



INTERVISTA A DIDIER LORD, DIRETTORE DI UBISOFT MUSIC

1. Perché società come Ubisoft dedicano interi reparti nella ricerca di artisti musicali che lavorino per i propri giochi?

Ritengo che una delle sfide di un'azienda che pubblica videogiochi è proprio quella di combinare un'ottima colonna sonora con degli ottimi giochi nella maniera più completa possibile, in modo che l'esperienza di gioco sia arricchita da ciò che si ascolta. L'industria del cinema studia fin dal principio la colonna sonora di un film in modo da comporla mentre questo è in lavorazione – nel nostro settore avviene la stessa cosa. Abbiamo un reparto specifico chiamato Ubisoft Music che si occupa di tutto ciò che è inerente alla musica: contenuti, publishing, licensing, ecc. Ubisoft crede molto nell'importanza della colonna sonora dei propri giochi e quindi ha deciso di creare questo reparto.

2. Come riuscite ad associare un particolare artista con ogni gioco?

L'esempio perfetto è Jack Wall per ***Myst IV Revelation***. L'ho proposto al team di produzione, poiché aveva già prodotto l'ottima colonna sonora di ***Myst III Exile***, e tutti ne furono subito entusiasti! Nel frattempo, volevo lavorare con Peter Gabriel per questo progetto, in seguito alla nostra collaborazione in ***Uru Ages Beyond MYST***. Si adattava molto bene allo spirito del gioco – ed è proprio questo che cerchiamo quando proviamo ad associare gli artisti con i nostri prodotti. Chiediamo a noi stessi se il lavoro dell'artista rispecchia il tema o l'atmosfera del gioco – e nel caso di Peter Gabriel è stata veramente una collaborazione perfetta. Il suo coinvolgimento nel produrre una grande colonna sonora originale per il gioco è totale, e il risultato semplicemente perfetto.

3. L'industria della musica è in difficoltà in questi ultimi anni. Non è che le

