

De volta aos universos de ficção científica Star Wars e Doctor Who

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: o presente texto discute os dois principais universos narrativos audiovisuais da ficção científica: *Star Wars* e *Doctor Who* – pioneiros em combinar narrativas intertextuais em diferentes mídias de modo interativo: a transmediação. O objetivo é preencher uma lacuna nos estudos do gênero de modo sistemático e a metodologia é a análise narrativa e a pesquisa bibliográfica. O resultado é que as histórias, sejam míticas ou futuristas, sempre se repetem na mesma armadura narrativa, seu esquema estrutural, de forma atualizada.

Palavras-chave: Comunicação midiática; Estudos narrativos; Ficção científica audiovisual.

Back to the sci-fi universes: Star Wars and Doctor Who

Abstract: This paper discusses the two main audiovisual narrative universes of Science Fiction: *Star Wars* and *Doctor Who* - Pioneers in combining intertextual narratives in different media interactively: the transmediation. The objective is to fill a gap in gender studies systematically and the methodology is narrative analysis and bibliographic research. The result is that the stories, whether mythical or futuristic, always repeated in the same narrative armor, their structural scheme, in an updated form.

Keywords: Media communication; Narrative studies; Audio-visual science fiction.

Marcelo Bolshaw é Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. marcelobolshaw@gmail.com

1. Introdução

O livro *Universos Sci Fic* (GOMES, 2016) descreve cinco universos narrativos de ficção científica audiovisual: *Star Trek*, *Stargates*, *Baylon 5*, *Galactica* e *Alien versus Predator*. Vincula-se ali a narrativa de ficção científica ao impacto imaginado da tecnologia sobre a vida. Porém, as duas principais obras de ficção científica audiovisual – *Star Wars* e *Doctor Who* – ficaram de fora.

O universo narrativo *Star Wars* nesse contexto era apenas um ‘capa espada’ futurista, importante para popularização do gênero como público midiático, mas sem muito significado no desenvolvimento intertextual do gênero narrativo. Acontece que foi o mais importante para o desenvolvimento transmídia comercial, como modelo de negócios de narrativas.

E as séries de *Doctor Who* nem foram citadas, embora também sejam importantes para discussão da ficção científica audiovisual e a construção de universos de ficção transmidiáticos.

2. Star Wars

Star Wars (Guerra nas Estrelas) é uma franquia criada pelo cineasta George Lucas, estruturada em um esqueleto narrativo de doze filmes de longa-metragem: três trilologias de filmes épicos de ficção científica ‘opera soap’, um filme de animação e dois de histórias derivadas. Com *A ascensão do Skywalker*, programado para dezembro de 2019, Lucas pretende finalizar a narrativa principal, após 42 anos.

O primeiro filme foi lançado em 1977 e se tornou um fenômeno inesperado de cultura midiática internacional, dando início à “blo-



ckbusters age” – período de superproduções cinematográficas que viram franquias com brinquedos, jogos, livros e outras mídias. Além disso, recebeu sete Oscar’s, teve a maior bilheteria de sua época e popularizou a ficção científica ‘opera soap’ como gênero, permitindo que outras franquias (como *Star Trek* e *Galactica*) surgissem e se desenvolvessem.

O filme teve duas sequências – *O Império Contra-ataca* (1980) e *Retorno do Jedi* (1983) – formando a trilogia original, em que Luke Skywalker, Han Solo e Princesa Leia lutam pela Aliança Rebelde contra o Império Galáctico e a luta contra Darth Vader, um ex-Jedi que sucumbiu ao Lado Sombrio da Força. O vilão é pai dos irmãos protagonistas Luke e Leia. Eles se recusam a matar o próprio pai e acabam fazendo com que o vilão retribua o favor, quebrando o círculo negativo de reprodução da força.

Dezesseis anos depois, surge uma segunda trilogia de filmes, chamada de ‘prequela’ – *A Ameaça Fantasma* (1999), *Ataque dos Clones* (2002) e *A Vingança dos Sith* (2005) – desta vez contando como foi o período anterior, como o jovem Jedi Anakin Skywalker

se transformou em Darth Vader e da República substituída pelo Império. Em 2008 foi lançado o longa-metragem de animação *Star Wars: The Clone Wars*, um spin-off piloto para série de animação de televisão do mesmo título, narrando os acontecimentos entre os filmes *Ataque dos Clones* e *A Vingança dos Sith*.

A Disney comprou a franquia em 2012, e anunciou uma última trilogia, que retoma a linha do tempo narrativo no futuro, composta por *O Despertar da Força* (2015), *Os Últimos Jedi* (2017) e *A ascensão do Skywalker* (2019). Trinta anos após a queda do Império (descrito no *Retorno do Jedi*, terceiro filme da primeira trilogia), Luke Skywalker está desaparecido e o conflito agora é entre Nova República e a Primeira Ordem, do lado sombrio. Han e Leia tiveram um filho, Kylo, que foi para o lado sombrio e deseja ser como seu avô Darth Vader. Há também um novo personagem feminino Rey, a aspirante à cavaleira Jedi e ao protagonismo positivo da força. Esses dois personagens encarnam os polos da narrativa nos dois primeiros filmes, enquanto para o personagem Luke Skywalker – considerado o ‘escolhido’ para unificar a força – coloca-se a questão da ‘ascensão’, a tradição Jedi de se manter consciente após a morte.

Além da nova trilogia e de uma reorganização do universo da franquia¹, a Disney também produziu dois filmes ‘spin-offs’, isto é, histórias de personagens secundários derivadas da macro narrativa²: *Rogue One* (2016) e *Solo* (2018). *Rogue One* narra a história de um grupo da Aliança Rebelde que se une em torno da destruição da Estrela da Morte; e acontece entre os eventos narrados nos filmes *A*

1. As narrativas associadas aos filmes anteriores foram descanonizadas pela Disney para não entrar em contradição com as versões recentes.

2. Embora os filmes *A Caravana da Coragem* (1984) e *Ewoks* (1985), também de George Lucas, não sejam oficialmente parte da franquia Star Wars, pode-se dizer que fazem parte do universo narrativo – que inclui várias narrativas criadas por fãs.

Vingança dos Sith (o terceiro da segunda trilogia) e *Uma Nova Esperança* (o primeiro filme da trilogia original). E *Solo* se passa dez anos antes com aventuras de Han Solo e Chewbacca.

Não é nenhuma novidade que Lucas, associou temas mitológicos clássicos à intertextualidade da ficção científica, através do uso de arquétipos universais (formas transculturais identificadas por C. G. Jung) e do monomito – a jornada do herói proposta de Campbell (1990; 1995). O herói decaído (Anakin\Ben Solo), os conflitos edipianos entre pai e filho (Anakin\Obi-Wan, Luke\Vader e Kylo Ren\Han Solo), o protagonismo feminino através de mulheres fortes (Padmé\Leia\Rey), entre outros temas mitológicos clássicos reinterpretados em um contexto de ficção científica.

Um dos elementos narrativos originais, que não se encontra em nenhuma outra história mítica ou ficcional, é a “Força” – um “campo de energia criado por todos os seres vivos, que nos cerca, nos permeia e mantém a galáxia unida”. Essa energia onipresente pode ser utilizada tanto para o bem como para o mal, o lado sombrio, que pode possuir seus detentores, preenchendo-os de ódio, agressão e maldade. Coloca-se assim a luta do bem contra o mal dentro do contexto ‘realista’ da ficção científica. O que é mais notável, no entanto, é que a utilização de temas mitológicos em uma lógica de produção audiovisual contemporânea teve como efeito imediato o aparecimento de estudos narrativos mais complexos, associando pensadores como Campbell a pesquisadores como Jenkins (2008)³.

No Brasil, há, com efeito, estudos mais poéticos e estéticos, como *Serialidade e tessitura da intriga* (SEGUNDO, 2010), e estudos mais técnicos em relação à transmediação, como *Comunicação, consumo*

3. <https://www.thoughtco.com/top-universities-for-star-wars-fans-788268>

e entretenimento (MASTROCOLA, 2011). Há também trabalhos sob aspectos específicos, como *A cultura da convergência e os fãs de Star Wars* (SILVEIRA, 2010), um estudo do comportamento dos fãs organizados em um coletivo (o “Conselho Jedi”) como fator determinante da cultura da convergência. Ou ainda estudos voltados para os jogos eletrônicos da franquia para múltiplos usuários – MMORPG, como *A Galáxia de Lucas* (ANDRADE, 2007). Alguns estudos, no entanto, apresentam um equilíbrio entre os aspectos simbólico-narrativo e técnico-midiático. Este é o caso de *A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência* (MASSUTO, 2019), que analisa como a construção de um mito midiático se tornou objeto de consumo de experiências memoráveis e como esse produto simbólico se transformou em uma marca Disney. Outro estudo importante nesse sentido é *Uma Análise do Storyworld de Star Wars* (VIEIRA, 2017) que faz uma análise comparativa entre as estruturas do primeiro filme (*Uma nova esperança*, 1977) e o terceiro da segunda trilogia (*O Despertar da Força*, 2015), o primeiro dentro do cânone Disney. Esses estudos apontam para uma grande diferença entre a narrativa original da saga e sua industrialização pelos novos detentores da franquia, atestando tanto o descontentamento do público e dos fãs com o novo conteúdo como também o aperfeiçoamento das estratégias em torno da coerência do universo narrativo.

Um dos motivos de minha antipatia com o universo narrativo *Star Wars* foi o documentário *Dune*, de Alejandro Jodorowsky que mostra, não apenas a influência decisiva dos cinco livros de Frank Hebert mas também a apropriação temática, estética e de design de vários elementos reinterpretados por Jodorowsky/Moebius pela franquia *Star Wars*. Em relação aos romances de Hebert havia a mistura de futurismo tecnológico com uma nobreza medieval, o

tema das duas gerações de escolhidos, a narrativa épica atravessando gerações. E em relação a proposta de Jodorowsky, havia a concepção visual, dos figurinos, das naves e até alguns efeitos especiais. A estrutura mitológica e simbólica de *Star Wars* veio de *Duna*. Escrevi um artigo para o blog⁴.

Porém, não há como negar o enorme impacto social do universo narrativo *Star Wars* na cultura contemporânea. É a maior franquia da história do cinema, com a soma dos filmes e produtos equivalente a mais que 30 bilhões de dólares. Por preconceito contra o sucesso comercial, costuma-se subestimar o universo *Star Wars* em relação a vários outros aspectos importantes da franquia. Um dos aspectos relevantes frequentemente negligenciado é a importância deste universo nas práticas de transmediação narrativa – justamente um dos eixos centrais da investigação sobre ficção científica audiovisual. Antes da Disney, as narrativas do universo expandido (hoje descanonizadas e postas como ‘lendas’) eram secundárias em relação a narrativa cinematográfica. Atualmente, existem projetos multimídia integrados⁵. Há diversas séries de animação para TV⁶, vários jogos de tabuleiro⁷, brinquedos (a série Lego é um clássico),

4. <https://neahq.blogspot.com/2014/11/dune-2013.html>

5. *Shadows of the Empire* (1996) foi um projeto multimídia ambientado entre *The Empire Strikes Back* e *Return of the Jedi*, inclui um romance de Steve Perry, uma série de quadrinhos, um videogame e action figures. *The Force Unleashed* (2008–2010) foi um projeto similar entre *Revenge of the Sith* e *A New Hope*, inclui um romance, dois videogames (2008, 2010), uma graphic novel, um suplemento de RPG e brinquedos.

6. Há 5 séries de animação *Star Wars*: *Droids* (os robôs D2-R2 e C-3PO nos anos 80), *Guererras Clônicas* (2003–2005), *A Guerra dos Clones* (2008–2014), *Rebels* (2014–2018) e *Resistance* (2018). As duas últimas são canônicas para Disney.

7. *Star Wars: Escape from the Death Star* (1977 e 1990); *Monopoly* e *Trivial Pursuit and Battleship* (1997 e nos anos seguintes); *The Clone Wars Edition* (2005); *Original Trilogy Edition* (2006); e RPGs: *West End Games* (1980 e 1990), *Wizards of the Coast* (2000) e *Fantasy Flight Games* (2010). Há ainda várias séries de ‘cards’ colecionáveis.

jogos eletrônicos⁸, romances⁹, histórias em quadrinhos¹⁰ e inúmeros eventos de fãs são realizadas anualmente para festejar o universo, como *Star Wars Celebration*.

Existe até um mapa celeste da franquia em que as histórias da saga são referenciadas no céu astronômico. Assim, da mesma forma que os nativos aprendem a olhar as estrelas através de suas narrativas míticas (a etnoastronomia); as crianças atuais conhecem o céu através das narrativas de ficção científica de Star Wars. O que à primeira vista parece um enredo ‘capa espada futurista’ é uma forma contemporânea de mitologia, uma narrativa simbólica complexa de nossa realidade.

3. Dr. Who

Às vezes, Clara me pergunta se eu sonho.

- Claro que eu sonho – eu falo para ela. Todo mundo sonha.

- Mas com o que você sonha? – ela irá perguntar.

- O mesmo que todos sonham – eu digo para ela – Eu sonho para onde eu irei. Ela sempre ri disso.

- Mas não vai a lugar nenhum. Você está apenas vagando.

- Isso não é verdade. Não mais. Eu tenho um novo destino. Minha viagem é a mesma que a sua. A mesma que qualquer um. Levei tantos anos, tantas vidas... mas finalmente eu sei para onde vou... para onde eu sempre fui indo. Meu lar. O longo caminho de volta

The day of the doctor, 50th anniversary special (2005, 01:14:35 – 01:15:18).

8. https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_de_Star_Wars

9. https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_livros_de_Star_Wars

10. A Marvel publicou os quadrinhos de Star Wars de 1977 a 1986. Nos anos 90, a editora Dark Horse Comics publicou as séries *Dark Empire* (1991-1995), *Tales of the Jedi* (1993-1998), *X-wing Rogue Squadron* (1995-1998), *Star Wars: Republic* (1998-2006), *Star Wars Tales* (1999-2005), *Star Wars: Empire* (2002-2006) e *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2006-2010). Após a aquisição da Lucasfilm pela Disney, em 2015, a licença de quadrinhos da franquia voltou para a Marvel.



Há uma insuficiência na formação nerd brasileira. Ela se deve ao fato de *Doctor Who* não ter sido transmitida por aqui¹¹. A série de ficção científica britânica, produzida e transmitida pela BBC mostra as aventuras do Doutor, um Lorde do Tempo do planeta Gallifrey, que explora o universo em sua máquina do tempo, uma nave espacial com a aparência externa de uma cabine de polícia londrina antiga. Juntamente com os seus companheiros, o Doutor navega incessantemente pelo tempo-espaço, enquanto ‘cura’ planetas, para salvar civilizações, ajuda as pessoas e corrige erros históricos.

Para o Guinness World Records é a série de ficção científica televisiva de mais longa duração no mundo e a “mais bem sucedida” série de ficção científica de todos os tempos – com base em seus índices de transmissão global, DVDs, venda de livros, e o tráfego no iTunes. Além de ser considerada a série de TV “mais assistida do mundo”, *Doctor Who* tornou-se também parte da cultura popular

11. No Brasil, antes de 2005, foram lançados apenas os seguintes produtos: a) o filme spin-off estrelado por Peter Cushing *Ano 2150: A Invasão da Terra* em 1970; b) o filme *Dr. Who e a Guerra dos Daleks* (1981); c) o livro *Doutor Who e a Mudança da História* (editora Global, 1975); d) o VHS legendado *Os Robôs da Morte*, versão editada do arco *The Robots of Death*, da 14ª temporada (1976) lançado pela Video Network em 1988; e e) o VHS legendado do filme *O Senhor do Tempo*, (1996) foi lançado pela Universal nos anos 90, exibido pela televisão a partir do ano 2000. Fonte: Wikipédia.

britânica, sendo exibida durante muitos anos nos sábados à noite na Inglaterra, com audiência significativa.

A série original (1963-1989) teve 26 temporadas e vários desdobramentos pioneiros no campo transmídia¹², inclusive alguns filmes¹³. Além disso, os fãs da série, os *Whovians*, cruzam gerações em vários países. É o primeiro caso de ‘cultura de fãs’ e teve uma influência importante na linguagem da televisão, dialogando com outros universos do gênero (Túnel do tempo, O planeta dos macacos, Star trek, entre outros¹⁴). Aliás, as duas séries são intertextuais não só em relação a outras séries televisivas, mas também em relação à literatura, história, cultura pop e até a lendas urbanas (como a suposta origem alienígena da família real britânica). E essa capacidade de ‘intertextualizar’ diferentes tipos de narrativa é o conceito principal do universo narrativo do *Doctor Who*.

Em 1989, a BBC suspendeu *Doctor Who*, mesmo ainda com uma boa audiência, pois queria se equiparar aos padrões da ficção científica televisiva norte-americana. Em 1996, a BBC, em com a FOX e a Universal, lançou um filme, que apesar de sofisticado em efeitos

12. Desde o começo da série, *Doctor Who* gerou centenas de produtos relacionados à série, de brinquedos e jogos a figuras colecionáveis e selos postais. Incluindo jogos de tabuleiros, jogos de cartas, livro- jogos, jogos de computador, RPGs e um jogo de pinball. Há vários audiodramas (produzido pela Big Finish Productions, baseados na série clássica), diversos livros (sete publicados em português, a maioria pela editora Suma de Letras) e algumas séries derivadas (spin-offs): *Torchwood* (2006-2011); *The Sarah Jane Adventures* (2007-2011), estrelado por Elisabeth Sladen no papel de Sarah Jane Smith, antiga acompanhante do 3º e 4º Doctors; e a série *Class* (2016) de apenas oito episódios, com um grupo de alunos de Lordes do Tempo da escola Coal Hill Academy.

13. Na década de 1960 existem dois filmes, tendo Peter Cushing como Dr. Who. Há também três produções de longa-metragem: *The Five Doctors* (1983), *Doctor Who* (1996) e o especial de 50 Anos, “The Day of The Doctor” (2013); e ainda 14 especiais de Natal e especiais adicionais (de 50 a 90 minutos de duração).

14. *Universos Sci-Fic – Estudos narrativos transmídia II* (GOMES, 2016) descreve as principais franquias televisivas de ficção científica - *Star Trek* (1966-2005), *Stargate* (1994-2011), *Babylon 5* (1994-1999), *Battlestar Galactica* (1978-2010).

especiais e maquiagem, foi considerado americanizado demais. Finalmente, em 2005, a BBC do País de Gales trouxe de volta a série, que está agora em sua 12ª temporada (2007-2019). A série atual não é ‘remake’ da antiga, mas sim sua continuação. O Doutor é um extraterrestre viajante e excêntrico, com grande conhecimento sobre várias matérias, que combatia as injustiças encontradas ao explorar o Universo na sua nave espacial, a TARDIS – uma sigla para Time And Relative Dimensions In Space. A TARDIS é maior por dentro do que por fora, e, devido a um defeito no circuito camaleão (que normalmente permitiria que ela assumisse a forma de objetos locais para disfarçar-se), a sua imagem externa se assemelha à de uma cabine de polícia.

Na série atual, o doutor permanece um Lorde do Tempo renegado se transformando continuamente. Porém, além da linguagem atual, a série ganha também um viés romântico com a participação de personagens femininos marcantes e também uma reinterpretação dos antigos antagonistas como inimigos.

4. (Mini) revisão bibliográfica

Há diversos trabalhos acadêmicos sobre a série em inglês e pelo menos três compilações ‘nacionais’. Duas voltadas para o estudo de fãs e uma análise do universo e de seus personagens.

Literatura Whovian e Cultura de Fã: Uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who (MAINARDI, 2016)¹⁵ é um TCC em Comunicação Social e estuda como o consumo dos

15. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>

livros dentro da franquia *Doctor Who*, aprimora e complementa a experiência do fã.

O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência: os casos de 'Doctor Who Brasil' e 'Universo Who' (VIEIRA, 2015)¹⁶ é uma dissertação em Comunicação que pesquisa “o lugar que os *fandoms* ocupam dentro do processo de produção coordenado no contexto da convergência” das mídias.

Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais. (CONTARTESI, 2007)¹⁷, uma dissertação em Imagem e Som, é o trabalho mais antigo, mas também o que melhor analisa e descreve os elementos simbólicos do universo ficcional como fator determinante em seu sucesso e sua expansão pioneira para outras mídias.

A coesão de um mundo transmídia tem forte influência da relação que seus elementos narrativos tem com o consciente, mas também com o inconsciente dos seus leitores, esse mundo precisa fazer sentido para os símbolos e arquétipos adquiridos desses leitores, assim entender a cultura e o momento no qual esses estão inseridos tem grande importância, o desafio talvez seja compreender esses arquétipos de maneira mais ampla já que os próprios autores também estão inseridos em seus próprios contextos, a natureza simbólica dos arquétipos faz como que eles possam ser interpretados e sentidos de inúmeras maneiras de acordo com a bagagem psíquica de cada indivíduo.

(...) mas a decisão dos produtores claramente é influenciada pela recepção do seu público que é orientada fortemente pelo horizonte de expectativas criado pela obra e seus arquétipos centrais, fazendo como que a narrativa de certo modo seja construída de uma forma coletiva similar aos mitos antigos.

16. <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4021/1/ELOY_SANTOS_VIEIRA.pdf>

17. <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>>

(...) As vastas narrativas e narrativas transmídia tem se tornado cada vez mais amplas e complexas, portanto uma consolidação e força dos seus arquétipos centrais desempenham um papel importante no seu desenvolvimento, esses tipos de narrativas apresentam uma série de obstáculos, como mudanças de geração e de linguagens, assim a renovação desses universos para se adequar a outras realidades é muitas vezes necessário (CONTARTESEI, 2007, p. 95-97).

5. Método Narrativo

Segundo a metodologia para estudo de narrativas audiovisuais em série (GOMES, 2017), há três etapas de procedimento: a descrição da narrativa, sua(s) análise(s) e a interpretação – que deve levar em conta e compreender outras interpretações. A descrição é feita através de categorias descritivas (Personagens, Enredo, Narrador, Espaço Tempo e Ambientes). Três análises são sucessivas sugeridas: a linguística, a discursiva e a narrativa. A análise linguística, no caso de séries audiovisuais, é feita através das categorias descritivas fílmicas (fotografia, edição, sonoplastia, roteiro etc.). As análises Discursiva e Narrativa investigam o conteúdo (o conjunto da série audiovisual como um texto) e suas relações com o contexto em que foi enunciado e com os diversos contextos em que foi e é recebido. A interpretação, no entanto, está quase sempre associada a quatro elementos universais: o protagonista, o antagonista (não apenas os inimigos e adversários mas também toda sorte de dificuldades, a morte, tudo que causa desconforto), o elemento feminino (não apenas as mulheres, mais a natureza, a sociedade etc.) e o narrador. Esses os quatro elementos psicológicos universais da narrativa e se define sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”. Não se trata aqui descrever e analisar as séries do universo Who, mas sim

de interpretar seus elementos principais ao longo das 11 temporadas da série atual.

Tabela 1 – Elementos narrativos principais de Dr. Who

Actante	Personagem	Conteúdo
Protagonista	O Doutor	O herói sem identidade
Antagonista	O Mestre	O Outro
Feminino	‘Impossible Girls’	
Narrador Oculto	BBC	Carnavalização à inglesa

Fonte: elaborado pelo próprio autor

6. O Protagonista e o Outro

O personagem principal da série é o Doutor, um viajante no tempo e no espaço que pode se regenerar antes de morrer e mudar sua aparência física e sua personalidade, ainda que conservando sua história e suas lembranças. Essa dinâmica permitiu que desde 1963 tenham desfilado 13 doutores diferentes interpretados por 15 atores diferentes (sem contar as substituições eventuais).

Tabela 2 – doutor/ator/ano

O Doutor	Interpretado por	Duração
1º Doutor	William Hartnell	1963 - 1966
	Richard Hurndall	1983
	David Bradley	2017
2º Doutor	Patrick Troughton	1966–1969; 1983; 1985
3º Doutor	Jon Pertwee	1970–1974; 1983
4º Doutor	Tom Baker	1974–1981
5º Doutor	Peter Davison	1981–1984; 2007
6º. Doutor	Colin Baker	1984–1986
7º Doutor	Sylvester McCoy	1987–1989; 1996
8º Doutor	Paul McGann	1996; 2013

Dr da Guerra	John Hurt	2013
9º Doutor	Christopher Eccleston	2005
10º Doutor	David Tennant	2005–2010; 2013
11º Doutor	Matt Smith	2010–2013
12º Doutor	Peter Capaldi	2013–2016
13ª Doutora	Jodie Whittaker	2017–presente

Fonte: próprio autor

O Doutor não tem nome nem sobrenome. Ele está à procura de sua própria identidade (daí, a pergunta: Doutor Quem?). Para ele, tudo é passageiro, o universo é impermanente. E ele navega pelo tempo se deixando levar pelo presente. O Doutor não usa armas (apenas uma chave sônica para consertar máquinas, abrir portas e subtrair memórias), não tem poderes (só a regeneração, a telepatia com animais e alienígenas) e é contra matar seus inimigos, buscando sempre chegar a soluções pacíficas e pedagógicas para os conflitos em que se envolve.

Pode-se associar o Doutor ao símbolo do eterno passageiro, o ‘moto-perpétuo’, a consciência do universo sempre impermanente. O doutor está sempre em trânsito, sempre voltando para o lugar do qual saiu. Ele mesmo é a favor do aleatório e não planeja os destinos de sua jornada caótica. A intensidade com que vive o imediato lembra a criança e o louco.

Profundamente solitário, o que realmente define o viajante do tempo é o Outro (suas acompanhantes e seus adversários).

Até hoje, mais de 35 atores e atrizes compartilharam a viagem com o Doutor. Com o transcorrer da série, o Doutor ganha novos companheiros e perde os antigos; às vezes estes voltam para seu lugar e têm a memória apagada. Desde o retorno da série em 2005,

o herói geralmente viaja com uma companhia feminina, que ocupa um papel de narrativa maior.

Além de aparições esporádicas de vários inimigos, três adversários tornaram-se particularmente emblemáticos na série original e formam reinventados na série atual: Daleks, Cybermen (ambos raças de robôs alienígenas, representando a mecanicidade desumana, a falta de sentimentos etc.) e o Mestre – outro Senhor do Tempo renegado. O Mestre se torna o arqui-inimigo do Doutor.

O viés cômico e meio psicodélico da série, com seus roteiros criativos e saídas teatrais, contrasta com a ênfase tecnológica da maioria das séries de ficção científica, que valorizam narrativas de aventura mais tradicionais, com lutas, beijos e perseguições. Esse estilo narrativo que lembra Lewis Carol e o humor crítico do grupo *Monty Python*, é o que distingue *Doctor Who* de outros seriados televisivos de ficção científica. Por outro lado, o clima de humor ‘non-sense’, vem como a forma “mágica” e teatral como a série trata a tecnologia, sugere que a narrativa não se encaixa bem no gênero de ficção científica, se assemelhando mais a uma ‘ficção filosófica’.

Doctor Who é ficção científica porque desmistifica temas espirituais (como fantasmas e deuses) e porque compreende o comportamento emocional humano dos personagens. Além disso, seu enredo de viajar no tempo é inspirado na física quântica.

Os acompanhantes originais do 1º Doutor eram sua neta Susan Foreman (Carole Ann Ford) e os professores Barbara Wright (Jacqueline Hill) e Ian Chesterton (William Russell). Sarah Jane Smith (Elizabeth Sladen) foi uma acompanhante dos 3º e 4º doutores da série original e que conseguiu protagonizar a própria série, além de participar de várias narrativas secundárias do universo narrativo Who. Mas, ela nunca teve nenhum envolvimento romântico com

Doutor. Ela foi uma aprendiz que se tornou uma viajante do tempo. Já Daphne Ashbrook (Grace Holloway) e Rose Tyler (Billie Piper) são personagens elaboradas para inserir o elemento romântico na narrativa. Não se trata mais de um protagonismo juvenil, mas de mulheres parceiras de homens mais velhos: Daphne no filme de 1996, contracenando com o 7º e o 8º doutores; e Rose Tyler nas duas primeiras temporadas da série atual, se envolvendo com o 9º e 10º doutores. A 1ª temporada da série atual, de 2005, corresponde à 27ª temporada da série como um todo e ao 9º Doctor (Christopher Eccleston). Entre ele e a acompanhante Rose Tyler surge um envolvimento platônico, o amor impossível entre um ser ancestral e uma adolescente rebelde, deslumbrada pela possibilidade de viajar no tempo e no espaço. Tanto a mãe de Rose (Camille Coduri) quanto o namorado Mickey Smith (Noel Clarke) tentam convencer a jovem de que o Doutor deseja apenas manipulá-la, distanciando-a das pessoas que realmente a amam em troca de vida de aventuras. Mas, no decorrer da temporada, ambos são conquistados pelo Doutor e participam de suas viagens.

Tabela 3: resumo das temporadas da série atual

ANO	DOUTOR	ENVOLVIMENTO
2005	Christopher Eccleston	Rose Tyler (Billie Piper)
2006-2010	David Tennant	Rose Tyler (Billie Piper)
The end of time		Donna Noble (Catherine Tate) Martha Jones (Freema Agyeman)

2011-2015	Matt Smith	Amy Pond (Karen Gillan)
The day of de doctor		River Song (Alex Kingston)
2013-2016	Peter Capaldi	Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman)
2017-	Jodie Whittaker	

Fonte: o próprio autor

Além de treze episódios anuais, cada temporada apresenta ainda um especial de Natal, que “dá o tom” para a temporada seguinte. Assim, a segunda temporada começa no ano anterior, no dia 25 de dezembro de 2005 com o especial de Natal *The Christmas Invasion*. Esta é a estreia de David Tennant, a 10^a e mais popular encarnação do Doutor. E a mais romântica também. Ele continua viajando com Rose Tyler até o final da 2^a temporada.

Na 3^a temporada se envolve com Donna Noble (Catherine Tate) e com Martha Jones (Freema Agyeman). Em 2008, 4^a temporada, última de 10^o Doutor, Donna Noble volta a acompanhar o Doutor em suas viagens. Antes porém, no episódio *Voyage of the Damned*, a convidada especial é a cantora Kylie Minogue.

Há ainda a longa e complicada relação do Doutor (em suas diferentes versões) com a misteriosa personagem River Song (Alex Kingston), única esperança possível de relacionamento romântico para o viajante do tempo. No episódio *School Reunion* (So2E3), Rose Tyler e Sarah Jane Smith se encontram e o caráter solitário, carente e manipulador do Doutor é desmascarado. As personagens femininas descobrem que são usadas, depois abandonadas em algum momento do tempo e finalmente trocadas por acompanhantes mais jovens. É o destino trágico do Doutor e de suas “impossibles girls”.

Lançado como um especial de Natal em duas partes, *The End of Time* conta que o planeta natal dos Lordes do Tempo, Gallifrey, se aproxima da Terra provocando o apocalipse, a eternização do momento presente. Após derrotar os Lordes e o mestre (que havia se fundido como toda humanidade), impedindo o colapso temporal e o fim da humanidade, o Doutor também morre. Mas, se regenera novamente passando de 10^a para 11^a encarnação¹⁸.

No final da 7^a temporada, o episódio *The Day of the Doctor* marca um momento importante tanto do ponto de vista histórico como do ponto da narrativa. Ele marca o aniversário de 50 anos da série, comemorada através de sua transmissão em nível global pela BBC para um público recorde. E do ponto de vista narrativo, o episódio promove o encontro entre 10^o e 11^o doutores (Matt Smith e David Tennant) e o War Doctor (John Hurt)¹⁹ para decidir sobre *reboot* do universo, o extermínio dos lordes do tempo e o fim de linhas fixas no tempo. Em vários momentos, o Doutor desobedece as regras da viagem do tempo. Mas, a partir desse episódio, o universo *Dr. Who* se torna mais probabilístico. Em sua viagem do tempo, ele passa a quebrar as regras de não interferência deliberadamente.

O ano de 2014 marca a estreia de Peter Capaldi como a nova encarnação do Doutor e o retorno de Clara Oswald (Jenna Coleman) como acompanhante – e também com Nardole (Matt Lucas) e Bill Potts (Pearl Mackie). Nessa nova temporada, o doutor passa a ser

18. Na 5^a temporada, em 2010, surge o 11^o Doctor (Matt Smith), talvez, o mais divertido e debochado de todos da série e seus novos parceiros de viagem - Amy Pond (Karen Gillan) e Rory Williams (Arthur Darvill). Também há o retorno de River Song (Alex Kingston). Na 8^a temporada, Amy deixa a série no 5^o episódio e é substituída por Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman).

19. Em vários momentos, tanto da antiga como da nova série, há encontros entre os diferentes doutores. Em 1972, *The Three Doctors*; em 1983, *The Five Doctors*; em 2013, no especial de 50^o aniversário, *The Day of The Doctor*; e no Especial de Natal de 2017.

interpretado por homem mais velho e Clara tenta viver uma vida dupla, viajando com o Doutor e tentando manter um romance com Danny Pink (Samuel Anderson). Há uma tentativa deliberada dos produtores de voltarem ao modelo da série original, em que os protagonistas não tinham nenhum envolvimento romântico, mas, sim uma relação paternal. Capaldi permanece no papel de Doutor por três temporadas (2013-2016). Ele se considera um capitão casado com seu navio (a Tardis).

E, finalmente, em 2017 Jodie Whittaker encarna como a 13ª Doutora e tem como companheiros Graham (Bradley Walsh), Yasmin (Mandip Gill) e Ryan (Tosin Cole). A Doutora é uma síntese criativa de Mary Jane Smith com os primeiros doutores, sem interesse sexual.

Doctor Who foi originalmente concebido para um público familiar, com um viés educacional. As viagens no tempo eram um meio para explorar ideias científicas e visitar momentos famosos da história. A produção da série original era realizada com poucos recursos: a maquiagem, cenários e efeitos visuais eram precários, quase amadorísticos. Mas a série fazia um enorme sucesso graças, principalmente, aos roteiros criativos e à sua linguagem surrealista.

Na série atual, no entanto, passaram a predominar as aventuras de ficção científica onde os heróis encontravam estranhas civilizações e criaturas extraterrestres. E as histórias se tornaram cada vez mais centradas na luta entre o bem e o mal; e também mais românticas, com a inserção do elemento feminino de modo sexualizado. Aos poucos, *Doctor Who* começa a buscar o caminho de volta, o retorno aos ideias da série original de modo atualizado. Agora, por exemplo, na 11ª temporada, o Doutor é uma mulher, os acompanhantes são personagens complexos e os adversários não são moralmente demo-

nizados. Há um retorno à proposta original, atualizada culturalmente para a vida contemporânea.

Talvez de todos os ensinamentos do *Doctor Who* que podemos extrair, o mais importante seja o mais simples: de como uma história se repete sempre na mesma armadura narrativa, seu esquema estrutural, de forma atualizada. A série, suas temporadas e cada episódio apresenta sempre os mesmos elementos narrativos dispostos sempre em um arranjo discursivo criativo. Mudam os produtores, os roteiristas, os atores – mas os personagens e suas características permanecem em constante transformação criativa. E esse ‘tempo circular’ em que o passado e o futuro se encontram é um lugar comum na ficção científica, destaque em narrativas como o *Planeta dos Macacos* e *Battlestar Galactica*.

Conclusão

Alguém disse não se sabe onde que a verdadeira luta não é entre o bem e o mal, mas entre o conhecimento e a ignorância. No entanto, a grande maioria das narrativas são morais e prescrevem regras de comportamento. A ‘moral da história’ é a organização dos elementos universais da narrativa, sua mensagem psicológica quase sempre pautada pelos conceitos de Bem e Mal.

A ficção científica (e os quadrinhos de super-heróis) tinham originalmente essa preocupação em se distinguir dos contos de fada e das narrativas fantásticas da luta moral. O inimigo não é o outro ou o mal objetivo, mas sim nossa incapacidade de compreendê-lo e aceitá-lo. A adversidade existe para que possamos aprender com ela. Esse era o caso das primeiras séries de ficção científica televisiva, como *Doctor Who* ou *Star Trek*. Essas séries aspiravam pela vitória

do conhecimento sobre a ignorância e não pela vitória do bem sobre o mal, como nas narrativas dos contos de fadas.

Bibliografia

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. *A Galáxia de Lucas - Sociabilidade e Narrativa nos Jogos eletrônicos*. Mestrado em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói: 01/05/2007 123 f. Disponível em: <https://www.academia.edu/7307460/A_Gal%C3%A1xia_de_Lucas_Sociabilidade_e_Narrativa_nos_Jogos_Eletr%C3%B4nicos> último acesso em 27/02/2019.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. *O Poder do Mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

CONTARTESI, Felipe. *Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som. São Carlos, SP, 2017. <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>>

EDUARD, A. *Dimensions of Character in Doctor Who: A Study on Genre, Identity and Mythology*. Tese de Mestrado, Universidade de Salzburg, 2013.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. <https://www.academia.edu/29845416/universos_Sci-fi>

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNIOR, Claudio Ferraraz. *Star Wars: um estudo sobre o universo da franquia cinematográfica*. Mestrado em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, 01/12/2012 106 f. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5607>> último acesso em 27/02/2019.

MAINARDI, Marina Smidt. *Literatura Whovian e Cultura de Fã: Uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who*. Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social, habilitação Produção Editorial – UFSM. *Voices & Diálogo*. Itajaí, v. 15, n. 02, jul./dez. 2016. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>

MASSUTO, Homero Odisseus. *A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência*. Mestrado em Comunicação, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo: 30/08/2017 93 f. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/11/HOMEROODISSEUSMASSUTO.pdf>> último acesso em 27/02/2019.

MASTROCOLA, Vicente Martin. *Comunicação, consumo e entretenimento: o interator na ficção seriada Star Wars*. Mestrado em Comunicação e práticas de consumo, Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo: 01/03/2011 100 f. Disponível em: <<http://tede2.espm.br/bitstream/tede/99/1/VicenteMartinMastrocola.pdf>> último acesso em 27/02/2019.

PARKIN, L. *A history: Na Unauthorised History of the Doctor Who Universe*, 2006.

PELUSI, A. J. *Doctor Who and the Creation of a Non-Gendered Hero Archetype*. Universidade estadual de Illinois, 2014

RUSSELL, G. *Doctor Who: The Inside Story*, 2006.

SEGUNDO, João de Deus Barreto. *Serialidade e tessitura da intriga: as atualizações poéticas em Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)*. Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea, Universidade Federal da Bahia, Salvador: 01/07/2010 144 f. Disponível em: <<http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/Jo%C3%A3o-Barreto.pdf>> último acesso em 27/02/2019.

SILVEIRA, Stefanie Carlan da. *A cultura da convergência e os fãs de Star Wars: um estudo sobre o conselho Jedi*. Mestrado em Comunicação e informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre: 01/03/2010 205 f. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/25129>> último acesso em 27/02/2019.

VIEIRA, Antônio Henrique Garcia. *Uma Análise do Storyworld de Star Wars: A New Hope e Star Wars The Force Awakens*. Mestrado em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos 05/03/2017 125 f. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9588>> último acesso em 27/02/2019.

VIEIRA, Eloy Santos. *O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência: os casos de 'Doctor Who Brasil' e 'Universo Who'*. Trabalho de Dissertação apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação PPGCOM/UFS, São Cristóvão: 2015. <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4021/1/ELOY_SANTOS_VIEIRA.pdf>