

??/??/2004 – Entrevista da SEGA OF AMERICA com Jun Senoue, sobre a trilha sonora do game Sonic Heroes.

SOA: Como é escrever a trilha sonora de um jogo? Você joga o game diversas vezes para familiarizar-se com as fases?

Jun Senoue: Existem várias maneiras de compor as músicas para uma trilha. Maioria das vezes tenho de fazer as canções sem ao menos jogar o game. Tudo se passa em minhas discussões com os game designers ou com os artistas...Mas tudo é bem legal. Quando nós temos o game e eu posso jogar ou assistir algum pedaço dele, fica muito mais fácil pois eu posso combinar o ritmo da música com o sentimento do game. Falando sobre os temas de cada time, eu compus quatro novas canções para os times após analisar os filmes de abertura de cada história.

SOA: O quão próximo você trabalha com os membros da Sonic Team?

Jun Senoue: Eu ainda pertenço oficialmente à Wave Master, mas desde que eu mudei-me para San Francisco três anos atrás, eu virei um membro ativo da Sonic Team dos Estados Unidos. Eu trabalho bem próximo dos game designers, programadores e artistas e tenho um ótimo relacionamento com eles, pessoalmente e profissionalmente.

SOA: Você quem seleciona os outros músicos para colaborarem com a Sound Track? Como é escolhê-los?

Jun Senoue: Sim, eu usualmente faço todo esse trabalho. Ao escrever a canção, usualmente já tenho idéia com que cantores ou músicos eu gostaria de trabalhar. Foi tão legal poder trabalhar junto de Amir e Ryan da banda "Julien-K" para escrever a música tema do Team Dark. Eles estão numa outra grande banda e Julien-K é um novo projeto. A música do Team Dark será seu primeiro trabalho. Nesse momento, nós temos planos de realizar esta Sound Track somente para o mercado japonês, mas logo sairá o CD para os fãs dos Estados Unidos; Eu lhes avisarei com maior detalhes quanto eu possuir uma maior informação...então fiquem ligados.

SOA: Você deixou a trilha de Sonic Heroes diferente do que dizem, da série Adventure?

Jun Senoue: Eu usei a mesma formula para criar essa trilha, mas existem várias coisas que produzi bem diferente. Dessa vez meu objetivo foi criar uma música que combine com cada estágio ou situação mais do que nunca.

SOA: Você disse anteriormente possuir várias idéias para as canções. Você consegue essa inspiração durante seu dia de trabalho ou em situações mais curiosas?

Jun Senoue: Eu atualmente não estou tendo tempo para adquirir inspiração no trabalho no qual fico muito ocupado. Maioria das minhas idéias surgem quando livre, mas algumas idéias surgem enquanto passo pelas salas da Sega no momento de descanso. Eu usualmente carrego maior parte das minhas idéias no meu mini-disco de gravações ou escrever a música num simples pedaço de papel que seja cabível. Também tento manter a melodia em minha mente até que eu possa tocar algum instrumento que saia mais em conta...usualmente minha guitarra. Quando eu possuo esses pedaços, eu posso organizá-los para ver no que acontece. Minha casa é cheia de guitarras e notas musicais em qualquer lugar. (risos)

SOA: Como é seu dia na Sega, tipicamente?

Jun Senoue: Não existe um dia típico na Sega, já que esse não é um trabalho típico. Se qualquer

um aspira para ser um diretor musical nesse comércio, essas palavras têm de vir à mente... Um dia típico é “incomum” ou “maluco”.

SOA: Se você pudesse ser o guitarrista de qualquer banda do mundo, qual ela seria?

Jun Senoue: Eu adoraria tocar para os “Foo Fighters” ou tocar guitarra rítmica para o “Garbage”.

SOA: Você vem criando músicas para a franquia Sonic desde “Sonic The Hedgehog 3” em 1993. Você possui um jogo favorito do ouriço?

Jun Senoue: Eu atualmente gosto de todos eles. Eu sempre fui um grande fã de Sonic desde sua primeira aparição. Eu amo a maioria de seus jogos exceto Sonic R, pois não consegui jogá-lo direito...mas eu gostei das músicas. Sonic Heroes arrasa e acredito que seja um dos melhores games de ação que já saíram. Eu testei no meu estúdio no Game Cube com o sistema de som “Dolby Pro Logic 2 System” e é maravilhoso. E espero que todos tenham gostado também!

Por: Dark Fou-Lu

Fonte: Power Sonic (<http://www.powersonic.com.br>)