

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

**Escola de Belas Artes**

**Bacharelado em Cinema de Animação e Artes  
Digitais**

Fábio Alvino Nascimento dos Santos

**ANÁLISE DA NARRATIVA MULTIFORME NA SÉRIE *BONECA RUSSA***

Belo Horizonte

2022

Fábio Alvino Nascimento dos Santos

**ANÁLISE DA NARRATIVA MULTIFORME NA SÉRIE *BONECA RUSSA***

Trabalho de Conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais na Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Prof. André Góes Mintz

Belo Horizonte

2022

## **Sumário**

<b>1. Introdução</b>	<b>4</b>
<b>2. Características da História Multiforme na série Boneca Russa</b>	<b>6</b>
<b>3. Características dos Jogos Digitais na série Boneca Russa</b>	<b>8</b>
<b>4. Análise de cenas da série Boneca Russa</b>	<b>10</b>
<b>5. Considerações Finais</b>	<b>12</b>
<b>6. Referências bibliográficas</b>	<b>14</b>

## ANÁLISE DA NARRATIVA MULTIFORME NA SÉRIE *BONECA RUSSA*

### Resumo

O presente artigo busca analisar a série ficcional *Boneca Russa* (2019), a partir do conceito de narrativa multiforme. A formulação do conceito será discutida a partir do seu referencial teórico e por exemplos com construções similares. Por meio de revisão bibliográfica, serão apresentadas fontes que elucidem o assunto, investigando o uso da narrativa multiforme nesse tipo de produção. O objetivo é apresentar tal estilo de narrativa como possibilidade dentro de obras lineares, e não somente em obras não-lineares e/ou interativas, como filmes interativos e jogos. Além disso, será apresentado um paralelo entre a narrativa da série *Boneca Russa* e os jogos digitais. A análise se deterá, então, em cenas selecionadas de alguns episódios da série, a fim de discutir a pertinência do conceito para compreender esse tipo de narrativa.

**Palavras-chave:** narrativa multiforme, série televisiva, *Boneca Russa*, jogos digitais.

### 1. Introdução

O conceito da narrativa multiforme é proposto por Janet Murray (2003) para discutir obras que têm uma narrativa “escrita ou dramatizada, que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões essas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana.” (MURRAY, 2003, p. 43). Portanto, a característica comum das histórias multiformes é demonstrar possibilidades e perspectivas diferentes que partem do mesmo ponto. Normalmente, essas características das narrativas multiformes são associadas a produções em que as narrativas são denominadas interativas.

As obras que buscam demonstrar diferentes perspectivas de uma mesma história não são novidade. Murray retoma Albert Lord (1960), que descreve como os cantores bardos da Iugoslávia, que vieram antes de Homero, apresentavam um processo curioso de contar histórias. A composição oral das histórias tinha sempre uma base comum, mas apresentava variadas versões de acordo com o narrador. Para Janet Murray (2003), nesse método, cada história era composta novamente a cada declamação, e, portanto, não

apresentava uma versão única, mas versões multiformes. Além da representação oral, também a literatura e o teatro, e mais tarde o cinema, a televisão e os jogos incluíram esse tipo de narrativa.

Esse artigo irá analisar uma produção audiovisual que apresenta em seu enredo características que vão ao encontro do conceito de narrativa multiforme. Entretanto, o que se objetiva analisar nesse artigo não é a interação direta com os dispositivos fílmicos, que gera modificações em sua estrutura, como no cinema experimental dos anos 1920, ou nos exemplos do Cinema Expandido proposto por Gene Youngblood (1970). Tampouco é a análise de narrativas que são definidas a partir da interação do público como, por exemplo, o filme brasileiro *A Gruta* (2008), de Filipe Gontijo, ou mais recentemente a série *Black Mirror – Bandersnatch* (2018) da Netflix. Em obras como estas, o espectador tem em suas mãos o poder de decidir o rumo da história e, assim, experimentar diversos caminhos e chegar a diferentes finais apertando um botão ou tocando a tela. O objetivo desta análise é compreender como as múltiplas versões de um mesmo enredo ou situação podem ser possíveis e aplicáveis não somente nas narrativas interativas, mas também em uma obra linear e não-interativa.

O objeto de análise escolhido para esse artigo é a série *Boneca Russa* (2019), da Netflix. A narrativa dessa série desenvolve-se a partir de múltiplas versões de uma mesma situação, como apresentado por Murray. A personagem principal Nadia Vulvokov, interpretada pela atriz Natasha Lyonne, morre após sair da festa de seu aniversário de 36 anos, e acorda novamente diante do espelho do banheiro da festa. Esse *looping* temporal faz com que Nadia volte não somente uma, mas várias vezes, morrendo e revivendo, sendo cada dia uma versão diferente dele mesmo. Além de Nadia, Alan, interpretado por Charlie Barnett vivencia as mesmas experiências, e os dois têm o seu destino interligado. A série, que tem a atriz Natasha Lyone como protagonista e também co-criadora, ao lado de Amy Poehler e Leslie Headland, possui até o presente momento duas temporadas, mas este artigo analisará apenas cenas da primeira temporada.

A formulação do conceito da narrativa multiforme será discutida a partir de seu referencial teórico e de exemplos com construções similares. A análise será feita por meio de três seções. A primeira desenvolverá uma análise comparativa de características da narrativa multiforme discutidas por Janet Murray, observadas no enredo de *Boneca*

*Russa*. A segunda buscará fazer um paralelo entre a narrativa da série e alguns conceitos dos jogos. A terceira analisará cenas selecionadas de alguns episódios, a fim de discutir a pertinência do conceito.

## 2. Características da História Multiforme na série *Boneca Russa*

Murray (2003) apresenta, como exemplo de história multiforme, a narrativa do romance *Nos sonhos começam as responsabilidades* (1973), de Delmore Schwartz, em que um filho é levado a uma realidade na qual pode observar em uma tela de cinema a história inicial do romance de seus pais – que mais tarde seria um fracasso. Por esse motivo, o filho tenta muitas vezes interromper, aos gritos, as cenas que são passadas na tela. Porém, se pudesse mudar a história e interromper o romance, essa tomada de decisão também implicaria em sua não existência. Murray diz que “a história multiforme é uma expressão da ansiedade surgida do questionamento de tais escolhas por alguém” (2003, p. 46). Em *Boneca Russa*, essa expressão de ansiedade é resultado das diversas versões do mesmo dia de Nadia, e suas decisões, a cada despertar em frente ao espelho. Cada dia é o mesmo, mas também é novo, pois apresenta novas possibilidades de decisões, que podem interferir em sua maneira de revivê-lo, criando assim uma narrativa com múltiplas versões. Egle Spinelli (2005), cita o conceito de Bakhtin sobre o *cronotopo* – que em grego significa espaço-tempo –, e o quanto as estruturas espaço-temporais concretas limitam as possibilidades narrativas. Spinelli (2005, p. 36) analisa que, de outro modo, a organização temporal e espacial da narrativa audiovisual permite que uma mesma história possa ser contada de diferentes maneiras.

A história de um personagem que volta no mesmo dia já havia sido apresentada anteriormente no filme de comédia dramática *O Feitiço do Tempo* (1993), obra discutida por Murray (2003) na apresentação de seu conceito. Nesse filme, o personagem principal Phil revive o mesmo dia, tendo a chance de corrigir erros e se tornar uma pessoa melhor do que era. Segundo Murray (2003, p. 48), o prazer da audiência está em saborear as variações, imaginando o que Phil fará na próxima vez. É semelhante ao que ocorre em *Boneca Russa*, quando o espectador revive, junto à personagem, a expectativa por um novo dia. Pelo fato de o mesmo dia nunca ser vivido de forma parecida, surgem

questionamentos: o que pode vir a acontecer na próxima vez que Nadia reviver? Por qual motivo tudo isso está acontecendo? Como suas atitudes do próximo dia podem modificar o seu futuro? Existe algum futuro?

Jonathan Culler (2009) observa que esse desejo de descoberta é o que caracteriza o prazer da narrativa. Sobre essa característica, Culler (2009, p. 92-93) afirma que:

os enredos falam do desejo e do que acontece com eles, mas o movimento da própria narrativa é impulsionado pelo desejo sob a forma de ‘epistemofilia’, um desejo de saber: queremos descobrir segredos, saber o final, encontrar a verdade.

Além disso, há expectativa sobre como será a sua próxima morte. As decisões tomadas por ela não mudam, por um bom tempo, o fato de que ela irá morrer, mas podem definir como isso irá acontecer, gerando possibilidades múltiplas. Ainda, a cada vez que esse quadro de retorno se apresenta, novos elementos vão surgindo, e detalhes antes não vistos aparecem dentro do contexto da narrativa.

Mas há também o motivo misterioso por trás da repetição deste dia. Em *O Feitiço do Tempo*, Phil tem uma espécie de lição moral sobre como aprender com os próprios erros o que, para Murray (2003, p. 48), faz com que o filme funcione em parte, pois não há uma preocupação em tentar explicar a razão de Phil acordar sempre no mesmo dia. Já em *Boneca Russa*, mais além do que só aprender uma lição, Nadia tenta investigar, a partir de elementos físicos e reais, assim como dentro das suas próprias memórias, o que a leva até aquela situação. O processo de investigação de memórias encontra traumas, e para acessá-los, é necessário que se abra cada camada de si, como uma boneca russa, até encontrar a boneca menor, que é sua versão criança.

Depois de algum tempo, Nadia encontra Alan, que passa pela mesma estranha experiência. Juntos, eles procuram a motivação daquele acontecimento. Para Alan, é uma espécie de punição divina, e eles precisam corrigir um erro que cometeram no passado. Para Nadia, tudo não passa de um erro do universo. Essa investigação se torna cada vez mais intrigante, inclusive porque eles descobrem que seus destinos estão entrecruzados. Isso possibilita que se mostre a perspectiva de um mesmo dia pela ótica tanto de Alan quanto de Nadia. Refletir pontos de vista diferentes sobre o mesmo acontecimento é uma característica frequente nas histórias multiformes, segundo Murray (2003, p. 49).

### 3. Características dos Jogos Digitais na série *Boneca Russa*

Os jogos digitais, em boa parte, produzem narrativas multissequenciais, termo que Murray utiliza para definir histórias que proporcionam ao interator a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas” (2003, p. 10). Nos jogos que produzem narrativas multissequenciais, as possibilidades de caminhos a se seguir surgem a partir das tomadas de decisão do jogador. Mas existem também os jogos digitais que produzem narrativas multiformes, pois versões múltiplas de uma mesma situação são geradas de acordo com uma representação fundamental, ou seja, partem de um mesmo ponto na narrativa, mas podem se apresentar de diferentes formas. Murray (2003, p. 10) exemplifica com o jogo *The Sims*, indicado como uma narrativa multiforme nos jogos digitais:

o sistema narrativo desse jogo pode oferecer muitas versões de colegas de quartos desleixados dividindo moradia com companheiros bem-organizados, sendo que cada uma delas terá suas próprias peculiaridades de eventos e caracteres.

A narrativa multiforme em produções como filmes ou séries, mesmo as que têm formato linear, possuem características similares às observadas nos jogos digitais, pois nelas também existe a possibilidade de se apresentar várias versões a partir de uma representação fundamental que norteia a narrativa. Na série *Boneca Russa*, por exemplo, a retomada do mesmo dia de vida de Nadia é a representação fundamental da narrativa. De maneira semelhante ao jogo *The Sims*, as versões diferentes dos dias abrem possibilidades para que o espectador possa observar eventos novos, e, como aponta Murray, “perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como imaginar diferentes desfechos para uma mesma situação” (2003, p.10).

Outra característica dos jogos em obras audiovisuais com narrativa multiforme é a estrutura de simulação. Murray exemplifica com o filme *O Feitiço do Tempo*, que é uma história linear, e que ao tratar da repetição do dia do personagem até sua redenção, apresenta essa estrutura. Segundo a autora, *O Feitiço do Tempo* é “uma espécie de simulação educacional, e devido a essa estrutura de simulação, é tão parecido com um jogo de computador, quanto um filme linear pode ser” (MURRAY, 2003, p. 48). Essa característica da narrativa multiforme em histórias lineares atuais, já muito presente nos

jogos digitais, caracteriza para Murray uma expressão da vida enquanto composição de possibilidades paralelas. Segundo a autora, “a narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p. 49).

Uma observação importante dentro da narrativa da série *Boneca Russa* é o fato de Nadia ser uma programadora de jogos. Essa particularidade faz com que a protagonista encare em determinado momento toda a estranha situação que está vivendo como um jogo que permanece parado na mesma fase, e o looping temporal como se fosse um *bug* a ser corrigido. Portanto, como dito anteriormente, ela passa a investigar qual erro provoca essa modificação no tempo e no espaço. Essa busca a leva a caminhar pelas possibilidades e interferir no destino daquele dia. Tal situação apresenta dentro da narrativa da série um aspecto da história multissequencial de um jogo, pois a escolha de Nadia dentro da própria narrativa é que define se ela irá avançar de um determinado momento do dia ou morrer. Na medida em que Nadia avança uma “fase”, ou seja, que escapa da morte naquele momento, caminha mais um pouco na busca por respostas. Esse ciclo de ganhar vida e seguir, ou perder e retornar ao ponto de partida se assemelha aos jogos de plataforma, tais como *Sonic* ou *Mario Bros*.

Smith, Cha e Whitehead (2008) descrevem seis componentes típicos de jogos de plataforma: que são o Avatar, as Plataformas, os Obstáculos, as Ajudas de Movimento – são elementos da plataforma que ajudam o avatar a se movimentar –, os Itens Colecionáveis, e os Gatilhos – locais que o avatar pode acionar para alterar o estado do nível, e que algumas vezes pode desencadear uma reação em cadeia. Transpondo esses elementos à narrativa de *Boneca Russa*, pode-se observar os componentes de jogos de plataforma sendo representados em diversos momentos da série. Nadia pode ser vista como a personificação do Avatar que está no jogo, o personagem que precisa alcançar um objetivo, e o dia que se repete é a Plataforma em que ela tenta correr com segurança até conquistar esse objetivo. A morte ocorre devido aos inúmeros Obstáculos que impossibilitam Nadia de seguir no jogo, e que por diversas vezes a fazem retornar ao início. Em determinada cena, depois de algumas tentativas infrutíferas de vencer o Obstáculo que é descer a escada do prédio onde está acontecendo sua festa – pois sempre que tenta, cai, morre e retorna ao início –, Nádia, com a ajuda de sua amiga Lizzy, interpretada por Rebecca Henderson, decide ir por outro caminho. Utilizando a escada da

saída de incêndio, que pode ser comparada a uma Ajuda de Movimento, Nadia consegue vencer esse Obstáculo, sair ilesa e seguir no “jogo”. Cada vez que avança em suas investigações, Nádia descobre novos elementos – como um livro infantil que lia em sua infância, ou um colar herdado de sua mãe – que abrem os caminhos de sua memória e influenciam na descoberta do segredo por trás do evento de seu retorno. Esses elementos podem ser comparados aos Itens Colecionáveis. Por fim, o que se equipara aos Gatilhos, são as próprias decisões que Nadia toma junto a Alan, após descobrirem quais situações precisam ser modificadas para corrigir o erro. Quando suas decisões conscientes mudam o cenário e impedem as primeiras mortes, então eles conseguem alterar o estado do nível em que estão.

#### **4. Análise de cenas da série Boneca Russa**

A história da série *Boneca Russa* possui características do conceito da narrativa multiforme, pois a ideia central da série, que utiliza a situação de morrer e reviver repetidamente, conseqüentemente demonstra como a narrativa opera por múltiplas perspectivas e versões que partem da mesma representação fundamental. Nessa seção serão analisadas, mais detidamente, cenas em que características da narrativa multiforme são mais pronunciadas.

Janet Murray (2003, p. 49) cita o filme *Rashomon* (1950), do diretor japonês Akira Kurosawa como uma obra em que a narrativa multiforme apresenta uma de suas características frequentes, que é apresentar pontos de vista distintos sobre o mesmo acontecimento e que geram versões diferentes. Nesse filme, um mesmo crime é narrado por quatro pessoas. Essa característica da narrativa multiforme pode ser observada em alguns momentos da série *Boneca Russa*, como nas cenas do encontro de Nadia e Alan no mercado descritas a seguir.

No episódio 1, intitulado *Nada no mundo é fácil*, Nadia está na sua festa de aniversário antes de ter a primeira experiência de morte e ressurreição. Lá, se interessa por um professor chamado Mike, e resolve levá-lo para casa. Antes, eles entram numa

loja do bairro. Nesse momento acontece o primeiro encontro de Nadia e Alan, pois Alan entra pela loja bêbado e derruba algumas bebidas no chão (Figura 1).

**Figura 1** - Nadia observa Alan bêbado na loja



Fonte: Montagem feita pelo autor a partir de cena da série. Netflix (2019)

Já no episódio 8 - intitulado *Ariadne*, esse momento do encontro é lembrado por Alan. Nessa altura da série, Alan e Nadia já se conhecem e estão em busca de respostas para o motivo do estranho evento que os persegue. Quando Alan se recorda do momento, a tela é dividida em quatro partes, que mostram quatro perspectivas sobre o mesmo momento, mas em realidades paralelas: a realidade atual, tanto pelas perspectivas de Nadia quanto pela de Alan, e outras duas realidades possíveis, onde Nadia e Alan não se conhecem (Figura 2). Essas quatro realidades apresentam versões múltiplas do mesmo acontecimento.

**Figura 2** - Quatro perspectivas diferentes sobre a mesma situação



Fonte: Netflix (2019)

Existe uma diferença importante entre as situações que exemplificam esse aspecto da narrativa multiforme, que são os diferentes pontos de vista que geram múltiplas versões sobre uma mesma situação, em *Rashomon* e *Boneca Russa*. Enquanto, no filme, o ponto de vista de cada personagem sobre o crime ocorrido está em um evento que acontece no mesmo tempo e espaço, na série, as quatro personagens - duas versões de Alan e duas versões de Nadia - estão cada uma experimentando versões diferentes dos mesmos elementos comuns, mas em realidades alternativas. Se observa nas cenas que em cada quadro, uma situação diferente se desenvolve, ainda que todos os quatro estejam vivenciando, na teoria, o mesmo momento dentro do mesmo espaço. Esse fato é importante, pois as múltiplas possibilidades da realidade também são uma característica da narrativa multiforme. Para Murray, experienciar as diferentes possibilidades alternativas dentro de uma narrativa multiforme é uma ruptura com as formas tradicionais, pois elas “não são suficientemente detalhadas ou compreensíveis para expressar o que sentimos diante das pululantes possibilidades da vida.” (MURRAY, 2003, p. 48). A autora também argumenta que as versões alternativas da realidade “são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo” (MURRAY, 2003, p. 49). Murray também afirma que, graças à física vertiginosa do século XX, nossas percepções do tempo e do espaço não são verdades absolutas, e que esse é o ímpeto por trás do crescimento das histórias multiformes (MURRAY, 2003, p.47).

Outra característica da narrativa multiforme observada nessas cenas selecionadas é que quando a tela se divide em quatro partes, cada parte da tela que representa uma realidade paralela mostra uma situação acontecendo simultaneamente com cada uma das duas versões de Nadia e Alan. Murray afirma que a narrativa multiforme, por ter múltiplas versões sendo geradas a partir de uma mesma representação fundamental, é “como um jogo que pode ser repetido de modos diversos” (2003, p. 10).

A descrição das cenas acima demonstra a recorrência da narrativa multiforme na série *Boneca Russa*, pois oferece ao espectador situações diferentes a partir de uma base de elementos em comum. Esse fato produz versões diferentes sobre o mesmo acontecimento e a existência simultânea de possibilidades, que seriam excludentes em uma experiência cotidiana.

## **5. Considerações Finais**

Esse artigo buscou apresentar a narrativa multiforme – narrativa que expressa múltiplas versões de uma mesma situação – como um estilo possível para além dos métodos convencionais na qual é sempre lembrada, como jogos e filmes interativos, mas também para a criação de obras audiovisuais lineares e não-interativas. Para mostrar essa possibilidade, as três seções deste artigo abordaram a série ficcional e de narrativa linear *Boneca Russa* e a maneira como ela apresenta, em sua construção, características da narrativa multiforme.

Na primeira seção, verificou-se características desse estilo de narrativa, de acordo com os conceitos de Janet Murray, e como isso aparece na série *Boneca Russa*. Diante dessa revisão teórica, conclui-se que a narrativa multiforme em obras audiovisuais lineares apresenta múltiplas possibilidades para a sua conclusão e, por isso, gera no espectador a expectativa e o desejo de saber sobre o próximo acontecimento, e que o prazer da audiência está em saborear as diversas versões da mesma história.

Na segunda seção, fez-se um paralelo entre a série *Boneca Russa* e os jogos digitais, mais especificamente os jogos de plataforma. O objetivo foi descrever como ambos os tipos de produção, ainda que diferentes, podem ter características de narrativa multiforme em sua construção, e que a narrativa multiforme pode ser observada tanto em produções lineares e interativas, quanto em narrativas não-lineares. Essa pesquisa não articulou conceitos mais aprofundados que poderiam ter sido usados para tratar do assunto específico da narrativa nos jogos digitais. Apesar de citar outro conceito de narrativa apresentado por Janet Murray, que é a narrativa multissequencial, e que também é utilizada nos jogos digitais, essa não era a motivação principal da pesquisa, mas sim comparar dois diferentes estilos de produção que utilizam a narrativa multiforme como narrativa possível. Entretanto, esse artigo pode servir como ponto de partida para estudos futuros que busquem se aprofundar em conceitos narrativos dos jogos também aplicáveis às produções audiovisuais lineares.

Na terceira seção, foi realizada uma análise de cenas da série *Boneca Russa*, para que fosse discutida a pertinência de alguns conceitos da narrativa multiforme na série de forma mais detida.

A pesquisa conclui, portanto, que a presença desse estilo de narrativa em obras lineares, como a série *Boneca Russa*, indica um método bem aceito pelo público, apesar de não ser desconhecido. Também, que a série apresenta significativas características que reforçam essa possibilidade de construção narrativa dentro de uma obra linear e não interativa. Além disso, conclui-se que a presença de narrativas multiformes nesse tipo de obra audiovisual abre possibilidades para se refletir e discutir o comportamento da sociedade atual, cada vez mais conectada a ambientes virtuais de simulação, e expressa as variadas formas de se ver a vida ou os dias, com um olhar diferente sobre a representação do tempo e do espaço.

## 6. Referências bibliográficas

CULLER, Jonathan. **Teoria Literária: uma introdução**. São Paulo: Editora Beca, 1999

LORD, Albert B. **The Singer of Tales**. In: MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

SMITH, G., CHA, M., E WHITEHEAD, J. A framework for analysis of 2D platformer levels. **Sandbox '08: Proceedings of the 2008 ACM SIGGRAPH symposium on Video games**, Nova York, n.08, p. 75-80, ago. 2008.

SPINELLI, Egle Müller. Estudos cronotópicos em narrativas audiovisuais. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 10, p. 31-50, dez. 2005.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.