



FOGO E VOZ: A LÍNGUA DOS DRAGÕES - ESTRATÉGIAS DISCURSIVAS E PERFORMATIVIDADE DO PODER NO USO DO *ALTO VALIRIANO* EM *GAME OF THRONES*

Geordan Neves de Oliveira (UFRRJ) ¹

Ingrid Flores Leal Rocha (UFRRJ) ²

Wagner Alexandre dos Santos Costa (UFRRJ) ³

Adriane de França Simões de Miranda (UFRRJ) ⁴

Resumo: A presente pesquisa propõe uma análise discursiva do uso do *Alto Valiriano* por Daenerys Targaryen em momentos-chave da série *Game of Thrones*, com base na teoria semiolinguística de Patrick Charaudeau, articulada aos conceitos de cena de enunciação de Dominique Maingueneau e de *ethos* discursivo de Ruth Amossy. Com foco no episódio em que Daenerys proclama liberdade aos Imaculados, a pesquisa examina como a alternância linguística (*code-switching*) e a materialidade performática do discurso audiovisual atuam na construção de um *ethos* messiânico e autoritário. A análise considera os modos de organização do discurso, a cena de enunciação, os elementos multimodais (voz, gesto, imagem, som) e a fusão estratégica entre discursos político, religioso e militar. Os resultados indicam que o uso do *Alto Valiriano* opera como ferramenta de dominação simbólica e como marcador de pertencimento, reforçando a imagem de Daenerys como figura sagrada e inquestionável. O estudo contribui para o campo da Análise do Discurso ao evidenciar como línguas artificiais, inseridas em contextos narrativos e midiáticos, podem funcionar como dispositivos estratégicos de poder.

Palavras-chave: Análise do Discurso. Semiolinguística. *Alto Valiriano*. *Game of Thrones*. Língua artificial.

Abstract: This study offers a discourse analysis of Daenerys Targaryen's use of *High Valyrian* in key moments of the *Game of Thrones* series, drawing on Patrick Charaudeau's semiolinguistic theory, in dialogue with Dominique Maingueneau's concept of enunciation scenes and Ruth Amossy's notion of discursive *ethos*. Focusing on episodes in which Daenerys declares the liberation of the Unsullied, the research investigates how *code-switching* and audiovisual performativity contribute to the construction of a messianic and authoritarian *ethos*. The analysis explores discourse organization modes, enunciative roles, multimodal resources (voice, gesture, image, sound), and the strategic fusion of political, religious, and military genres. Findings suggest that *High Valyrian* functions as a tool of symbolic domination and as a marker of identity and legitimacy, reinforcing Daenerys's portrayal as a sacred and unchallengeable leader. This work contributes to Discourse Analysis by demonstrating how artificial languages, when embedded in fictional and media narratives, can operate as strategic devices of power.

Keywords: Discourse Analysis. Semiolinguistics. *High Valyrian*. *Game of Thrones*. Artificial Language.

¹ Graduado em Letras – Português, Inglês e Literaturas pela UFRRJ. Discente do PPGLT/UFRRJ. geordanneves@ufrrj.br

² Mestranda em Estudos de Linguagem e Literatura pela UFRRJ. ingridflocha@ufrrj.com

³ Doutor em Estudos da linguagem. Docente do PPGLT/UFRRJ e do PROFLETRAS/UFRRJ. wagnercosta.prof@gmail.com

⁴ Mestranda em Estudos de Linguagem e Literatura pela UFRRJ. adriane fsmiranda@gmail.com



1. Introdução

O universo de *Game of Thrones*, baseado na saga literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin, é um marco da televisão contemporânea, responsável por redefinir padrões de produção, recepção e complexidade narrativa no gênero da fantasia épica. Exibida pela HBO entre 2011 e 2019, a série se consolidou como um fenômeno global tanto em termos de audiência quanto de repercussão crítica, sendo celebrada por sua riqueza temática, construção de personagens moralmente ambíguos e universo ficcional denso e verossímil.

A obra destaca-se por sua densidade narrativa e pela complexidade das disputas políticas, culturais e simbólicas que a atravessam. Nesse intrincado jogo de poder, destaca-se a figura de Daenerys Targaryen, personagem cuja trajetória a conduz da condição de exilada e sobrevivente de uma linhagem destituída ao papel de conquistadora e pretendente legítima ao Trono de Ferro. Sua ascensão, no entanto, não se estabelece apenas por meio de feitos militares ou alianças políticas, mas se consolida especialmente por meio de um discurso performático e estratégico, no qual a linguagem, notadamente o uso do *Alto Valiriano*, desempenha papel central na construção de seu *ethos* de liderança. Este artigo propõe uma análise semiolinguística do discurso proferido por Daenerys Targaryen, extraído do script do material audiovisual da série *Game of Thrones*, no episódio 4 da 3ª temporada, intitulado *And Now His Watch Is Ended*, no momento emblemático em que Daenerys utiliza o *Alto Valiriano* para comunicar-se com os povos que pretende liderar, com foco particular na cena em que Daenerys proclama liberdade aos Imaculados.

Partimos da hipótese de que, nesses discursos, o *Alto Valiriano* é mobilizado não apenas como um recurso estilístico ou identitário, mas como um instrumento de dominação simbólica e de modelagem do imaginário coletivo de seus interlocutores. Assim, ao empregar uma língua arcaica e prestigiosa, que carrega consigo os resquícios da dinastia Targaryen e o poder místico de Valíria, Daenerys reforça uma imagem de autoridade messiânica, sagrada e imperial. Seu *ethos* é, portanto, construído discursivamente por meio de uma encenação linguística que amalgama tradição, poder e sacralidade. Ao lançar mão de uma língua incompreensível para parte dos espectadores e, em algumas situações, para seus próprios aliados, Daenerys também delimita fronteiras simbólicas e estabelece relações assimétricas de poder e saber, encarnando uma figura ora redentora, ora temível.

A escolha do recorte justifica-se pela densidade semiótica desses momentos, nos quais a linguagem verbal, em sua forma ficcional e artificial, se articula com elementos visuais, sonoros



e corporais para construir efeitos de sentido e instaurar uma autoridade discursiva. A materialidade audiovisual da série potencializa o estudo da encenação e da performance da fala, permitindo observar os modos pelos quais o *ethos* é construído em um espaço pluricódico. Este trabalho insere-se no campo da Análise do Discurso, com enfoque na teoria semiolinguística de Patrick Charaudeau, complementada pelas reflexões sobre a cena de enunciação de Dominique Maingueneau e o *ethos* discursivo de Ruth Amossy.

Nas seções seguintes, apresentamos dados do contexto ficcional da obra analisada e trataremos da língua artificial *Alto Valiriano*, além de seus efeitos de sentido na obra. Em seguida, na fundamentação teórica, destacamos alguns aspectos da teoria semiolinguística relevantes para o estudo. Por fim, seguem-se a análise, as considerações finais e as referências.

2. Breve Contexto do Universo Ficcional de *Game of Thrones*

Ambientada em um cenário que combina elementos fantásticos com traços de uma Idade Média reinventada, a trama desenvolve-se no continente fictício de Westeros. Ali, famílias nobres disputam o controle político dos chamados Sete Reinos. Um dos aspectos mais marcantes da narrativa é a recusa a uma distinção binária entre heróis e vilões. Como destaca a autora, “todos os personagens são heróis ou vilões, dependendo do ponto de vista e interpretação do público que vê a trama” (Silva, 2021, p. 1). Dessa maneira, como destacam Abreu e Indrusiak (2013) “*Game of Thrones*, nesse caso, pode ser considerada uma narrativa extremamente complexa, em questão de jogos e artimanhas políticas, e na maneira de ver os personagens” (Abreu e Indrusiak, 2013, p. 69).

A geografia política de *Game of Thrones* é organizada em dois continentes principais: Westeros e Essos. O primeiro abriga os Sete Reinos, que são: Dorne, Campina, Terras da Tempestade, Terras Ocidentais, Terras Fluviais, Ilhas de Ferro, Reino do Vale da Montanha e Norte (Silva, 2021). Cada uma dessas regiões é controlada por uma casa nobre distinta e possui características geográficas, culturais e políticas específicas.

Dorne, por exemplo, é descrita como a última região a ser subjugada por Aegon Targaryen durante a Guerra da Conquista. Na época em que o conquistador chegou, o território já estava sob o domínio da Casa Martell. A capital, Lançasolar, localiza-se no extremo sul de Westeros e é caracterizada por um clima árido, terreno montanhoso e escassez de vegetação (Silva, 2021).

Outro território de destaque é a Campina, comandada pela Casa Tyrell. Trata-se de uma das maiores e mais férteis regiões do continente, sendo também a mais populosa. O centro político da Campina está em Jardim de Cima, sede da casa nobre que a governa (Silva, 2021).



As Terras da Tempestade, por sua vez, recebem esse nome em função das intensas tempestades que assolam sua costa. Segundo Silva (2021), a região foi historicamente soberana e é administrada pela Casa Baratheon a partir do castelo de Ponta da Tempestade. Localiza-se ao sul de Porto Real, limitando-se ao oeste com a Campina, ao sul com o Mar de Dorne e ao leste com a Baía dos Naufrágios. Apesar de ser uma das menores regiões de Westeros, destaca-se por suas paisagens montanhosas, litorais rochosos e densas florestas (Silva, 2021).

As Terras Ocidentais, também conhecidas como Terras do Oeste, são dominadas pela influente Casa Lannister, que reside em Rochedo Casterly. A região faz fronteira com a Campina, o Mar do Poente e a Baía dos Homens de Ferro (Silva, 2021).

Por fim, a região das Terras Fluviais ocupa a porção central de Westeros. Sua localização estratégica faz com que o território seja frequentemente palco de batalhas entre as casas nobres. Sua posição geográfica a torna um ponto de interesse militar recorrente, o que contribui para sua instabilidade política (Silva, 2021).

Tais aspectos mostram “como a adaptação acaba mantendo certos padrões existentes na obra original, e como a focalização ajuda na construção dos personagens e na complexidade deles na trama” (Abreu; Indrusiak, 2013, p. 73).

3. Linguagem construída: *Game of Thrones* e o *Alto Valiriano*

O *Alto Valiriano* foi desenvolvido como língua artificial pelo linguista David J. Peterson a partir de fragmentos existentes nas obras literárias. Seu trabalho resultou em um sistema linguístico completo, com fonologia, morfologia, sintaxe e léxico próprios. Ao contrário de outras representações fictícias que apenas simulam idiomas exóticos, o *Alto Valiriano* permite comunicação funcional, sendo utilizado com coerência nos episódios da série em preces, juramentos, cânticos, proclamações e diálogos inteiros. Isso conferiu um nível profundo de autenticidade e imersão ao universo ficcional, valorizando a construção de culturas complexas e diferenciadas dentro do mesmo mundo narrativo.

Com o avanço da convergência digital, os formatos audiovisuais tradicionais, como o rádio, o cinema e a televisão, que antes seguiam modelos narrativos próprios do ambiente analógico e atuavam de forma independente e sequencial, passaram a necessitar de adaptações em suas linguagens e estruturas de programação para dialogar com um público que deixou de ser apenas espectador passivo (Almeida, 2016).

Em decorrência, a importância do *Alto Valiriano* vai além da estrutura linguística e se manifesta nos efeitos de sentido que ele produz. Seu uso está carregado de conotações políticas,



religiosas e afetivas. Daenerys Targaryen, por exemplo, o emprega como língua da autoridade ancestral, evocando a glória de Valíria para legitimar sua ascendência e, ao mesmo tempo, como língua de libertação ao discursar com os povos de Essos. A língua torna-se, assim, um dispositivo estratégico de enunciação, acionado conforme o papel discursivo que se deseja ocupar: rainha, salvadora, conquistadora, descendente mística dos dragões. É nesse jogo de significações e posicionamentos que o *Alto Valiriano* ganha densidade, funcionando como um marcador simbólico que articula *ethos*, cena de enunciação e imaginário cultural.

De acordo com Newton Cannito:

O público reage ao que é experimentado e o autor (como autor de seriados e novelas) mede pela audiência os efeitos de suas ações. O segredo normalmente está em instigar o público na medida certa a fim de manter aceso o interesse de uma população desconcentrada, acostumada ao zapping e a conversar durante a exibição dos programas. (Cannito, 2010, p.46).

Por essa perspectiva, a presença da língua construída intensifica o aspecto performático da narrativa, contribuindo para a constituição da cenografia discursiva. A escolha de determinados idiomas por parte dos personagens não é aleatória: ela revela intenções, alianças, distanciamentos e hierarquias. A sonoridade ritualística do *Alto Valiriano*, por exemplo, é utilizada estrategicamente em momentos de tensão ou solenidade, produzindo efeitos de encantamento, medo ou reverência, o que demonstra como a língua, no universo da série, não é apenas um meio de comunicação, mas uma forma de agir sobre o outro.

Portanto, para compreender os efeitos de sentido gerados pelo uso do *Alto Valiriano* em *Game of Thrones*, é necessário ir além da análise gramatical e estrutural da língua, voltando-se para os modos como ela é sócio-discursivamente mobilizada. Isso implica observar os cenários enunciativos, os papéis assumidos pelos locutores, os valores acionados e as imagens de si construídas por meio da enunciação.

A seguir, então, desdobram-se sessões acerca da Teoria Semiolinguística do Discurso que busca interpretar, com base no modelo teórico de Patrick Charaudeau, de que maneira o uso do *Alto Valiriano* opera como estratégia comunicativa e simbólica, contribuindo para a construção de *ethos*, da encenação discursiva e da credibilidade no interior da narrativa ficcional.

4. Da Palavra à Ação: Um Olhar Semiolinguístico sobre o Discurso

Na perspectiva da Semiolinguística de Patrick Charaudeau, a linguagem transcende sua função de mero instrumento de comunicação para se revelar um complexo fenômeno psicossocial, intrinsecamente ligado à ação e à influência. Esta abordagem teórica, que o próprio



autor denomina semiolinguística, propõe-se a desvendar a "construção psico-sócio-lingueira do sentido" (Charaudeau, 2005, p. 11), partindo da premissa de que não se pode compreender um objeto de linguagem desprovido de sua dimensão psicossocial. A linguagem, nessa visão, não é um objeto transparente, cujo sentido se esgota em sua forma explícita, mas sim um fenômeno complexo, cuja significação emerge das condições de sua produção e do jogo interacional entre os sujeitos.

O próprio nome semiolinguística revela seu projeto: articular o polo semiótico, que trata da produção e interpretação dos signos em um contexto social, com o polo linguístico, que se ocupa da materialidade e da organização formal da língua (Charaudeau, 2005). A teoria busca, portanto, descrever como o mundo social e suas intencionalidades se inscrevem na estrutura da linguagem e, inversamente, como a linguagem age sobre o mundo para construir sentidos e realidades. O pilar desta teoria é a concepção do ato de linguagem como uma sofisticada encenação estratégica, um evento que "combina o dizer e o fazer" em uma totalidade indissociável (Charaudeau, 2001). Para que essa semiotização do mundo se realize, é necessário um duplo processo: primeiramente, um processo de transformação, que parte de um mundo a significar e o converte em um mundo significado sob a ação de um sujeito falante; em segundo lugar, um processo de transação, que faz deste mundo significado um objeto de troca com um outro sujeito que desempenha o papel de destinatário (Charaudeau, 2005).

O processo de transformação compreende quatro operações fundamentais através das quais o sujeito falante estrutura sua percepção da realidade: a identificação, que conceitualiza e nomeia os seres do mundo, transformando-os em identidades nominais; a qualificação, que lhes atribui propriedades e características, conferindo-lhes identidades descritivas; a ação, que inscreve os seres em esquemas de ação, dando-lhes identidades narrativas; e a causação, que explica a sucessão dos fatos em relações de causalidade. Contudo, essas operações não ocorrem livremente. Elas são realizadas sob o controle do processo de transação, que lhes confere uma orientação comunicativa e um sentido. O processo de transação, por sua vez, é regido por quatro princípios que fundamentam o aspecto interacional e contratual da linguagem (Charaudeau, 2005).

O princípio de alteridade postula que toda troca se dá entre parceiros que se reconhecem mutuamente, legitimando-se em seus papéis. O princípio de pertinência exige que os parceiros compartilhem universos de referência para que a troca seja apropriada ao contexto e à finalidade. O princípio de influência afirma que todo ato de linguagem visa atingir o parceiro, seja para fazê-lo agir, seja para orientar seu pensamento. Por fim, o princípio de regulação estabelece que,

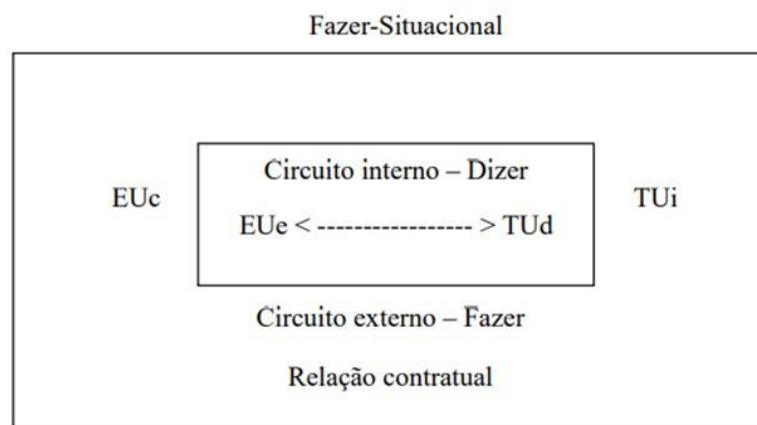


para que a comunicação prossiga sem ruptura, os parceiros regulam o jogo de influências por meio de estratégias (Charaudeau, 2005). Esta hierarquia demonstra que o sentido de um enunciado nunca reside apenas em sua forma explícita, que se apresenta como uma "superfície lacunar repleta de espaços vazios de sentido" (Charaudeau, 2014, p. 27), mas emerge da interação complexa entre o Explícito e o Implícito, que é preenchido pelas Circunstâncias de Discurso. Segundo Charaudeau (2005), essa complexa interação é regulada por um Contrato de Comunicação, um ritual sociolinguageiro que estabelece um quadro de restrições e expectativas, sendo definido pelas condições da situação de comunicação: a finalidade da troca, a identidade dos parceiros, o propósito ou domínio de saber e o dispositivo material.

Para aprofundar a análise da encenação de Charaudeau, é particularmente produtivo articulá-la com os conceitos de cena de enunciação propostos por Dominique Maingueneau. Segundo Maingueneau, um texto não é um conjunto de signos inertes, mas "o rastro deixado por um discurso em que a fala é encenada" (Maingueneau, 2002, p. 85). O autor decompõe a cena de enunciação em três planos que se sobrepõem e que envolvem o interlocutor simultaneamente. A cena englobante é a que corresponde ao tipo de discurso (político, religioso, publicitário, etc.) e define o quadro mais amplo e os papéis fundamentais dos parceiros, como o de cidadão dirigindo-se a outros cidadãos em uma enunciação política. A cena genérica corresponde ao gênero de discurso específico (um panfleto, uma aula, um guia turístico) e define papéis mais precisos, como o de um candidato falando a eleitores. Juntas, a cena englobante e a genérica formam o que Maingueneau chama de quadro cênico do texto, o espaço estável no interior do qual o enunciado adquire sentido (Maingueneau, 2002). Contudo, o interlocutor não se confronta diretamente com esse quadro, mas com uma cenografia, que é a cena de fala que o próprio discurso constrói em sua manifestação. A cenografia não é um quadro prévio, mas "é a enunciação que, ao se desenvolver, esforça-se para constituir progressivamente o seu próprio dispositivo de fala" (Maingueneau, 2002, p. 87). Ela legitima um enunciado que, por sua vez, deve legitimá-la, em um processo de enlaçamento paradoxal. Uma cenografia pode, ainda, apoiar-se em cenas validadas, que são estereótipos já instalados na memória coletiva, como a de uma conversa em família, para garantir sua eficácia e persuadir o público.

A própria estrutura do ato de linguagem, nesta perspectiva teórica, é concebida a partir de um dispositivo que articula um circuito externo: o situacional, e um circuito interno; o discursivo. É nesses espaços que atuam as quatro instâncias de subjetividade que a Semiologia propõe, superando o modelo simplista de emissor-receptor:

Imagem1: Os circuitos da comunicação



No espaço externo, atuam os parceiros da troca, os seres sociais e psicológicos: o Sujeito Comunicante (EUC), que é o parceiro que "detém a iniciativa no processo de produção", movido por um "projeto de fala"; e o Sujeito Interpretante (TUI), o parceiro que "age independentemente do EU" e é o responsável autônomo pelo processo de interpretação (Charaudeau, 2014, p. 46). A relação entre eles é de opacidade, e a comunicação, fundamentalmente assimétrica, pois o TUI não é um simples receptor, mas um sujeito que constrói uma interpretação em função do seu próprio ponto de vista sobre as circunstâncias e sobre o EUC. No espaço interno, o do dizer, encontram-se os protagonistas da enunciação, os seres de fala: o Sujeito Enunciador (EUE), que é a imagem que o EUC constrói de si, uma "máscara de discurso" que se materializa na fala; e o Sujeito Destinatário (TUD), que é o interlocutor idealizado, "fabricado pelo EU como destinatário ideal, adequado ao seu ato de enunciação" (Charaudeau, 2014, p. 45). A eficácia do discurso depende da capacidade de fazer com que o TUI real se identifique com o papel projetado para o TUD. Diante dessa assimetria, o Sujeito Comunicante lança mão de estratégias, que são os recursos e manobras discursivas utilizados para "produzir determinados efeitos — de persuasão ou de sedução — sobre o sujeito interpretante (TUI)" (Charaudeau, 2005, p. 14).

A materialização dessas estratégias no texto ocorre por meio de quatro Modos de Organização do Discurso: Enunciativo, Descritivo, Narrativo e Argumentativo. O Modo Enunciativo possui uma função particular, pois comanda os demais, organizando a posição do sujeito falante em relação ao interlocutor, a si mesmo e a outros discursos. Ele se manifesta em três comportamentos principais: o *alocutivo*, que estabelece uma relação de influência com o



interlocutor, seja por uma relação de força (como na Injunção) ou de petição (como na Interrogação); o *elocutivo*, que revela o ponto de vista do próprio locutor sobre o mundo, sem implicar diretamente o interlocutor, através de modalidades como Opinião, Apreciação e Promessa; e o *delocutivo*, que apaga a subjetividade do locutor para relatar a fala de um terceiro ou objetivar um propósito, como nas modalidades de Asserção e no Discurso Relatado (Charaudeau, 2014).

A estes se somam os outros três modos. O Modo Descritivo consiste em "ver o mundo com um 'olhar parado' que faz existir os seres ao nomeá-los, localizá-los e atribuir-lhes qualidades" (Charaudeau, 2014, p. 111), fixando uma imagem atemporal do mundo. O Modo Narrativo visa construir a sucessão das ações de uma história no tempo, com a finalidade de fazer um relato, organizando o mundo de maneira sucessiva e contínua, com princípio e fim, e respondendo à busca humana pela verdade de seu ser (Charaudeau, 2014). Por fim, o Modo Argumentativo tem como função "expor e provar casualidades numa visada racionalizante para influenciar o interlocutor" (Charaudeau, 2014, p. 201). Esses modos aparecem raramente isoladamente; eles se combinam para formar os Gêneros Textuais e, em manifestações audiovisuais, atuam de forma pluricódica, construindo sentido pela sinergia entre diferentes matérias semiológicas como o verbal, o visual e o gestual (Charaudeau, 2005).

É na confluência de todas essas escolhas estratégicas: o posicionamento dos sujeitos; a negociação do contrato; e a seleção dos modos de organização numa cenografia particular; que se constrói o *ethos* discursivo. Conceituado por Amossy (2005), o *ethos* é a imagem de si que o sujeito constrói no ato próprio de enunciação. Essa imagem não é um reflexo do ser real, mas uma produção discursiva intencional que busca gerar estima e confiança, sendo uma das mais eficazes provas da argumentação. Trata-se da maneira como os oradores se afirmam, e essa imagem de si tem enorme força argumentativa, pois o sujeito explicita de si sem necessariamente falar uma palavra sobre si. A construção desse *ethos* depende da adequação às representações partilhadas pela comunidade, a doxa, na qual o estereótipo pode ser usado como uma ferramenta de raciocínio e posicionamento (Amossy, 2005). Portanto, este aparato teórico, que articula as propostas de Charaudeau, Maingueneau e Amossy, e vai da natureza psicossocial do ato de linguagem à construção do *ethos*, constitui o instrumental para a análise aqui proposta e desenvolvida na seção seguinte..



5. Transcrição e Análise

O quadro a seguir apresenta os dados da análise, sendo a transcrição integral do discurso proferido por Daenerys Targaryen em *Alto Valiriano*. Os dados transcritos foram extraídos do script do material audiovisual da série *Game of Thrones*, no episódio 4 da 3ª temporada, intitulado *And Now His Watch Is Ended*, no momento em que a personagem proclama a liberdade dos Imaculados na cidade de Astapor. Na exibição original da HBO, essa fala é acompanhada por legendas em inglês, e, para fins desta pesquisa, manteve-se o texto em *Alto Valiriano*, seguido de sua tradução para o inglês e para o português.

Quadro 1: Discurso de Daenerys Targaryen

Transcrição em Alto Valiriano	Transcrição em Inglês	Transcrição em Português
D: <i>Dovaogēdys! Naejot memēbātās!</i> D: <i>Kelītīs!</i>	D: <i>Unsullied! Forward march! Halt!</i> D: <i>Halt!</i>	D: Imaculados! Marche à frente! Alto! D: Alto!
K: <i>Ivetrá j'aspo zya dyni do majis.</i>	K: <i>Tell the bitch her beast won't come</i>	K: Diga à vadia que a fera dela não vai vir.
D: <i>Zaldrīzes buzdari iksos daor.</i> K: <i>Ydra ji Valyre?</i>	D: <i>A dragon is not a slave.</i> K: <i>You speak Valyrian?</i>	D: Um dragão não é um escravo. K: Você fala valiriano?
D: <i>Nyke Daenerys Jelmāzmo hen Targārio Lentrot, hen Valyrio Uēpo ānogār iksan. Valyrio muñō ēngos řuhys issa.</i>	D: <i>I am Daenerys Stormborn of the House Targaryen, of the blood of Old Valyria. Valyrian is my mother tongue.</i>	D: Eu sou Daenerys Nascida da Tormenta, da Casa Targaryen, do sangue da Antiga Valíria. O valiriano é minha língua materna.
D: <i>Dovaogēdys! Āeksia ossēnātās, mentī ossēnātās, qilōni pilos lue vale tolvie ossēnātās, yn riñe dōre ōdrikātās. Urnēt luo buzdaro tolvio belma pryjātās!</i>	D: <i>Unsullied! Slay the masters, slay the soldiers, slay every man who holds a whip, but harm no child. Strike the chains off every slave you see!</i>	D: Imaculados! Matem os mestres, matem os soldados, matem todo homem que empunhar um chicote, mas não machuquem nenhuma criança. Arranquem as correntes de todo escravo que virem!
K: <i>Nyk skan jiva aeske! Zer sená! Zer sená!</i>	K: <i>I am your master! Kill her! Kill her!</i>	K: Eu sou seu mestre! Matem-na! Matem-na!
D: <i>Drakarys.</i>	D: <i>Dragon fire.</i>	D: Fogo do dragão.

Fonte: *Game of Thrones*, T3:E4, *And Now His Watch Is Ended*, dir. Alex Graves, HBO, 2013



5.1. Notas Metodológicas

O *Alto Valiriano* é uma língua artificial desenvolvida pelo linguista David J. Peterson a partir de fragmentos presentes na obra literária de George R. R. Martin, mas expandida e sistematizada de forma autônoma com base em sua própria língua materna, o inglês. Embora o processo de criação da língua envolva aspectos gramaticais, fonológicos e lexicais complexos, esta pesquisa não se dedica à análise de sua estrutura interna. O foco recai sobre os efeitos discursivos e performativos produzidos pelo uso dessa língua no contexto narrativo, considerando sua função simbólica, política e identitária.

Com esse objetivo, optou-se por apresentar a transcrição original em *Alto Valiriano* acompanhada de duas traduções: para o inglês, preservando a língua materna do criador e mantendo a proximidade com a versão exibida oficialmente pela HBO; e para o português, visando a plena compreensão pelo público leitor e garantindo a acessibilidade do conteúdo. Essa abordagem bilíngue permite observar, simultaneamente, a materialidade sonora e rítmica do discurso original e suas camadas de sentido na tradução, favorecendo a análise dos recursos argumentativos, performativos e simbólicos que emergem da enunciação em uma língua artificial.

5.2. Língua e Poder: Análise Discursiva do *Alto Valiriano* de Daenerys Targaryen

A cena em que Daenerys Targaryen confronta Kraznys e ordena a libertação dos Imaculados constitui um ato de linguagem no qual a escolha idiomática e a performatividade audiovisual se articulam de forma estratégica para construir um *ethos* de autoridade e libertação. Conforme Charaudeau (2005), a linguagem deve ser entendida como uma “construção psico-sócio-linguagem do sentido” (Charaudeau, 2005, p. 11), ou seja, um fenômeno que ultrapassa a dimensão meramente instrumental da comunicação e que emerge das condições de produção e do jogo interacional entre os sujeitos. Nesse sentido, o uso do *Alto Valiriano*, língua associada à herança cultural e ao prestígio ancestral dos Targaryen, não é apenas uma marca estilística, mas um recurso que, no processo de transformação, ativa as operações de identificação, qualificação, ação e causação. A identificação ocorre na autodeclaração de origem (“I am Daenerys Stormborn... of the blood of Old Valyria”), a qualificação na afirmação de que o *Alto Valiriano* é sua língua materna, atributo que a inscreve em um lugar de legitimidade cultural. A ação nas ordens injuntivas dirigidas aos Imaculados (“Slay the masters... Strike the chains...”),



e a causação na justificativa moral que legitima a violência seletiva (libertar escravos, poupar crianças).

No plano da transação, Charaudeau (2005) descreve que a comunicação é regida pelos princípios de alteridade, pertinência, influência e regulação. Tais princípios estão evidentes na cena: a alteridade se constrói na oposição binária libertadora/oprimido; a pertinência, na escolha da língua que é compartilhada com os Imaculados, garantindo que a mensagem esteja ancorada em um universo de referência comum; a influência, nas ordens diretas que convocam à ação; e a regulação, na delimitação explícita da conduta (“harm no child”), projetando uma imagem de liderança benevolente e disciplinada. Esse enquadramento é sustentado pelo contrato de comunicação (Charaudeau, 2014), no qual a finalidade (libertação/conquista), a identidade dos parceiros (rainha × exército × opressores), o domínio de saber (militar-político) e o dispositivo material (a cena audiovisual com dragões, enquadramento e trilha sonora) estruturam o sentido e legitimam a ação.

À luz de Maingueneau (2002), a cena insere-se em uma cena englobante de discurso político-militar, com cena genérica de proclamação pública, e constrói uma cenografia marcada pela centralidade da figura de Daenerys, pela sonoridade ritualística do *Alto Valiriano* e pela presença material dos dragões como garantidores do poder. Como explica o autor, a cenografia “é a enunciação que, ao se desenvolver, esforça-se para constituir progressivamente o seu próprio dispositivo de fala” (Maingueneau, 2002, p. 87), sendo que aqui o dispositivo é constituído por elementos verbais, visuais e gestuais que se reforçam mutuamente para criar um efeito de legitimidade e inevitabilidade.

As quatro instâncias de subjetividade propostas por Charaudeau (2014) também estão presentes. O Sujeito Comunicante (EUc) é a estrategista que planeja o ato de fala; o Sujeito Enunciador (EUe) é a máscara discursiva da rainha libertadora e mística; o Sujeito Destinatário (TUd) projetado é o Imaculado obediente; e o Sujeito Interpretante (TUi) é múltiplo: soldados; Kraznys; o público diegético e o espectador extradiegético; evidenciando a assimetria e a opacidade das interpretações.

No que se refere aos modos de organização do discurso, predomina o modo enunciativo alocutivo, típico de ordens militares, mas intercalado por elementos elocutivos (afirmações de origem e legitimidade) e argumentativos (a máxima “A dragon is not a slave” opera como princípio universal que sustenta a ação). Como destaca Charaudeau (2014), tais modos se combinam em manifestações pluricódicas, sobretudo no audiovisual, para construir sentidos pela integração entre verbal, visual e gestual.



Por fim, conforme Amossy (2011), o *ethos* é “a imagem de si que o sujeito constrói no próprio ato de enunciação” (Amossy, 2011, p. 9), não sendo um reflexo fiel da realidade, mas uma produção discursiva intencional orientada a gerar adesão. Na cena em questão, Daenerys constrói um *ethos* triplo: (a) de autoridade histórica, pela evocação da linhagem e do idioma ancestral; (b) de poder coercitivo, pelo controle dos dragões e do exército; e (c) de virtude moral, pela proteção aos inocentes e libertação dos oprimidos. Esse *ethos* articula elementos da doxa que circula no universo ficcional e no repertório do espectador, operando como prova argumentativa implícita que dispensa explicações adicionais para legitimar seu comando. Assim, a cena exemplifica como, no contexto ficcional de *Game of Thrones*, a língua artificial é mobilizada como dispositivo estratégico de poder e dominação simbólica, cumprindo plenamente a função de “agir sobre o outro” (Charaudeau, 2005, p. 14) pela via discursiva e performativa.

6. Considerações finais

A análise da cena de Daenerys Targaryen evidencia como o uso do *Alto Valiriano* transcende a dimensão linguística para assumir uma função performativa e estratégica na construção de poder. A partir da perspectiva semiolinguística de Charaudeau (2005), foi possível demonstrar que a língua artificial opera como dispositivo de transformação e transação discursiva, ativando operações de identificação, qualificação, ação e causação, ao mesmo tempo em que regula a interação segundo os princípios de alteridade, pertinência, influência e regulação. Em consonância com a teoria das cenas de enunciação de Maingueneau (2002), observou-se que a eficácia do ato de fala está vinculada à cenografia construída, na qual elementos verbais, gestuais, visuais e sonoros se articulam para reforçar a legitimidade da fala e a autoridade de quem a profere.

O exame das instâncias de subjetividade evidenciou a assimetria comunicacional e o papel ativo do Sujeito Comunicante na fabricação de um Sujeito Destinatário ideal, apto a receber e acatar a mensagem, ao passo que o Sujeito Interpretante, múltiplo e heterogêneo, constrói sentidos próprios a partir de sua posição e repertório. O predomínio do modo enunciativo alocutivo, intercalado por traços elocutivos e argumentativos, confirma a natureza híbrida do gênero discursivo encenado, capaz de mobilizar simultaneamente a obediência, a identificação e a crença.

A luz da concepção de *ethos* discursivo proposta por Amossy (2011), conclui-se que Daenerys constrói, no ato de enunciação, uma imagem de si que combina autoridade histórica,



poder coercitivo e virtude moral, acionando representações partilhadas (doxa) que potencializam o impacto de seu discurso. Assim, a cena confirma a hipótese inicial desta pesquisa: no universo ficcional de *Game of Thrones*, o uso do *Alto Valiriano* por Daenerys não é mero recurso estético ou identitário, mas um instrumento de dominação simbólica que, ao mesmo tempo, legitima seu poder e molda o imaginário coletivo. Nesse sentido, a língua artificial revela-se não apenas como elemento de *worldbuilding*, mas como uma ferramenta discursiva capaz de agir sobre o outro, reafirmando que, na lógica da narrativa audiovisual contemporânea, a performatividade linguística é tão estratégica quanto qualquer ação bélica.

Referências Bibliográficas

ABREU, Lúcia Collischonn de; INDRUSIAK, Elaine Barros. *Game of Thrones: o impacto cultural de um processo adaptativo em desenvolvimento*. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras – Bacharelado) – **Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul**, Porto Alegre, 2016.

ALMEIDA, Clarissa. *Narrativas Interativas: possíveis configurações para a TV digital*. 2016. Monografia (Especialização em Comunicação) – **Universidade Católica de Brasília**, Brasília, 2016.

AMOSSY, Ruth. *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. 2. ed. São Paulo: **Contexto**, 2011.

CANNITO, Newton. *A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio*. São Paulo: **Summus**, 2010.

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso: modos de organização*. Organização de Aparecida Lino Pauliukonis e Ida Lúcia Machado. 2. ed., 2. reimp. São Paulo: **Contexto**, 2014.

CHARAUDEAU, Patrick. Uma análise semiolinguística do texto e do discurso. In: PAULIUKONIS, M. A. L.; GAVAZZI, S. (Orgs.). *Da língua ao discurso: reflexões para o ensino*. Rio de Janeiro: **Lucerna**, 2005. p. 11-27.

CHARAUDEAU, Patrick. Uma Teoria dos Sujeitos da Linguagem. In: MARI, H. et al. *Análise do discurso: fundamentos e práticas*. Belo Horizonte: **Núcleo de Análise do Discurso-FALE/UFMG**, 2001.

MAINGUENEAU, Dominique. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: **Cortez**, 2002.

SILVA, Clara Abreu da. *A política externa e a teoria das relações internacionais: um estudo através do seriado Game of Thrones*. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Relações Internacionais) – **Universidade do Sul de Santa Catarina**, Florianópolis, 2021.