

Intervista ad Allister Brimble

(<http://www.retrogamingplanet.it/intervista/dal-amiga-al-nintendo-3ds-allister-brimble-del-team17-svela-i-suoi-segreti-musicali/>)



Dopo l'intervista a **Chris Huelsbeck** (che potete leggere [qui](#)) Retrogaming Planet ha il piacere di presentare ai propri lettori un'altra imperdibile intervista: **Allister Brimble**, indimenticato autore delle colonne sonore dei giochi **Team17**, racconta la sua esperienza di "musicista videoludico" fornendoci inoltre l'elenco (davvero infinito) delle sue composizioni...

Quale miglior modo per festeggiare il compimento del secondo anno di vita di Retrogaming Planet (27 Luglio)?

RGP: Ciao Allister e grazie per aver accettato di realizzare questa intervista nonostante i tuoi impegni musicali-videoludici! I lettori di Retrogaming Planet saranno sicuramente curiosi di sapere come ti sei avvicinato alla musica e qual è stato il primo computer sul quale hai messo le mani...

Per quale motivo e quando hai deciso di comporre musica per videogames invece d'intraprendere la carriera di musicista tradizionale?

ALLISTER: Dall'età di circa sei anni andavo già matto per le nuove tecnologie di quel periodo... I giochi di tennis in bianco e nero che convinsi i miei genitori ad acquistare per me! Mio padre è sia musicista sia tecnico elettronico quindi presumo di avere ereditato da lui entrambe le passioni. Da allora in avanti restai incollato al mondo dei videogame!

Negli anni successivi ebbi uno **ZX Spectrum**, un **C64** e alla fine un **Commodore Amiga** e su ognuna delle macchine sperimentai con la musica, ispirato da quella di **David Whittaker**, **Rob Hubbard**, **Tim Follin** e **Ben Daglish**.

RGP: Ricordi quale fu la tua prima composizione per un videogioco?

ALLISTER: La mia prima musica per videogame fu quella di **Four Soccer Sims** per Codemasters. Usai il software **Sound Tracker** di Karen Obarski e i suoi preset strumentali ST-01 e ST-02.

RGP: Tutti i giocatori sanno che hai fatto parte di una delle software House più prolifiche dei tempi Amiga: il TEAM17! Prima di entrare nella software house che ha dato i natali ai vari Alien Breed, Full Contact e Project X, hai lavorato per altre software house?

ALLISTER: Codemasters e anche Grandslam Entertainments (successivamente Sales Curve Interactive) per cui realizzai un remix della musica di **Thunderbirds**. Dalla mia prossima risposta scoprirai come vennero a sapere di me.



RGP: Come sei venuto a contatto con il Team17 e come sei riuscito ad entrare nel gruppo?

ALLISTER: Oggi la gente rende note le sue creazioni attraverso YouTube o MySpace ma a quei tempi avevamo a disposizione solo le società che distribuivano il software di Pubblico Dominio. Potevi inviargli la tua musica e se piaceva veniva inclusa nei loro dischetti da vendere al pubblico per cifre più o meno equivalenti a tre euro di oggi, il prezzo di un

floppy disk "no profit".

Una di queste aziende era la **17 Bit software**, che contattai attraverso la rivista CUAmiga. Dopo molte edizioni PD che includevano la mia musica, quest'azienda diventò **Team 17** e mi contattò per chiedermi di realizzare la musica per alcuni giochi.

RGP: Cos'hai provato quando ti sei reso conto che il tuo hobby si stava trasformando in una vera e propria professione?

ALLISTER: Ero molto giovane ai tempi (18 anni) e potevo a stento credere che mi stesse succedendo! Oggi è davvero difficile entrare nel settore quindi ritengo di essere stato molto fortunato a ritrovarmi nell'ambiente al momento giusto!

RGP: Nell'ambiente videoludico è nota la tua grande passione per Amiga, per il quale hai scritto un'infinità di splendide soundtrack nella tua lunga carriera... Puoi indicarne qualcuna che ricordi con maggior affetto?

ALLISTER: Credo che fra i miei titoli preferiti ci siano sicuramente quelli di Team 17. Forse per il fatto di conoscere personalmente l'intero team credo di avere investito molte più energie e impegno nel realizzarle. **Alien Breed** è la mia preferita in assoluto, seguita subito dopo da **Project X**.

RGP: Pur avendo utilizzato il Commodore 64 per molto tempo, personalmente ho fatto la tua conoscenza "virtuale" giocando a Full Contact per Amiga... ricordo di essere rimasto letteralmente folgorato da quella traccia musicale dai tratti orientali che accompagnava la splendida animazione del guerriero mentre eseguiva il Kata all'orizzonte! Ci racconti qualcosa in merito alla realizzazione della colonna sonora di Full Contact?

ALLISTER: Sì, per quel lavoro mi fu chiesto di ascoltare la musica dei film della serie Karate Kid e del film Kick Boxer di Van Damme ma avevo anche ascoltato di recente la musica e gli effetti sonori pazzeschi dei film di Bruce Lee. Oltre a ciò, avevo ascoltato molte volte la colonna sonora di International Karate di Rob Hubbard e così in Full Contact è facile ritrovare i film di Bruce Lee, Kick Boxer e International Karate insieme! Questo è in sostanza il metodo che utilizzo per lavorare... molte influenze che si fondono per dar vita a qualcosa di nuovo.

RGP: E cosa ci puoi dire di Alien Breed o Project X?

ALLISTER: Alien Breed si ispira molto a Rob Hubbard... è in realtà una combinazione del suo stile con quello di Jean Michel Jarre che all'epoca ascoltavo tantissimo.

Per Project X mi fu chiesto di replicare la Rave Dance del tempo. Prima di allora non avevo mai ascoltato quel genere di musica quindi doveti fare delle ricerche accurate sullo stile musicale facendomi prestare delle cassette dagli amici. Il synth principale che si sente era campionato proprio da una di quelle audiocassette! (forse qualche lettore oggi è in grado d'identificarlo?!?!).

Le sequenze di piano allora erano molto in voga quindi ne aggiunsi alcune insieme ad alcuni begli accordi di chitarra. Alla fine tirai fuori la simpatica intro usando dei suoni synth FM del mio sintetizzatore Yamaha TG77.

RGP: Quale strumentazione hardware e quali software utilizzavi per comporre i tuoi pezzi?

ALLISTER: L'Amiga con **Soundtracker** o **Soundmon** e una serie di sintetizzatori hardware come il Kawai K1 (utilizzato per le forme d'onda di Alien Breed), il Roland D110 (suoni di Full contact) e più avanti il Yamaha TG77 e il Kurzweil K2000.



Martyn Brown, il fondatore del Team17

RGP: Come avveniva il processo di creazione della musica nei giochi Team17?

ALLISTER: Martyn Brown, il project manager, proponeva un principio di stile e mi forniva un'idea di massima. In seguito mi ritiravo per conto mio per fare delle ricerche riguardo lo stile e creavo la prima versione della colonna sonora. A ciò seguiva l'impostazione degli strumenti campionati dai miei sintetizzatori hardware e il looping accurato dei campioni... prendevo anche alcuni strumenti dai giochi che mi piacevano maggiormente! (Gli accordi EG di Full contact per esempio

erano quelli che Tim Follins aveva usato in Ghouls and Ghosts!).

La parte finale consisteva nel caricare i suoni nel soundtracker e creare la colonna sonora vera e propria.

RGP: Quanto tempo impiegavi per realizzare la colonna sonora di un gioco?

ALLISTER: Circa tre settimane per un gioco completo. Per scrivere un solo brano invece impiegavo circa due giorni.

RGP: Una volta creato il pezzo avevi carta bianca o dovevi ricevere l'approvazione degli altri membri per poter inserire la traccia nel gioco finale?

ALLISTER: Sì, doveva essere ascoltata da tutti in modo che mi venissero suggerite eventuali modifiche. Fortunatamente le mie creazioni incontravano spesso il gradimento generale quindi non ero quasi mai costretto a modificarle!



Il famosissimo logo del Team17

RGP: Immagino che la giornata lavorativa di una software house non si riduca alle classiche otto ore... infatti molte software house lavoravano anche di notte e per alcune di loro le ore notturne erano il periodo di maggiore creatività! Era la stessa cosa anche per il Team17?

ALLISTER: Io non lavoravo presso la sede di Team 17... ero sempre "reclutato" come freelance lavorando da casa quindi non ero legato ad alcun tipo di orario. In effetti lavoravo fino a tardi la notte e i miei genitori se la prendevano se la musica era troppo alta nelle ore meno adatte! Anche gli sviluppatori e i grafici (Andreas e Rico) erano freelance quindi potevano lavorare organizzandosi negli orari che preferivano fintanto che si rispettavano i tempi di consegna.

RGP: Come puoi definire il tuo rapporto con Martyn brown e gli altri membri del gruppo?

ALLISTER: Martyn mi offrì la prima occasione di lavoro con 17 Bit Software, di conseguenza ho sempre voluto ricambiargli il favore lavorando al meglio per Team 17. Non frequentavo molto Rico e Andreas perché vivevano in Svezia allora, tuttavia vennero entrambi a trovarmi a casa mia per una settimana quando ci organizzammo per avere un'atmosfera tranquilla per concentrarci su **SuperFrog**. Noi viviamo in una zona di campagna quindi non c'era molto altro da fare oltre a concentrarci sul lavoro!

Fu uno splendido periodo e quella che condividemmo fu una buona amicizia!

RGP: Il Team 17 è attualmente una delle poche software house riuscite a superare indenne il periodo d'oro delle macchine a 16 bit ed in seguito a 32 bit arrivando ai giorni nostri a realizzare le conversioni dei loro maggiori successi anche su iPhone, iPad, Mac, PSP, PS3 e Xbox. Tu collabori ancora con il Team17 o hai intrapreso altre strade professionali?

ALLISTER: Negli anni più recenti l'unico lavoro che ho realizzato per loro è stato Alien Breed Evolution 360. Si tratta di un remix delle musiche originali e lo si può ascoltare nella schermata dei credits.

Dal periodo in cui lavoravo per Team 17 ho realizzato molte musiche diventando una sorta di specialista nel settore delle console portatili come **Gameboy**, **Nintendo DS** e **3DS** ma anche della **Wii**. La mia opera musicale più recente è stata per **Hydroventure** (conosciuta negli USA come Fluidity), un titolo scaricabile per Wii.

L'elenco aggiornato di tutti i miei lavori è sempre disponibile sul mio sito <http://www.orchestralmedia.co.uk>

RGP: Se dovessi scegliere una sola macchina da portare sulla classica isola deserta, fra quelle utilizzate nella tua carriera videoludica quale sceglieresti?

ALLISTER: Se dovessi basarmi sul passato sarebbe sicuramente l'Amiga... Ma dal momento che sono un tipo molto pratico dovrebbe essere il mio PC in quanto vorrei continuare a produrre musica usando le tecnologie più recenti!

RGP: Dove si può reperire la tua discografia completa? Esistono dei Cd musicali contenenti le tue opere?

ALLISTER: L'intero portfolio della mia carriera musicale per i giochi è reperibile all'indirizzo www.orchestralmedia.co.uk/portfolio/, mentre su http://www.exotica.org.uk/wiki/Allister_Brimble si può trovare la mia discografia completa.

RGP: Hai mai pensato di ri-arrangiare i tuoi pezzi per rieseguirli con una vera e propria orchestra come ha fatto più volte Chris Huelsbeck (l'autore della musica di The Great Giana Sister)?

ALLISTER: Sì, Alien Breed fu riarrangiata per orchestra e suonata come parte di un Amiga Medley a Leipzig alcuni anni fa. Ho collaborato con Thomas Boecker su quel progetto. È stato fantastico poter ascoltare la mia musica suonata da una grande orchestra!

RGP: Hai in programma concerti, manifestazioni o eventi dove i lettori di Retrogaming Planet potrebbero vederti o ascoltarti?

ALLISTER: No, ma sto per pubblicare alcuni brani singoli come parte del mio nuovo CD **Sounds Digital II**. Pare che i tempi degli album siano ormai un ricordo quindi spero di poter pubblicare i brani singolarmente sotto l'etichetta Sounds Digital II. Potete seguirmi su Twitter, se volete tenervi aggiornati, cercando "AllisterBrimble"!



Allister al pianoforte classico

RGP: Quale consiglio daresti ad un musicista che volesse intraprendere la tua stessa carriera?

ALLISTER: Il percorso professionale che seguivi ai tempi ormai non esiste più. Mi ritrovai a seguirlo nel momento giusto quando il settore era agli inizi.

Penso che oggi sia diventato un percorso molto più convenzionale; si tratta di trovare una buona scuola di musica che insegna a lavorare negli studi musicali moderni che utilizzano le tecnologie più recenti. Se ne trovano diverse in giro...

Nel Regno Unito ce n'è una molto importante all'Università Spa di Bath! Una volta seguito il percorso di studi si può cercare un posto all'interno di una casa di produzione musicale se si ritiene di avere il talento per creare della buona musica!

Soprattutto... nessuno ci può insegnare a scrivere bei pezzi, occorre seguire la propria aspirazione e provare.

Il mio consiglio è di realizzare i brani e dividerli con i propri amici; questi ultimi diventeranno la guida migliore!

RGP: Siamo giunti purtroppo alla conclusione di questa interessante intervista! Vorrei quindi ringraziarti infinitamente per il tempo che mi hai concesso salutandoti con un'ultima, fondamentale domanda: ti sei reso conto di essere entrato nella storia videoludica a 8-16 bit e che verrai ricordato per molti anni a venire, vero...?

ALLISTER: Trovo molto difficile accettare una visione di questo tipo perché non ho mai smesso di lavorare nel settore della musica per videogame e infatti ci lavoro ancora oggi. Penso che all'epoca ci furono molti grandi personaggi del settore ma che io ebbi un'ottima occasione grazie a 17 Bit software e fui molto fortunato a poter pubblicare i miei brani con il Team 17.

Mi sento davvero onorato dal fatto che la gente possa ricordare le mie composizioni negli anni a venire.

Luglio 2011, Robert Grechi