

En boca de otro

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°29 (Mai 2000)

Sujet de l'article : Développeurs

Hemos hablado con los actores que prestan su voz a los personajes más populares de Nintendo. Como lo oyes.

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

EN BOCA DE OTRO

Hemos hablado con los actores que prestan su voz a los personajes más populares de Nintendo. Como lo oyes.

Desde que en los primeros segundos de *Super Mario 64* Mario gritó "It's-a me" a los atónitos jugadores, los juegos para N64 no han parado de hablar. Casi todos los personajes, desde Duke Nukem a Navi (el hada amiga de Link), han abierto la boca y han charlado con quienquiera que estuviese escuchándoles.

Pero poner palabras en boca de un personaje no es tan sencillo como parece. El procedimiento para hacer que Mario, Turok o Pikachu hablen es largo y arduo y empieza, incluso, mucho antes de escribir una sola línea del código del juego. Descubrimos las caras que se ocultan tras las voces más famosas de los videojuegos y conseguimos que nos cuenten cómo se hace...



TUROK 3

¡Exacto! Te ofrecemos una exclusiva mundial sobre *Turok 3*. El director creativo D. Dienstbier nos mostró entre bastidores la última creación de la saga aplasta dinosaurios y nos desveló el procedimiento que Iguana siguió para crear las voces de Turok, Adon y compañía. También hablamos con los actores para comprobar que lo que nos decía era la verdad y nada más que la verdad...

EL REPARTO

Adon - **Liz Pearce**
 Danielle Fireseed - **Sara Munson**
 Joshua Fireseed - **Steven Crawford**
 Joseph Fireseed - **David Coolidge**
 Oblivion y Director del juego - **David Dienstbier**

1 El guión

El primer paso fue elaborar el guión del juego y hacer una lista de personajes. La intención de Dienstbier era crear un hilo narrativo «vivo», que fuera desarrollándose durante las escenas de video y el juego, que no es poco si tenemos en cuenta que la historia de *Turok 3* es la más extensa de toda la serie hasta el momento.

El giro más espectacular en la trama de *Turok 3* es la aparición de dos nuevos integrantes de la familia

Turok, Danielle y Joseph Fireseed, ambos personajes jugables.

Dienstbier nos reveló: «Hemos reproducido un entorno familiar real y los lazos de unión de Adon con Danielle y Joseph serán muy fuertes, tanto en éste como en futuros juegos *Turok*.»

2 El Casting

Los personajes habían tomado cuerpo, pero les faltaba voz. Sentando un precedente, este creativo la buscó allende el hogar tejano de Acclaim. «Buscaba actores que pudieran transmitir una fuerte carga de emoción y sentimiento. En Cincinnati encontré una mina de oro», señala Dienstbier. Los aspirantes grabaron diferentes partes del guión de *Turok 3* en



“Cuando te piden que grites como si un bazuca acabara de desgarrarte los intestinos, has de poner todo tu cuerpo y alma en ello.”

una cinta de casete y luego, él hizo una primera selección para una posterior convocatoria, nada menos que una audición frente a los mandamases de Acclaim. Steven recordaba: «En dos minutos tuvimos que memorizar el texto. Pero entré, lo solté y me largué.»

3 El desarrollo del personaje

Dienstbier escoltó a los elegidos hasta el cuartel general de Acclaim y, por medio de bocetos y descripciones detalladas, les presentó a sus personajes. «Si alguna vez llevan *Turok* a la gran pantalla y me contratan a mí para hacer de Danielle, voy a necesitar un entrenador personal», bromeó Sara.

Después de la primera toma de contacto con el papel, los actores recibieron instrucciones sobre el tipo de voz exacto que tenían que poner a cada personaje: profunda y autoritaria para Joshua, acento británico para Adon. «Como soy inglesa, me sale de lo más natural», dijo Liz riéndose.

4 El ensayo

Los actores recibieron el guión definitivo la mañana del primer día de grabación, por lo que tuvieron tiempo de ensayar un poco. El director creativo nos confesó: «Éste es un paso muy importante, pues necesitan tener una idea bien clara de lo que va a pasar en la escena, y saber cómo reaccionará su personaje exactamente.»

△ Liz Pearce presta su voz a Adon, la dama del caballero *Turok*.

Liz comentó: «Pasamos horas discutiendo acerca de los personajes y situaciones. Los gráficos de *Turok 3* no están acabados, así que, con ayuda de Dienstbier, nos los hemos imaginado.»

5 Silencio, se graba

Los ensayos habían acabado y al grito de «se graba» del director de sonido, empeza-

¡HOLA, SOY MARIO!

Charlamos brevemente con Charles Martinet, la voz del fontanero más salado.



P ¿Cuándo empezaste a ser Mario?

R Eso fue en 1989, cuando se desarrolló un método para hacer animación en tiempo real. Los jugadores hablarían con un Mario animado, y yo les respondería. Era la primera vez que veía a Mario, pero ¡me cayó simpático!

P ¿Cómo creaste su voz?

R Bueno, no tenía ni idea de cómo se suponía que tenía que hablar Mario. Sabía que se trataba de un fontanero de Brooklyn, por lo que en un principio me lo imaginé con voz ronca. Pero luego pensé que, tratándose de un personaje infantil, Mario debería sonar como un tipo dulce, encantador e inofensivo. Así que tomé prestada la voz de Gremio, un personaje italiano sacado de la obra *La fierecilla domada* de Shakespeare, cuyo papel había representado en el teatro, y la adapté un poco para crear a Mario.

P ¿Es aburrido hablar siempre por un micrófono?

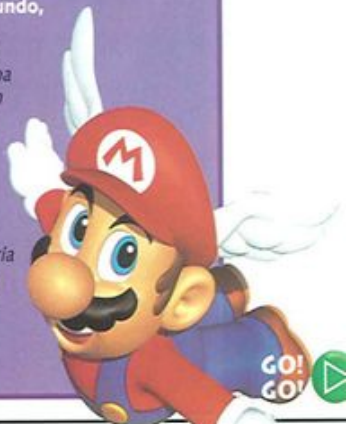
R ¡En absoluto! Cuando llega mi turno, todas las personas que han participado en el proceso del juego ya han hecho la parte más dura. A mí, sólo me ordenan que actúe y que me lo pase bien, así que me limito a reírme y hacer el tonto. Me encanta improvisar, por ejemplo la frase «¡Ah, espagueti!» que murmura Mario al quedarse dormido en *Super Mario 64* es de cosecha propia.

P ¿Juegas con sus videojuegos?

R ¡Y tanto! Los he jugado todos, y las personas que me conocen saben que si quieren ser mis amigos han de tener una consola N64. Tengo la ventaja de conocer con anticipación los nuevos juegos Mario. ¿Qué cómo son? ¡Ah, eso es secreto de sumario!

P ¿Tienes el mejor trabajo del mundo, verdad?

R Creo que sí. Me encanta tener una influencia positiva en la gente. La personalidad que he creado para Mario pretende mostrar que la vida es un regalo, y que todo el mundo debería saber disfrutarla. No subas la escalera sin ansia, salta cada pedacito y grita: «¡Wahooo!».



GO! GO!

64 69

Mayo 2000



△ David Coolidge en un gesto a lo Jim Carrey. ¡Menudo micrófono!

ba la grabación propiamente dicha. Escena tras escena, se fueron registrando los diálogos digitalmente en el ordenador. Según el comentario de Steven: «Juntos en el estudio, tenemos más la sensación de estar tomando parte en una conversación real. Sentimos una conexión mientras nos miramos unos a otros en cada intervención.» No obstante, también hubo tiempo para las bromas. «Estos de Acclaim son unos cachondos. A veces, continúan grabando sin nosotros saberlo. Alguien podría denunciarme por calumnias, injurias o algo parecido...», aseguraba Steven.

6 Efectos de sonido

Además de los diálogos, todos los gruñidos, gritos y gemidos que emiten los personajes durante el juego han de quedar registrados. Como este proceso es el más intenso para las gargantas de los actores, se llevó a cabo el último día de grabación. «Morir violentamente 45 veces seguidas puede ser muy extenuante», admitió Sara.



△ ¿Un depósito de agua gigante o, más bien, un artefacto nuclear?

“Buscaba actores que pudieran transmitir una fuerte carga de emoción y sentimiento. En Cincinnati encontré una mina de oro.”

Para darle un toque más auténtico, los actores actúan físicamente. Liz afirmó: «Ésa es la parte divertida. Nos tiramos al suelo para fingir un duelo espadachín o una caída desde lo alto de algún edificio.» Según David, «cuando se te pide que grites como si un bazuca acabara de desgarrarte los intestinos, has de poner todo tu cuerpo y alma en ello.»

7 Las repeticiones

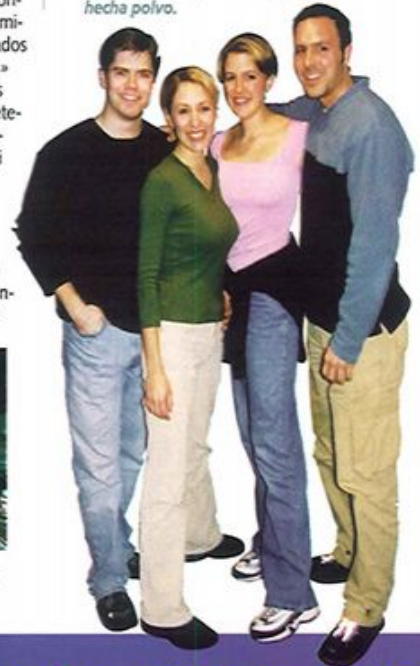
Dienstbier había tomado notas durante la grabación, y algunas escenas se tuvieron que repetir. Como él mismo nos comentaba: «Para hacerme entender, a veces leo los diálogos con ellos y, otras veces, represento la escena o me pongo a saltar como un poseso tratando de imitar la acción. Para obtener buenos resultados he de comunicarles mis ideas claramente.» Liz nos confirmaba: «Esas demostraciones tan alocadas de lo que quiere que interpretemos hacen que nos tronchemos de risa, pero sabemos perfectamente lo que tenemos que hacer. Y si no sale bien, nos lo hace repetir una y otra vez.»

8 Post-producción

Una vez las voces definitivas estaban introducidas en el ordenador, los programadores tomaron las riendas del juego para hacer coincidir las voces con el movimiento de la boca de los

personajes. Dienstbier confesaba: «Para la voz de Oblivion, los ingenieros de sonido han llegado a mezclar de seis a ocho voces diferentes que yo había grabado, y le han añadido unos extraños efectos sonoros de gemidos y líquidos para envolverla en una atmósfera más espeluznante. El resultado es tremendo.» El trabajo de los actores había terminado y, sin embargo, no habían visto ni una sola imagen del juego. Ellos, lo mismo que tú, no oírán cómo suenan sus voces hasta que el cartucho de Turok 3 salga a la venta.

▽ El equipo de actores después de la grabación. Felices, pero con la garganta hecha polvo.



LA VOZ CANTANTE

Te presentamos a los actores que ponen voz a los personajes más famosos de N64...



Ikue Ohtani

De: Tokyo, Japón.
La voz de: Pikachu (en Pokémon Snap, y en la serie de dibujos animados en Japón).

¿Qué más ha hecho?: Participó en un festival de teatro japonés en las Navidades de 1998. En la obra, tres hermanas (Ikue hacía el papel de una de ellas) comparten una misma ilusión: convertirse en actrices que ponen voz.

Apunte curioso: Ikue era Almond en unos dibujos animados que se llamaban Los apuros de Chocolate.



Hiyama Nobuyuki

De: Hiroshima, Japón
La voz de: Link (Ocarina of Time).
Otras voces: Yoshimitsu en Soul Calibur, un beat

em up para PlayStation.
¿Qué más ha hecho?: Hiyama era un estudiante a la caza de chicas en un video sobre actores de doblaje llamado It's Say You! (Como tú digas).

Apunte curioso: Ha grabado un CD llamado Prototype, una curiosa mezcla de rock'n'roll, baladas y rap, que no ha llegado (ni creemos que lo haga) a nuestro país.



Lyssa Browne

de: Seattle, EE.UU.
La voz de: Slippy Toad y Katt en Lylat Wars.
Otras voces: No muchas (se dedica más a interpretar que a

poner voces).
¿Qué más ha hecho?: Lyssa ha participado en la película La fiesta de compromiso, acerca de una pareja judía. Su personaje se llamaba Gabby.

Apunte curioso: Pese a dedicarse a doblar a personajes infantiles, también ha hecho alguna que otra obra de teatro subidita de tono.



Danny John-Jules

De: Londres, Inglaterra
La voz de: Gex (Gex 3: Enter The Gecko).
Otras voces: Firey 3

y Firey 4 en la película Dentro del Laberinto.

¿Qué más ha hecho?: Danny hace el papel de Cat en la comedia de ciencia-ficción Red Dwarf.

También intervino en una comedia medieval titulada Maid Marian and her Merry Men.

Apunte curioso: En los ochenta, Danny era bailarín en el espectáculo de George Michael, cuando éste formaba parte del grupo Wham.