

UN STUDIO AU SERVICE DU **LUDIQUE**

Propos recueilli par **Rémy Chouffot**



L'univers du jeu de société regorge de nouveautés qui transcendent bien souvent le simple objet ludique. L'audio, et plus particulièrement la musique d'ambiance, devient un aspect de plus en plus recherché pour parfaire les soirées. Rencontre avec l'un des acteurs pour offrir cette nouvelle dimension à nos tables: Sonor Village, sous la plume de son directeur, Antonio Affrunti.

PLATO Pouvez-vous présenter la société?

ANTONIO AFFRONTI Sonor Village s'est formé à partir d'une équipe de travail au sein de l'Institut italien Music Village à Rome en 2014. Elle est constituée de trois compositeurs – Daniele Siscaro, Gabriele Di Girolamo et moi-même – ainsi que d'un ingénieur son, Gianluca Siscaro, qui gère le studio d'enregistrement dans lequel nous finalisons et produisons toutes nos ambiances. Nous avons débuté notre activité en produisant des bandes sonores pour différents types de médias classiques. Puis, l'idée est née d'apporter de la musique au sein même des histoires racontées, mais où elle manquait. En bons « nerds », nous avons donc commencé à développer des sons pour des bandes dessinées et des livres, puis nous nous sommes spécialisés dans les bandes sonores pour les jeux de rôles et de société. Nous croyons fermement que la

musique est un puissant moyen de communication qui s'adresse avant tout à notre inconscient, et qui est donc capable de rendre une session de jeu beaucoup plus attrayante au-delà de notre compréhension rationnelle, augmentant par là même le plaisir ludique.

PLATO Quel a été votre premier projet? Et ensuite, comment a prospéré votre activité?

AA Le premier projet sur lequel nous avons travaillé est **Le notti di Nibiru**, un jeu de rôles édité par Acchiappasogni. À partir de là, je dois dire que nous avons beaucoup grandi, en travaillant avec de nombreux éditeurs italiens. Après avoir accumulé une certaine expérience dans le domaine, nous avons commencé à contacter de nombreux éditeurs à l'étranger nous donnant l'opportunité de travailler avec les États-Unis, l'Allemagne, l'Angleterre et d'autres pays. Il est évident qu'au fil du temps, notre façon de produire des bandes sonores a évolué, changeant en fonction des différentes demandes qui ont été faites et aussi des différents types de marchés, que nous avons dû étudier et comprendre afin de mieux cibler notre offre. Nous étions simples compositeurs de musique, mais nous avons aussi dû comprendre quelle était la meilleure approche entrepreneuriale, commerciale et de communication, et connaître les facteurs cruciaux pour la réussite de tout projet.

PLATO Quels sont vos principaux clients? Quels sont les produits que vous avez proposés et comment les distribuez-vous?

AA Nous travaillons toujours pour des médias divers: bandes dessinées, livres, etc., mais surtout pour des éditeurs de jeux de rôles en Italie et à l'étranger. Nous proposons soit des bandes sonores musicales (un fond sonore générique) soit de véritables musiques thématiques dans différents styles: fantastique, épique, science-fiction, steampunk, horreur... Nous développons également des bandes sonores environnementales qui se marient bien avec des jeux de société de différents genres: en quelques mots, si pendant la session vous vous trouvez dans une ville futuriste et dystopique, nous produisons les sons/bruits typiques de cette ville, ou si vous vous trouvez au milieu d'une bataille contre des orcs, nous reproduisons le son de cette bataille pour que vous ayez vraiment l'impression d'y participer. Nous avons développé des playlists qui comprennent des



De gauche à droite: Daniele Siscaro, Antonio Affrunti, Gabriele Di Girolamo

pistes sonores environnementales ou musicales et qui gèrent leurs superpositions. Ainsi, pendant la session, l'utilisateur peut choisir la bande sonore qui lui plaît le plus et décider comment l'utiliser. Actuellement, nos bandes sonores peuvent être trouvées sur certains magasins de musique virtuel tels que iTunes, Apple Music, Amazon Music et sur les boutiques en lignes de jeux de rôles DriveThruRPG et Astral TableTop ou encore sur les sites des éditeurs à l'origine du projet. Nous avons également nos propres chaînes SoundCloud et YouTube où vous pouvez trouver diverses bandes sonores gratuites.



PLATO La musique dans le jeu de rôles est un élément très important, surtout au vu de la facilité de diffuser des sons avec les multiples outils connectés. Plusieurs acteurs proposent déjà des outils spécifiques tels que Syrinscape. Comment vous démarquez-vous de ces acteurs ?

AA La technologie a largement favorisé la diffusion de la musique dans n'importe quel environnement et a donc rendu son utilisation facile même pendant les sessions de jeux de rôles et/ou de jeux de société. Sur le marché, il existe plusieurs entreprises qui offrent des services liés à l'ambiance sonore pour les joueurs de rôles. Il s'agit sans aucun doute de systèmes très efficaces et professionnels, mais nous travaillons de manière plus traditionnelle et personnalisée. Nous essayons de créer une bande sonore qui donne de la voix et de la personnalité au jeu pour lequel nous créons et qui catapulte vraiment les joueurs dans son univers. S'il y a des éléments environnementaux et émotionnels forts, sommes-nous sûrs que les logiciels et les sites qui donnent la possibilité d'utiliser de la musique préemballée et générique sont vraiment efficaces ? Nous pensons qu'une bande sonore qui souligne ou inclut ces éléments distinctifs fera la différence en obtenant une utilisation réussie durant les sessions. Ainsi, bien que nous composions également des bandes sonores génériques, nous croyons fermement à la personnalisation des produits.

«
Nous essayons de créer une bande sonore qui donne de la voix et de la personnalité au jeu.
 »

PLATO Comment permettez-vous l'accès simple à vos musiques dans les jeux ?

AA D'un point de vue technique, nous suggérons aux éditeurs d'imprimer un QRcode sur le manuel qui renvoie à une URL et donne accès à la musique en streaming (comme SoundCloud) et les mettre en boucle en cas de besoin. C'est une manière simple et devenue intuitive d'ajouter l'aspect sonore à la partie.

PLATO Qui compose vos musiques (studios musicaux, artistes indépendants...) ?

AA Toute la musique que nous produisons est composée exclusivement par les membres de Sonor Village, individuellement ou en équipe. Chacun de nous a évidemment ses propres préférences stylistiques, mais nous collaborons tous sur les projets les plus complexes. Tout est ensuite mixé et masterisé dans le Village Recording Studio qui, équipé des meilleures technologies analogiques et numériques, nous permet d'obtenir la plus haute qualité audio.

PLATO Comment sont créées vos musiques : utilisez-vous des outils numériques, des instruments physiques, un mix des deux ?

AA Nous réalisons toute la préproduction numériquement en utilisant des ordinateurs et divers logiciels de musique. Puis, en fonction des besoins, avant de passer à la phase de mixage et de mastering, que nous réalisons en studio en numérique et en analogique, nous enregistrons de vrais instruments. De cette façon, nous obtenons la meilleure qualité en combinant les deux mondes. Évidemment, cela dépend en grande partie du budget de la production (l'enregistrement de vrais instruments est plus coûteux) et du type de demande de l'utilisateur final. Il nous est arrivé également de créer des pistes chantées ou d'utiliser uniquement des instruments réels. Il n'y a pas de règle fixe, mais nous sommes structurés pour produire tout type de projet sonore.

PLATO Après les jeux vidéo et les jeux de rôles, comment en êtes-vous arrivé à vous intéresser aux jeux de société ?

AA Ces dernières années, certains éditeurs de jeux de rôles nous ont proposé de collaborer également sur des jeux de société, ce qui nous a naturellement fait passer de l'un à l'autre. Nous avons dû étudier et comprendre comment adapter au mieux notre travail à ce type de jeux différents et à leur dynamique



L'une de nos caractéristiques est de pouvoir être particulièrement sensible aux atmosphères et aux décors des jeux.

propre. Il est évident que tous les jeux de société ne peuvent pas bénéficier d'une bande sonore, mais il en existe différents types comme, par exemple, les titres à base de jeux de rôles, les jeux d'aventure ou de stratégie et certains jeux de cartes, pour lesquels la bande-son peut très bien fonctionner.

PLATO Que pensez-vous du milieu ludique ? De son évolution, de sa montée en puissance ?

AA L'essor des jeux de société ne me surprend pas du tout. À mon avis, les jeux de société et/ou les jeux de rôles ont quelque chose que les jeux vidéo n'ont pas : des joueurs assis autour d'une table qui interagissent les uns avec les autres, tant verbalement qu'émotionnellement, ce qui rend la session unique. Également, le jeu vidéo ne possède pas une rejouabilité aussi importante que le jeu de société qui, en revanche, se renouvelle à chaque partie, d'autant plus si vous changez de partenaire. Le marché des jeux de société est en pleine expansion, car les gens ont ce besoin de s'amuser ensemble.

PLATO Quelle stratégie souhaitez-vous adopter ? Une intégration directement dans le produit de la musique ou une diffusion indirecte auprès des joueurs ?

AA Sonor Village vise à la fois les éditeurs et les joueurs individuels. Nous proposons aux éditeurs des bandes sonores développées ad hoc sur le jeu produit qui mettent en évidence ses particularités et rendent l'expérience vraiment vivante et passionnante. Pour les joueurs, nous offrons sur différents magasins la possibilité de trouver des pistes dans différents styles qu'ils peuvent utiliser pendant leurs sessions de jeu et dont ils peuvent profiter à n'importe quel moment. Il est évident que travailler avec des éditeurs et développer des bandes originales spécifiques est beaucoup plus stimulant et artistiquement gratifiant pour nous ; c'est donc notre premier engagement.

PLATO Comment êtes-vous intégrés dans le processus de création du jeu ? Êtes-vous dès le démarrage du projet dans le processus créatif ou arrivez-vous plutôt vers la fin ?

AA Il nous est arrivé plusieurs fois d'être sollicités pour collaborer à un projet qui était déjà développé ou du moins dans la dernière ligne droite. Dans ce cas, nous lisons attentivement le manuel de règle et nous suivons scrupuleusement toutes les indications données par l'éditeur afin de bien cibler le projet sonore et de le faire correspondre à l'atmosphère du

jeu. Dans certains cas, nous avons été appelés et impliqués dans le processus de création. Nous avons alors collaboré lors de la création des scènes de jeu afin de les agrémenter d'audio pour maintenir une cohérence générale entre elles et l'atmosphère. Nous sommes également impliqués dans l'intégration des moyens de diffusion, notamment pour les rendre utilisables dans le manuel du jeu grâce à l'impression de QRcodes. Il s'agit donc d'une collaboration technique et artistique.

PLATO Combien de temps prend la création d'une bande-son (en moyenne) ?

AA En théorie, de la conception à la livraison finale de dix titres, il faut compter environ un mois de travail continu. Dans la pratique, toutefois, cela peut prendre entre deux et trois mois. Ce délai peut dépendre tout d'abord de la complexité du projet sonore (uniquement des instruments virtuels ou un mélange d'instruments virtuels et réels). Ensuite, dans cette période de temps, il faut inclure la composition, l'enregistrement et le mixage en studio des différents thèmes, mais aussi l'envoi des échantillons pour approbation et, le cas échéant, le temps nécessaire pour apporter les modifications requises.

PLATO Sur quel projet de jeux de société travaillez-vous et dans quel état d'avancement sont-ils ?

AA En ce moment, nous travaillons sur les premières pistes d'un nouveau jeu de rôles en cours de création et de production aux États-Unis. Puis, en septembre, nous nous lancerons dans la création d'un jeu de société et de deux autres jeux de rôles, également en phase de création. Certains devraient passer par un financement Kickstarter. Entre-temps, le CD OST de **Pirates of Drinax** de Mongoose Publishing et l'OST d'un autre grand jeu sortent, tous deux étant sur le marché depuis un certain temps, mais je ne peux pas en dire plus. ☺

