

UM ESTUDO SOBRE UMA LÍNGUA ARTIFICIAL: ANÁLISE FONÉTICA DO DOTHRAKI E SEUS EFEITOS

Autor : Rafael Ramos Martins (Rafael_R_M98@hotmail.com)

Orientador (a): Geice Peres Nunes

Programa de Educação Tutorial em Letras (PET Letras / Unipampa Jaguarão)

Palavras-chave: Fonética e fonologia; Língua Artificial; Dothraki; Pesquisa; PET Letras.

Ao ingressar no PET Letras, todo o petiano desenvolve uma pesquisa de iniciação científica para ser apresentada no projeto *Seminários Abertos*. Desse modo, este trabalho constitui uma continuação desse estudo focado nas diferenças fonéticas entre a língua artificial Dothraki e o Português brasileiro. Aqui, nos baseamos no conceito de língua artificial exposto por R. L. Trask (2006), nos relatos da criação do Dothraki pelo desenvolvedor David J. Peterson (2015), além de compararmos esses dados com a tabela fonética apresentada pelo linguista e com a tabela fonética do Português brasileiro desenvolvida por Seara, Nunes e Lazzarotto-Volcão (2011). Nas conclusões parciais, através do estudo fonético, pudemos perceber como o desenvolvedor, ao criar a língua, conseguiu dotá-la de efeitos sonoros e estéticos, e também perceber que há sons não emitidos no Português.

Dando enfoque à pesquisa, sua problemática consistiu em observar os fonemas criados na língua artificial Dothraki e os efeitos disso na trama televisiva *Game of Thrones* (2011). Nesse sentido, para compreender uma língua artificial é necessário conhecer a definição dessa expressão, que segundo R. L. Trask é “toda língua criada deliberadamente por uma ou mais pessoas” (2006, p. 159). Exemplos que Trask cita são as línguas Quenya e Sindarin criadas pelo escritor J. R. R. Tolkien em seus livros *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1954), que estão integradas à narrativa, possuem uma escrita própria, além de um sistema fonético e uma árvore de família (TRASK, 2006, p. 160). Aqui, a língua a ser estudada é o Dothraki, originalmente, presente nos livros que compõem as *Crônicas de Gelo e Fogo* (1996), de George R. R. Martin, e, posteriormente, adaptada e ampliada para série televisiva *Game of Thrones* (2011). Assim, essa pesquisa se justifica pela possibilidade de expandir o horizonte de leitura seja da narrativa literária ou televisiva, no que se refere aos efeitos que uma língua artificial pode proporcionar.

Como metodologia, estabeleceu-se comparações entre o Dothraki, a partir da tabela fonética de consoantes da língua desenvolvida por Peterson presente no livro *The art of Language Invention* (2015), e o Português brasileiro, com o auxílio da tabela fonética de consoantes do Português brasileiro criada por Seara, Nunes e Lazzarotto-Volcão (2011).

Nos resultados obtidos, ao comparar e analisar os sons e pronúncias presentes no Dothraki em relação aos sons que compõem o Português brasileiro, foi possível dar sentido ao uso e à sonoridade do Dothraki, ou seja, ficou evidente o seu efeito na trama da narrativa televisiva, meio em que o vocabulário é mais rico e mais numeroso no que se refere aos vocábulos. Na coleção de livros *Crônicas de Gelo e Fogo*, bem como na série televisiva *Game of Thrones*, o Dothraki é a língua falada pelo povo nômade de mesmo nome e foi

criada primeiramente pelo autor George R. R. Martin para usar em seus livros, dentre elas "*Khal*" e "*Khaleesi*" (MARTIN, 2010, p.79), que são pronunciadas "[ˈxal]" e "[ˈxa.le.e.si]" (PETERSON, 2015, p. 93). No livro *The Art of Language Invention*, Peterson explica que “para dar início a criação da língua teve que se basear em apenas cinquenta e seis palavras presentes nos três primeiros livros de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, onde quase metade dessas palavras eram nomes próprios” (2015, p. 89-90, tradução própria), o que, segundo ele, dificultou seu trabalho na hora de criar novas palavras, pois normalmente seus trabalhos iniciavam do zero, diferente do Dothraki, onde ele teve que ainda se basear em como George R. R. Martin pronunciava cada uma delas. (PETERSON, 2015, p.89, tradução própria)

Nas pesquisas bibliográficas realizadas, as tabelas fonéticas selecionadas permitiram realizar uma análise comparativa dos fonemas das línguas em estudo. Percebeu-se que nas tabelas de ambas as línguas, o Dothraki e o Português, cuja referência nessa pesquisa dos fonemas da língua portuguesa é a tabela fonética de Seara, Nunes e Lazzarotto-Volcão (2011, p. 79), há diversas semelhanças entre os sons presentes quando comparamos as tabelas, porém duas diferenças são mais marcantes que é a presença de um som fricativo dental [θ] e um plosivo uvular [q]. Apenas para exemplificar, no primeiro fonema citado, a pronúncia assemelha-se a um som de “s” com a língua entre os dentes e no segundo fonema, seria algo como o som de um “q” produzido quando o dorso da língua toca a úvula (campainha). Na análise, notou-se que a pronúncia de alguns sons durante a série televisiva, tais como [q], [h], [x] são utilizados para criar um contraste entre os personagens Dothraki e os demais falantes de outras línguas. Os sons mais ásperos, dão uma sensação de agressividade, brutalidade, potência na fala e sugerem força. Isso cria uma sensação de poder expresso pela fala do personagem.

A partir do exposto, é possível concluir que o Dothraki possui sons que no Português brasileiro não são expostos na tabela fonética utilizada, e que, dois sons em especial como [q] e [h] parecem ter a finalidade de expressar na fala do personagem o mesmo vigor físico e selvagem que caracteriza os personagens na trama, visto que são retratados como povos agressivos nas histórias de Martin. As conclusões parciais aqui apresentadas instigam a continuar investigando as línguas artificiais provenientes de narrativas fantásticas, seja pelo viés da fonética ou da literatura, comparar a construção linguística com a construção estética e compreender como a forma que um povo se comunica implica na forma como eles são retratados nas histórias.

REFERÊNCIAS:

- MARTIN, George R. R. *As Crônicas de Gelo e Fogo*. A Guerra dos Tronos. Tradução de Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2010.
- PETERSON, David J. The sound of Dothraki. In: _____. *The art of language invention*. New York. Penguin Books. 2015, p. 89-96.
- SEARA, Izabel Christine; NUNES, Vanessa Gonzaga; LAZZAROTTO-VOLCÃO, Cristiane. 2. ed. *Fonética e Fonologia do português*. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2011.
- TRASK, Robert. L. *Dicionário de Linguagem e Linguística*. Tradução de Rodolfo Ilari. São Paulo: Contexto, 2006, p. 139-140.