

# ENLAÇAMENTOS ENUNCIATIVOS EM ANÁLISE DO DISCURSO: QUANDO O DIZER E O DITO SE INTERLEGITIMAM

Décio Rocha\*

*Resumo:* O presente artigo centra-se na discussão do conceito de enlaçamentos (MAINGUENEAU, 1989), visto como o modo pelo qual o texto institui uma cena que a atividade enunciativa simultaneamente produz e pressupõe para se legitimar. Tomando como corpus de análise os discursos da mídia impressa voltada para os videogames em português e em francês, pretende-se demonstrar de que modo, pelo recurso ao referido conceito, torna-se possível um tratamento mais adequado da articulação que se verifica entre enunciado e enunciação, a partir da análise de diferentes dispositivos – locução discursiva, topografia, cronografia, etos, código de linguagem – que definem um dado posicionamento no interior de um campo discursivo.

*Palavras-chave:* Enunciação. Enlaçamentos. Dispositivo. Videogames.

## 1 INTRODUÇÃO

Prolongando uma tradição de pesquisas assentadas em uma perspectiva discursiva de base enunciativa, este trabalho tem por objetivo proceder a uma reflexão sobre a noção de *enlaçamentos*<sup>1</sup> enquanto “processos pelos quais o texto de uma formação discursiva reflete sua própria enunciação” (MAINGUENEAU, 1989, p. 69).

A problemática dos enlaçamentos vem colocar em cena a ausência de exterioridade entre coerções enunciativas e práticas institucionais, representando, desta forma, um modo de acesso privilegiado às condições de enunciação dos discursos. É justamente por essa propriedade que possuem os textos, qual seja, a de refletir sua própria enunciação, que os enlaçamentos podem também ser designados como processos de “reflexividade” ou de “autorreferência”, os quais se

---

\* Universidade do Estado do Rio de Janeiro/CNPq; Professor Adjunto; doutor em Linguística Aplicada. Email: rochadm@uol.com.br.

<sup>1</sup> No original, *bouclages*.

atualizam na materialidade linguística de formas bastante variadas: as aspas, o discurso indireto livre e os enunciados irônicos são algumas de suas manifestações.

Trata-se, como veremos, de situações em que o texto se volta para sua própria atividade enunciativa: por meio de tais processos de autorreferência, assiste-se, segundo Maingueneau (1990, p. 163), a “uma imbricação de níveis; a enunciação intervém no enunciado, o qual retrocede sobre sua enunciação, ao invés de se contentar em falar do mundo”.<sup>2</sup>

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO: ENLAÇAMENTOS, SIM, MAS... POR QUÊ?**

Procurarei demonstrar ao longo deste artigo que a problemática dos enlaçamentos constitui uma abordagem original e valorizante dos textos e, em especial, da atividade enunciativa: o dito não se manifesta apenas por intermédio da escolha de um tema ou da simples atividade de seleção vocabular. Essa é a grande diferença da abordagem propiciada pela investigação dos enlaçamentos em relação a outras abordagens que, sob o pretexto de valorizarem o plano informacional, propõem que a produção de um texto consiste em conjugar um “conteúdo narrado”, ponto nodal da construção de uma mensagem, a certos procedimentos de estilo, cuja função seria a de nuançar o (já) dito, funcionando mais ou menos como “adereços” do texto previamente configurado. Em outras palavras, o essencial das abordagens que valorizam o plano informacional dos textos estaria localizado nas palavras em sua (pretensa) função referencial, responsável por aquilo que se confia ao interlocutor, ficando os demais elementos, de natureza “estilística”, por conta de um “*plus*” opcional que seria gerado por um certo “talento” do escritor quanto ao modo de “jogar com as palavras”. Como se percebe, segundo essa perspectiva que muito esquematicamente acabo de apresentar, estava longe ainda o momento em que se perceberia que esse modo de dizer em seus diferentes registros, que ora podemos denominar atividade enunciativa, é no mínimo tão eloquente quanto as palavras.

---

<sup>2</sup> Tradução minha, procedimento que adotarei em todo o artigo.

Contrariando uma perspectiva reducionista do próprio enunciado e, é claro, da enunciação, como a que apresento no parágrafo anterior, sustentarei que o que se diz é efetivamente “dito” de várias maneiras: diretamente nos “conteúdos” e, não menos diretamente, no modo de dizer – uma certa escolha de tom enunciativo ou um certo exercício de língua que culmina na produção de um código linguageiro são tão constitutivos dos efeitos de sentido produzidos em um texto quanto a escolha lexical ou a seleção de um tema. Desse modo, recorrendo a uma terminologia já consagrada nos estudos voltados para a heterogeneidade da linguagem (AUTHIER-REVUZ, 1990), cumpre distinguir entre um “dito dito” e um “dito mostrado”. Por intermédio dos enlaçamentos que serão tematizados neste artigo, estaremos voltados para as potencialidades desse dito mostrado que se atualiza nos mais variados dispositivos enunciativos: num certo *etos*<sup>3</sup>, na escolha de um determinado gênero, na produção de um certo modo de instituir a coesão textual, etc. A circularidade implicada no conceito de *enlaçamentos* se deixa apreender, portanto, deste modo:

É porque o mundo possui determinadas propriedades que o texto enuncia de uma certa maneira, mas é essa mesma maneira que suscita o mundo que deve legitimá-la. Paradoxo de um mundo que deve se colocar simultaneamente a montante e a jusante da obra que ele torna possível e que o torna possível. (MAINGUENEAU, 1990, p. 167).

Podemos formular a hipótese de que, ao proceder à leitura (ou à escuta) de um texto, o que o sujeito procura são justamente as coerências, isto é, as ressonâncias entre os diferentes dispositivos que se interlegitimam. Dito de outro modo, aquilo que se enuncia por meio de palavras também é enunciado de forma mais ampla (e nem sempre de forma muito visível) por intermédio de um conjunto de dispositivos enunciativos, e tais ressonâncias são elemento fundamental para a adesão

---

<sup>3</sup> Tendo em vista o largo uso que se vem fazendo do conceito, considero que já podemos conceder-lhe “cidadania” em língua portuguesa, evitando a forma estrangeira *etbos*. Acrescento também que, além de serem numerosos os compostos de “etos” (etologia, etografia, etocracia, etogenia, etc.), trata-se já de forma legitimada no Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.

do sujeito ao discurso: “a obra somente consegue falar de algo que não seja ela mostrando-se imiscuída naquilo que ela deve descrever; ao se fechar sobre si mesma, a obra se abre” (MAINGUENEAU, 1990, p. 167).

É a partir dessa ótica que Maingueneau propõe que os textos sejam vistos como mais ou menos “enlaçados”, ou seja, que o conceito de *enlaçamentos* seja compreendido como algo que se atualiza em diferentes graus, distanciando-se, desse modo, de uma perspectiva (inadequada) que colocaria em cena uma escolha polarizada entre textos enlaçados e não enlaçados. Para lembrar ao leitor a proposta de Maingueneau a esse respeito, reproduzo a seguir a definição dos quatro graus de enlaçamentos mencionados pelo autor:

- a) textos de primeiro grau, que revelam unicamente sua doutrina;
- b) textos de segundo grau, que descrevem um ideal enunciativo realizado em sua própria enunciação ou uma comunidade cujo funcionamento é o das comunidades discursivas que lhes estão associadas;
- c) textos de terceiro grau, em que a transmissão de sua doutrina coincide com a descrição de seu ideal enunciativo ou de sua comunidade discursiva;
- d) textos de quarto grau, que fundem esses diversos elementos em um único: a descrição do mundo é, a um só tempo, definição de um ideal enunciativo e percurso de uma instituição. (MAINGUENEAU, 1989, p. 69)

Como se percebe, nesses quatro graus de enlaçamentos, parte-se do que denominamos anteriormente de “dito dito”, grau mínimo de enlaçamento, em direção aos casos em que os enlaçamentos se dão em grau máximo. É à busca da explicitação desse quarto (e mais intenso) grau de enlaçamentos que destino o presente artigo, objetivo que pretendo alcançar por intermédio da investigação dos discursos das publicações midiáticas voltadas para os videojogos.

### 3 ATUALIZANDO O CONCEITO DE *ENLAÇAMENTOS EM GÊNESE DOS DISCURSOS*

Antes das considerações acerca da noção de *enlaçamentos* nessa obra de Maingueneau, cuja primeira edição em francês, intitulada *Genèses du discours*, data de 1984, uma palavra sobre sua tradução em língua portuguesa.

A digressão, como veremos, é apenas aparente. Na verdade, o que chama a atenção no momento é a alteração sofrida pelo título: de *Genèses (pl.) du discours (sing.)*, passou-se a *Gênese (sing.) dos discursos (pl.)*. Penso que, a despeito do inegável mérito da tradução dessa obra para o português, a inversão de singular e plural não é isenta de consequências. Com efeito, o título original pretendia constituir-se em contestação de um caminho único de pensar a Análise do Discurso no início dos anos 80:

A análise de textos era dominada [no início dos anos 80 na França] pela semiótica; a linguística, pela gramática gerativa, e a Escola Francesa de análise do Discurso estava em crise, minada pelo refluxo do marxismo e da psicanálise. (MAINGUENEAU, 2005, p. 12)

Eis, portanto, o sentido da forma plural “Genèses”, indicativa de que, para além da abordagem propiciada por inspiração althusseriana, era preciso pensar o discurso em outras bases:

*Genèses do discurso* fez parte dessas obras que propunham outros conceitos, outras formas de pensar e estudar o discurso, além da que prevalecia no movimento althusseriano da análise do discurso, até então dominante na França. (MAINGUENEAU, 2005, p. 12)

Esse mesmo projeto que alimentava a ideia de uma diversidade de origens (isto é, a pluralidade de gêneses) para as abordagens discursivas das práticas linguageiras era precisamente, em Maingueneau, o que privilegiava o viés pragmático, responsável pela proposta de uma

variedade de dispositivos enunciativos reiteradores do dito em diversos planos – proposta consubstanciada na noção de *enlaçamentos*. Por esse motivo, a digressão a que fiz referência era apenas aparente: enfatizar a ideia de uma pluralidade de gêneses para a produção dos textos e tematizar a produtividade dos enlaçamentos são, no final das contas, faces distintas de um mesmo empreendimento.

Todos reconhecemos que o debate sobre os enlaçamentos foi uma temática privilegiada em *Gênese dos discursos* (MAINGUENEAU, 2005), como bem o comprova a ideia de uma semântica geral, que pressupõe um sistema de coerções atuando simultaneamente em todos os planos discursivos: “Recusamos a ideia de que há, no interior do funcionamento discursivo, um lugar onde sua especificidade se condensaria de maneira exclusiva ou mesmo privilegiada (as palavras, as frases, os arranjos argumentativos etc.)” (MAINGUENEAU, 2005, p. 22-23).

O autor pretende, desse modo, “apreender o dinamismo da ‘significância’ que domina toda a discursividade: o enunciado, mas também a enunciação, e mesmo além dela, como se verá” (MAINGUENEAU, 2005, p. 22).

Uma palavra acerca desse “além da enunciação”, cuja vocação é, acima de tudo, ultrapassar uma concepção de discurso visto como mero “sistema de ideias”. Com efeito, para Maingueneau (2005), reduzir o discurso a seu plano doutrinário significaria o mesmo que reduzir a língua à sua função de instrumento para transmissão de informações. Como afirma o autor (MAINGUENEAU, 2005, p. 101), as “restrições da semântica global não são somente destinadas a analisar ‘ideias’. Elas especificam o funcionamento discursivo que, em graus diversos, investiu o vivido dos sujeitos.”. Uma mesma ordem de reflexão encontramos no fragmento a seguir:

À semelhança do que se refere à posição institucional, tem-se que levar em conta uma instância de embreagem entre a discursividade e sua inscrição institucional: o tom, a incorporação dos enunciadore e dos protagonistas, seu temperamento não são somente realidades textuais, funcionam também como modelo de interação no interior das comunidades. (MAINGUENEAU, 2005, p. 131)

A posição assumida pelo autor coincide com a perspectiva defendida por Debray, que sustenta que “a ideologia leva adiante simultaneamente um trabalho de representação do mundo e de organização dos homens que são o avesso e o direito de uma mesma atividade” (DEBRAY, *apud* MAINGUENEAU, 2005, p. 126). Ou, como defende Maingueneau ao se afastar de uma concepção sociológica “externa”: “a passagem de um discurso a outro é acompanhada de uma mudança na estrutura e no funcionamento dos grupos que gerem esses discursos”. (MAINGUENEAU, 2005, p. 125).

Cumprido de imediato enfatizar que a posição do autor se opõe a uma perspectiva marxista, segundo a qual, a partir do plano infraestrutural das relações entre os homens, assistiríamos à produção dos discursos como efeito produzido em um nível superestrutural. É o que se verifica na análise dos discursos da III República a que procede o autor:

[...] essas enunciações [da escola da III República] são parte da mesma dinâmica semântica que a instituição. Não se poderia, pois, fazer funcionar aqui o esquema de tipo ‘infraestrutural’, sendo a instituição a causa e o discurso seu reflexo ilusório. A organização dos homens aparece como um discurso em ato, enquanto que o discurso se desenvolve sobre as próprias categorias que estruturam essa organização. (MAINGUENEAU, 2005, p. 134)

A montante e a jusante da enunciação, o autor vai localizar, respectivamente, os ritos genéticos (entendidos como sendo o conjunto de atos executados por um sujeito ao produzir um enunciado) e as condições de emprego (incluindo-se os modos de difusão e de consumo) dos textos do discurso. Com efeito, o tipo de ritos genéticos colocados em ação, bem como o modo particular de difusão e de consumo não podem ser apreendidos fora do estatuto semântico que o discurso se atribui. A perspectiva defendida por Maingueneau (2005, p. 142) recusa-se a dissociar, por um lado, o discurso e, por outro, seu “ambiente enunciativo imediato” e também seu “ambiente institucional”. Recusa-se

ainda uma perspectiva de sucessão linear para pensar a discursividade: “não há, antes, uma instituição, depois uma massa documental, enunciadores, ritos genéticos, uma enunciação, uma difusão e, enfim, um consumo, mas uma mesma rede que rege semanticamente essas diversas instâncias.” (MAINGUENEAU, 2005, p. 142).

À guisa de conclusão (parcial) de todas essas reflexões, podemos dizer que a imbricação entre um plano textual e um plano não textual da qual se alimenta a noção de enlaçamentos é o que justifica a proposta do conceito de prática discursiva. Com efeito, Maingueneau lança mão de prática discursiva para se referir à indissolubilidade do vínculo que une uma formação discursiva e uma comunidade discursiva (MAINGUENEAU, 2004, p. 396). Para formular tal conceito, o autor se inspira em Foucault, que havia adotado o conceito de prática discursiva para se referir “ao ‘sistema de relações’ que, para um discurso dado, regula a localização institucional das diversas posições que pode ocupar o sujeito de enunciação” (MAINGUENEAU, 2005, p. 143):

[...] [prática discursiva] é o conjunto de regras anônimas, históricas, sempre determinadas no tempo e no espaço, que definiram, em uma época dada, e para uma determinada área social, econômica, geográfica ou linguística, as condições de exercício da função enunciativa. (FOUCAULT, 1972, p. 147)

#### **4 METODOLOGIA: DEFININDO UM ESPAÇO DISCURSIVO DE ANÁLISE**

A “circularidade ideal” entre um dizer e um fazer de que fala Maingueneau (1990, p. 180) é o espaço teórico que justifica a escolha dos dispositivos enunciativos que ora submeto à análise, os quais permitirão precisamente verificar que o universo do qual se fala e o modo como se fala encontram-se, na realidade, inelutavelmente intrincados, produzindo efeitos de interlegitimação.

Que dispositivos enunciativos serão esses? Certo de que outros tantos dispositivos poderiam ter sido escolhidos para fins de análise, privilegiarei os seis dispositivos que se seguem:

- a) vocabulário e tema(s) que servem de índices de uma dada intriga;
- b) participantes da locução discursiva (enunciador e coenunciador);
- c) elementos referentes à topografia discursiva;
- d) elementos referentes à cronografia discursiva;
- e) construção de um etos;
- f) código linguageiro, entendido no sentido de perfil de língua que se constrói no interior de um dado discurso.

Centrarei a atenção na explicitação de diferentes possibilidades de inter-relação entre os referidos dispositivos, tendo em vista o objetivo de proceder a uma análise que possa diluir um grau de autonomia excessiva de cada um dos diferentes registros acima mencionados – autonomia que, a meu ver, empobreceria os resultados a serem obtidos. Para tal fim, sustentarei uma concepção menos compartimentada de cada um dos registros que circunscrevem um posicionamento, o que garantirá ao conceito de *enlaçamentos* um maior dinamismo. Dito de outro modo, buscarei superar as evidências que, por exemplo, nos fazem restringir a investigação da topografia tão somente a indicações de ordem espacial, isto é, a sintagmas que teriam diretamente alguma afinidade com a ideia de “localização no espaço”, ou então o estudo da cronografia aos elementos que explicitamente se encontrariam referidos a informações sobre o momento em que se desenrola a ação. Pelo contrário, a perspectiva que pretendo adotar procurará afastar-se tanto quanto possível de um ponto de vista ainda excessivamente subserviente aos parâmetros da situação empírica, dependente dos dados fornecidos exclusivamente no nível da intriga. Com efeito, a referida subserviência aos parâmetros do empírico é o motor do (indesejável) hiato que se atualiza então entre forma e conteúdo.

Conforme anunciado anteriormente, o *corpus* constituído para a presente análise diz respeito a um tipo de publicação destinada prioritariamente a adolescentes – as publicações sobre videogames – em duas línguas, o francês e o português. Diante da grande quantidade de textos presentes nessas publicações, foi feita uma opção pelo tema de

*Jurassic Park*, grande sucesso em 1993, ocasião que coincide com o lançamento de filme de S. Spielberg<sup>4</sup>. Foram selecionados, então, três fascículos de uma revista em português e três fascículos de uma revista em francês, a saber:

- a) em português, *Ação Games* 38 (julho/1993), 41 (agosto/1993) e 46 (novembro/1993);
- b) em francês, *Consoles +* 23 (setembro/1993), 24 (outubro/1993) e 25 (novembro/1993).<sup>5</sup>

Como justificar o interesse de pesquisa por essas publicações midiáticas? Dentre outras razões, pelo fato de que, ainda que se tratasse de publicações em línguas diferentes<sup>6</sup>, algumas “coincidências” tornavam-se no mínimo curiosas. Com efeito, as publicações analisadas apresentavam em comum os seguintes pontos:

- a) cumpriam uma “mesma função”: anunciar o jogo, fazer sua publicidade, oferecer “dicas” ao jogador etc.;
- b) colocavam em cena um mesmo tipo de suporte midiático: as publicações sobre videogames;
- c) aproximavam-se também no que diz respeito ao modo de circulação: tratava-se de publicações periódicas (geralmente com uma periodicidade mensal) de fácil acesso ao público leitor, uma vez que são vendidas em bancas de jornal;
- d) surgiam num “mesmo momento”, a saber, nos primeiros anos da década de 1990;
- e) surgiam por ocasião de um “mesmo evento”: o lançamento de um dado jogo no mercado;
- f) participavam de numa “mesma conjuntura”: a “invasão” de um dado tema em diferentes registros de produção semiótica (cinema, videogame, história em quadrinhos, seriados na televisão e outros);

---

<sup>4</sup> Uma versão completa da análise ora apresentada pode ser localizada em Rocha (1997).

<sup>5</sup> Os fascículos selecionados incluem textos que se referem a diferentes versões do jogo *Jurassic Park*: versões NES, SNES e Mega Drive. Foram mantidos os títulos originais das publicações das quais se extraiu o corpus de pesquisa, assim como os títulos dos jogos e do filme, por se tratar de material amplamente disponibilizado ao público em geral.

<sup>6</sup> Para formar esse corpus, também foram consultadas revistas em outras línguas (inglês, espanhol, italiano, russo).

g) atualizavam um “mesmo” enunciador: o jornalista “gamemaníaco”;

h) atualizavam também um “mesmo” coenunciador: o adolescente (tão “gamemaníaco” quanto seu parceiro).

Na análise a que procederei, buscarei explorar a produtividade do sistema de coincidências a que faço menção.

## 5 REVISITANDO UMA EXPERIÊNCIA DE *ENLAÇAMENTOS*<sup>7</sup>

A pista que muito auxiliou a redimensionar o conceito de *enlaçamentos*, superando uma concepção hierarquizante dos diferentes dispositivos de produção de sentido nos textos, localiza-se em *Carmen, les racines d'un mythe*, obra de Maingueneau, cuja primeira edição data de 1984. Tendo por objetivo discutir o tema da constituição de um mito, o autor percorre os diferentes elementos que compõem a trajetória de *Carmen*, obra imortalizada na ópera de G. Bizet, de 1875, tomando por base não o texto de P. Mérimée, de 1845, mas a versão de H. Meilhac e L. Halévy, libreto realizado segundo as convenções da ópera-cômica<sup>8</sup>.

Tendo em vista meu propósito no momento, o interesse suscitado pela referida obra de Maingueneau reside precisamente no modo pelo qual o autor logra explicitar a articulação do “plano dos conteúdos” – a clássica intriga – com os demais elementos integrantes da obra, a saber, caracterização física e psicológica dos personagens, espaço, tempo, etc. Em outras palavras, estarei particularmente voltado para a leitura a que procede Maingueneau – leitura que nos revela a maneira pela qual a intriga se desenrola nos diferentes planos da obra, sendo ratificada a cada momento por elementos de diversas ordens. Com efeito, a oposição entre os personagens José e Carmen e, em grau mais acentuado, entre Micaela e Carmen, remete a diferentes ordens de embate entre uma “Idade da Razão” e a ameaça de retorno à condição de selvageria:

---

<sup>7</sup> Este item relativo à leitura da obra *Carmen* foi retomado de artigo publicado em Rocha (2003).

<sup>8</sup> A fim de facilitar a leitura deste item, o leitor encontrará em anexo uma sinopse de *Carmen*, de Bizet.

- a) no plano religioso, a disputa entre o Bem e o Mal, onde a pureza de Micaela – a criança angelical que traça o azul – se distancia da lascívia demoníaca de Carmen – dama do vermelho e do negro;
- b) no plano social, o choque que se verifica entre a nobreza (genealogia de Don José de Lizarabengoa) e a plebe (inserção de Carmen, ou la Carmencita, nas camadas populares);
- c) no plano econômico, o conflito entre o modo de vida burguesa, no qual a poupança e a previsão são valores fundamentais, e a condição operária de Carmen, personagem que vive o cotidiano, o descompromisso, o supérfluo e a dissipação materializada no álcool e no fumo.

Esses diferentes planos em que se desenrola o conflito são magistralmente ratificados no nível da topografia: o Norte contra o Sul, o campo contra a cidade grande, o espaço fechado contra o espaço aberto, o centro contra a periferia, a pátria-mãe acolhedora contra o universo inóspito, o estrangeiro. Dessa maneira, a intriga se desenvolve de modo não independente dos demais elementos integrantes do posicionamento da obra: o tempo e o espaço, por exemplo, também contam essa história de ascensão e decadência; Micaela e Carmen também são, além de personagens da intriga narrada, facetas inconciliáveis do etos de José, que deve escolher entre a espiritualidade e a animalidade, a salvação e o pecado, a razão e o mergulho nas pulsões mais arcaicas.

A meu ver, a análise de *Carmen* a que procede Maingueneau representa, de forma particularmente clara, uma “encenação” da problemática dos enlaçamentos. Em outras palavras, um modo “discreto” de fazer teoria, colocando em cena a necessária e desejável reversibilidade entre *corpus* e teorização: apresentando-nos a intriga, o autor deixa entrever a reflexão teórica que subjaz aos comentários que tece.

Nesse sentido, o que parece colocar em movimento o projeto de Maingueneau é precisamente a busca de um certo modo por intermédio do qual estão organizados os conteúdos de uma obra, isto é, o

desvendamento daquilo que o autor denomina “esquemas aglutinadores”<sup>9</sup> (MAINGUENEAU, 1984, p. 138), cuja função é assim definida: “[esquemas que] percorrem o texto em todas as suas dimensões, conferindo-lhe uma unidade profunda, uma coerência flexível e eficaz que escapa à percepção imediata.” (MAINGUENEAU, 1984, p. 138).

Considerando a função integradora não imediatamente perceptível que desempenham tais esquemas, justifica-se a insistência do autor em verbos como *crystalizar* e *cimentar*. É o que se verifica no momento em que se fala da mulher andaluza, cuja ambivalência se *crystaliza* em uma parte de seu corpo (MAINGUENEAU, 1984, p. 59), e também quando se apresenta Carmen como sendo responsável por *cimentar* elementos de sentido como a marginalidade, o sexo, a animalidade, etc. (MAINGUENEAU, 1984, p. 54).

É ainda no exercício dessa mesma função que se compreende o uso reiterado do vocábulo *constelação*, como indica o fragmento a seguir: “Toda essa **constelação** erótica [o fogo, a dança e a atividade sexual] se oferece à leitura no ato II” (MAINGUENEAU, 1984, p. 52).

O mesmo pode ser dito acerca do vocábulo *crystalização*: “Essa enorme **crystalização** em torno da imagem da Espanha, da qual Carmen é o sintoma mais conhecido, é inseparável do Romantismo” (MAINGUENEAU, 1984, p. 22). Na verdade, no que diz respeito à explicitação dos referidos “esquemas aglutinadores”, particularmente feliz parece ser a escolha desse vocábulo: remetendo simultaneamente às ideias de *enredamento*, *fixidez* e *transparência*, o fenômeno da *crystalização* pressupõe a solidificação, a estabilização de forças que antes se encontravam em estado amorfo, sendo ainda conseguido um grau de extrema limpidez e transparência (qualidades típicas do cristal). Conclui-se, desse modo, que a maneira mais segura de visualizar os diferentes registros (topografia, cronografia, etos etc.) é amalgamá-los, misturá-los, fazê-los transitar pelos diferentes planos da obra, reconhecendo, desse modo, a absoluta solidariedade de composição que os caracteriza.

A possibilidade de expandir conceitos como o de *topografia discursiva* para além da mera referência à localização no espaço –

---

<sup>9</sup> No original, “des schémas agrégés”.

referência que tenderia a se confundir com as circunstâncias empíricas de produção – é o que autorizará Maingueneau a falar de **geografia imaginária** (MAINGUENEAU, 1984, p. 17), **topografia imaginária** (p. 22), **topografia vertical** (p. 43), **topografia da consciência** (p. 79) e **topografia corporal** (p. 121).

## **6 RESULTADOS: PROBLEMATIZANDO OS ENLAÇAMENTOS EM *JURASSIC PARK***

Quem não se lembra de *Jurassic Park*, grande sucesso de bilheteria de Steven Spielberg nos anos 90? Um sucesso tão evidente que se desdobrou em mais três filmes em série, como, aliás, costuma acontecer com produções que conhecem o mesmo sucesso. No momento, interessa-nos seu primeiro episódio de 1993, um marco no universo dos efeitos especiais, filme baseado no livro homônimo de Michael Crichton, no qual um grupo de paleontólogos visita um parque temático em uma ilha costa-riquenha onde deparam com dinossauros que foram “ressuscitados” por técnicas de clonagem. Se digo que essa primeira versão é a que ora nos interessa, isso se explica pelo fato de ter sido ela que originou diferentes versões de videogames construídos com base nesse roteiro. E, paralelamente à produção dos jogos, a publicação de diferentes revistas que exploram o tema do parque dos dinossauros.

É dos discursos dessas revistas que ora tratarei. No que concerne aos integrantes da locução discursiva, assiste-se a um mesmo procedimento que pode ser resumidamente apresentado na seguinte fórmula: “superpor uma multiplicidade de embates em planos diferenciados”. Iniciemos pelos embates que se verificam na própria oposição entre os personagens (Dr. Grant e o dinossauro), oposição, aliás, relativa, tendo em vista a dupla possibilidade de jogo na versão Mega Drive: os papéis de “herói” e “vilão” – papéis bastante estabilizados no filme, onde Dr. Grant (herói) deve combater os temíveis dinossauros – podem ser invertidos no jogo, já que existe uma dupla possibilidade de alianças entre jogador e personagens. Assim é que o jogador que encarna o paleontólogo deve combater o vilão-dinossauro, superando os obstáculos que encontra para devolver a paz ao universo desestabilizado do parque dos dinossauros, ao passo que, ao estabelecer uma aliança com o dinossauro, cujo objetivo será escapar da ilha, terá

como inimigo o próprio Dr. Grant (e demais humanos). A relatividade das alianças a que fazemos menção (Grant nem sempre é o herói; o dinossauro pode ser vilão e herói) não deixa de exercer um importante papel no que se refere à dimensão ética desses discursos, com a presença de elementos ambivalentes cuja função primeira é garantir diversão e prazer ao coenunciador dessas publicações:

[...] “encarnar” o Dr. Grant implicará assumir a posição de herói e todos os traços de caráter – racionalidade, senso de justiça, altruísmo, etc. – que lhe são inerentes, desempenhando a “nobre” missão de salvar aqueles que se encontram em perigo; “encarnar” o dinossauro significará “mudar de lugar”, deslocando-nos rumo ao que de mais primitivo existe dentro de cada um de nós, ceder aos instintos que nos habitam, comprometendo-nos tão somente com a egocêntrica tarefa de “salvar a própria pele”. Dupla paisagem que se desenha no interior do jogador. (ROCHA, 2003, p. 135)

Porém, seria bastante redutor das potencialidades de enlaçamentos desses discursos ver nessa dupla opção de jogo – aliança ora com o Dr. Grant, ora com o dinossauro – tão somente uma pista para a apreensão da locução discursiva. Pelo contrário, dispomos de muitas evidências que nos levam a perceber que uma mesma lógica rege também a instituição de um espaço e de um tempo nesses textos. Em outras palavras, direi ser necessário reconhecer os enlaçamentos que caracterizam locução discursiva, topografia e cronografia nesses discursos.

Não será difícil demonstrar de que modo a topografia e a cronografia se interlegitimam: o espaço produzido nesses discursos configura-se como uma fratura diante da ideia de cotidiano entediante, o que concorre para a construção de uma temporalidade que remete aos acontecimentos iminentes, às situações de impasse que inaugurarão um “novo tempo” – o tempo da consagração da “prova qualificante” do personagem-herói diante das diferentes forças que se confrontam em um cenário da atualidade.

Outros “enredos” podem ser descobertos em paralelo à intriga que acabo de descrever, configurando diferentes “desafios” que têm lugar em planos variados:

- a) desafio lançado ao Dr. Grant no filme de S. Spielberg – vencer os dinossauros –, a ser vivenciado pelo leitor/jogador<sup>10</sup>;
- b) desafio lançado aos produtores de jogos, no sentido de realizar um bom jogo (isto é, um jogo que esteja à altura do filme);
- c) desafio lançado à equipe de jornalistas, dos quais se espera a confecção de uma boa revista;
- d) desafio lançado ao jogador, a saber, obter êxito nas diferentes etapas do jogo.

Não é difícil perceber um denominador comum reunindo todos esses enredos que se multiplicam: há sempre o desafio a ser superado mediante a ação do personagem. Com efeito, diferentes níveis de embate configuram oposições que são imediatamente rebatidas em um mesmo plano, confundindo-se numa mesma “realidade”: (i) *pré-história/atualidade, vida real/revista/tela do videogame*; (ii) *viver/jogar/ler*; (iii) *passado remoto/passado imediato/futuro próximo*.

Nos diferentes enredos a que faço menção, uma dupla possibilidade de desfecho sempre se coloca: alcançar o sucesso ou naufragar no fracasso. O filme já tem seu sucesso garantido, segundo depoimentos que figuram em *Consoles+* e em *Ação Games*; quanto aos jogos, algumas versões são mais apreciadas que outras; a revista continua sua árdua tarefa de acompanhar o que de mais atual existe no mercado, lutando para conseguir transmitir aos leitores novidades em primeira mão; o futuro do jogador é como que antecipadamente anunciado como promissor. Como se percebe, trata-se de desafios que não fazem senão reafirmar a produtividade da noção de *enlaçamentos*, compreendendo também, além dos diferentes planos da intriga narrada, o próprio modo

---

<sup>10</sup> Faço uma diferença entre o desafio lançado no filme de S. Spielberg e o desafio presente nas diferentes versões do jogo por uma dupla razão: por um lado, o desafio no jogo é múltiplo (o jogador poderá viver o papel do paleontólogo ou o do dinossauro, a cada papel correspondendo um desafio diferente); por outro, nem todos os desafios presentes no filme são mantidos no jogo (a exemplo do que ocorre no embate entre o poder da ciência, representado por John Hammond e sua equipe de pesquisadores, e o poder da natureza, anunciado pelo personagem Ian Malcolm).

de vida da comunidade de “gamemaníacos” envolvidos com essas publicações.

Uma multiplicidade de desafios não poderia deixar de se fazer acompanhar por uma diversidade de cenários. Assim é que depreendemos as seguintes correlações:

- a) as paisagens “reais” da pré-história;
- b) o Jurassic Park, isto é, o parque dos dinossauros no qual ingressamos por intermédio do filme;
- c) a página da revista, que, de um certo modo, procura recuperar elementos da “realidade” pré-histórica e do filme<sup>11</sup>;
- d) a cena que se desenrola sobre a tela do televisor.

Em qual(is) desses cenários nos localizamos precisamente? De certo modo, em todos eles... e em nenhum em particular: cenários que se multiplicam e se superpõem na (re)produção de um “mesmo roteiro” que vem atualizar uma mesma emoção e um mesmo prazer.

Uma mesma lógica de “superposição” caracteriza a inscrição do tempo nesses discursos. Com efeito, assiste-se à reunião de diferentes momentos no tempo: um tempo remoto da pré-história, dialogando com um passado recente (que corresponde à realização do filme), ambos retomados no momento da execução da revista e, ainda, revividos no momento iminente da emoção experimentada diante do aparelho de videogame. É a esse sincronismo que vem corresponder aquilo que, no contexto dessas publicações, se pode chamar de *atualidade*.

Inscrevendo-se, desse modo, numa “tradição” que coincide com a história de sucessivas alterações discursivas por que passa o tema *Jurassic Park*, os discursos das publicações sobre videogames deixam marcas de uma “origem” que, em última instância, vem legitimá-los, criando, por assim dizer, sua própria dêixis fundadora. No caso de *Consoles+*, essa tradição parece alcançar uma maior consistência, se comparada à tradição que se atualiza na publicação brasileira (*Ação Games*). Com efeito, em *Consoles+* justapõem-se os discursos da ciência e tecnologia, o livro de Michael Crichton, o filme de S. Spielberg, as diferentes versões do jogo

---

<sup>11</sup> A esse respeito, observemos, por exemplo, que em *Ação Games* 38, p. 24-25, descobrimos sob o texto do jornalista, como marca d’água, a reprodução de uma cena do filme de S. Spielberg.

e, finalmente, a publicação da revista; já em *Ação Games*, tal tradição apresenta-se mais abreviada, uma vez que toda a ênfase recai na passagem do filme às diferentes versões do jogo, e desse à revista, não havendo qualquer referência aos discursos da ciência ou ao livro. Vale lembrar que, ainda que seja possível depreender tais deslocamentos ao cotejar as publicações francesa e brasileira, algo sempre permanece: a mencionada lógica da “superposição”, lógica da coincidência, na qual uma multiplicidade de elementos – os conflitos da pré-história, os embates presentes no filme, a disputa entre diferentes produtores de jogos, a luta por conseguir alcançar a preferência do público leitor, o esforço para superar uma determinada dificuldade no jogo – parece convergir para a homogeneização do heterogêneo, reconhecendo-se no Outro a condição imutável do Mesmo.

O código linguageiro vem retomar a mesma ambiência conflituosa já descrita, superpondo-se diferentes planos que se reconhecem por intermédio das diferentes línguas que se atualizam nesses discursos: a presença do francês em *Consoles+* (espaço ocupado pelo português, em *Ação Games*), do inglês, do latim e, exclusivamente em *Consoles+*, do grego. Tal diversidade de línguas remete a um plurilinguismo externo, diferentemente do plurilinguismo interno que também se verifica por meio da escolha de uma dada modalidade de língua, como é o caso do investimento numa língua coloquial, bastante distanciada de um registro formal. Os diferentes planos de embate podem então ser recuperados:

- a) grego e/ou latim X inglês/francês ou português: plano da distância no tempo que separa uma “tradição” dos discursos da ciência e outros discursos da “atualidade”, como o filme, o jogo, etc.;
- b) inglês X francês ou português: plano do combate acirrado que se verifica entre os diferentes produtores de videogames, no qual as empresas americanas – e, é claro, as japonesas – parecem ocupar um lugar de destaque;
- c) língua culta X coloquial: plano no qual se assiste ao embate entre a tradição estabilizada e a língua dos adolescentes, destinatários privilegiados das publicações sobre as quais trabalhei.

Eis mais uma vez reafirmado o funcionamento dos enlaçamentos nesses discursos: o “mesmo” embate, o “mesmo” enredo verificado nos planos mais díspares possíveis. Dessa vez, um embate que se manifesta no “desafio da língua” remetendo-nos a modos diferenciados de apreensão do Outro:

a) por um lado, a “pacífica convivência” com esse Outro que parece encontrar seu lugar nesses discursos, sem que se configure qualquer situação de “estranhamento” – um Outro transfigurado em Mesmo, “domesticado”; tal modalidade de atualização do Outro é ratificada pela presença do vocábulo em língua estrangeira harmonicamente integrado no enunciado, como se percebe no uso da palavra *game* em “O game dos dinossauros famintos já está pintando ...” (Ação Games 41, p. 32);

b) por outro lado, a distância tomada frente ao elemento apreendido como “corpo estranho” que se imiscui nesses discursos, o que pode ser identificado pela presença do vocábulo em língua estrangeira incorporado ao enunciado com uma certa distância, como o demonstram as aspas em “Mas você só entra aí se tiver pego a “night vision” numa das salas do Sub Level” (Ação Games 46, p. 13).

O investimento na construção de um código languageiro ainda pode ser localizado na própria “ambiência” construída nesses discursos. Com efeito, o clima de lazer e descontração dessas publicações é sempre reafirmado por meio do emprego de um registro de língua deliberadamente informal, no qual as gírias estão sempre presentes. Desse modo, reitera-se o “contrato de prazer” firmado entre enunciador e coenunciador, sendo ratificado mais uma vez o que foi dito a respeito dos enlaçamentos: o código languageiro é parte constitutiva desse etos que coloca em cena um corpo descontraído, sempre pronto para viver mais emoções.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos traços marcantes dos discursos das revistas sobre videogames parece residir na tentativa de constituir um universo que, em meio à diversidade de elementos que exhibe, busca homogeneizar o

heterogêneo. Com efeito, uma das características centrais de tais publicações reside precisamente num certo modo de incorporação do Outro no Mesmo, promovendo a transformação do heterogêneo em homogêneo: assimila-se o novo ao já habitual, estratégia que consiste em fazer do desconhecido algo que, longe de suscitar qualquer hesitação desestabilizadora, imediatamente se reconhece.

Em total consonância com esse procedimento de homogeneização da diversidade situam-se os enlaçamentos depreendidos no decorrer da análise de *Jurassic Park*: na articulação entre enunciado e enunciação, a solidariedade das diferentes marcas linguísticas que se recuperam no fio do discurso permitiu explicitar o intrincamento de diferentes dispositivos – locução discursiva, topografia, cronografia, etos, código linguageiro – cuja função era “recontar” a mesma história em planos variados. Em outras palavras, o universo do qual se fala – os desafios de *Jurassic Park* – é reiteradamente legitimado pelos diferentes dispositivos, permitindo a leitura de uma “mesma intriga” em diferentes planos. Desse modo, os desafios de *Jurassic Park* perdem a condição de meros conteúdos (objetos de um dizer) para se atualizarem no amálgama de dispositivos acionados pelo enunciador (processos que legitimam esse dizer).

De todo o exposto, uma das conclusões possíveis diz respeito ao tipo de textos que figuram nessas publicações, a saber, textos que se deslocam progressivamente em direção a um grau máximo de enlaçamentos (MAINGUENEAU, 1989): se não chegam a atingir a condição de textos de quarto grau (aqueles em que a descrição que se apresenta do mundo coincide em todos os aspectos com um ideal enunciativo e com o percurso de uma instituição), configuram-se, com certeza, como textos de terceiro grau, uma vez que falam de um mundo que se deixa espelhar tanto em seu modo de enunciação (uma enunciação ágil, emocional, diversificada) como no modo de organização da comunidade que lhes dá sustentação (a comunidade dos gamemaniacos – adolescentes e profissionais). O que vem reafirmar uma reflexão de Maingueneau acerca do que o autor denomina “duplicidade enunciativa”:

Sempre tendo como duplo o *dizer* que o transporta, o que a obra *diz*, não pode fechar-se sobre si. O texto não mostra o mundo à maneira de um vidro idealmente transparente cuja existência se poderia esquecer; só faz isso interpondo seu contexto enunciativo, que não é representado. A enunciação deve, assim, gerir uma duplicidade irreduzível, *articular o que a obra representa sobre o evento enunciativo que esse ato de representação constitui*. (MAINGUENEAU, 1995, p. 157)

## REFERÊNCIAS

AUTHIER-REVUZ, J. **Heterogeneidades enunciativas. Cadernos de Estudos Linguísticos**, Campinas (SP), n. 19, p. 25-42, jul./dez. 1990.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Petrópolis, RJ: Vozes/Lisboa: Centro do Livro Brasileiro. 1972.

MAINGUENEAU, D. **Carmen, les racines d'un mythe**. Paris: Sorbier, 1984.

\_\_\_\_\_. **Novas tendências em análise do discurso**. Campinas: Pontes, 1989. 198p. Tradução de: *Nouvelles tendances en analyse du discours*. Paris: Hachette, 1987.

\_\_\_\_\_. **Pragmatique pour le discours littéraire**. Paris: Bordas, 1990.

\_\_\_\_\_. **O contexto da obra literária**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

\_\_\_\_\_. **Les termes clés de l'analyse du discours**. Paris: Seuil, 1996. (Mémo).

\_\_\_\_\_. Prática discursiva. In: CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. **Dicionário de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2004.

\_\_\_\_\_. **Gênese dos discursos**. Curitiba: Criar, 2005.

ROCHA, D. **Produção de subjetividade: para uma cartografia dos discursos das publicações sobre videogames**. 1997. 282f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada ao Ensino de Línguas)–Curso de Pós-graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1997.

\_\_\_\_\_. Enlaçamentos nos discursos da mídia sobre videogames. **The Specialist**, São Paulo: Edusp, v. 24, n. especial, 2003.

**Corpus de análise:**

AÇÃO GAMES. São Paulo: Editora Azul, v. 38, jul.1993.

AÇÃO GAMES. São Paulo: Editora Azul, v. 41, ago.1993.

AÇÃO GAMES. São Paulo: Editora Azul, v. 46, nov.1993.

CONSOLES+. Paris: EM-Images SA, v. 23, set. 1993.

CONSOLES+. Paris: EM-Images SA, v. 24, out. 1993.

CONSOLES+. Paris: EM-Images SA, v. 25, nov. 1993.

**ANEXO: SINOPSE DE CARMEN,  
DE BIZET, ÓPERA EM 4 ATOS**

Consulta: <http://jglerner.blogspot.com/2005/09/carmen-bizet.html>

**Ato I:**

Espanha, por volta de 1820. Os Dragões do Regimento Almanzar, servindo em Sevilha, estão parados em uma praça fora de suas guaritas, vendo a multidão passar. Seu cabo, Moralès, vê uma linda moça, Micaela, e descobre que ela está procurando por outro cabo chamado Don José. Desapontado, Moralès diz a ela que Don José chegará. Com a mudança da guarda, as crianças aparecem, fingindo ser soldados, enquanto Moralès fala ao recém-chegado Don José sobre sua visitante. Um oficial, Zuniga, aparentemente há pouco tempo em sua posição, pergunta a José se é verdade que há muitas moças bonitas entre os trabalhadores da fábrica de cigarros do outro lado da praça. Logo, alguns jovens aparecem esperando as moças que trabalham na fábrica durante seu intervalo no trabalho. As moças se reúnem a eles, cantando os louvores do descanso e do fumo. Quando a cigana Carmen sai da fábrica, ela é imediatamente o centro da atenção e obsequia seus admiradores com uma canção sobre a liberdade e a ilusão do amor. Os homens disputam sua atenção, mas ela os ignora em favor de Don José, que a ignora. Quando ela volta para a fábrica, joga para ele uma cássia de seu corpete e ele murmura para si que ela deve ser uma feiticeira. Sua meditação é interrompida por Micaela, com uma mensagem de sua mãe. Embaraçada, ela também dá a ele um beijo de sua mãe. José fica tocado pelas lembranças de casa e vê sua mãe com seus

olhos da mente. Na face de deusa simples de Micaela, ele imagina como Carmen foi capaz de distraí-lo mesmo momentaneamente. Micaela deixa-o sozinho para ler a carta de sua mãe, que diz que ele deve se casar com Micaela. José concorda.

Antes que Micaela tivesse uma chance de retornar, entretanto, várias das moças vêm correndo para chamar a polícia, pois Carmen e uma outra moça se envolveram em uma briga. Entre os argumentos sobre quem deu o primeiro golpe, José pega dois soldados, vai para a fábrica e sai com Carmen, a quem ele leva para Zuniga para o interrogatório. Carmen insolentemente recusa-se a responder e esbofeteia uma de suas colegas de trabalho que estavam por perto.

Assim que ela está sozinha, sob custódia de José, ela diz a ele que ele a ajudará a fugir, porque ele a ama: a flor que ela jogou está fazendo sua mágica. José ordena que ela não fale, então ela canta – uma canção provocativa sobre levar seu amor para a taverna de Lillas Pastia, nos arredores da cidade. A raiva e a confusão de José dão margem para as promessas cada vez mais atrevidas de Carmen de que será o amante em questão e ela o persuade a deixá-la escapar. Quando Zuniga sai da guarita com uma ordem escrita para levar Carmen presa, José começa a levá-la embora, mas ela o empurra, desequilibrando-o e foge.

## **Ato II:**

Dois meses mais tarde, na estalagem de Lillas Pastia. Carmen canta e dança com suas amigas Frasquita e Mercédès enquanto espera, como ela prometeu, por Don José. Os homens aparecem, aclamando o toureiro Escamillo, que se gaba de suas proezas e gosta imediatamente de Carmen. Ela também se sente atraída por ele, mas o deixa de lado, juntamente com outros amantes em potencial, uma vez que ela espera por José. Quando a estalagem fecha para a noite, Carmen diz a suas amigas que ela não pode se juntar a sua última expedição de contrabando porque está apaixonada.

No momento em que José aparece, esses amigos insistem com ela para arregimentá-lo para o bando. Carmen dança para ele após ele explicar que tinha passado dois meses na cadeia por ter deixado que ela escapasse. Quando cornetas distantes tocam o recolher,

entretanto, José diz a ela que tem que voltar para o seu quartel. Carmen caçoa de sua obediência de menino, dizendo que ele não liga para ela. Ele nega isso, descrevendo como ele guardou como um tesouro a flor já murcha enquanto esteve preso: somente nela pensou.

Tentando persuadi-lo a fugir, ela é dura. José diz que ele não pode se tornar um desertor por causa dela; justamente quando ela tenta colocá-lo para fora, Zuniga aparece para ver Carmen. Confrontando-se com José, que já está atrasado para o quartel, ele ordena que parta, mas José desafia seu superior. Para evitar uma briga, Carmen chama suas amigas ciganas que, com brincadeiras, mantêm Zuniga cativo enquanto José percebe que a sorte está lançada: ele já é um desertor. Os ciganos louvam sua existência livre ao ar livre.

### **Ato III:**

Fronteira do país, nas montanhas. Os contrabandistas, José entre eles, cantam os perigos e as recompensas de sua vida. Olhando em direção ao vale onde sua mãe vive, José se arrepende de ter traído suas expectativas. Carmen diz a ele que ele também deveria partir, quanto antes, melhor. Seu relacionamento havia esfriado. Vendo seu temperamento encolerizar-se com sua indiferença, Carmen percebe que ele é capaz de matá-la. Faticamente, ela lê as cartas do tarô com Frasquita e Mercédès: onde elas encontram a fortuna e os amores, ela encontra somente morte, primeiro para ela mesma e, depois, para José.

José está de guarda enquanto as mulheres conversam usando seus charmes para desarmar quaisquer guardas civis que possam encontrá-los em seu esconderijo. Após partirem, Micaela vagueia sozinha, tendo encontrado o covil dos contrabandistas. Consciente do poder de Carmen sobre José e os perigos do lugar, ela declara que, com a ajuda de Deus, trará José de volta. Ela vê José em um promontório e o chama, mas ele dá um tiro de advertência desafiando um invasor, que é Escamillo em busca de Carmen.

Micaela se esconde enquanto os dois homens se confrontam, sendo que Escamillo logo percebe, pela recepção beligerante de José, que ele é o amante atual de Carmen. Desafiado para um

duelo com facas, o toureiro escorrega e somente o surgimento de Carmen salva sua vida. Escamillo diz a José que ele irá lutar com ele novamente quando José quiser, mas os contrabandistas não querem violência. Escamillo parte convidando a todos perto dele para sua próxima tourada; José tem que ser contido para que não vá atrás dele novamente com uma faca.

Quando Micaela é descoberta, José garante a todos que ela não é uma espiã. Ela implora para que ele vá ver sua mãe que está doente, na cama, e Carmen diz a ele que vá. Jurando nunca deixá-la, ele parte, enquanto a voz de Escamillo é ouvida à distância, repetindo a canção do toreador.

#### **Ato IV:**

Em uma praça do lado de fora da praça de touros de Sevilha, uma multidão está reunida, com ânimo festivo, comprando bebidas e laranjas. A parada de toureiros, com suas insígnias, é saudada pelas crianças e pela multidão entusiasmada. Seguindo os picadores e os *banderilleros*, Escamillo agradece a ovação e, quando todos partem para entrar na arena, ele vê Carmen e a puxa de lado para algumas palavras de carinho. Quando ele, também, parte, acompanhando o Alcaide até a competição, Carmen recebe um aviso ansioso de Frasquita e Mercédès de que elas haviam visto José nas sombras; procurado por deserção, ele não pode mostrar-se abertamente. Carmen declara que não tem medo e que falará com ele sozinha.

José aparece e começa em tom de súplica, mas a frieza de Carmen gradualmente o leva ao desespero. Ela declara que tudo está acabado entre eles, que ela viverá livre ou morrerá. Quando as vozes da arena proclamam a vitória de Escamillo e Carmen tenta entrar, José bloqueia a passagem. Enraivecida, ela grita que ele deve deixá-la partir ou matá-la. Com isto, ela joga fora o anel que ele lhe deu, recusando, novamente, o pedido de José para que venha com ele. Ferozmente, ele a esfaqueia, em seguida, ajoelha-se ao lado de seu corpo quando se ouve a multidão cantando a música do toreador. Quando os espectadores, horrorizados, deixam a arena e o descobrem, ele se entrega, gritando haver matado sua amada Carmen.

*Recebido em: 18/08/10. Aprovado em: 09/04/11.*

*Title: Enunciative “looping effects” in Discourse Analysis: When what the Saying and what is Said Interlegitimate Each Other*

*Autor: Décio Rocha*

*Abstract: This paper is focused on a discussion on the concept of enunciative looping effects (MAINGUENEAU, 1989), understood as how the text establishes a scene that the enunciative activity simultaneously produces and assumes in order to legitimate itself. The corpus selected for analysis were those discourses in the printed media that deal with videogames in Portuguese and in French, in order to demonstrate how, through the use of the concept mentioned above, a more adequate treatment of the articulation that one verifies between enunciation and what was stated is possible from the analysis of different devices – discursive locution, topography, chronography, ethos, linguistic code – that define a given positioning inside a discursive field.*

*Keywords: Enunciation. Enunciative looping effects. Device. Videogames.*

*Título: Efectos de enlaces enunciativos en Análisis del Discurso: cuando el decir y el dicho se interlegitiman*

*Autor: Décio Rocha*

*Resumen: El presente artículo se centra en la discusión del concepto de efectos de enlaces enunciativos (MAINGUENEAU, 1989), visto como el modo por el cual el texto instituye una escena que la actividad enunciativa simultáneamente produce y presupone para legitimarse. Tomando como corpus de análisis los discursos de los medios de prensa volcados para los videojuegos en portugués y en francés, se pretende demostrar de que modo, por el recurso al referido concepto, se vuelve posible un tratamiento más adecuado de la articulación que se verifica entre enunciado y enunciación, a partir del análisis de diferentes dispositivos – locución discursiva, topografía, cronografía, caracteres distintivos, código de lenguaje – que definen un dado posicionamiento en el interior de un campo discursivo.*

*Palabras-clave: Enunciación. Efectos de enlaces enunciativos. Dispositivo. Videojuegos.*