

## **Ficção científica e cultura das mídias: reflexões sobre os arquétipos presentes na 10ª temporada de Doctor Who através da Jornada do Herói<sup>1</sup>**

Millena Gonçalves Constantino dos SANTOS<sup>2</sup>  
Luiz Ademir de OLIVEIRA<sup>3</sup>  
Ana Luiza Vieira MORAIS<sup>4</sup>  
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

### **Resumo**

A ficção seriada apresenta-se no Campo da Comunicação como um universo de possibilidades e desafios. Além do diálogo intenso com a dinâmica social, compõe um dos setores da indústria do entretenimento de maior crescimento nos últimos anos, vinculado à própria consolidação dos canais de streaming e uma multiplicidade de ofertas em termos de mídias. Este artigo se propõe a refletir a ficção seriada pelas lentes das Teorias da Comunicação, bem como analisar a construção de narrativas ficcionais com base na “Jornada do Herói” (Campbell, 1997) e do uso de arquétipos. Para isso, usando a análise fílmica, identificam-se os personagens principais e seus respectivos arquétipos centrais, presentes na 10ª temporada do seriado britânico Doctor Who, lançada em 2017.

**Palavras-Chave:** Ficção Televisiva; Narrativa Seriada; Ficção Científica; Jornada do Herói;

### **Introdução**

No campo da Comunicação, como uma área do saber transdisciplinar e em fase de consolidação, a ficção seriada apresenta-se como um universo de possibilidades e de desafios. Ao mesmo tempo que é uma área que dialoga intensamente com a dinâmica social, é um dos setores da indústria do entretenimento de maior crescimento nos últimos anos, tendo em vista a multiplicidade de oferta de canais de mídia e a consolidação do segmento do streaming. Ainda assim, a ficção seriada é vista com muita “desconfiança” como área do saber e como objeto de estudo, na própria

---

<sup>1</sup>Artigo submetido ao GP Ficção Televisiva Seriada do 46º Encontro Anual da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares em Comunicação (INTERCOM), que acontece de 05 a 08 de setembro de 2023, na PUC-Minas, em Belo Horizonte – MG.

<sup>2</sup>Mestranda em Comunicação pelo PPPGCOM/UFJF, bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). E-mail: [goncalvesmillena94@gmail.com](mailto:gonalvesmillena94@gmail.com).

<sup>3</sup>Bolsista de Produtividade – Nível 2 do CNPq, desde março de 2023, docente e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Letras (PROMEL/UFESJ) e do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal de São João del-Rei (UFESJ), Mestre e Doutor em Ciência Política pelo IUPERJ. Agradeço o apoio financeiro tanto do CNPq pela Bolsa de Produtividade quanto pelo PROMEL/UFESJ pelo incentivo à participação no evento. E-mail: [luizoli@ufsj.edu.br](mailto:luizoli@ufsj.edu.br).

<sup>4</sup> Mestranda em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF, bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). E-mail: [analuizavieiramorais@gmail.com](mailto:analuizavieiramorais@gmail.com)

Comunicação e nas Ciências Sociais Aplicadas, justamente por transitar no universo ficcional e estar atrelada a fortes indústrias do campo do entretenimento. Tem-se, ainda, a visão de que a lógica mercadológica seja ser quase determinante do produto cultural, como se não houvesse espaços para inovações e construções contra hegemônicas (Williams, 2011).

No entanto, ao se lançar um olhar teórico e conceitual sobre a ficção seriada, é possível, por exemplo, estabelecer um rico diálogo com as principais Teorias da Comunicação. Desde a tradição dos teóricos da Escola de Frankfurt, até os estudos mais contemporâneos, como os Estudos Culturais e Estudos de Recepção, além da própria ficção seriada e seus múltiplos aspectos. Dessa forma, compreende-se o estudo do produto cultural da ficção seriada como um fator socioeconômico e político.

*Doctor Who* é uma série britânica produzida e transmitida pela British Broadcasting Corporation (BBC), sendo a série de Ficção Científica com maior número de episódios do mundo. A distribuição do seriado nos Estados Unidos é feita pelas emissoras Public Broadcasting Service (PBS) e Fox Broadcasting Company (Fox). No Brasil, os espectadores podem acessar os episódios por meio da Fox e da PBS, que são ofertados através da televisão fechada e paga. A partir da 13ª temporada, também é possível acessar o seriado pelo streaming da Rede Globo, o *Globo Play*.

A 10ª temporada da série moderna, foco de análise, foi lançada em 2017, sendo o primeiro episódio – “The Pilot<sup>5</sup>” (2017) – lançado em 15 de abril de 2017, e a temporada concluída em 1º de junho de 2017 – com o último episódio chamado “The Doctor Falls<sup>6</sup>” (2017) –, completando doze episódios.

O seriado explora aspectos do gênero da Ficção Científica e da fantasia, em que a narrativa aborda, principalmente, a relação entre ser humano e máquina – ou humanidade e a alta tecnologia. A narrativa conta a história de um alienígena da espécie Senhor do Tempo, chamado de Doctor (Doutor), e de suas viagens através do tempo e do espaço na *TARDIS*<sup>7</sup> – espaçonave em formato de cabine policial dos anos 60. A série explora aspectos da relação entre seres humanos e novas tecnologias, representações sociais e cenários utópicos e distópicos, por vezes, consequentes dessas relações.

No primeiro capítulo, busca-se abordar a ficção seriada à luz das Teorias da Comunicação, com base no conceito de Indústria Cultural discutidos por Adorno e

---

<sup>5</sup> “O Piloto”.

<sup>6</sup> “A Queda do Doutor”.

<sup>7</sup> *Time and Relative Dimensions in Space*, traduzido como “Tempo e Dimensões Relativas no Espaço”.

Horkheimer (1985), abordando também a Teoria Culturalógica, através de Edgar Morin (2002), e os Estudos Culturais, conforme Escosteguy (2000; Williams, 2011). O segundo capítulo traz conceitos usados para construção de narrativas na Jornada do Herói e o uso de arquétipos em personagens fictícios, através dos estudos de Joseph Campbell (1997) e Christopher Vogler (2006). O artigo buscou identificar e analisar, por meio da Análise Fílmica (PENAFRIA, 2009), os arquétipos centrais da 10ª temporada do seriado britânico de ficção científica Doctor Who (2017).

### **Teorias da comunicação e ficção seriada**

Neste capítulo, pretende-se abordar as Teorias da Comunicação e Ficção Seriada, com base nos conceitos como “Indústria Cultural”, de Adorno e Horkheimer (1985), “cultura de massa”, formulado pela Teoria Culturalógica vinculada a Edgar Morin (2002). Pelo prisma da espetacularização da mídia (Debord, 1997) e pela cultura da mídia, explorada por Douglas Kellner (2001), pretende-se abordar também visões alinhadas aos Estudos Culturais.

Os estudos envolvendo narrativas seriadas, incluídos nos Estudos Culturais, têm ganhado cada vez mais espaço em pesquisas do campo da Comunicação, a partir do momento em que se propõe a refletir sobre os impactos junto à sociedade. Além disso, esses estudos possibilitam a integração de conceitos multidisciplinares, abarcando diversos campos do saber.

O conceito de Indústria Cultural, criado por Adorno e Horkheimer (1985), formulado em 1947, abarca os estudos da produção cultural em série. O conceito é analisado, principalmente, por meio de uma perspectiva mercadológica de impacto social e tem como base a ideia de que os produtos culturais seguem uma lógica de produção em série (ADORNO; HORKHEIMER, 1985). A Teoria Crítica, ou Escola de Frankfurt, como ficou conhecida, tem uma perspectiva crítica que denuncia a suposta manipulação ideológica que a mídia e os meios de comunicação exercem sobre as massas. Entende-se, na visão de Adorno e Horkheimer, de que há uma racionalidade técnica e instrumental que permeia as cadeias produtivas, fazendo com que a arte e a cultura sejam transformadas em meras mercadorias, produzidas em série, sob a lógica da padronização e homogeneização. Trata-se, segundo os autores, de um sistema harmônico, em que uma indústria se articula a outras num processo ininterrupto – um seriado que implica num canal de streaming, que, por sua vez, vincula-se a

---

conglomerados de mídia, interligados a empresas com seus investimentos publicitários, sem falar da lógica que permeia hoje as mídias massivas e digitais.

Nessa perspectiva, a produção massiva desses conteúdos cria uma ilusória identificação dos consumidores – estes passivos diante a potência da indústria cultural. Assim, cria-se a ideia da ficção vista como uma extensão da realidade própria de cada um (ADORNO; HORKHEIMER, 1985; GUBERNIKOFF, 2009).

Por outro lado, a Teoria Culturológica, iniciada na década de 1960, surge como crítica à Escola de Frankfurt, propondo uma revisão desses estudos do campo da comunicação. O filósofo Edgar Morin (2002) propõe uma análise considerando as diferentes características da cultura de massa, além de explorar a relação do consumidor com o objeto consumido, antes considerada pouco relevante na indústria cultural. Contrapondo a perspectiva anterior, essa tem como finalidade analisar os espectadores como parte ativa da indústria, não apenas sujeitos dominados por ela.

Morin (2002) considera a produção em larga escala como forma de democratização dos bens simbólicos, ampliando acesso a manifestações culturais e artísticas, antes apenas acessadas por uma elite. Ambas as perspectivas reconhecem que a produção cultural tem seu papel de impacto social, assim, o fenômeno “espetáculo” se torna também fator socioeconômico e político (KELLNER, 2001).

Os Estudos Culturais, por sua vez, conforme Escosteguy (2000), entendem que as mídias podem ser pensadas como arenas de disputas simbólicas e que grupos contra hegemônicos podem, inclusive, utilizar o espaço midiático para estabelecer formas de conquistar o poder. Com a proliferação das mídias digitais e dos canais de *streaming*, a ficção seriada ganhou uma dimensão muito ampla tanto em termos de audiência quanto como objeto de estudo.

As narrativas seriadas televisivas, chamadas por Machado (2000) de “serialidade” (p.82), têm seu formato majoritariamente segmentado – ou seja, apresentam-se em formatos de capítulos ou episódios. O formato não é exclusivo para ficções seriadas, mas elas também são beneficiadas pelas pausas proporcionadas pela televisão.

A ficção seriada televisiva tem influências até mesmo na dramaturgia das narrativas orais e radiofônicas (BALOGH, 2002), adaptando-se ao longo dos anos de acordo com os avanços tecnológicos audiovisuais. *Doctor Who* é uma narrativa extensa e não é possível determinar de forma fixa seu tipo de serialização. O formato da série

---

muda e se adapta ao longo dos seus 60 anos de veiculação. No entanto, faz-se importante refletir sobre a presença dos *streamings* e a possibilidade que as plataformas abrem para que diferentes categorias de narrativas ocupem o mesmo espaço cibernético.

A 10ª temporada de *Doctor Who* (2017), foco deste artigo, tem sua serialização parcialmente contínua. Seus episódios podem ser assistidos isoladamente, de forma que permanecem compreensíveis se assistidos de forma aleatória. No entanto, as histórias dos personagens centrais seguem um arco narrativo contínuo ao longo da temporada.

### **Jornada do Herói e o uso dos arquétipos**

Neste capítulo, dado o *corpus* da pesquisa, pretende-se refletir acerca da construção de uma narrativa audiovisual. A partir da ideia de monomito, discutida por Joseph Campbell (1997) e adaptada ao material audiovisual por Christopher Vogler (2006), reflete-se sobre a jornada do herói e a construção das narrativas através do uso de arquétipos, de Carl Jung (2016).

Os arquétipos perpassam narrativas – sejam elas lendas populares ou narrativas mitológicas – de épocas e culturas distintas, desde quando a cultura era primordialmente passada de forma oral, ou seja, antes mesmo da escrita. São eles, assim, considerados imagens primordiais (JUNG, 2016; CAMPBELL, 1997; CONTARTESI, 2017).

Campbell (1997) recorre aos estudos psicanalíticos, no que diz respeito à interpretação de sonhos, para pensar a imagem que constrói as características de um mito. O autor faz uma análise comparada de diferentes narrativas, observando que existem etapas que se repetem nessas jornadas mitológicas – chama essa repetição de monomito.

As imagens insubstanciais que se repetem ao longo das narrativas – entre gerações, culturas etc. – são o que compõem a memória coletiva de uma sociedade ou grupo social. Ao longo do processo de criação dessa memória, a mitologia em si, assim como os rituais, fornece símbolos que perpassam as vidas humanas.

“Os arquétipos a serem descobertos e assimilados são precisamente aqueles que inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais, da mitologia e das visões (CAMPBELL, 1997, p. 27). De forma sucinta, arquétipo é o nome dado às ideias básicas que Jung (2016) notou serem recorrentes à humanidade de forma geral. Essas ideias não se prendem a uma época ou cultura, perpassam no que o autor chama de inconsciente coletivo, como uma memória comum a todos. Os arquétipos contribuem

para a criação da mitologia, de símbolos e rituais que, por vezes, perdem-se em sua origem, mas seguem sendo perpassados no imaginário coletivo (JUNG, 2016).

Autores como Felinto (2003), que sistematizam o conceito de imaginário, sugerem uma visão mais operatória da ideia que envolve o arquétipo. O autor enfatiza, assim, a importância de não destemporalizar o imaginário e as imagens primordiais (arquétipos). O arquétipo torna-se tentador por ser um lugar-seguro das ideias, que pode se apresentar como constante no tempo e espaço independente de quem – ou quando – entra em contato com ele. Dessa forma, a contemporaneidade, segundo o autor, aparece como conjunto desses aparentes universais, no que se deve evitar concluir que não se modificarão como tempo e o espaço em que são identificados.

Felinto (2003) aponta, ainda, o caminho em que se percorre a narrativa mítica, em que a “intemporalidade e universalidade” (2003, p. 175) do imaginário estático e absoluto são cravadas no mito – sendo esses considerados verdades absolutas. Assim, não se opõe veementemente a ideia de mito, ou narrativas míticas. A crítica se dá ao uso do mito como verdade imutável, em que é comumente usado como recusa a mudanças e recusa à reflexão mais profunda sobre anseios e angústias de uma sociedade (FELINTO, 2003).

Vogler (2006) adapta o caminho do monomito de Campbell (1997) para o conteúdo audiovisual, modificando as etapas a fim de refletir sobre esse tipo de conteúdo específico. O autor analisa como os personagens centrais, os quais geralmente traçam essas etapas, carregam em si arquétipos centrais. Vogler (2006) enfatiza que esses arquétipos não aprisionam um personagem a uma estrutura fixa na história, porém, servem para guiá-lo em sua coerência narrativa. No quadro abaixo, esquematiza-se as etapas da jornada do herói adaptada pelo autor.

**Quadro 1** – Jornada do Herói adaptada

<b>Primeiro ato:</b> Partida, separação, iniciada no mundo comum	Chamado à aventura Recusa do chamado Encontro com o Mentor Travessia do Primeiro Limiar
<b>Segundo ato:</b> Mundo especial momento de enfrentar desafios, fazer aliados e a batalha com os inimigos	Provas, Aliados e Inimigos Aproximação da Caverna Secreta A provação Recompensa
<b>Terceiro ato:</b> Retorno ao mundo comum	Recusa do retorno Outra Travessia de Limiar Ressureição

	Retorno com o elixir Mundo Comum
--	-------------------------------------

**Fonte:** Vogler, 2006. **Adaptação:** autora

É comum – e esperado – que aconteça transição de arquétipos no percurso da jornada. No caso da narrativa seriada, o personagem pode indicar pertencer a um determinado arquétipo e, ao desfecho da temporada, mostrar-se pertencente a um outro diferente. Assim, são como máscaras (CAMPBELL, 1997; VOGLER, 2006)

*Doctor Who*, ao longo dos anos de veiculação televisiva, construiu – e segue construindo – seus personagens centrais na tentativa de manter a coerência narrativa da extensa série. Os arquétipos são importantes nessa coerência narrativa e, conseqüentemente, na memória televisiva do seriado – considerando também a grande base de fãs. Além disso, o formato de serialização contribui para que cada episódio da 10ª temporada de *Doctor Who* (2017) siga as etapas da jornada do herói e possa manter certa independência entre si – exceto os três últimos episódios, apresentados em sequência (“TV: Extremo”, “A Pirâmide no Fim do Mundo”, “A Mentira da Terra”).

## Metodologia

Como técnicas metodológicas, adota-se: **(1) Pesquisa Bibliográfica** – processo base de toda e qualquer pesquisa, realizado a partir de leitura de livros, teses, dissertações e artigos científicos, a fim de obter o estado da arte e, dessa forma, aprofundar sobre o debate da ficção científica, narrativa seriada, arquétipos e jornada do herói; **(2) Pesquisa Documental** – nesta pesquisa, os documentos usados como materiais de análise são equivalente ao objeto em questão: episódios de *Doctor Who* (2017). O *corpus* analisado na pesquisa foi a 10ª temporada de *Doctor Who* (2017), com seu primeiro episódio – “The Pilot” (2017) – lançado em 15 de abril de 2017 e o último episódio – “The Doctor Falls” (2017) – lançado em 1º de junho de 2017. A temporada totaliza 12 episódios; **(3) Análise Fílmica:** a divisão em categorias de análise – chamada de “decomposição” por Penafria (2009) – permite que o objeto seja separado sem que se perca de vista o todo. Ou seja, a narrativa seriada é o objeto de saída e de chegada na análise (PENAFRIA, 2009). Assim, o processo de interpretação é feito posteriormente à coleta de dados, descrição e divisão em categorias.

Dessa forma, identificou-se os principais personagens da 10ª temporada de *Doctor Who* (2017) e seus respectivos arquétipos centrais. Após a coleta, foi feita uma

reflexão sobre o trajeto percorrido por esses personagens, tendo como base a Jornada do Herói, e sua relação com os traços mitológicos presentes nas narrativas (CAMPBELL, 1997; VOGLER, 2006). As categorias de análise foram identificadas de acordo com os sete personagens mais atuantes no recorte da narrativa: *Doctor*; *Nardole*; *Bill Potts*; *Missy/Mestre*; *Dalek*; *Cyberman*; e *Monges*, e seus respectivos arquétipos predominantes.

## **ESTUDO DE CASO: Os arquétipos centrais de Doctor Who**

### *1 - O Senhor do Tempo, Doctor – herói*

Doctor é um personagem multifacetado. Supostamente, o último de sua espécie, chamada “Senhor do Tempo”. Seu planeta natal, Gallifrey, foi destruído na Guerra do Tempo, travada entre senhores do tempo e os Daleks – um de seus piores inimigos. Estritamente contra armas, Doctor é um grande defensor do planeta Terra e da humanidade. Nesta temporada, assume ainda o papel de tutor de Bill Potts, atual *companion* do personagem.

Doctor é um herói um tanto quanto atípico, pois ora veste a máscara do herói, ora não. O personagem carrega muitas cicatrizes em suas doze gerações (atualmente, caminhando para 14ª geração), incluindo guerras, mortes e pessoas que precisaram ser deixadas para trás. Na jornada do herói, a ideia de mundo comum e mundo desconhecido se torna relativa e, algumas vezes, indistinguíveis. O planeta natal de Doctor, destruído pela guerra, já não é mais seu mundo conhecido. O planeta Terra torna-se o ambiente em que Doctor passa grande parte do tempo e se relaciona com a humanidade.

A falta de um lugar de pertencimento do personagem também se torna fonte de angústia e mistério de Doctor. Além da perda de muitas *companions*, desde a forma mais trágica até a simples despedida presente em suas travessias. Assim, a dor carregada por ele é traduzida por sua solidão. Independente da presença das companheiras ou companheiros de viagem, Doctor é um herói solitário. A personagem Rose – *companion* na 1ª temporada, lançada em 2005 – é um dos motivos da dor que Doctor carrega e que acaba, sem que ao menos perceba, refletindo em suas companheiras posteriores. Por um tempo, depois dessa perda, Doctor tenta não se aproximar de mais ninguém, e duas companheiras seguintes à Rose não ficam por muito tempo na história.



---

É por esse motivo que Doctor, por vezes, veste a máscara do arquétipo do anti-herói, que não é o oposto do herói. É como um outro tipo de herói, ou como diria Vogler (2006), “heróis com defeitos, que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos, e são derrotados e destruídos por eles” (VOGLER, 2006, p. 45). Doctor apresenta-se, por vezes, como mentor, pícaro, arauto e até mesmo sombra. Reflete-se, a seguir, situações existentes na narrativa da 10ª temporada, a fim de apresentar algumas transições de arquétipos explorados pelo personagem.

Nos episódios seguintes, além de enfrentar seus inimigos e os desafios que surgem, Doctor ainda esconde de sua *companion* um segredo, tornando-se misterioso e sombrio. No segundo episódio da sequência dos monges (TV: Extremis; A Pirâmide no Fim do Mundo; A Mentira da Terra), Doctor mostra-se aliado aos monges e deixa Bill confusa, sem saber em quem acreditar. Neste momento, diante dos olhos de Bill, Doctor está com a máscara da sombra, já que está aliado ao inimigo.

No entanto, após o encontro dos três personagens centrais (Nardole, Doctor e Bill), Doctor, com uma boa oratória e disposto a fazer o que for preciso para descobrir se Bill ainda está sã, retira sua máscara simbólica. Ele fingiu ser aliado dos inimigos monges para conseguir atacá-los de dentro de sua sede. Assim, identifica-se também o momento da jornada do herói em que o personagem precisa usar de seus conhecimentos adquiridos na aventura para ultrapassar o limiar e conseguir mais aliados para vencer o mal.

Por fim, sua máscara de mentor. Doctor assume a posição de tutor de Bill durante toda sua presença na narrativa, já que, a princípio, ele se apresenta à Bill apenas como um professor da universidade. O que indica que o arquétipo do mentor nunca deixou de estar presente no personagem.

## 2 - O *companion* não-humano, Nardole – bufão

Nardole tem sua primeira aparição no episódio natalino de 2015 (TV: The Husbands of River Song<sup>8</sup>), em que se coloca como o acompanhante da falecida esposa de Doctor, River Song. É uma criatura não humana, mas que foi construída com peças do corpo humano. Aparece, nesta temporada, como acompanhante de Doctor.

O cômico personagem de Nardole tenta durante toda a 10ª temporada vestir a máscara do arquétipo mentor. O resultado acaba por ser um mentor-bufão, considerando

---

<sup>8</sup> “Os Maridos de River Song”.

---

que, muitas vezes, o personagem apenas tenta ser o guia para o herói. No entanto, Doctor não escuta e muito menos obedece ao que o personagem fala.

A primeira tarefa de Nardole é bem explícita: não deixar Doctor sair do planeta Terra, a fim de continuar protegendo um misterioso cofre. As primeiras viagens feitas pelo Senhor do Tempo foram escondidas de Nardole, que, ao perceber o que acontece, volta a falar repetidas vezes o porquê dessas viagens serem inconsequentes. No início da narrativa, Doctor assume uma postura superior e ríspida com Nardole, mesmo que o que ele diga seja pertinente. Ao longo da temporada, Nardole assume diversos arquétipos e também é usado, em alguns momentos, como alívio cômico do seriado. Missy, no décimo primeiro episódio (TV: Mundo e Tempo Suficientes), se refere à Nardole ironicamente como Alívio Cômico ao apresentá-lo aos tripulantes da nave colonizadora.

### 3. A *companion* Bill Potts – heroína

Bill Potts é uma personagem enigmática. No início da narrativa, apresenta-se simplesmente como uma possível aliada ao Doctor e uma personagem coadjuvante. No entanto, a personagem não sabe nada sobre a vida do Senhor do Tempo, nem mesmo que ele é alienígena. Dessa forma, Bill não se encaixa completamente no arquétipo do aliado.

Bill trabalha na cantina da Universidade St. Luke, até que seu caminho cruza com o de Doctor. Após passar por uma traumática experiência com Heather (TV: O Piloto), o Senhor do Tempo a convida para ser sua nova *companion*. A garota, na posição de aprendiz de Doctor, tem um importante papel na apresentação de elementos da narrativa do seriado. É apresentada a elementos e símbolos importantes, como: a TARDIS, os dispositivos tecnológicos usados por Doctor, as sombras (inimigos) que marcam a história do Senhor do Tempo, e também aos aliados do herói. Em outras palavras, Bill é apresentada ao mundo desconhecido da jornada que está começando.

No entanto, Bill não fica passiva frente aos acontecimentos da narrativa. Quando é pega pelos astronautas zumbis (TV: Oxigênio), a personagem é forçada ao arquétipo de sombra e persegue aqueles que ainda estão vivos na nave. Naquele momento, Doctor está certo de que aquele seria o fim para Bill. Mas ela resiste.

Quando a personagem é colocada frente aos monges (TV: A Pirâmide no fim do Mundo), Bill é posicionada como heroína e toda a humanidade depende de sua decisão,

---

considerando que Doctor não está presente – além de ser explicitamente contra a decisão da personagem. No momento em que faz sua decisão, a garota se torna o canal que possibilitou o domínio dos inimigos sobre a Terra. O papel de decisão atribuído ao arquétipo do herói – neste caso, heroína – envolve os riscos de escolha errada, seguida de desencadeamento de eventos ruins. De toda forma, a decisão fica nas mãos da personagem.

Ainda na sequência dessa narrativa (TV: A Mentira da Terra), quando tudo parece estar perdido para a humanidade, Bill coloca, mais uma vez, sua máscara de heroína e se conecta ao transmissor central dos monges. Isso significa que todos os dogmas que os monges transmitiam para as mentes dos seres humanos, o que garantia seu domínio, foram passados para a mente de Bill. De novo, parecia que aquele seria seu fim, mas ela ainda resiste e salva a humanidade. A tocha do arquétipo do herói é passada para Bill a cada passo que ela dá na narrativa.

Nessas situações em que Bill é colocada em risco e que consegue escapar, a memória de sua falecida mãe (interpretada por Rosie Jane) é o que a mantém sã e consciente de seu próprio corpo. Sua mãe aparece como uma mentora em sua consciência, mas Bill não a conheceu para serem lembranças que realmente aconteceram em suas vidas. A memória da mãe é construída pela própria personagem, criando um forte vínculo, recheado de pureza e inocência. Torna-se um mundo intocável de Bill que faz com que ela enfrente os males que encontra em seu caminho.

Ao fim da temporada (TV: Mundo e Tempo Suficientes), a personagem é alvo de um tiro vindo de um alienígena e, assim, Bill Potts é transformada em um *cyberman*. Isso indica que toda sua construção como heroína até o momento é destruída com a máscara imposta do arquétipo da sombra. Os robôs humanoides são cobertos por uma carapaça projetada para ser indestrutível, assim, ela literalmente veste a carapaça de uma sombra. Vogler (2006) acredita que uma sombra pode se redimir e encontrar humanidade, transformando-se em um aliado. No entanto, como será explorado posteriormente, os cybermen são os inimigos que tiram toda a humanidade de suas vítimas. Mas Bill Potts ainda resiste.

A jovem, mais uma vez, fortalece-se na memória de sua falecida mãe, e desta vez, somando também o apego tão forte por sua humanidade e sua conexão com Heather – personagem apresentada à narrativa como par romântico de Bill –, tem sua alma salva. A personagem se despede se livrando do arquétipo da sombra.

#### 4. *Senhora e Senhor do Tempo Missy e Mestre – Guardiões de Limiar*

A personagem é retomada na 10ª temporada. Sua primeira aparição foi no período clássico da série (1963-1989). Missy também é uma Senhora do Tempo, e, nesta temporada, a personagem aparece como uma encarnação do personagem Mestre (interpretado por John Simm). Missy e Mestre são o mesmo personagem, mas de encarnações diferentes. A Senhora do Tempo está no limiar entre antagonista/sombra e aliada de Doctor e, nesta temporada, é testada o tempo todo pelo Senhor do Tempo. Missy é conhecida na narrativa como uma personagem ardilosa, e ela está ciente de que Doctor ainda questiona sua lealdade. Assim, a Senhora do Tempo brinca o tempo todo com a máscara que veste: ora sombra, ora aliada.

Ainda que condenada à morte pelas atrocidades que cometeu ao longo da vida, no momento em que Doctor a resgata e se certifica de que ela não deixará o cofre (nova prisão da personagem), ele mostra confiança na mudança de Missy. Ainda que saia do cofre para ajudar Doctor, ele não sabe se pode contar com ela. No momento em que é surpreendida pela aparição de Mestre (TV: Mundo e Tempo Suficientes), a máscara da sombra é colocada novamente em Missy, que se mostra aliada à sua outra regeneração e aos cyberman.

O pêndulo que define os arquétipos de Missy sempre se alternam entre vilã e aliada, considerando que a personagem sempre será Mestre (suposto vilão) e Missy (suposta aliada). Nesse percurso, ambos foram, grande parte do tempo, como uma guardiã de limiar, testando as habilidades de Doctor. Assim, no momento em que Mestre está decidido em abandonar Doctor na batalha contra os *cybermen* (TV: A Queda de Doctor), Missy o enfrenta e está disposta a estar do lado de Doctor. No entanto, em uma curta batalha entre Mestre e Missy, ambos acabam mortos, sem que Doctor saiba que Missy era de fato sua aliada.

#### 5. *O invicto Dalek – sombra*

Pertencentes ao planeta Skaro e criados pelo cientista Davros, a espécie é uma das maiores inimigas de Doctor. Os Daleks aparecem em todas as temporadas, sem exceção, desde o início do período moderno (2005). Destemidos e sem rastro algum de misericórdia, seu bordão é “exterminar!”. São seres que destroem o que for preciso para preservação de sua própria espécie, ou seja, são invariavelmente do arquétipo sombra. O

---

único ser temido por eles é Doctor. No conteúdo analisado, os Daleks não ganham um papel de destaque como é feito em outras temporadas, ainda assim, eles não deixam de aparecer na narrativa.

#### 6. *O perigoso Cyberman – sombra*

Pertencentes ao planeta Mondas – planeta gêmeo à Terra – os cybermen são a referência mais próxima dos seres humanos. Logo, a mais temida por Doctor. A principal diferença, além da armadura que cerca o aspecto humanoide, é a retirada de sua própria humanidade para benefício próprio. Ao longo dos anos, os cybermen implantaram armaduras e armas no corpo para otimizar sua espécie.

São invariavelmente sombras. Os robôs não possuem mais nenhum traço de humanidade, além terem sido construídos para aprimorar outros seres humanos. Dessa forma, todos que cruzam seu caminho, são atingidos por um raio, lançados de uma espécie de antena, e sofrem um *upgrade*, sendo transformados instantaneamente em cyberman.

Desde sua primeira aparição (período clássico da série 1963-1989), nenhuma espécie havia sobrevivido ao tiro disparado por um cyberman, até a chegada de Bill Potts. A personagem é atingida pelo inimigo (TV: A Queda de Doctor) e começa seu processo de transformação, onde se estabelece uma linha tênue entre o arquétipo de sombra, típica dos cybermen, e de aliado, com Bill Potts. A personagem luta contra essa dominação e consegue se desvencilhar.

Ainda que ela opte por não voltar a ser humana e escolha seguir sua vida de forma extracorpórea, Bill foi a primeira humana a ser forte o suficiente para rejeitar a dominação de um raio transformador de cyberman.

#### 7. *Os novos vilões Monges – sombra*

Desconhecidos pela humanidade e por Doctor, os monges se apresentam como únicos heróis que podem salvar o planeta Terra (TV: Extremo) – ou seja, vestem a máscara do arquétipo do herói. De aparência macabra, os monges tentam uma aproximação aparentemente amigável e admitem ter essa aparência na tentativa de parecer fisicamente com os humanos.

Os monges buscam copiar, como uma sombra, os movimentos da humanidade através de simulações de vida na Terra. Esse inimigo usa da máscara do herói para

---

tentar convencer os seres humanos de que eles precisam tomar conta da Terra, ou males terríveis irão acontecer. As variações de arquétipos – entre arauto (mensageiro), aliado e, por fim, sombra – também contribuem para a construção da jornada do herói, criando tensões e clímax na narrativa. Assim, os monges surgem como um novo inimigo de Doctor e do planeta, e cria um possível gancho para próximas aparições na narrativa, como os Daleks e os Cybermen (SANTOS, 2023).

### Considerações Finais

O estudo das narrativas de ficção seriada tem ganhado espaço no campo da Comunicação, admitindo o caráter transdisciplinar dos Estudos Culturais. As narrativas de ficção seriada do gênero de ficção científica se somam, ainda, ao fato de que são narrativas que abordam questões socioculturais, além de ter como plano de fundo contextos históricos verdadeiros. Isso faz com que a ficção, além de proporcionar o entretenimento para o telespectador, leve à reflexão sobre questões que, possivelmente, fora do entretenimento não seriam levadas em consideração pelo telespectador.

O plano de fundo real de uma história de ficção científica estabelece uma relação empírica com o espectador, onde “a ficção científica não prevê; descreve” (LE GUIN, 2015, p. 5). Doctor Who, como um dos seriados mais extensos e antigos de ficção científica, também pode ser analisada sob essa perspectiva, já que aborda questões sociais, como: racismo, LGBTQIA+fobia e crítica aos sistemas estruturantes opressores.

A partir da análise dos personagens através da jornada do herói e de seus arquétipos centrais, nota-se também uma suave descentralização do personagem principal, Doctor (interpretado por Peter Capaldi) e ascensão de sua companheira – chamada na série de *companion*, Bill Potts (interpretada por Pearl Mackie). Quanto aos vilões na narrativa, ou seja, aqueles que se apresentam em temporadas anteriores e continuam presentes na série, os arquétipos pouco variam, sendo predominantemente sombras. Já os personagens que são ora vilões, ora aliados, apoiam-se na possibilidade de transição de arquétipos para a construção da fluidez de posições na história.

Os resultados apresentados nesta pesquisa são apenas uma contribuição para a análise da ficção seriada de Doctor Who, possibilitando também a abertura para continuidade de pesquisa e discussão sobre a temática. É preciso considerar que é impraticável que uma narrativa extensa e complexa como essa seja reduzida a apenas uma perspectiva de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 169-214.
- BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. Edusp, 2002.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 1997.
- CONTARTESI, Felipe. **Uma análise do universo ficcional de *Doctor Who* e de seus arquétipos centrais**. 2017. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>. Acesso em: 03 jun. 2022.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contracampo, 1997.
- ESCOTESGUY, Ana Carolina. “Os estudos culturais”. In: FRANÇA, V.R.V. & MARTINO, L.C. (Orgs). **Teorias da Comunicação**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- GUBERNIKOFF, Giselle. A imagem: representação da mulher no cinema. **Conexão – Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p. 65-77, 2009.
- FELINTO, E. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Revista Galáxia**, n. 6, 2003, p.165-188.
- JUNG, Carl Gustav. *et al.* **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.
- KELLNER, Douglas. **A cultura das mídias**. Bauru: EDUSC, 2001.
- LE GUIN, Ursula K. **A mão esquerda da escuridão**. São Paulo: Aleph, 2015.
- MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- MORIN, Edgar. **Culturas de massas no século XX**. Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s). In: VI CONGRESSO SOPCOM, 6., 2009, Lisboa. **Anais [...]**. Lisboa: SOPCOM, 2009. p. 1-10.
- SANTOS, M. G. C. S. Cultura das Mídias e Narrativa Seriada: Uma análise da décima temporada do seriado *Doctor Who* (p. 623 a 639). In: **A Natureza Transdisciplinar da Comunicação: Estudos de caso sobre a relação mídia, sociedade e cultura**. OLIVERIA, Luiz Ademir de (Org.); GOMES, Arthur Raposo (Org.); FERNANDES, Carla Montuori (Org.); BOTELHO, Marina Alvarenga (Org.); CARVALHO, Willian José de (Org.) – 1ª Ed. – Pereira Barreto/SP: A Arte da Palavra, 2023.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.
- WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Sociedade**. Petrópolis: Vozes, 2011.