

2004 – Entrevista da Style Factory com Jun Senoue.

Style Factory: Conte-nos sobre sua vida pessoal. Onde nasceu, seus interesses de infância e mais.

Jun Senoue: Nasci em Matsushima, Japão, em 1970, mas devido ao trabalho de meu pai, eu mudava pra todos os lugares, então eu nunca tive uma cidade natal. Quando criança, eu realmente amava minha coleção de bonecos e sou louco por trens.

Style Factory: Quando começou a expressar seu primeiro interesse musical? Quando obteve seu primeiro instrumento? Qual foi?

Jun Senoue: Desde que minha mãe trabalhava numa estação de rádio, nós temos toneladas de vinis por toda a minha casa. Com três anos, meu “primeiro” cantor favorito foi Michel Polnareff. Isso quando eu comecei aprender a tocar piano.

Style Factory: Quando você fez sua primeira gravação de verdade?

Jun Senoue: Minha primeira gravação de verdade foi com 12 ou 13 anos, usando o bom e velho “boombox”. A minha primeira gravação de uma música original com uma banda foi com 17 anos.

Style Factory: Sua habilidade com a guitarra e sua técnica é incrível. Você sempre teve uma guitarra ou um curso musical, ou tudo foi aprendido sozinho?

Jun Senoue: Eu aprendi a tocar piano com 3 anos de idade e continuei até mudar-me para o Panamá quando eu tinha 12. Sobre como toco minha guitarra, eu aprendi sozinho.

Style Factory: Você mencionou no passado que pessoalmente gosta da banda “American Hi-Fi”. Pensando que você vive na América, você tem alguma idéia do por quê bandas excelentes como American Hi-Fi, Ben Folds e outros recebem muito mais atenção no Japão e pouca atenção aqui nos Estados Unidos?

Jun Senoue: Sim, American Hi-Fi é uma das minhas bandas favoritas e acho Marvelous 3 maravilhosa também. Ainda não conheço as razões, mas existem grandes diferenças entre o público japonês e americano. Uma coisa que é realmente interessante no Japão é que o público tenta experimentar toda a performance e você dificilmente vê um comportamento descontrolado dos concertos estaduais. Mas os preços dos shows no Japão são muito caros!

Style Factory: Maioria do seu trabalho musical foi no ramo de Vídeo Games. Como isso foi acontecer?

Jun Senoue: Eu realmente tinha planos do que ia ser enquanto atendia ao colégio. Tudo o que quis foi tocar e tornar-me um sucesso com a minha banda. Um de meus amigos sugeriu que seria uma grande idéia se tornar um compositor de Vídeo Games e eu concordei com ele. Eu mandei o demo de minha banda para a Sega e eles me aceitaram em 1993.

Style Factory: Você trabalhou ao mesmo tempo que Howard Drossin em Sonic The Hedgehog 3 para o clássico Vídeo Game da Sega, o Mega Drive. Como pode comparar o estilo musical dele com o seu? Você colaborou com Drossin atualmente, ou estão trabalhando separadamente?

Jun Senoue: Nossos estilos são totalmente diferentes e eu nunca o encontrei pessoalmente.

Falando sobre Sonic 3, eu fiz duas canções para ele em 1993, meu primeiro ano na Sega. Eu não fui o compositor principal do Sonic 3, desde que eu estava ocupado fazendo um outro projeto. Existia muita gente compondo nesse projeto e eles precisavam de canções adicionais, que eu escrevi e a Equipe de Desenvolvimento coletou-as para usar no game.

Style Factory: Qual foi seu processo para criar as canções no Mega Drive? O sistema trabalha totalmente em síntese FM e PSG com DAC samples, então você inicialmente trabalhava com guitarras e teclados e depois as transcrevia ou trabalhava totalmente com seu Kit de Desenvolvimento?

Jun Senoue: Eu usei Teclados e seqüências de MIDI para compor programando diretamente no game.

Style Factory: A equipe de som da Sega elevou sua produção musical da franquia Sonic The Hedgehog quando a produção da banda japonesa “Dreams Come True” tornou-se mais cara. Howard Drossin foi um guitarrista que havia trabalhado em outros jogos antes e com você aconteceu o mesmo. O que sente sabendo que está trabalhando numa das mais importantes seqüelas de todos os tempos e que você tem de conviver com o legado musical do baixista Masato Nakamura e suas famosas trilhas de jogos conhecidas em todo o mundo?

Jun Senoue: Eu nunca soube muito sobre essa história. Eu apenas era um novato na Sega no tempo em que isso acontecia. Estou muito excitado pela chance de compor músicas para a franquia Sonic, desde que eu sempre fui louco pelos jogos de Sonic.

Style Factory: Em quantos jogos você já trabalhou? Você já teve alguma experiência frustrante de compor alguma música para um jogo que nunca foi lançado?

Jun Senoue: Não. Sei que é uma resposta curta, mas sempre tive a felicidade de trabalhar em jogos em que todos eles foram lançados à venda. Aqui vai a lista: *Dark Wizard*, *Beyond The Limit*, *Sonic The Hedgehog 3*, *Victory Goal (franquia)*, *Metal Head*, *In The Hunt*, *Sonic 3D Blast (Versão para Mega Drive)*, *Daytona USA CCE*, *Sega Rally 2*, *Sonic Adventure*, *Nascar Arcade*, *Sonic Adventure 2* e *Sonic Heroes*.

Style Factory: Como e quando WaveMaster apareceu e o que fez desde a criação da companhia?

Jun Senoue: WaveMaster é um grupo de Design de som da Sega e nossa história começou em Julho de 2000. Isso quando todos os estúdios de programação(incluindo WaveMaster), se tornaram entidades separadas debaixo de toda a corporação da Sega. Nós temos o nosso próprio estúdio, nossa seção de publicação das músicas, nosso próprio rótulo fonográfico e nossos canais superiores de distribuição. Nós também empregamos vários compositores, cada um com seu estilo e personalidade distinta. Eu não conheço outra empresa como a nossa.

Style Factory: O que você faz na WaveMaster agora?

Jun Senoue: Como disse antes, sou produtor musical, compositor e guitarrista. Falando sobre a WaveMaster em si, nós trabalhamos apenas para Vídeo Games já que somos um departamento da Sega. Agora nós trabalhamos para vários outros formatos – Tv, filmes, radio, celular, não esquecendo o conteúdo musical também.

Style Factory: O quão você acha importante a produção de som em um vídeo game? É tão importante quanto o visual?

Jun Senoue: Eu acredito que o som seja a peça chave de um game, é um dos seus cinco sentidos. Tente jogar um videogame sem som e diga-me se a experiência é a mesma quando joga com som. O que seria de longe o mais importante, visual ou som, é realmente uma questão...Os dois precisam detonar.

Style Factory: Que equipamentos você usa no estúdio? Seu projeto “Crush 40” feito recentemente com Johnny Gioeli e outros, possui uma produção limpa. Quais são os segredos ou pontos para essa técnica de produção?

Jun Senoue: Usando um ótimo som e boas guitarras, baixos e amplificadores. Tocar com grandes amigos com uma grande vibração é um ponto. Possuir boas relações com os responsáveis pelas faixas e mixagens é predominante. Isso é tudo, não existem outros segredos.

Style Factory: O que você acha sobre a reação dos fanáticos por games sobre suas produções? Alguns adoram, outros odeiam. Você sente que sua música mudaria baseando-se nas reações dos fãs ou você continua fazendo o que é melhor para o seu ouvido?

Jun Senoue: Eu não posso levar-me pelo que os outros falam ou fazem. Eu crio músicas que soam melhor para mim, enquanto tento criar os melhores sons para as nossas produções.

Style Factory: Que tipo de caminho evolutivo você acha que sua própria música irá levar da maneira que segue a sua carreira? Você pretende continuar nesse campo musical pelo resto de sua vida, ou explorar carreiras alternativas?

Jun Senoue: Eu quero ser um compositor ativo até aonde eu puder. No momento, estou trabalhando numa série de projetos musicais e gostaria de continuar ocupado com esse tipo de relação musical. E sim, eu pretendo continuar no campo musical pelo resto de minha vida.

Style Factory: Você alguma vez se arrependeu de acabar tornando um músico de games do que um roqueiro conhecido pelo mundo inteiro?

Jun Senoue: Nunca. Foi uma escolha correta tornar-me um compositor musical de games desde 1993. Eu aprendi incontáveis coisas durante meu tempo prematuro na Sega: Como compor melhor, como usar seqüenciadores, como usar editores Wave cuidadosamente, como fazer meu som ficar rico e como é importante meu papel no estúdio como um produtor musical. Eu adoro tocar ao vivo, embora...Sempre é uma pressa.

Essa revista é sobre design. Então, de todo o modo, o que estamos fazendo com esse artigo sobre um músico?

A chave é reconhecer que o trabalho de Jun Senoue leva a vida aos games. Muitos criticam o estilo “metal” que a franquia Sonic recebeu recentemente, enquanto outros se entusiasmaram com isso. Não existem argumentos, desde que, seu estilo é apropriado para o sentimento de que a franquia mudou.

Eu não irei abandonar os outros trabalhos de Jun. Seus trabalhos para uma série de jogos de corrida para a Sega deram-lhes um limite que realmente força você jogá-lo até o limite.

Enquanto nem todos conseguem apreciar o estilo de anos 80 do “guitarrista produtor de 34 anos”, escutar uma única escolha de “Crush 40” deverá fazer você concordar que as escolhas da Sega possuem fundamento. A habilidade com a guitarra de Jun Senoue e sua técnica de escrita deixa-o no mesmo patamar de guitarristas famosos.

Mas Jun Senoue não é famoso! Talvez exista uma vantagem em relação ao anonimato de ser um compositor de vídeo games: Você pode entrar num estúdio, tocar o quanto quiser, quando quiser, enquanto você tenha a liberdade de continuar e no final do dia, os espectadores de sua música nem sabem quem você é. Nem ao menos lêem os créditos.

E é onde a habilidade realmente brilha: Na sala de produção, é onde Jun realmente se encontra. Jun Senoue têm habilidades como um produtor de áudio: É o homem que faz tudo soar certo, é o que faz ele tornar-se a peça chave da WaveMaster.

Minha conversa com Jun Senoue confirmou uma coisa em minha mente: Enquanto Jun Senoue

está por aí, Vídeo Games continuarão a detonar, detonar mesmo!

Por: Dark Fou-Lu

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