

Glossolalia em games: um estudo sobre a estética sonora de idiomas fictícios em jogos digitais

Glossolalia in games: a study about the sound aesthetics of fictional languages in digital games

Palavras-chave: atravessamentos; poéticas; criações; linguagens; ensaios; experimentações.
Keywords: crossing; poetics; creations; languages; essays; experimentations.

Vinicius Yglesias
UNICAMP

José Fornari
UNICAMP

Conforme Murray Schafer (2011, p. 223), “palavras são invocações mágicas que podem refletir encantamentos”. Mesmo não possuindo significado semântico, podem comunicar expressivamente, conforme o autor exemplifica com o poema dadaísta de Hugo Ball (SCHAFFER, 2011, p. 224). Mas apesar dessa capacidade de comunicação expressiva, fundamental para a intensificação da imersão em games, os timbres da voz nem sempre recebem atenção em relação a sua riqueza fonológica. Portanto, o objetivo deste trabalho é investigar a utilização da glossolalia nos games *NieR Replicant ver. 1.22474487139...*¹ e *NieR:Automata*, tomando como objeto de estudo as sonoridades da voz nas trilhas dos games. A escolha de games como objeto de estudo fonológico da glossolalia se deu por conta de ser uma mídia das grandes responsáveis na expansão das estéticas da comunicação (SANTAELLA, 2019). Ambos os games se passam em um futuro distópico, o primeiro em 2052 e o segundo 6 mil anos após o primeiro. A escolha dos objetos de estudo se deu por conta do idioma utilizado na construção da letra da maioria das músicas dos games, chamado de “Linguagem do Caos”, ser um idioma fictício, criado apenas por meio da sonoridade expressiva dos fonemas linguísticos. Esse idioma trata da mistura de elementos de diversos idiomas estudados por Emi Evans, cantora e letrista das músicas do game. Essa metodologia de criação de um idioma fictício pode ser relacionada ao que Santaella (2019) chama de modelização do acaso, evento em que o caos sonoro é organizado para ser escutado de maneira específica. Este trabalho pretende, portanto, investigar as possíveis motivações para a utilização da voz nesse contexto, visto que, de acordo com Yoko Taro, diretor do game, a decisão pela criação de uma linguagem fictícia aconteceu justamente para evitar que uma letra que pudesse ser entendida pelo jogador, para servir de fato como música de fundo. Além disso, o diretor acredita que dessa maneira a interpretação do significado pode ser mais aberta, sem se

1 O termo “ver. 1.22474487139...” faz parte da estética do título do *game*, não sendo representativo de uma versão do jogo (1.0, 2.0 etc).



limitar ao significado das palavras². Assim, essas considerações levam ao questionamento de que, se desde a concepção do projeto a intenção é que as melodias não contenham significado semântico, apenas expressivo, quais fatores motivaram à implementação de uma glossolalia ao invés da utilização de um instrumento musical que talvez cumprisse o mesmo objetivo? Como se dá sonoramente essa construção e quais critérios podem ser utilizados, conscientemente ou não, para a escolha e organização dos fonemas da maneira que foram concebidos e implementados na versão final dos games? Algumas hipóteses prévias podem ser aventadas. 1) Hipótese sonológica. A voz é o instrumento que permite maior variabilidade sonora, desde o golpe agressivo de um “B” ao aquoso som evocado por um “L” (SCHAFFER, 2011). Evidentemente todo instrumento, à sua maneira, possui recursos que os capacitam a obter variações timbrísticas, porém, sendo a voz um instrumento que podemos tocar sem o intermédio de gestos, essa familiaridade que qualquer indivíduo tem com as sonoridades da voz pode também ter sido um fator decisivo na escolha de uma voz humana para as melodias das trilhas do *game*, aumentar a recepção entre o público. 2) Hipótese cognitiva: No estudo intitulado “*Human temporal-lobe response to vocal sounds*”³, Belin, Zatorre e Ahad (2001) mostram que quaisquer sons vocais provocam respostas muito mais intensas no córtex auditivo humano do que sons naturais, de animais ou artificiais. Ainda que seja difícil confirmar o conhecimento ou intenção dos compositores dos games acerca desse aspecto, o fato dessa resposta ser mais intensa no cérebro humano pode ser um dos responsáveis, para a preferência estética de uma voz humana a um instrumento, proporcionando uma experiência musicalmente mais intensa ao jogador. As hipóteses não são excludentes, podendo a confluência de ambas trazer novos olhares para a construção estética das canções nos games.

Referências

- BELIN, Pascal. Human temporal-lobe response to vocal sounds. *Cognitive Brain Research*, Montreal, v. 13, p. 17-26, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. 3. ed. São Paulo: 5. Reimp., 2019, Iluminuras: FAPESP, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. *Estética & Semiótica*. Curitiba: InterSaberes, 2019. (Série Excelência em jornalismo)
- SCHAFFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. Tradução de Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal; revisão técnica de Aguinaldo José Gonçalves. 2. ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011. 408 p.

2 Disponível em: <https://blog.playstation.com/2020/12/18/nier-replicant-singer-emi-evans-talks-music-chaos-language-and-more/>. Acesso em: 15 mar. 2022.

3 Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0926641001000842?via%3Dihub>. Acesso em: 15 mar. 2022.

