



COME NASCONO LE COLONNE SONORE DI UN GDR

Intervista ad Antonio Affrunti

Ciao Antonio, presentati e parlati un attimo di te! Cosa ti ha portato ad avvicinarti, in qualità di compositore al mondo del GDR? Tu giochi di ruolo?

Ciao a tutti, sono Antonio Affrunti, ho 48 anni e, oltre all'attività di musicista e insegnante di musica, sono il direttore della Sonor Village, team che si occupa di sonorizzazioni e colonne sonore.

L'attività della Sonor Village è nata da un mio progetto di abbinare una colonna sonora oltre che ai media classici: film, corti, animazione e videogiochi, anche a quei prodotti che normalmente non la integrano come i libri, i fumetti o, in questo caso, i giochi da tavolo e di Ruolo.

Ovviamente fin da ragazzo sono stato un grande frequentatore di tutte queste realtà, dai fumetti al cinema, dai primi cartoni animati giapponesi ai videogiochi, passando con curiosità anche attraverso i giochi di ruolo e da tavolo classici come D&D e Cluedo, tanto per citarne due.

Quindi non ho fatto altro che cercare di unire il mio amore per la musica con l'interesse per tutte queste altre realtà.

Negli ultimi anni proprio il mondo dei GDR ha destato la mia curiosità ed ho scoperto una realtà veramente notevole fatta di prodotti che per qualità di progettazione e realizzazione niente hanno da invidiare ad altri media come ad esempio i videogiochi. E soprattutto sto scoprendo delle persone fantastiche che operano nel mondo dei

GDR con le quali collaborare artisticamente è particolarmente stimolante e entusiasmante.

Lasciami innanzitutto dire che la Sonor Village oltre a me, che compongo e supervisiono tutti i lavori, è formata da Daniele Siscaro che compone e mi aiuta nelle relazioni con le case editrici e Gianluca Siscaro nello studio del quale produciamo e realizziamo tutti i nostri lavori.

Lo scopo è quello di creare colonne sonore adatte a ogni genere di situazione giocabile? Parlati di come le hai sviluppate!

Absolutamente sì! Noi sviluppiamo sonorizzazioni che si integrano perfettamente con i diversi momenti/scene del gioco. Ad esempio se nel gioco c'è una situazione di paura/pericolo noi scriviamo un brano adatto ad enfatizzare quell'atmosfera, così come scriviamo un brano che "inciti ed infiammi" il giocatore in un momento di battaglia.

Normalmente prima di sviluppare una colonna sonora di qualsiasi prodotto, parliamo a lungo con editori ed autori cercando di comprendere dalle loro parole l'atmosfera generale del gioco e di come esso si sviluppa nelle varie fasi. Ascoltiamo le loro richieste e poi leggiamo il manuale. A quel punto cominciamo a scrivere sviluppando dei provini che sottoponiamo al vaglio delle persone coinvolte ed una volta approvati portiamo il lavoro a rifinitura finale (missaggio e mastering). Tecnicamente sviluppiamo tutto mediante dei software di composizione musicale e

mescoliamo strumenti virtuali a strumenti reali in modo da avere il massimo della qualità (cosa alla quale tengo particolarmente).

Le tue fonti di ispirazione? Cosa ti hanno comunicato questi giochi, vogliamo conoscere il tuo processo creativo.

Per poter scrivere colonne sonore che possano abbracciare diversi stili (dall'Horror al Fantasy, dall'Action alla Sci-fi) devi veramente nutrirti di tanta musica di ogni genere e provenienza senza avere dei limiti, poiché ogni genere può essere utile nella composizione. Quindi non ascoltare solo le colonne sonore di film, anime e videogiochi vari che comunque rappresentano sempre un punto di riferimento. Poi devi essere bravo nel calarti bene nell'atmosfera di gioco, in qualche modo direi che devi essere "empatico" rispetto al gioco stesso, e nel creare veramente un mondo sonoro originale che lo identifichi al primo ascolto.

Per esempio per "*Le notti di Nibiru*" leggere il manuale è stato una grande fonte di ispirazione. Le immagini ad esempio erano particolarmente evocative e da subito mi hanno suggerito alcune idee per sonorizzare il gioco, mescolando suoni sci-fi e fantasy a melodie evocative.

In "*Augusta Universalis*" abbiamo mescolato sonorità anche qui vagamente sci-fi/fantasy con voci e canti in latino per dare l'idea della "Roma antica" inverte nel futuro.

Per "*Rockopolis*", gioco basato sulla vita di una rock band, è stato più facile visto che si gioca in un ambiente che come musicisti abbiamo vissuto e viviamo tutti i giorni. Quindi abbiamo mescolato del sano rock di vario tipo (largo spazio a chitarre, bassi e batterie) con atmosfere dark e dissonanti ogni qual volta entravano in gioco le muse (non dico altro per non spoilerare).

Poi la creatività ed il mestiere fanno il resto dando vita musicalmente al suono che da subito abbiamo immaginato.

Un Gioco di Ruolo è come un grande film o un lungo romanzo, ricco di suspense, "puntate" e

scene diverse. Pensi che la musica di sottofondo sia un elemento importante nell'ambito di una partita a un GDR?

Io credo che la giusta sonorizzazione possa dare al gioco una marcia in più, accorciando le distanze da altri prodotti di intrattenimento basati sulla multimedialità (come i videogiochi).

La musica è un mezzo espressivo davvero potente e la colonna sonora rende l'esperienza di gioco ancora più vivida ed emozionante acuendo i sentimenti provati nelle varie fasi.

Immagina quanto è importante la colonna sonora in un film. Indubbiamente senza di essa alcune emozioni si perderebbero. Beh, Io penso che anche per un gioco la colonna sonora possa rivestire lo stesso ruolo.

Come sono state accolte dal pubblico le tue opere per questi Giochi di Ruolo e come ti sei trovato con le due case editrici coinvolte?

Da quello che gli editori e gli autori mi dicono, ed anche da alcuni commenti di giocatori nei forum dedicati, direi che le colonne sonore sono state accolte molto bene.

Durante lo sviluppo delle sonorizzazioni sono stati fatti dei test dalle case editrici con i nostri provini per testarne l'efficacia ed i risultati sono stati assolutamente positivi.

Come ti accennavo prima, collaborare con la Acchiappasogni di Luca de Marini e la MInos Game di Davide Franceschi è stata una bellissima esperienza sotto tutti i punti di vista : umano e professionale.

Editori ed autori sono veramente persone fuori dal comune e collaborare con loro ci ha permesso di imparare molto sul mondo dei GDR, e di questo gliene sono grato.

D'altronde eravamo ogni volta spinti da un grande entusiasmo che ci trasmettevamo a vicenda. Personalmente mi piace collaborare con altre persone anche quando si può essere in disaccordo su alcune scelte perché ritengo che alla fine l'obiettivo di tutti sia di avere il prodotto migliore possibile, impiegando tutte le energie a disposizione. E quando questo accade il risultato è sempre degno di nota.





Augusta Universalis, Le notti di Nibiru e Rockopolis sono ognuno a loro modo dei GDR bellissimi.

Devo dire inoltre che pubblicizzare la colonna sonora ha dato ad alcuni di questi giochi una bella “mano” durante il finanziamento tramite Kickstarter.

Progetti per il futuro? Quali altri giochi di ruolo “sonorizzerai”, insieme al Team di Sonor Village?

Nel nostro futuro prossimo ci sono già nuovi progetti importanti nel campo dei GDR che stanno per partire con nuove case editrici.

Non posso spoilerare nulla, ma non vediamo l’ora di iniziare a lavorarci!

Nel frattempo oltre a portare a termine altre colonne sonore per altre realtà, ci stiamo impegnando per far conoscere il nostro lavoro e la nostra realtà tramite anche dei video promozionali che stiamo divulgando su vari forum e gruppi Facebook.

Se c’è qualche parola o considerazione finale con cui vorresti chiudere questo incontro, dimmi pure!

Per quanto mi riguarda, non vedo l’ora di ascoltare qualche tuo nuovo lavoro e nel frattempo consiglio a tutti di immergervi nelle meravigliose atmosfere dei Giochi di Ruolo sonorizzati da Antonio e Sonor Village!

Voglio solo dire in chiusura che credo fortemente nell’enorme potenzialità di abbinare musica ad hoc ad un GDR.

Provate i suddetti giochi e ne avrete una prova! Devo poi assolutamente ringraziare te e GDR Time per l’intervista e la cortese attenzione che ci avete riservato.

Ringrazio di nuovo tutti gli autori e gli editori di Acchiappasogni e Minos Game perchè se siamo qui è soprattutto grazie a loro che per primi hanno creduto nel nostro progetto.

Ed infine ringrazio i miei soci della Sonor Village che considero come fratelli e con i quali stiamo facendo grandi cose.

● di Luana De Vitis



YOUTUBE SONOR VILLAGE

Scansiona o clicca sul Codice QR per accedere al nostro canale Youtube e vedere il video promozionale per le colonne sonore dei GdR.

SONOR VILLAGE

Via Aurelio Cotta 36 00175 Roma RM

Direttore Antonio Affrunti

tel. 3383366374

Daniele Siscaro

tel.3925502514

e-mail: sonorvillage@gmail.com

facebook: <https://www.facebook.com/sonorvillage>

soundcloud: <https://www.soundcloud.com/sonor-village>