

063

OS BOSQUES DA MULTI-RAMIFICAÇÃO. *Rafael Hofmeister de Aguiar, Dinorá Fraga da Silva* (PPGLA, Centro de Ciências da Comunicação, UNISINOS)

Umberto Eco define o texto narrativo como um bosque. Neste bosque podemos seguir uma única trilha ou adentrar nas bifurcações que ela traz. Foi com o intuito de trilhar as diversas bifurcações do bosque narrativo que, na pesquisa “Auto-regulação e estesia na produção textual em novos ambientes tecnológicos: uma abordagem semântico-discursiva”, se procurou analisar narrativas compostas de múltiplas ramificações e que possuísem as características de um rizoma, como é definido por Deleuze e Guattari, em que existe “um princípio de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo.”(Deleuze e Guattari, p. 15). A este fenômeno de bifurcações no bosque narrativo de caráter rizomático chamou-se de multi-ramificação. A multi-ramificação não se dá somente, no caso do objeto empírico analisado, as transcrições de jogos de RPG, pelo cruzamento de histórias, mas, também, pela instauração neste de caminhos ontológicos variados, ou seja, por ocorrerem dimensões ou ramificações de existência no interior do fazer do jogo, o que foi chamado de dimensões de efeito-real: o real-vivido, o real-fictício e o real-histórico. O real-vivido corresponde à vivência do jogador como ser-no-mundo, ente que se encontra em um espaço e tempo de vivências e que, por meio delas, transforma-se em jogador e, por conseqüência, em personagem, adentrando dessa forma, no real-fictício – sujeito constituído como ente ficcional no interior da trama do RPG. Esse sujeito, jogador/personagem, se está, ainda, devido a escolha, pela pesquisa, de jogos que se situem no interior da disciplina História, num efeito-real-histórico, aquele que se passa pela diegese do jogo, constituindo-se, dessa forma, como ser-histórico sito em um contexto histórico específico. É através dessa multi-ramificação ontológica que as histórias irão se cruzar: as histórias de vida dos jogadores, as criadas para as personagens e a enfabulação da própria História como disciplina específica. Toda essa instauração de multi-ramificações se manifesta pela ação linguística do sujeito no jogo. (PIBIC)