi anterior oficina todos éramos de Bruselas. Me hace mucha ilusión conocer al resto del equipo.

Compañero de trabajo 2: Eso es genial. Si necesitas algo, dínoslo.

PC: ¡Gracias!

GUIÓN 2. *“Pedir ayuda a un compañero de trabajo”.*

Personaje Principal: Hola Anna, Lo siento... No sé muy bien cómo utilizar este programa. ¿Te importaría ayudarme, por favor?

Colaborador 1: Sí, claro. ¿Qué pasa?

PP: Solía trabajar con otro programa y no estoy segura de si sigue los mismos pasos.

Colaborador 1: Vale, no pasa nada, te explico cómo se usa.

PP: ¡Gracias!

Colaborador 1: También te enviaré un email con el manual del programa y si tienes cualquier otra duda, me preguntas.

PP: Oh... Muchas gracias, Anna.

Colaborador 1: De nada, ¡adiós!

GUIÓN 3: *“Habla con tu jefe sobre otro empleado que te ha insultado e infórmale de que no te sientes a gusto en ese ambiente de trabajo”.*

Se propone la siguiente conversación:

Personaje Principal: Perdone, ¿Podría hablar con usted un momento?

Supervisor: Sí, por supuesto.

PC: Vera, es que tengo un problema que me gustaría hablar contigo.

S: Por favor, dime, ¿cuál es el problema?

PC: Algunos de mis compañeros me han estado insultando y no me siento a gusto trabajando con ellos...

S: Siento mucho oír esto. Veré qué medidas puedo tomar para solucionar este problema y asegurarme de que esto no vuelva a ocurrir.

PC: Muchas gracias.

S: Lo siento de nuevo.



Consejo: Comenta con los participantes sobre el volumen, el tono y los diferentes matices que puede adoptar la voz. Explora cómo la voz diferencia y expresa los sentimientos. Habla de lo que queréis conseguir en cada diálogo y proponed tonos de voz en relación con lo que queréis conseguir.

5. COMENTARIOS (5 minutos)

Resumir los aspectos importantes de la sesión.

Resumir los aspectos importantes de la sesión.

Todos los participantes se ponen de pie y el profesor hace las siguientes preguntas a los participantes (Ver actividad 2: la línea):

- En una escala del 1 (totalmente aburrido) al 10 (muy divertido): ¿Cuánto te ha gustado la sesión de hoy?
- Se puede preguntar una por una sobre todas las actividades de la sesión.
- En una escala de 1 (muy difícil) a 10 (muy fácil): ¿Qué opinas de la sesión de hoy?
- En una escala de 1 (totalmente de acuerdo) a 10 (muy en desacuerdo): ¿cómo valoras las siguientes frases?
 - No cambiaría nada de la sesión
 - Estoy contento de haber participado en esta sesión
 - ...

Pregunta a los participantes que comenten individualmente por qué se han situado en ese sitio de la escala imaginaria, para saber qué les ha gustado y qué les ha resultado más difícil.

Asegúrate de que haya un debate en grupo y espacio para que los participantes compartan sus ideas, perspectivas y sugerencias. Fomenta una comunicación abierta y respetuosa.

Toma nota de los temas comunes, las áreas de mejora y los comentarios positivos y negativos que surjan durante el debate.

Resume los puntos clave del debate y agradece a los participantes sus aportaciones.

Para terminar, resuelve cualquier malentendido o dificultad, alivia la tensión, si ha surgido, agradece a todos su esfuerzo y cierra la sesión.



SESIÓN 6:

FAMILIA Y COMPAÑEROS DE PISO



1. INTRODUCCIÓN (15 minutos)

ACTIVIDAD 1: HISTORIA ENCADENADA

Forma un círculo con todos los participantes.

Explica que vas a iniciar una historia encadenada, en la que cada persona añadirá una línea para crearla.

Comienza la cadena con la primera línea de forma dramática o exagerada. Por ejemplo: “¡No puedo creer lo que acabo de ver!”.

La persona a tu derecha continúa la cadena añadiendo su frase y construyendo así una historia. Por ejemplo: “¡Parecía sacado de una pesadilla!”.

La siguiente persona añade su frase, y así sucesivamente, con cada participante aportando una nueva frase.

Anime a los participantes a utilizar su creatividad e imaginación para que la historia resulte atractiva e interesante.

La cadena de diálogo continúa hasta que todos hayan tenido la oportunidad de contribuir varias veces o hasta que la historia llegue a un punto final natural.

Para hacerlo más desafiante, los participantes también pueden intentar incorporar emociones, acentos o voces de personajes específicos en sus frases.

Una vez completada la cadena de diálogos, se puede reflexionar sobre la historia creada y comentar los momentos especialmente divertidos o creativos.

Esta actividad resulta divertida y atractiva para empezar a calentar la voz, ya que anima a los participantes a pensar y a colaborar en la creación de una historia espontánea a través del diálogo, preparando el terreno para otras actividades de doblaje.

2. FAMILIARIZACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS GUIONES PROPUESTOS

ACTIVIDAD 1: LA LÍNEA (10 minutos)

Introducir el tema de la sesión (ocio y tiempo libre) con la siguiente actividad:

El formador elige un espacio libre en la sala y dibuja una línea imaginaria en el suelo: “Este extremo de la línea significa “cero/nada/nunca” y este extremo de la línea significa “a diario, muy a menudo, todo el tiempo”. Voy a hacer un par de preguntas, por favor, pónganse de pie y colóquense a lo largo de la línea en función de cómo responderían a cada pregunta”.

Todos los participantes se ponen de pie y el formador comienza con las preguntas, que se pueden adaptar en función de cada grupo:

Todos los participantes se ponen de pie y el formador les hace las tres preguntas siguientes:





- a. ¿Con qué frecuencia a la semana hablas con tus familiares?
- b. ¿Con qué frecuencia al mes te reúnes con uno de tus familiares? (Puede preguntar primero “en una semana” o adaptarlo).
- c. ¿Con qué frecuencia al mes tienes que pedir algo a uno de tus familiares? ¿Sueles ayudar?
- d.

El objetivo es darnos cuenta de que a menudo tenemos que relacionarnos con la gente con la que convivimos. Por lo tanto, es importante saber cómo actuar y reaccionar y ser capaces de expresar necesidades, quejas, sentimientos y emociones respetando a los demás para mejorar la relación y la convivencia.

ACTIVIDAD 2: CONVERSACIONES Y REFLEXIÓN SOBRE LA FAMILIA Y LOS COMPAÑEROS DE PISO (20 Minutos)

Divide a los participantes en pequeños grupos.

Explica que cada grupo tendrá una breve situación o conversación relacionada con las interacciones familiares o con los compañeros de piso.

Proporciona a cada grupo un guion escrito del escenario o conversación, existe la opción de dejar las líneas de diálogo en blanco para que los participantes las rellenen con su propio doblaje, imaginando cómo hablarían e interactuarían los personajes del escenario o conversación.

Estos son tres ejemplos de escenarios: (ver tabla en página siguiente)



Escenario 1: Cena familiar

Personajes: Madre, Padre, Hijo, Hija

Diálogo:

Madre: “¡La cena está lista! Por favor, venid todos a la mesa”.

Padre: “Estoy terminando un trabajo. Voy en unos minutos”.

Hijo: “¿Puedo comer postre extra si termino todas mis verduras?”

Hija: “No tengo hambre. ¿Puedo comer más tarde?”.

Escenario 2: Tareas del compañero de piso

Personajes: Compañero de piso 1, Compañero de piso 2

Diálogo:

Compañero de piso 1: “Oye, ¿has sacado ya la basura?”.

Compañero de piso 2: “No, pensaba que esta semana te tocaba a ti”.

Compañero de piso 1: “Yo lo hice la última vez. Ahora te toca a ti”.

Compañero de piso 2: “Bien, lo haré. Pero me lo debes”.

Escenario 3: Conflicto entre hermanos

Personajes: Hermano, Hermana

Diálogo:

Hermano: “¡Te llevaste mis auriculares sin preguntar! ¡Devuélvemelos!”

Hermana: “Sólo los he usado un rato. Nunca me dejas usarlos”.

Hermano: “Son míos, y deberías habérmelos pedido. No es justo”

Hermana: “Siempre eres tan posesivo. Te los devolveré, pero sólo si dejas de exagerar”.

Una vez que los participantes estén listos, pídeles que realicen su doblaje. Anima a los participantes a que imaginen la voz de los distintos personajes, los estilos de comunicación, las relaciones y las diversas dinámicas que existen en el seno de las familias y en los entornos de compañeros de piso. Después de cada actuación, se generará un breve debate sobre lo que el grupo entiende por tiempo en familia y tiempo con compañeros de piso, si creen que son cosas iguales o diferentes. Se aportará la siguiente información: familia y compañeros de piso son conceptos relacionados pero diferentes.

Familia: grupo de personas unidas por los lazos del matrimonio, la sangre o la adopción, que constituyen un hogar único e interactúan entre sí en sus respectivas posiciones sociales, normalmente las de cónyuges, padres, hijos y hermanos. Aunque la familia es la unidad social fundamental de la mayoría de las sociedades humanas, su forma y estructura varían ampliamente.

Compañeros de piso: dos o más personas que comparten el mismo alojamiento, una casa o un apartamento.



Se pueden utilizar algunas preguntas:

Flatmates: one of two or more persons sharing the same accommodation, a house or an apartment.

Some questions can be used:

- a. ¿Qué temas surgieron en la conversación?
- b. ¿Te ha llamado la atención alguna frase o momento concreto? ¿Por qué?
- c. ¿Qué ideas u observaciones pueden extraerse de las actuaciones de doblaje sobre la dinámica familiar o de compañeros de piso?

ACTIVIDAD 2: DUB IT RIGHT! (20 minutos)

Utiliza los tres vídeo-escenarios proporcionados. Se trata de una actividad de improvisación y creatividad en la que los participantes tienen que inventar las frases que correspondan a la escena y a los personajes de la pantalla.

1. Divide a los participantes en parejas o grupos.
2. Reproduce el vídeo-escenario en una pantalla y silencia el audio original.
3. Da a cada grupo unos minutos para debatir y proponer su propio diálogo para la escena. Considera la posibilidad de añadir un límite de tiempo para elaborar el diálogo.
4. Una vez que los participantes estén listos, vuelve a empezar la escena y cada grupo se turna para leer el diálogo.
5. Continúa con las otras dos escenas y rota a los participantes para asegurarte de que todos tienen la oportunidad de participar.

Nota: Puede ser útil proporcionar una plantilla donde escribir las líneas, y que proporcione la estructura de diálogo de la escena.

ACTIVIDAD 3: DEBATE (10 minutos)

Discute cuáles son los escenarios en los que se encuentran a menudo y qué puede ser o es estresante en ellos. Presenta los tres escenarios mostrando el vídeo y comienza un debate sobre como esa escena puede resultar difícil o provocar malestar:

- **ESCENARIO 1** *“Hablar con un compañero de piso que nunca hace sus tareas”*
- **ESCENARIO 2** *“compañera de piso pide cada semana compañeros para compartir las tareas domésticas. Pero le resulta difícil cocinar”*
- **ESCENARIO 3** *“Últimamente no te encuentras bien y no quieres pedir ayuda. Cuando tu padre te ve insiste en visitar a un profesional de la salud mental”*

ACTIVIDAD 4: JUEGO DE ROL (30 minutos)

Los participantes se dividen en tres grupos y cada grupo recibe un guion.





- Cada grupo tiene la tarea de pensar cómo podría ser el diálogo que llevaría definitivamente a un malentendido, a un fracaso. Primero piensan en cómo fracasar en la situación y no alcanzar el objetivo. ¿Qué tendrías que decir para llegar a una situación incómoda? (10 minutos de trabajo en grupo)
- A continuación, exponen (sólo verbalmente) en el pleno (10 minutos, para los tres grupos juntos)
- Vuelven a los grupos pequeños y trabajan en un guion exitoso: ¿Qué deberías o podrías decir para tener una buena sensación en la situación, por ambas partes? ¿Qué tienes que decir para conseguir lo que necesitas? ¿Qué frase sería útil? (10 minutos)

3. DESCANSO (30 minutos)

4. DOBLAJE DE LOS GUIONES (60 minutos)

- Todos los participantes deben haber dado previamente su consentimiento para la grabación sonora.
- Empezando por el primer guion, muestre el vídeo y lea el guion existente en cada idioma. El guion debe adaptarse en cada idioma.
- Explica a los participantes la importancia de la sincronización labial:
 - ¿Qué es la sincronización labial (lip sync)? ¿Cómo se identifica? ¿Cómo se consigue?
 - La importancia de la sincronización labial en el ritmo, la adaptación, el significado, la actuación.
 - ¿Es importante la sincronización labial en el proyecto DUB-IN?
- Los participantes doblarán y grabarán la primera escena, siguiendo las directrices proporcionadas en la actividad anterior.
- Dependiendo del progreso del grupo, la segunda persona del vídeo (cajera, empleada de la tienda, secretaria del médico) será doblada por el formador o por otro participante.
- Se verá la escena doblada y se discutirá cualquier mejora que consideren que se puede hacer, en línea con la discusión anterior sobre la importancia de la adaptación.
- Se volverá a grabar la escena, con las mejoras acordadas O la siguiente persona del grupo que haya trabajado en el guion anteriormente graba con las mejoras. Esto puede decidirse individualmente en función del progreso de los participantes.
- Cada persona deberá haber doblado al menos una escena.
- Dependiendo del progreso del grupo puede haber tiempo para que algunos hagan/intenten una segunda escena.
- Es importante, para establecer la parte divertida del doblaje, proporcionar una grabación de sonido alternativa en galimatías.



El esquema será:

1. Doblaje de la escena
2. Ver la escena doblada
3. Debatir las mejoras
4. Volver a grabar

GUIÓN 1: “Hablar con un compañero de piso que nunca hace sus tareas”:

Se propone la siguiente conversación.

Personaje Principal: ¡Hola! ¿Podríamos hablar un rato?

Compañero de Piso: Sí, claro, ¿de qué te gustaría hablar?

PP: De las tareas del hogar, es que siento que hago yo todo, como fregar, recoger y se está volviendo un poco agobiante.

Compañero de Piso: Bueno, yo también hago algunas cosas

PP: Sí, pero tengo la sensación de que yo hago más y quizá pudiéramos establecer un horario y repartir las tareas entre las dos.

Compañero de Piso: Vale, bien sí, sin problema.

PP: Vale, ¿digamos que podemos quedar mañana por la tarde, sobre las 7 y así hacemos el horario?

Compañero de Piso: Sí, claro, bien.

PP: oh, genial.

Compañero de Piso: ¡Gracias!

GUIÓN 2: Para el guion 2: “Uno de tus compañeros de piso te pide compartir las tareas. Pero a ti te resulta difícil cocinar”

Se propone la siguiente conversación:

Compañera de Piso: Margarita, tenemos que hablar de repartir las tareas de casa, estoy cansada de hacerlo todo yo.

PP: Vale, me parece bien, pero ¿podemos ver que tareas son y cómo repartirlas?

Compañera de Piso: ¡Creo que lo hago yo todo y tú nunca cocinas!

PP: Vale, es que hay cosas que no me gusta hacer, pero hay otras que me encanta hacer, así que podíamos ver cómo repartirlas.

Compañera de Piso: Está bien, pero de manera que no tenga que hacerlo todo yo.

PP: Bueno, ya sabes que no me gusta cocinar, pero podría fregar los platos después de comer, ¿Qué parece bien?

Compañera de Piso: Vale, está bien, pero tenemos que mirar el resto de tareas y las dividimos también.





PP: Sí, pero de verdad, a mí no me gusta nada cocinar.

Compañera de Piso: Está bien, pero de manera que no tenga que hacerlo todo yo.

PP: Bueno, ya sabes que no me gusta cocinar, pero podría fregar los platos después de comer, ¿Qué parece bien?

Compañera de Piso: Vale, está bien, pero tenemos que mirar el resto de tareas y las dividimos también.

PP: Sí, pero de verdad, a mí no me gusta nada cocinar.

GUIÓN 3: “Últimamente no te encuentras bien y no quieres pedir ayuda. Cuando tu padre te ve insiste en visitar a un profesional de la salud mental”

Se propone la siguiente conversación:

A: Hola mamá, me alegro de verte.

Papá de A: ¡Hola! ¿Cómo estás? No has estado en contacto últimamente.

A: Sí, he estado muy ocupado sin trabajo y con mis amigos.

Papá de A: Lo sé, pero, amor, ¡pareces muy cansado!

A: Bueno, ya te lo he dicho. ¿Es que estoy cansado de estar ocupado todo el tiempo...?

Papá de A: Lo sé, lo sé. Es que parece que ya no te cuidas tanto como antes.

A: ¿Qué quieres decir con eso?

El padre de A: Tu ropa no está lavada y ya te he dicho que pareces cansado y afligido.

A: Sí, estoy cansado, pero...

Papá de A: Lo sé... Pero ¿te gustaría ir a visitar la clínica y quizás ver a esa trabajadora social que tanto te gustaba?

A: No creo que puedan ayudarme.

Papá de A: Sí, pero no lo sabremos a menos que vayamos a visitarles. Puedo ir contigo si quieres.

A: ¡Vale! Me parece bien, ¿puedes llamarles y preguntarles si ella estará allí?

Papá de A: Sí, claro. ¡Y ya sabes que iré contigo!

A: Te necesito.

Utiliza los conocimientos adquiridos anteriormente para intentar sincronizarte con la duración de cada línea. Es importante marcar las pausas y las respiraciones. Encuentre el ritmo de la frase y sincronízalo con el diálogo.

En este punto de la formación, si logras sincronizar tiempos, pausas y respiraciones, serás capaz de combinar todas las técnicas aprendidas para interpretar el diálogo.

5. FEEDBACK (15 minutes)

Resumir los aspectos más importantes de la sesión.





Todos los participantes se ponen de pie y el profesor hace las siguientes preguntas a los participantes (Ver actividad 2: la línea):

- En una escala del 1 (totalmente aburrido) al 10 (muy divertido): ¿Cuánto te ha gustado la sesión de hoy?
- Se puede preguntar una por una sobre todas las actividades de la sesión.
- En una escala de 1 (muy difícil) a 10 (muy fácil): ¿Qué opinas de la sesión de hoy?
- En una escala de 1 (totalmente de acuerdo) a 10 (muy en desacuerdo): ¿cómo valoras las siguientes frases?
- No cambiaría nada de la sesión
- Estoy contento de haber participado en esta sesión

...

Pregunta a los participantes que comenten individualmente por qué se han situado en ese sitio de la escala imaginaria, para saber qué les ha gustado y qué les ha resultado más difícil.

Asegúrate de que haya un debate en grupo y espacio para que los participantes compartan sus ideas, perspectivas y sugerencias. Fomenta una comunicación abierta y respetuosa.

Toma nota de los temas comunes, las áreas de mejora y los comentarios positivos y negativos que surjan durante el debate.

Resume los puntos clave del debate y agradece a los participantes sus aportaciones.

Para terminar, resuelve cualquier malentendido o dificultad, alivia la tensión, si ha surgido, agradece a todos su esfuerzo y cierra la sesión.







Bibliografía

- Antoniou, M. (2017). 'Performing Ancient Greek Tragedy in Twentieth-Century Greece: Dimitris Rontiris and Karolos Koun'. *New Theatre Quarterly*. 33:1, 31-46. DOI: 10.1017/S0266464X16000610
- Bosseaux, Ch. (2015). *Dubbing, Film and Performance. Uncanny Encounters*. Bern: Peter Lang.
- Chion, M. (1999). *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Giesen, R. & Khan, A. (2018). *Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting, and Visualizing*. London and New York: CRC Press.
- Herrero, S. A. & Peromingo, P. J.P. (2020). 'La evolución del español a través del doblaje en España'. In Valiente, C. A. (ed.), *Avanca Cinema 2020*. Avanca: Ediciones Cine-Club de Avanca, pp. 519-524.
- Koun, K. (2000). *Κάνουμε θέατρο για την ψυχή μας (Creating Theatre for Our Soul)*, Athens: Kastaniotis
- Moragwa, A. (2020). 'What Does a Re-recording (Dubbing) Mixer (Film & TV) Do?' *DubbingKing*. <https://dubbingking.com/what-does-a-re-recording-mixer-film-and-tv-do/>
- Munday, J. (2008). *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. London: Routledge.
- Obiso, W. M. (2020). 'How to Get the Best Voice-Actors for Dubbing'. *DubbingKing*. Retrieved November 10, 2022, from <https://dubbingking.com/steps-to-ensure-that-you-get-the-best-foreign-cast-for-dubbing/>
- Perez Segura, M. (2020, 7 February). 'How Does Movie Dubbing Work? A Step by Step'. *DayTranslationblog*. Retrieved November 8, 2022, from <https://www.daytranslations.com/blog/movie-dubbing/>
- Posada Pamplona, M. (2019). 'The Power of our voice'. *Medium*. <https://medium.com/@mateoposadapamplona/the-power-of-our-voice-cc70a8cc5a85>
- Pavesi, M., Formentelli, M. and Ghia. E. (eds.). (2014). *The Languages of Dubbing*. Bern: Peter Lang.
- Ranzato, I. (2016). *Translating Culture Specific References on Television. The Case of Dubbing*, London & New York: Routledge.
- CEDEFOP – CENTRE FOR THE DEVELOPMENT OF VOCATIONAL TRAINING. (1996): *Vocational Training Glossarium*. Thessaloniki: CEDEFOP.
-
- Elsener, T. (2019, May 17). *Le doublage : tout savoir sur ce domaine encore méconnu*. Hitek. Retrieved October 13, 2022, from https://hitek.fr/actualite/doublage-francais-technique_19215
- Hendricks, K. (2012). *Seeing a movie in Brussels: a maze of dubbing and subtitles*. The Bulletin. Retrieved October 13, 2022, from <https://www.thebulletin.be/seeing-movie-brussels-maze-dubbing-and-subtitles>
- Houthuys, S. (n.d.). *The differences between Flemish pupils acquiring English and Walloon pupils acquiring English before the input of formal instruction [Master dissertation]*. University of Ghent.

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



- James (2007, October 11). Faut-il privilégier la VO à la VF ? AgoraVox. Retrieved October 13, 2022, from <https://www.agoravox.fr/culture-loisirs/culture/article/faut-il-privilégier-la-vo-a-la-vf-30192>
- Keating, D. [@DaveKeating]. (2019, June 12). Very interesting map of who dubs and who subtitles in Europe. You can see the direct correlation between this and English proficiency.
- For the blue countries, film & TV serve as a constant English lesson throughout one's life. Lessons in school become practically unnecessary. Twitter. <https://twitter.com/davekeating/status/1138756897505517568>
- Vif, S. L. (2020, December 4). Dans les coulisses du doublage (1/2) : « Nous sommes des acteurs (presque) comme les autres » (Vidéo). Le Vif. Retrieved October 13, 2022, from <https://www.levif.be/belgique/dans-les-coulisses-du-doublage-1-2-nous-sommes-des-acteurs-presque-comme-les-autres-video/>
- Wikipedia contributors. (2022, September 15). Doublage. Retrieved October 13, 2022, from <https://fr.wikipedia.org/wiki/Doublage>
- Cerezo Merchán, B. (2016). La traducción para el doblaje en España: Mapa de convenciones. La traducción para el doblaje en España, 1-181. DOI: <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4416610>
- Chaume Varela, F., y García de Toro, C. (2001). El doblaje en España: Anglicismos frecuentes en la traducción de textos audiovisuales. DOI: https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/2945/1/ritt6_09varela_toro.pdf
- Galán, M. B. S. (2020). La obligatoriedad del doblaje durante el primer Franquismo. Entre censura, defensa del idioma y recaudación. In Historia y cine. El primer franquismo 1939-1945 (pp. 61-78). Universitat de Barcelona. DOI: https://issuu.com/ub102/docs/vol._ii_-_vii_congreso_internacional_de_historia_y
- Ibáñez, A. M., Miralles, G. T., y TRAMA, G. (2013). Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España. TRANS: Revista de Traductología, (17), 35-50.
- Sáenz-Herrero, Á., y Rica-Peromingo, J. P. (2020). La evolución del español a través del doblaje en España. AVANCA | CINEMA, 513-518. DOI: <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/155>
- Zaro, J. J. (2000). Perspectiva social del doblaje y la subtitulación. Traducción subordinada (I). El doblaje, 127-138.



Co-funded by
the European Union



Links relevantes para el doblaje

- [How Does Dubbing Work? \[Simple Steps to Record the Voice Rightly\] \(tridindia.com\)](https://tridindia.com)
- [How Dubbing Works: The Video Dubbing Process & Best Practices \(cminyla.com\)](https://cminyla.com)
- <https://nofilmschool.com/what-is-dubbing#How+to+Dub+a+Movie+or+Show>
- <https://bunnystudio.com/blog/what-is-dubbing/>
- <https://clipchamp.com/en/blog/what-is-dubbing/#how-to-dub-your-audio-in-postproduction>
- <https://dubbingking.com/what-is-the-technical-process-of-dubbing/>
- <https://www.daytranslations.com/blog/movie-dubbing/>
- <https://www.rsdoublage.com/accueil.html>
- <https://www.levif.be/belgique/dans-les-coulisses-du-doublage-1-2-nous-sommes-des-acteurs-presque-comme-les-autres-video/>
- https://www.youtube.com/watch?v=j_vQMwyTdXw
- https://hitek.fr/actualite/doublage-francais-technique_19215
- <http://www.allodoublage.com>
- https://twitter.com/Vehéfisme?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor
- <https://dubbingking.com/dubbing-in-film-video-games-and-music/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=04a7xcntGzY>
- https://www.youtube.com/watch?v=39Fa8Zv59_M
- <https://www.interpretit.eu/el/blog/item/15-dubbing-for-the-first-time>
- <https://popaganda.gr/stories/372621-2/>
- <http://hdl.handle.net/11713/2223>
- <https://opencourses.ionio.gr/modules/document/file.php/.pdf>
- https://amea.gov.gr/action#st_23
- <https://uis.unesco.org/en/glossary-term/adult-education>
- <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>
- <https://www.european-agency.org/resources/glossary?page=7>
- <https://www.euroinnova.edu.es/caracteristicas-y-definicion-de-ocio-y-tiempo-libre>
- <https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales/>

DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



- https://www.insst.es/documents/94886/326775/ntp_667.pdf/0c56eb86-4771-4545-adab-59bd972c-ce41?version=1.0&t=1528459821149#:~:text=Ahora%20bien%2C%20C2%BFqu%C3%A9%20es%20ser%20asertivos%3F&text=Se%20define%20asertividad%20como%20la,los%20derechos%20de%20los%20dem%C3%A1s.
- <https://www.plenainclusion.org/discapacidad-intelectual/recurso/empleabilidad/>
- <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16215/Ajuste%20Persona-Entorno%20Laboral%20y%20su%20Relacion%20con%20la%20Satisfaccion%20Laboral%20y%20la%20Satisfaccion%20Vital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <https://fundacionadecco.org/azimut/diferencias-entre-empleo-ordinario-y-empleo-protegido/>

• Videografía

- *The Lion King 1994 – Scar Hits Sarabi – One Line Multilanguage (63 Languages)* <https://www.youtube.com/watch?v=LFtyiWaCnMA>
- ‘Top 10 Celebrity Voice Actors from Animated Family Movies’, <https://www.youtube.com/watch?v=8F-hHadKjQF8>



DUB-IN CURRICULUM PARA FORMADORES

Manual sobre la aplicación del doblaje para la mejora de habilidades sociales en personas con discapacidad psicosocial.



Co-funded by the European Union