

EL VIDEOJUEGO PROCESO DE AUDIO

El proceso de producción de audio no es un procedimiento estándar. Cada proyecto es único y varía en función de factores como la localización, el alcance, el ritmo del ciclo de desarrollo e incluso las preferencias individuales. Grabar audio localizado no es lo mismo que grabar audio en versión original.

Del mismo modo, grabar para un juego de 10 horas no es lo mismo que grabar para uno de 80 horas.

Aun así, la mayoría de los proyectos siguen un patrón general que consta de algunos pasos clave.



0 CREACIÓN DE PROTOTIPOS

Durante la producción de un videojuego, los desarrolladores suelen trabajar con un prototipo, que puede tener poco o ningún sonido original. A partir de ahí, trabajan en un corte vertical, que incluye voz, efectos especiales originales o prestados y música. Esta es una fase exclusiva de los proyectos de audio en versión original.



1 FAMILIARIZACIÓN/INICIO

Una vez redactado el guion, la desarrolladora se pone en contacto con una productora o estudio de audio. El estudio trabaja con la desarrolladora para comprender sus necesidades y expectativas, adquirir conocimientos sobre el título y determinar los plazos de grabación en función de los requisitos de entrega.

En los proyectos de audio en versión original, el trabajo inicial de diseño de la música y los efectos sonoros del juego comienza en esta fase. En función de las necesidades y capacidades de la desarrolladora, la mayor parte de este trabajo puede llevarse a cabo internamente, o bien recurrir a trabajadores autónomos o contratar a una empresa de producción para que realicen la mayor parte del trabajo.



2 CASTING, CONTRATOS Y PLAZOS

Los directores de casting locales aprovechan las aportaciones de los clientes, los guiones y las biografías de los personajes para elaborar muestras de casting. Se pueden proporcionar maquetas de los actores propuestos, hacer que los actores graben maquetas específicas para un proyecto u organizar audiciones en el estudio. La desarrolladora revisa estos materiales y elige a los actores más adecuados para el papel, tras lo cual se contacta con ellos, se confirman los términos contractuales y se ultiman los plazos de grabación.



3 PREPARACIÓN DE RECURSOS DE ORIGEN

La desarrolladora presenta los recursos de origen, incluido el material de referencia para los proyectos de audio en versión original, los guiones, el audio de origen, las limitaciones de grabación y cualquier material de referencia adicional para el audio localizado. El estudio valida que todo esté en orden. Si surge algún problema, se informa a la desarrolladora o se resuelve conforme a las expectativas. Entre los problemas más comunes, se encuentran la falta de archivos de referencia y los errores de guion. En los proyectos de doblaje, también pueden incluirse desajustes entre el guion y los archivos de voz del idioma de origen, variantes de género del idioma, etc.



4 TRADUCCIÓN, REVISIÓN Y ADAPTACIÓN DE GUIONES

En los proyectos localizados, los guiones y metadatos se traducen y revisan según proceda. Además de la traducción de guiones, un lingüista crea glosarios de pronunciación para términos únicos, incluidas frases, nombres y otros sustantivos propios de la lengua original. Estos glosarios y otras notas son utilizados posteriormente por el director de voz del estudio durante la grabación.

Cuando se dispone del audio original, los guiones traducidos se someten a una comprobación adicional. Un revisor de diálogos principal escucha el audio original para hacerse una idea del ritmo e intensidad. A continuación, se realizan los ajustes necesarios para garantizar que el guion produzca diálogos atractivos y que cada línea respete las limitaciones de duración y sincronización.



5 GRABACIÓN EN EL ESTUDIO

¡Es entonces cuando tiene lugar la grabación! El director de doblaje guía la interpretación del actor para garantizar que el diálogo grabado cumpla la visión creativa. Mientras que el actor lee cada línea o sección de diálogo, el director sugiere ideas, da ejemplos y pide cambios para conseguir la mejor interpretación posible. Por su parte, el ingeniero de grabación graba y agrega el audio.

El director puede optar por grabar tomas alternativas si existen dudas sobre la interpretación, o cuando se prefiera una mayor variación para perfeccionarla más adelante en el proceso. A veces, el equipo de grabación cambia el guion durante el proceso si no resulta natural o si una idea improvisada mejora la percepción del diálogo.

Un equipo de grabación local suele estar compuesto por un actor de doblaje, un director de doblaje y un ingeniero de grabación. En proyectos complejos, puede añadirse al equipo un ingeniero de guion o un lingüista. Los representantes de la desarrolladora también pueden estar presentes durante la grabación.



5.5 REPETICIONES E IMPLEMENTACIÓN

Dado que la producción de audio en versión original comienza antes de la finalización del juego, la grabación la primera —o nunca— se completa en una sola sesión. Una vez evaluada la primera ronda de audio grabado, se realiza una segunda ronda, normalmente con iteraciones de la primera. Esta puede incluir contenidos cambiados o añadidos al guion, o repeticiones. En esta fase, los ingenieros de sonido suelen empezar a trabajar en las cinemáticas y a implementar los efectos sonoros y la música del juego. A lo largo del resto del proceso, pueden grabarse varias rondas para adaptarse a los cambios de contenido y lograr el resultado deseado.



6 CAMBIOS GRABADOS

Cualquier cambio en el guion realizado por el equipo de grabación es verificado inmediatamente por el revisor principal de diálogos para asegurarse de que el guion es correcto y no se han introducido errores.

AUDIO ORIGINAL FRENTE A AUDIO LOCALIZADO
Uno de los principales factores que afectan al proceso de grabación es si el audio es original o localizado. Como es natural, el audio localizado se somete a controles y equilibrios que no son aplicables al audio en versión original; además, a diferencia del audio localizado, la grabación en versión original rara vez se hace de un tirón.

En la localización, se completa todo el juego o una parte entera de él en su idioma original, y el estudio suele recibir todo el guion de una vez. En el audio original, es más habitual partir de una versión prototipo o de un corte vertical, del que puede desecharse una buena parte. La grabación comienza de lleno más adelante en la producción, pero aún pueden introducirse cambios en el juego, lo que lleva a regrabar o revisar más material.



7 LIMPIEZA Y RECORTE

Los archivos de audio, incluidas las tomas alternativas, se limpian, recortan y nombran automáticamente.



8 NIVELACIÓN Y PROCESAMIENTO DE SONIDO

El volumen de audio se equilibra, comprime y ecualiza. A continuación, se aplica una cadena de efectos. Los efectos pueden incluir reverberación, retardo, eliminación de ruido y distorsión. Los plugins y ajustes predeterminados exactos pueden ser definidos por la desarrolladora o crearse desde cero para conseguir un sonido específico. A continuación, los archivos se vuelven a nivelar según lo especificado. Normalmente, cada archivo de localización se ajusta para que coincida con las LUFs medias y máximas de la fuente y, a partir de ahí, se realizan los ajustes necesarios.



9 MEZCLA, MASTERIZACIÓN Y SINCRONIZACIÓN

El audio se edita para adaptarlo a la experiencia visual. Las cinemáticas, que suelen ser la pieza central de la experiencia del jugador, reciben especial atención, con requisitos adicionales de sincronización, mezcla y edición. En función de las necesidades de la desarrolladora, el ingeniero de sonido puede exportar las pistas de voz sin procesar de cada actor a un vídeo multicanal totalmente mezclado.

En los proyectos de audio en versión original, esta fase puede abarcar la totalidad de las versiones alfa y beta de un juego. Durante la fase alfa, la animación de las cinemáticas tiene un límite de tiempo, por lo que los ingenieros pueden trabajar en ellas con seguridad. Al final de la fase alfa, la implementación de la voz, la música y los efectos de sonido del juego debería estar terminada. Los ingenieros dan los últimos retoques a la música y las mezclas cinematográficas.



10 CONTROL DE CALIDAD LOCAL

El audio localizado debe someterse al control de calidad de localización. Los equipos de control de calidad lingüística de audio, formados por hablantes nativos, verifican cada toma para comprobar la interpretación de los actores, la calidad de sonido, los requisitos de duración y sincronización, la correspondencia entre el guion y el audio, y los requisitos técnicos. El fin es garantizar que cada línea capte al jugador.

Aunque la automatización puede ayudar en esta tarea, la experiencia humana es necesaria para provocar una reacción positiva en los jugadores.



11 CONTROL DE CALIDAD DE ENTREGAS

Los equipos de control de calidad realizan comprobaciones adicionales previas a la entrega para verificar la duración, los requisitos técnicos, las convenciones de nomenclatura y las estructuras de carpetas, así como la verificación de que no se haya pasado nada por alto. Preparan y entregan los materiales a la desarrolladora a través del método solicitado.

En el caso del audio en versión original, una ronda especial de control de calidad abarca un subconjunto de estos aspectos: comprobación de las especificaciones técnicas, de la calidad y el nivel de sonido, y de que todos los archivos necesarios estén presentes y se nombren correctamente.



12 SUPERVISIÓN DE CALIDAD

La calidad no termina con la entrega. Los estudios meticulosos toman muestras de los contenidos entregados para realizar una evaluación exhaustiva de la calidad, identificar hasta los problemas más insignificantes e intervenir antes de que puedan afectar a las entregas. Se utiliza un panel de información para analizar los sitios web de reseñas con el fin de recabar opiniones y detectar aspectos de bajo rendimiento.

LIONBRIDGE
GAMES

OBTENGA MÁS INFORMACIÓN EN GAMES.LIONBRIDGE.COM