

LE PROCESSUS AUDIO DES JEUX VIDÉO

Le processus de production sonore n'est pas universel. Chaque projet est unique et varie selon la localisation, la portée, le rythme du cycle de développement et même les préférences individuelles. L'enregistrement sonore d'un contenu localisé ne se déroule pas de la même manière qu'avec du contenu original. De même, enregistrer pour un jeu de dix heures n'a rien à voir avec un jeu de 80 heures.

Néanmoins, la plupart des projets suivent un schéma global composé de plusieurs étapes cruciales.



0 PROTOTYPAGE

Lors de la production d'un jeu vidéo, l'équipe de développement part souvent d'un prototype doté d'aucun, voire peu, de sons originaux. À partir de là, elle travaille sur une tranche verticale qui comprend de la voix, des effets sonores bruts ou empruntés et de la musique. Cette phase vaut uniquement pour les projets audio en version originale.



1 FAMILIARISATION/LANCEMENT

Une fois qu'un script a été esquissé, l'équipe de développement contacte une entreprise de production sonore, ou studio. Le studio collabore avec les développeurs afin de comprendre leurs besoins et leurs attentes, faire connaissance avec la licence et déterminer les fenêtres d'enregistrement en fonction des exigences de livraison.

Dans le cas des projets audio en VO, c'est à cette étape que le travail de conception de la musique et des effets sonores du jeu est amorcé. En fonction des besoins et des capacités des développeurs, ces tâches peuvent être effectuées en grande partie en interne, via des travailleurs indépendants ou en recrutant une société de production.



2 CASTING, CONTRATS ET PLANIFICATION

Les équipes locales de direction de casting se servent des consignes données par le client, des scripts et des descriptions des personnages pour rassembler des échantillons de casting. Elles peuvent fournir des démonstrations pour les acteurs suggérés, demander à des acteurs d'enregistrer des démonstrations spécifiques au projet ou organiser des auditions en interne. Les développeurs consultent ces données et sélectionnent les acteurs et actrices qui correspondent le mieux au rôle. Ensuite, les candidats retenus sont contactés, les termes des contrats sont confirmés et la planification des enregistrements est finalisée.



3 PRÉPARATION DES ÉLÉMENTS SOURCES

Les développeurs fournissent des éléments sources, dont le matériel de référence pour les projets audio en VO, les scripts, l'audio source, les contraintes d'enregistrement et tout autre matériel de référence pour l'audio localisé. Le studio vérifie que tout est en ordre. Si un problème survient, le studio le signale aux développeurs ou le résout en adéquation avec les attentes de ce dernier. Parmi les problèmes d'éléments sources les plus courants, on retrouve les fichiers de références manquants ou les erreurs de script. Dans le cas des projets de doublage, il peut également s'agir de mauvaises correspondances entre le script et les extraits de voix en langue source, de variantes de genre spécifiques à une langue, etc.



4 TRADUCTION, RÉVISION ET ADAPTATION DES SCRIPTS

Uniquement pour les projets audio localisés, les scripts et les métadonnées sont traduits et révisés. En plus de la traduction des scripts, un-e linguiste met en place des glossaires de prononciation pour des termes uniques, y compris des expressions de la langue originale et des noms propres. Ces glossaires et autres notes seront ensuite utilisés par la direction artistique du studio lors de l'enregistrement.

Lorsque l'audio source est disponible, on vérifie une nouvelle fois les scripts traduits. Un-e responsable des révisions de dialogues écoute l'audio source pour se faire une idée du rythme et de l'intensité. Enfin, les ajustements requis sont appliqués pour que les dialogues soient prenants et que chaque ligne corresponde aux contraintes de durée et de synchronisation.



5 ENREGISTREMENT EN STUDIO

C'est là que les enregistrements ont lieu ! La direction artistique guide la performance des acteurs pour que le dialogue enregistré corresponde à la vision créative. Au fil de l'enregistrement des lignes de dialogue, la direction suggère des idées, fournit des exemples et demande les changements nécessaires pour que la performance soit optimale. Pendant ce temps, l'ingénieur-e du son enregistre et rassemble les voix.

La direction peut choisir d'enregistrer des prises alternatives s'il y a un doute sur la performance ou si des variations sont désirées dans le but de les affiner plus tard. Parfois, l'équipe d'enregistrement peut changer le script lors du processus d'enregistrement si une ligne ne sonne pas de manière naturelle ou si une meilleure idée est trouvée sur le vif.

Une équipe d'enregistrement locale est généralement composée d'un-e acteur-ice de doublage, d'un-e directeur-ice artistique et d'un-e ingénieur-e du son. Lors de projets complexes, on peut ajouter à l'équipe un-e ingénieur-e de script ou un-e linguiste supplémentaire. Des représentants des développeurs peuvent également choisir d'assister à l'enregistrement.



5.5 NOUVELLES PRISES ET INTÉGRATION

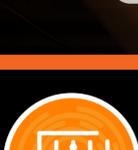
La production sonore d'une VO débutant avant que le jeu ne soit achevé, les enregistrements ne sont presque jamais terminés en une seule session. Une fois la première phase d'enregistrement évaluée, une seconde phase a lieu, comprenant généralement des itérations de la première. Ce qui peut inclure le contenu qui a été modifié ou ajouté au script, ou les nouvelles prises. C'est à cette étape que les ingénieurs du son commencent généralement à esquisser les cinématiques et à intégrer les effets sonores et les musiques dans le jeu. Si nécessaire, plusieurs phases peuvent avoir lieu pendant le reste du processus afin d'accommoder les modifications de contenu et obtenir le résultat désiré.



6 CHANGEMENTS SUIVANT L'ENREGISTREMENT

Tout changement dans le script effectué par l'équipe d'enregistrement est immédiatement vérifié par le responsable des révisions de dialogue pour s'assurer que le script reste de qualité et qu'aucune erreur n'a été introduite.

VO OU DOUBLAGE
La nature du contenu (original ou doublage localisé) est l'un des facteurs les plus importants affectant le processus d'enregistrement. Bien entendu, le contenu localisé subira des vérifications et des équilibrages qui n'ont pas lieu d'être dans le cas d'une VO. De plus, contrairement au contenu localisé, l'enregistrement d'une VO se fait rarement en une seule fois.
Lors de la localisation, l'intégralité du jeu, ou au moins de la livraison, est achevée dans sa langue originale et le studio reçoit souvent le script entier. Dans le cas d'un contenu original, on commence souvent par un prototype ou tranche verticale et une bonne partie ne sera pas conservée par la suite. Les enregistrements commencent pour de bon à une étape ultérieure de la production, mais le jeu peut toujours être modifié, ce qui conduit à de nouvelles révisions ou coupures.



7 NETTOYAGE ET DÉCOUPAGE

Les fichiers audio, y compris les prises alternatives, sont nettoyés, découpés et nommés de manière automatique.



8 NIVELLEMENT ET TRAITEMENT DES EFFETS SONORES

Les fichiers audio sont grossièrement nivelés (équilibrage du volume), comprimés et égalisés. Une chaîne de réverbérations, délais, suppressions de sons, distorsions, etc. Les plug-ins et les préréglages utilisés peuvent être déterminés par les développeurs ou créés à partir de zéro pour obtenir un son particulier. Ensuite, les fichiers sont de nouveau nivelés. Généralement, chaque fichier de loc est ajusté pour correspondre aux LUFs moyen et maximum de la source et modifié à partir de là.



9 MIXAGE ET SYNCHRONISATION

Les fichiers audio sont édités pour correspondre aux visuels. Souvent au centre de l'expérience joueur, les cinématiques reçoivent une attention particulière et ont leurs propres conditions de synchronisation, mixage et édition. En fonction des besoins des développeurs, l'ingénieur-e du son peut exporter les pistes de voix brutes de chaque interlocuteur, ou bien une vidéo multicanale entièrement mixée.

Pour les projets audio en VO, cette étape peut couvrir l'intégralité des sorties alpha et bêta d'un jeu vidéo. Lors de la phase alpha, l'animation des cinématiques est programmée et les ingénieurs peuvent donc sérieusement se mettre à la tâche. À la fin de l'alpha, l'intégration des voix, musiques et effets sonores doit être terminée. Les ingénieurs travaillent alors sur les touches finales des musiques et du mixage des cinématiques.



10 ASSURANCE QUALITÉ LOCALE

L'audio localisé doit subir un contrôle qualité linguistique. Les équipes de LQA audio, composées de natifs, vérifient que chaque prise correspond aux exigences en matière de jeu d'acteur, de nettoyage, de durée et de synchronisation, mais aussi que le script correspond à l'audio et que les exigences techniques sont respectées afin que chaque ligne de dialogue touche son public.

Bien que cette tâche puisse être automatisée, une expertise humaine est nécessaire pour obtenir une réaction positive de la part des joueurs.



11 ASSURANCE QUALITÉ AVANT LIVRAISON

Les équipes d'assurance qualité effectuent de nouvelles vérifications avant la livraison : durée, exigences techniques, conventions de nommage et structures de dossier. Elles vérifient une dernière fois que rien n'est passé sous le radar. Elles s'occupent de préparer et de livrer les fichiers aux développeurs en utilisant la méthode de livraison demandée.

Une phase spéciale d'assurance qualité est prévue pour les VO : vérification des spécifications techniques, de la cohérence et de la qualité et de l'équilibrage de l'audio. Chaque fichier doit être présent et correctement nommé.



12 SURVEILLANCE DE LA QUALITÉ

La qualité ne s'arrête pas à la livraison. Les studios les plus méticuleux feront subir à des échantillons du contenu livré des évaluations de qualité intensives afin d'identifier les problèmes les plus mineurs et d'intervenir avant qu'ils n'affectent les clients. Un tableau de bord est utilisé pour analyser les commentaires des sites de critiques et détecter les performances insuffisantes.

LIONBRIDGE



POUR EN SAVOIR PLUS, CONSULTEZ LE SITE
GAMES.LIONBRIDGE.COM/FR