

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

FELIPE CONTARTESI

**Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who
e de seus Arquétipos Centrais**

São Carlos, SP
2017

FELIPE CONTARTESI

**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.

Área de concentração: Imagem e Som

Orientador: Prof. Dr.
Leonardo Antônio de Andrade

São Carlos, SP
2017



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

Folha de Aprovação

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a defesa de dissertação de mestrado do candidato Felipe Contartesi, realizada em 05/05/2017:

Prof. Dr. Leonardo Antonio de Andrade
UFSCar

P.

Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa
UTP/Paraná

Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani
UFSCar

Certifico que a sessão de defesa foi realizada com a participação à distância do membro Fábio Raddi Uchôa e, depois das arguições e deliberações realizadas, o participante à distância está de acordo com o conteúdo do parecer da comissão examinadora redigido no relatório de defesa do aluno Felipe Contartesi.

Prof. Dr. Leonardo Antonio de Andrade
Presidente da Comissão Examinadora
UFSCar

AGRADECIMENTOS

A presente dissertação de mestrado não teria chegado até a sua conclusão sem o precioso apoio e influencia de várias pessoas.

Em primeiro lugar, não posso deixar de agradecer ao meu orientador, Leonardo Andrade, o qual sempre me orientou de forma sincera e atenciosa me direcionando no trabalho assim como na postura acadêmica, postura a sua que eu muito admiro sendo sempre uma figura muito correta e conciliadora no seu trabalho, uma pessoa que passei a reconhecer como um grande mestre e amigo.

Gostaria de agradecer a todos os professores e funcionários do programa pela oportunidade de conduzir o meu mestrado na UFSCar, especialmente para os professores Fábio Raddi Uchôa, Josette Maria Alves de Souza Monzani e Alessandro Constantino Gamo por participarem da minha qualificação e defesa do projeto, pelas críticas e apontamentos, pela atenção e compreensão, e também ao Felipe Rossit da secretaria também pela atenção e apoio.

Desejo igualmente agradecer a todos os meus colegas do mestrado, Antônio Viera, Diogo Augusto Gonçalves, Paula Palomino, Paula Poiet, Carolina Andrade e Danilo Granatto pela amizade e companhia durante essa jornada.

À minha namorada e companheira Yi Chieh por estar sempre ao meu lado, com sua sensibilidade e carinho, me ajudando e me incentivando a superar minhas dificuldades e continuar lutando sempre.

Quero agradecer também à minha família pelo apoio incondicional que me deram, especialmente aos meus pais, minha irmã e minha avó, os quais agradeço sempre pelo exemplo de vida e a oportunidade de tê-los ao meu lado.

Por último agradeço a Deus pela oportunidade de mais esse aprendizado e por colocar essas pessoas maravilhosas no meu caminho.

RESUMO

A série britânica, Doctor Who, criada e produzida pela BBC desde 1963 se consagrou como uma das mais antigas e bem-sucedidas séries de ficção para a televisão. Doctor Who trilhou seu caminho e atingiu o status *cult* se tornando o sucesso que é hoje, com uma extensa quantidade de episódios e temporadas, e uma grande expansão de seu universo narrativo para outras mídias como o cinema, os quadrinhos, a literatura, os jogos digitais e analógicos. A expansão de uma obra traz uma série de obstáculos, já que uma vasta narrativa mantida por tanto tempo e em tantas mídias sofre várias mudanças de modo que seus fãs também podem mudar ou passar a ter expectativas diferentes das iniciais. Apesar disso, algumas séries como Doctor Who, conseguem, ao longo do tempo, se manter firmes e coerentes de modo a encontrar e construir uma identidade sólida, o que é interessante e aceitável para seus fãs. Além disso, essa identidade tem relação com os arquétipos do universo ficcional da série, sendo, muitas vezes, o que norteia o direcionamento narrativo e a migração dessa narrativa para outras mídias. Este estudo teve como objetivo analisar e elencar quais são os arquétipos centrais que definem essa identidade, no caso, da série Doctor Who, e como isso pode contribuir para a produção e o estudo de vastas narrativas transmídia, ajudando na compreensão dos arquétipos centrais de universos ficcionais tendo como foco a construção e expansão dessas narrativas.

Palavras-chave: Arquétipos. Doctor Who. Narrativa Seriada. Narrativa Transmídia. Universo Ficcional.

ABSTRACT

Doctor Who, a British series created and produced by the BBC since 1963 has been devoted as one of the oldest and most successful series of fiction for television. The series has set its course and achieved cult status, becoming the success it is today with an extensive amount of episodes and seasons and a large expansion of its narrative universe to other media such as movies, comics, literature, digital and analog games. The expansion of a work brings a series of obstacles, a vast narrative maintained for so long and in so many media, undergoes several changes with the passage of time, the fans can also change or have different expectations. Nevertheless some series like Doctor Who, manage to remain firm and coherent over time. These series can find and construct a solid identity that is interesting and acceptable to its fans, this identity is related to the archetypes of the fictional universe of the series and is what often guides the narrative direction and the migration of this narrative to other media, this study aimed to analyze and punctuate the elements that define this identity of Doctor Who and how this can contribute to the production and study of vast transmedia narratives.

Keywords: Archetypes. Doctor Who. Narrative Series. Transmedia Narrative. Storyworld.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - TARDIS	43
Figura 2 – Os Doutores	44
Figura 3 – O nono Doutor	45
Figura 4 - O nono (A), décimo (B) e décimo primeiro Doutor (C).....	46
Figura 5 – River Song.....	47
Figura 6 – O Mestre.....	48
Figura 7 – Rose Tyler	49
Figura 8 - Martha Jones.....	49
Figura 9 - Donna Noble	50
Figura 10 - Amy Pond	50
Figura 11 - Clara Oswald.....	51
Figura 12 - Daleks.....	51
Figura 13 - Davros	52
Figura 14 - Cybermen	53
Figura 15 - Anjos Lamentadores.....	53
Figura 16 - O Silêncio.....	54
Figura 17 - Símbolo exemplo	69
Figura 18 – Arquétipo - Um Mistério Mais Antigo que o Tempo.....	69
Figura 19 - Arquétipo - Chamado do Desconhecido	72
Figura 20 - Arquétipo - Maior por Dentro.....	74
Figura 21 - Arquétipo - Senhor do Tempo	76
Figura 22 - Arquétipo - Mãos Dadas	80
Figura 23 - Arquétipo - Todo Espaço-Tempo	82
Figura 24 - Arquétipo - A História Pode Ser Mudada.....	84
Figura 25 - Arquétipo - A Grande Fuga.....	86
Figura 26 - Arquétipo - Perigos Ocultos.....	89
Figura 27 - Arquétipo - Regeneração	91

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Etapas da jornada do herói	21
Tabela 2 – Explicação da jornada do herói.....	22
Tabela 3 – Arquétipos	24
Tabela 4 - Jornada do herói por Vogler	25
Tabela 5 – Descrição da jornada de Vogler	25
Tabela 6 – 1º Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e Worldness....	61
Tabela 7 – 1º Temporada – Compilação Jornada do Herói	62
Tabela 8 – Índice compilação final Jornada do Herói	64
Tabela 9 – Índice compilação final <i>Worldness</i>	64
Tabela 10 - Compilação Jornada do Herói Final (1).....	65
Tabela 11 - Compilação Jornada do Herói Final (2).....	66
Tabela 12 - Compilação <i>Worldness</i> Final	67

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. DESENVOLVIMENTO E ESTRUTURAS NARRATIVAS	188
1.1 Narrativas Clássicas	189
1.2 Estrutura da Jornada do Herói e os Arquétipos.....	20
1.3 Narrativas Seriadas	266
1.4 Narrativas Vastas.....	277
1.5 Narrativas Transmídia	30
1.6 Universo Ficcional e Mundos Transmídia.....	322
1.6.1 <i>Worldness (Mythos, Topos e Ethos)</i> e Coesão nos Universos Ficcionalis ...	344
1.6.2 <i>Absent Epic</i> , Arcos de História Implícitos e Paralelismo	355
1.6.3 Horizonte de Expectativa	377
1.7 Trabalhos Relacionados	399
2. UNIVERSO FICCIONAL DE DOCTOR WHO.....	411
2.1 Premissa e Objetivos	422
2.2 Construção de Mundo	422
2.3 Narrativa	455
2.4 Personagens.....	466
2.4.1 O Doutor	466
2.4.2 Os Companheiros	488
2.4.3 Os Antagonistas	511
2.4.4 Os “Nativos”	544
2.5 Plataformas Mídiaicas e Gêneros	544
2.6 Audiência, Marketing e Engajamento	555
2.7 Estrutura e Estética	566
3. APLICAÇÃO DA METODOLOGIA DE ANÁLISE NARRATIVA E ANÁLISES	599
3.1 Tabelas.....	60
3.1.1 Exemplo de Tabelas de Arco de história	60
3.1.2 Exemplo de tabelas de Temporada	611
3.1.3 Tabelas Finais.....	633
3.2 Análise dos Arquétipos Centrais	688
3.2.1 Um Mistério Mais Antigo que o Tempo (Mistério como Guardiã do Limiar)	699

3.2.2 Chamado do Desconhecido (TARDIS como Arauto).....	722
3.2.3 Maior por Dentro (Heróis como o Ego)	744
3.2.4 Senhor do Tempo (O Doutor como o <i>Self</i>).....	766
3.2.5 Mãos Dadas (Companheiros como Anima e Animus).....	80
3.2.6 Todo Espaço-Tempo (Mãe Universal)	822
3.2.7 A História Pode Ser Mudada	844
3.2.8 A Grande Fuga (Iniciação)	866
3.2.9 Perigos Ocultos (Vilões como Sombras).....	899
3.2.10 Regeneração (Morte, Transcendência).....	911
3.3 Conclusões Parciais	933
4. CONCLUSÃO.....	955
4.1 Análise Sistemática	955
4.2 Coesão nos Mundos Transmídia	955
4.3 Renovação	977
4.4 Contribuições Futuras.....	977
REFERÊNCIAS	999
FILMOGRAFIA.....	1033
GLOSSÁRIO	104
APÊNDICE	108

INTRODUÇÃO

Doctor Who é uma série de ficção científica britânica, produzida pela BBC¹ desde 1963 que, curiosamente não foi criada e idealizada por um único autor, mas por um grupo de escritores contratados pela própria emissora na época para desenvolver um seriado de ficção científica. A série acabou se tornando um sucesso na Inglaterra e logo outras temporadas começaram a ser desenvolvidas. Foram produzidos, desde então, materiais para diversas mídias, e a narrativa cresceu se tornando cada vez mais complexa.

A série em questão é produzida há 55 anos e existe uma verdadeira história de vida e de produção a envolvendo de modo a criar um laço cultural com a audiência ao longo desses anos (a percepção e a resposta da audiência com relação à série ajudaram a moldar essa história). Este é talvez um dos melhores exemplos de como as vastas narrativas² se transformam com o tempo em um processo orgânico de evolução e adaptação.

Doctor Who começou como uma série com traços educativos e uma estrutura de episódios que variava entre episódios históricos, de futuros fictícios da Terra e de viagem a planetas alienígenas. O doutor em sua primeira temporada era um senhor misterioso que viajava com sua neta e dois professores britânicos, já em momentos mais recentes, como nas temporadas que foram analisadas e serão apresentadas neste projeto, ele se apresentou como um homem jovem, último sobrevivente da sua raça e que se encontrava em uma jornada contra os inimigos do universo. Existem muitas similaridades, entretanto, em uma análise rápida e superficial, esses dois momentos da série podem parecer cenas de séries diferentes, mas em um segundo momento o telespectador pode reconhecer os elementos que constituem hoje o que identificamos como uma história de Doctor Who.

Um ponto importante dessa série é o seu tempo de produção, que a coloca como a série de ficção mais antiga ainda em produção no mundo. É necessário ressaltar que a ficção seriada é uma história de longa ou curta duração, fracionada em tamanhos

¹British Broadcasting Corporation (BBC) é uma organização de radiodifusão de serviço público com base no Reino Unido, em Londres.

² O termo *vasta narrativa* foi cunhado no livro *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives* de Harrigan & Wardrip-Fruin. A compreensão desse termo é dada como aquele que excede as expectativas usuais da forma de um trabalho em sua forma tradicional, por exemplo, como um livro de trezentas páginas ou um filme de duas horas. (cf. HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009).

menores ou maiores, inventada por um ou mais autores e que, representada por atores, se transmite com os recursos e linguagens da televisão. A narrativa em formato seriado consagrou-se no início do século XX, com os rádios dramas e radionovelas, tomando grande proporção, e, por fim, conheceu sua primeira versão audiovisual em 1913 com o surgimento dos seriados para cinema (cf. MACHADO, 2005).

Alguns gêneros se adaptaram especialmente bem a novas mídias, a exemplo da ficção científica, que serviu de base para a criação de várias obras, filmes, séries e games. A ficção científica é um gênero literário que foi desenvolvido no século XIX, e lida principalmente com aspectos da ciência, de avanços tecnológicos já atingidos ou possíveis de serem imaginados e suas consequências para a sociedade e o mundo. Entre os temas abordados é possível encontrar viagens espaciais e temporais, inteligências artificiais, vida extraterrestre, universos paralelos, entre outros.

Este gênero, por suas características, também é conhecido como literatura de antecipação. Alguns autores de ficção científica conseguiram antecipar uma série de inventos, como o caso de Júlio Verne³, com os submarinos.

Há ainda uma diferenciação entre a ficção científica *hard* (dura) da ficção científica *soft* (macia) que varia de acordo com o rigor com que são tratados e abordados os dados científicos. A ficção científica *hard* é a mais próxima do modelo de ciência sem muito espaço para a imaginação, enquanto a ficção científica *soft* inclui algumas suposições sem base científica ou real. No caso da série Doctor Who não há, de modo sistemático, uma preocupação em explicar de maneira definitiva os mecanismos tecnológicos que permitem a viagem no tempo e suas consequências. Dessa forma, a série volta a sua atenção para a narrativa e seus personagens, o que a enquadra no grupo da ficção *soft*.

Devido à extensão da obra de Doctor Who, talvez seja impossível de sistematizar sua vastidão narrativa, mas alguns pesquisadores, como Lance Parkin, certamente contribuíram muito para o entendimento dessa obra, notadamente em *AHistory: An Unauthorised History of the Doctor Who Universe*. Neste livro, o autor empreende uma busca para parametrizar e organizar todos os eventos e acontecimentos da série de forma coerente e cronológica. Segundo Parkin (2009):

³ Escritor considerado por alguns críticos literários como o inventor do gênero de ficção científica, tendo feito previsões em seus livros sobre o aparecimento de novos avanços científicos, como os submarinos, máquinas voadoras e a viagem à Lua.

O formato de Doctor Who pode ser extremamente flexível, e a experimentação pode ser encorajada, mas claramente existe algum fator que faz uma história ser uma história de Doctor Who. Isso implica em uma importante consequência: de que alguém, em algum lugar, tem a autoridade para dizer o que faz uma história ser uma história de Doctor Who (PARKIN, 2009, p.13)

Parkin (2009), aponta as múltiplas influências que direcionam as decisões narrativas de Doctor Who, apesar da constante mudança de escritores e culturais e as demandas do público, a série se recicla e se renova, conseguindo manter os elementos que a definem como sendo o Doctor Who que a audiência conhece. Isso se deve a uma “fórmula” ou um “tom” que é característico de cada franquia. Ainda, segundo Parkin (2009), esse “tom” que configura uma série pode se formar de várias maneiras, no caso de Doctor Who, a essência foi sendo descoberta e esculpida de uma maneira muito orgânica, quase como uma seleção natural. Tanto os autores quanto a audiência percebem, em um nível mais ou menos instintivo, esses elementos, no entanto, nos questionamos acerca da autoridade de identificação dos elementos essenciais, ou seja, quem é autorizado a identificar, com certeza, quais são esses elementos essenciais?

Klastrup e Tosca (2004) propõem que estes elementos essenciais podem ser definidos e classificados em três grupos: *mythos*, *topos* e *ethos*. Estes grupos são parâmetros definidos e utilizados pelas autoras tanto para classificar os lugares, personagens e eventos de um universo ficcional quanto a mitologia na qual esses elementos estão inseridos e suas relações.

Partindo definição proposta pelas autoras, entende-se que o *mythos* de Doctor Who é a misteriosa guerra do tempo entre os senhores do tempo e os Daleks que culminou no isolamento do Doutor, e sua posterior jornada pelo espaço tempo, já o *topos* é um catálogo dos planetas fictícios inseridos na série, bem como, os possíveis futuros e passados da terra, as raças e culturas alienígenas. No caso do *ethos* é a busca do Doutor em manter a ordem no universo perpetuando seu antigo conflito contra seus inimigos.

Numa visão geral, podemos compreender a noção de narrativa de uma história de Doctor Who a partir dos paradigmas propostos por Klastrup e Tosca (2004), no entanto, muitos dos elementos da série foram inseridos ou modificados ao longo do tempo e portanto, se faz necessário analisar essas mudanças.

Para nos auxiliar na medição desses parâmetros, buscamos nos pautar no modelo narrativo consolidado de modo a utilizar o modelo da jornada do herói proposto por

Campbell(1997) em sua obra “O Herói de Mil Faces”⁴. O autor pontua, segundo as suas próprias pesquisas, que as narrativas de todos os povos se consolidam a partir de uma estrutura similar que denominou de “jornada do herói”, sendo composta por doze passos embasados na psicanálise que define as etapas pelas quais uma narrativa passa do seu começo ao fim.

É importante, ainda, ressaltar que essa estrutura representa um modelo que foi atualizado por Vogler (2006), de modo que para o autor a narrativa pode seguir o modelo, mas também pode quebrá-lo ou remodelá-lo em alguns pontos. Em nosso estudo, salientamos a importância principal desse modelo, uma vez que foi norteadora na compreensão dos elementos presentes dentro de uma narrativa para as considerações e análises que foram empreendidas.

Uma das questões centrais a ser desenvolvida nesta pesquisa parte da compreensão dos elementos essenciais que definem a série, sendo estes não apenas escolhas pontuais dos escritores, mas sim, conceitos que emergem do universo ficcional por onde transitam autores e fãs.

Para apreendermos melhor os elementos que definem a identidade de Doctor Who se faz necessário a compreensão da história da série e o caminho que esta trilhou, ou seja, como ela evoluiu ao longo do tempo; sua relação com sua audiência; quais foram suas dificuldades; e quais foram seus momentos mais marcantes.

As mudanças na narrativa de Doctor Who aconteceram naturalmente com o passar do tempo e em sua maioria foram mudanças graduais, desenvolvendo elementos narrativos que obtiveram sucesso e descartando os que não funcionaram, buscando novos caminhos e escolhas narrativas, seja por necessidade ou porque a série televisiva tinha tanto sucesso que se sabia que ela poderia ser explorada sem alienar a seus telespectadores (PARKIN, 2009). Em 1965, por exemplo, um esforço consciente foi feito para criar monstros para rivalizar os Daleks⁵ – Os Mechanoids⁶ – mas apesar da publicidade e dos *spin-offs*⁷, eles simplesmente não emplacaram, fazendo apenas uma aparência na televisão. Dois dos mais icônicos e duradouros companheiros do doutor, o

⁴ Primeira edição de 1949, sendo a edição utilizada com referência de 1997.

⁵ Raça fictícia de mutantes extraterrestres, na série *Doctor Who*.

⁶ Raça fictícia de robôs esféricos, na série *Doctor Who*.

⁷ Um programa de rádio, programa de televisão, vídeo game ou qualquer obra narrativa derivada de uma ou mais obras já existentes. A diferença entre um *spin-off* e uma obra original é que ele se concentra, em particular, mais detalhadamente em apenas um aspecto (por exemplo, um tema específico, personagem ou evento).

Brigadeiro⁸ e K9⁹, foram originalmente desenvolvidos para aparecer em apenas uma história cada, mas devido a sua recepção positiva se tornaram personagens recorrentes nas temporadas antigas e fizeram uma aparição especial cada um nas novas temporadas analisadas neste projeto.

Quando uma série de televisão está sendo desenvolvida por muitos anos, e o envolvimento dos criadores originais diminui, ou são substituídos, o peso da história interna e da expectativa da audiência podem começar a afetar os rumos da narrativa. Também não é incomum nesse processo de mudanças autorais que as vastas narrativas aumentem o seu conteúdo incorporando novos elementos narrativos já que a cultura e os gostos da audiência mudam ao longo do tempo e os escritores precisam decidir como a série vai se relacionar com essas mudanças, isso acaba afetando a estrutura e a coerência cronológica da série.

Paul Cornell e Kate Orman, escritores de Doctor Who, em entrevista apontam que não existe mais algo como “continuidade” em Doctor Who, exceto pela preferência do estilo de leitura e interpretação de cada telespectador. (HARRIGAN & WARDRIP-FRUIIN, 2009, p.35). Isso é um reflexo da imensidão que o universo de Doctor Who alcançou, esse é um elemento característico da vastidão narrativa. Segundo Orman (2009), os escritores são defrontados com um universo tão vasto e cheio de contradições. Durante seu processo de criação, eles se deparam com perguntas como: o que usar desse universo e o que tentar não contradizer. Eles ainda citam que as mitologias Mesopotâmica e Grega, que são cheias de contradições, e as mitologias modernas parecem apresentar um formato semelhante.

Compreende-se então que os elementos centrais que compõem o “tom” da série não são apenas elementos pontuais e isolados, eles adquirem uma forma expressão dos arquétipos que é encontrada no mito e no conto de fada e atua de forma coletiva no inconsciente dos indivíduos envolvido, transmitindo formas cunhadas de um modo específico através de longos períodos de tempo.

Essas propriedades caracterizam motivos que permeiam o inconsciente coletivo e tendem a formar representações que podem ter inúmeras variações de detalhes, mas sem perder sua configuração original e central. Seriam então os arquétipos próprios do

⁸ Brigadeiro Alistair Gordon Lethbridge-Stewart, ou chamado simplesmente como o brigadeiro, é um personagem de Doctor Who, foi um dos fundadores da UNIT (United Nations Intelligence Taskforce), uma organização internacional que defende a Terra contra ameaças alienígenas.

⁹ K9 é no nome de um cachorro robótico criado pelo professor Marius no ano 5000, que subsequentemente acompanha o Doutor como uma espécie de companheiro.

universo de Doctor Who os elementos centrais que definem o “tom” e a identidade da série, assim os arquétipos aparecem sob uma forma que revela seguramente a influência da elaboração consciente, a qual julga e avalia qualquer universo ficcional.

Os arquétipos centrais de uma obra ficcional podem dar pistas e direcionamentos importantes sobre os valores narrativos construídos na série de Doctor Who e como esses valores se apresentam e influenciaram o desenvolvimento narrativo da obra, sua produção e sua relação com seu público. Este estudo propôs portanto uma análise mais aprofundada sobre a dinâmica dos arquétipos envolvidos no desenvolvimento da vasta narrativa de Doctor Who na busca de sondar esses valores e desvendar o “tom” ou “tons” característicos que definiram a série.

Entende-se, contudo, que analisar uma série tão vasta tem limitações pela extensão do volume de informação existente. A série original possui atualmente em sua totalidade, 36 temporadas e um filme, sendo dividida em duas etapas, a primeira chamada clássica, que se referem às 26 temporadas produzidas antes do filme e o próprio filme, e a etapa atual que conta com 10 temporadas produzidas depois da reformulação da série.

O estudo analisou as temporadas da série “atual” que vem sendo produzida desde 2005, onde aparecem o nono, o décimo, e décimo primeiro Doutor. As temporadas do décimo segundo Doutor não foram analisadas, pois ainda estavam no meio do processo de produção no período da pesquisa, totalizando 7 temporadas de 13 episódios cada, em um total de 91 episódios analisados.

Sabendo que a produção de vastas narrativas e narrativas seriadas vem aumentando e a indústria do entretenimento se torna cada vez mais complexa, obras como Doctor Who se destacam pelo sucesso em manter no ar uma obra seriada produzida ao longo de 55 anos. Muitas séries buscam atingir esse patamar, mas poucas são bem sucedidas, o estudo propôs entender os pontos-chaves que foram cruciais para o desenvolvimento narrativo da série atual (novas temporadas).

Entende-se que a série de TV gerou a “tom” ou a matriz inicial da identidade atual do mundo transmidiático de Doctor Who. Considerando isso o projeto tem como objetivo principal identificar os arquétipos centrais que definem a série atual de Doctor Who e analisar as suas características e implicações, esperando com isso demonstrar suas potencialidades na produção desse universo.

As vastas narrativas são um fenômeno ainda em consolidação, a absorção dessa forma narrativa ainda é recente e, portanto, o interesse cultural e comercial dessa forma

de produção pode ser ainda muito aprofundado. Conforme séries estabelecidas como Doctor Who continuam a ser produzidas, os seus universos narrativos se expandem, se tornando mais complexos e passam a enfrentar novas dificuldades para manter sua coesão narrativa. Considerando esses fatores, é interessante entender como lidar com as questões de desenvolvimento de séries em crescimento, entender como uma série tão antiga e bem-sucedida como Doctor Who conseguiu encontrar sua identidade, se estruturar e se estabelecer ao longo dos seus 55 anos de produção pode ser norteador para ajudar séries que desejem seguir o mesmo caminho. São essas algumas das contribuições que se espera obter com a análise dos resultados obtidos com a pesquisa.

O próximo capítulo deste projeto apresenta o desenvolvimento teórico levantado, observando o processo de desenvolvimento dos estudos sobre narrativas e seus diferentes formatos partindo das narrativas clássicas até o que temos hoje sobre as narrativas seriadas, transmídia e universos ficcionais. No segundo capítulo será feita uma apresentação mais aprofundada da série de Doctor Who para que o leitor que não tenha familiaridade com a mesma possa compreender mais esse universo ficcional, assim como outros elementos importantes que estão relacionadas à série como aspectos de produção e envolvimento com a audiência. No terceiro capítulo será apresentada a metodologia adotada para a análise do material narrativo, as tabelas geradas e as análises do material coletado assim como os arquétipos centrais encontrados na série. No último capítulo apresentaremos as conclusões sobre as análises e as considerações e contribuições do material desenvolvido.

1. DESENVOLVIMENTO E ESTRUTURAS NARRATIVAS

Doctor Who é uma série televisiva seriada iniciada em 1963, possuindo até o momento 36 temporadas e um filme, inúmeras outras mídias produzidas como livros, quadrinho, jogos, entre outros produtos, que se passam dentro do mesmo universo ficcional e fazem com que o universo ficcional de Doctor Who tenha um formato vasto e complexo. Essas características fazem com que seja necessária uma compreensão da complexidade dessa vastidão para que o universo ficcional da obra possa ser analisado de forma satisfatória.

Neste projeto, seguimos a evolução dos principais estudos sobre narrativas até nosso momento atual, partindo dos estudos relativos às narrativas clássicas e suas estruturas, passando por estudos referentes às narrativas seriadas, vastas e transmídia, por fim observando estudos referentes ao universo ficcional gerado por todos esses tipos de estruturas narrativas, dando atenção especial às peculiaridades do nosso objeto de estudo.

Tendo como objetivo encontrar os arquétipos principais do universo ficcional de Doctor Who, extraímos do estudo de estruturas narrativas as ferramentas que possibilitaram a construção da metodologia de análise deste projeto. Para analisar esses arquétipos além das considerações de Jung e seus sucessores, buscamos conceitos capazes de discutir a percepção da audiência em relação a esse universo ficcional e sua coesão narrativa como a noção de horizonte de expectativa, *absent epic*, **arcos de história implícitos** e **paralelismos**.

1.1 Narrativas Clássicas

As culturas primitivas, anteriores ao advento da escrita, buscavam explicar a realidade e dar sentido à experiência que herdavam de seus antepassados através da narrativa oral, isto é, do tipo de história que se conta de geração para geração, em festas ou rituais, sem necessidade da leitura. As narrativas mitológicas, que tiveram a importância de sugerir explicações satisfatórias para os povos primitivos e antigos, desenvolviam-se exatamente desta forma, por meio da oralidade.

Nas civilizações que desenvolveram a escrita, os grandes poemas épicos, como os do Grego Homero¹⁰, passaram a organizar as narrativas na estrutura de versos e em sequência de eventos. Portanto, ao mesmo tempo em que se narrava histórias espetaculares de heróis míticos como Aquiles¹¹, tentava-se dar um sentido à história do próprio povo grego. As epopeias¹² foram de grande importância para as primeiras explicações da origem das civilizações. A maneira de contar histórias passou por inúmeras modificações e muitos estudos foram desenvolvidos para tentar compreender como o ser humano conta suas histórias e como elas se estruturam, conforme destaca Barthes (1971, p.18):

Sob formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, [...]; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta; a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura; internacional, trans-histórica, transcultural; a narrativa está aí, como a vida.

Desde então, a narrativa foi, e ainda é, um fator importante no desenvolvimento da sociedade humana. Ela surgiu nos primórdios da humanidade e possibilita a transmissão de conhecimentos, informações, valores e cultura. Durante toda sua história o ser humano procurou uma maneira de visualizar e dar vida à sua imaginação, vê-la acontecendo, seja pela forma de pinturas, esculturas ou literatura. O desejo humano de representar e interpretar sua própria percepção, sua visão do mundo, impulsionou a arte durante séculos.

Diversas são as narrativas que fazem parte da nossa cultura, e está presente, por exemplo, “no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, [...]” (BARTLHES, 1971, p.18), Portanto, ela é parte integrada da cultura humana, as duas caminham juntas e se desenvolvem mutuamente.

Percebemos que o encantamento pela narrativa se faz recorrente de muitas maneiras ao longo da história humana, e esse processo passa por modificações de forma e conteúdo, mas alguns elementos da sua estrutura se repetem como veremos nos estudos da estrutura narrativa.

¹⁰ Poeta da Grécia Antiga, ao qual tradicionalmente se atribui a autoria dos poemas épicos *Ilíada* e *Odisseia*.

¹¹ Na mitologia grega, foi um herói da Grécia, um dos participantes da Guerra de Troia e um dos personagens principais e maior guerreiro da *Ilíada*, de Homero.

¹² Epopeia ou poema épico é um gênero literário constituído de longos versos que narram histórias de um povo ou de uma nação, envolvendo aventuras, guerras, viagens, gestos heroicos etc.

1.2 Estrutura da Jornada do Herói e os Arquétipos

Campbell publicou, em 1949, *O Herói de Mil Faces* (1997), um manual sobre a recorrência de certos aspectos nas narrativas e mitologias das mais diferentes partes do planeta, independentemente da época em que surgiram e da natureza destas narrativas. A este conjunto de similaridades Campbell (1997) definiu o conceito de **monomito**.

O autor pontua segundo as suas pesquisas que as narrativas de todos os povos se estruturaram a partir de uma estrutura similar que o autor denominou a “jornada do herói”. A jornada do herói é uma estrutura composta por passos que levam de uma partida até o seu retorno, para a construção dessas etapas o autor buscou embasamento e definições na psicanálise, a qual Campbell considerava a melhor ferramenta para a análise de uma narrativa (CAMPBELL, 2005, p. 11).

Essa análise se apoia principalmente sobre dois dos conceitos mais famosos de Carl Jung (1997)¹³, primeiramente os arquétipos, nome dado às ideias elementares que Jung notou serem recorrentes nos sonhos e nas narrativas das mais variadas épocas e sociedades, e em segundo ponto o inconsciente coletivo, nome dado ao suposto local de origem dos arquétipos, que surgiriam espontaneamente do inconsciente.

As etapas da jornada proposta por Campbell (1997) estão apresentadas na Tabela 1 e na Tabela 2, com explicação detalhada de cada etapa.

Além das etapas, temos as funções dos personagens, que completam essa estrutura, e são caracterizadas por arquétipos que foram definidos com a ajuda dos estudos da psicanálise. Jung (2005) analisou o que chamou de “inconsciente coletivo”, um campo psíquico coletivo onde segundo suas pontuações existem “estruturas” psíquicas ou arquétipos. Tais arquétipos são formas sem conteúdo próprio que servem para organizar ou canalizar o material psicológico. Ele também chama os arquétipos de imagens primordiais, porque correspondem frequentemente a temas mitológicos que reaparecem em contos e lendas populares de épocas e culturas diferentes. (CAMPBELL, 1997).

Os personagens que se repetem no mundo dos mitos, como o jovem herói, o velho sábio, o antagonista na sombra, são as mesmas figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso a maioria dos mitos e narrativas tem o sinal da verdade psicológica. Essas histórias são modelos que funcionam como a mente humana, verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente válidas e

¹³ Psiquiatra e psicoterapeuta suíço que fundou a psicologia analítica. Propôs e desenvolveu os conceitos da personalidade extrovertida e introvertida, arquétipos e o inconsciente coletivo.

emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irrealis, brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais. (CAMPBELL, 1997).

Tabela 1- Etapas da jornada do herói

1- Partida, separação
Mundo cotidiano
Chamado à Aventura
Recusa do Chamado
Ajuda Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar
2- Descida, Iniciação, Penetração
Ventre da Baleia
Estrada de Provas
Encontro com a Deusa
A Mulher como Tentação
Sintonia com o Pai
Apoteose
A Grande Conquista Recompensa
3- Retorno
Recusa do Retorno
Voo Mágico
Resgate de Dentro
Travessia do Limiar
Retorno
Senhor de Dois mundos
Liberdade de Viver

Fonte: Campell, ano 1997. **Adaptação:** Autor

Os mesmos temas podem ser encontrados em sonhos e fantasias de muitos indivíduos. De acordo com Jung (2005), os arquétipos, como elementos estruturais formadores que se firmam no inconsciente, dão origem tanto às fantasias individuais quanto às mitologias de um povo.

As histórias de Aquiles e as epopeias são uma boa ilustração de um arquétipo. É um motivo tanto mitológico quanto psicológico, uma situação arquetípica que lida com o relacionamento de um povo com os mistérios e perigos do mundo que os cercava.

Segundo Campbell (ano 1997, p.4)

Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito.

Assim observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa; arautos que os chamam à aventura; homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos; guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho; companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem; vilões nas sombras que tentam destruí-los e brincalhões que perturbam o *status quo* e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, Jung (2005) empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana.

Tabela 2- Explicação da jornada do herói

Passo 1 – Mundo cotidiano	O herói começa em uma situação de normalidade a partir da qual alguma informação é recebida, que atua como uma chamada em busca do desconhecido.
Passo 2 – Chamado à aventura	
Passo 3 – Recusa ao chamado	Muitas vezes, quando o chamado é dado, o futuro herói primeiro se recusa a dar atenção. Pode ser por um senso de dever ou obrigação, medo, insegurança, uma sensação de inadequação, ou qualquer um de uma série de razões que trabalham para manter a pessoa em suas circunstâncias atuais.
Passo 4 – Ajuda Sobrenatural	Uma vez que o herói se comprometeu com a busca, consciente ou inconscientemente, seu guia e ajudante mágico aparece ou torna-se conhecido. Frequentemente, este mentor sobrenatural irá apresentar ao herói com um ou mais talismãs ou artefatos que ajudarão-lo mais tarde em sua busca.
Passo 5 – Ventre da Baleia	O ventre da baleia representa a separação final do mundo conhecido do herói e o seu eu. Ao entrar neste estágio, o herói mostra a vontade de passar por uma metamorfose.
Passo 6 – Travessia do primeiro limiar	Este é o ponto onde o herói realmente atravessa para o campo de aventura, deixando os limites conhecidos de seu mundo e se aventura em um território desconhecido e perigoso, onde as regras e limites não são conhecidos.
Passo 7 – Estrada de Provas	Essa é uma série de testes que devem ser superados pelo herói para iniciar a transformação. Muitas vezes, o herói falha e um ou mais destes testes, que muitas vezes ocorrem em grupos de três.
Passo 8 – Encontro com a Deusa	Este é o ponto quando o herói experimenta um amor que tem o poder e a importância do amor incondicional que um recém nascido experimenta com a sua mãe. Este é um passo muito importante no processo e muitas vezes é representado pelo encontro com a pessoa mais amada pelo herói.
Passo 9 – A Mulher como Tentação	Nesta etapa, o herói enfrenta essas tentações, muitas vezes de natureza física ou de prazer, que pode levar -lhe a abandonar sua missão, que não tem necessariamente de ser representado por uma mulher. A mulher é uma metáfora para as tentações físicas ou materiais da vida, uma vez que o herói - cavaleiro era muitas vezes tentado pela cobiça de sua jornada espiritual.
Passo 10 – Sintonia com o Pai	Nesta etapa, o herói deve enfrentar e ser iniciado por quem detém o poder supremo em sua vida. Em muitos mitos e histórias este é o pai, ou uma figura de pai que tem o poder de vida e morte. Este é o ponto de centro da viagem. Todas as etapas anteriores foram se movendo para este lugar, tudo o que siga vai sair dela. Embora este passo seja frequentemente simbolizado por um encontro com uma entidade masculina, isso não é uma regra; apenas necessária que seja alguém ou algumacoisa com um poder incrível.
Passo 11 – Apoteose	Quando o herói morre uma morte física, ou supera seu eu, ele se transcende para um estado de conhecimento divino, amor, compaixão e felicidade. Uma maneira mais mundana de olhar para esta etapa é que é um período de descanso, paz e satisfação antes do herói começa o seu retorno.
Passo 12 – A Grande Conquista Recompensa	O benefício final é a realização do objetivo da missão. Todas as etapas anteriores servem para preparar e purificar o herói para

	esta etapa, em muitos mitos a bênção é algo transcendente como o elixir da vida em si , ou uma planta que fornece a imortalidade, ou o Santo Graal.
Passo 13 – Recusa do Retorno	Tendo encontrado a felicidade da iluminação no outro mundo, o herói pode não querer voltar ao mundo normal para conceder esse benefício para seus semelhantes.
Passo 14 – Voo Mágico	Às vezes, o herói deve escapar com o benefício. Pode ser uma aventura tão perigosa retornar da viagem quanto foi a viagem para chegar até lá.
Passo 15 – Resgate de Dentro	Assim como o herói pode precisar de guias e assistentes para começar sua busca, muitas vezes ele deve ter guias poderosos e equipes de resgate para trazê-los de volta à vida cotidiana, especialmente se foi ferido ou enfraquecido pela experiência.
Passo 16 – Travessia do Limiar	O truque em voltar é reter a sabedoria adquirida na busca, para integrar essa sabedoria em uma vida humana, e então talvez descobrir como compartilhar a sabedoria com o resto do mundo.
Passo 17 – Retorno	
Passo 18 – Senhor de Dois mundos	Este passo é normalmente representado por um herói transcendental como Jesus ou Buda Gautama. Para um herói humano, isso pode significar um equilíbrio entre o material e o espiritual. A pessoa tornou-se confortável e competente em ambos os mundos interno e externo.
Passo 19 – Liberdade de Viver	A maestria conduz à liberdade do medo da morte, que por sua vez é a liberdade de viver. Por vezes referido como viver o momento, nem antecipar o futuro, nem lamentar o passado.

Fonte: Campell, ano 1997. **Adaptação:** Autor

Christopher Vogler (2006) roteirista de Hollywood pontua que o conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou a função dos personagens em uma história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. “Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar.” (VOGLER, 2006, p. 49)

Podemos olhar os arquétipos em uma narrativa, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode começar seu papel na narrativa como um arauto, depois passar a atuar como um bufão, por exemplo.

Segundo Vogler (2006), para quem conta histórias, certos arquétipos são uma espécie de ferramenta indispensável ao ofício. Não é possível contar histórias sem eles. Os arquétipos que ocorrem com mais frequência nas histórias junto a uma descrição resumida de suas funções (apresentada na Tabela 3) são:

Os arquétipos são uma linguagem de personagem extremamente flexível, essa tabela não representa todas as funções possíveis que um personagem pode assumir em uma narrativa, outros arquétipos podem ser apresentados, e suas funções podem se confundir ou se misturar em determinados momentos. Entretanto, esse modelo serve como guia para orientar nossa análise de forma mais objetiva.

Tabela 3 - Arquétipos

Herói	Aquele que se sacrifica por um bem coletivo. É com ele que o espectador se identifica. Pode haver vários tipos de heróis com interesses distintos como, por exemplo, o anti-herói, que se sacrifica não por bondade, mas por motivações próprias.
Mentor	Uma figura mais experiente que motiva e fornece dons ou ferramentas para o herói durante sua jornada.
Guardião de limiar	Personagem ou situações que impedem a entrada do herói na jornada. Guardam o limite entre o cotidiano do herói e sua aventura.
Arauto	Personagem que anuncia para o herói o chamado à aventura. Pode ser o mentor, o vilão ou simplesmente um objeto como, por exemplo, uma carta.
Camaleão	Personagem com personalidade dúbia, nunca se sabe ao certo se ele está do lado do bem ou do mal. Por exemplo, o aliado que se revela inimigo no final ou o inimigo que salva o herói em algum momento, revelando-se um aliado.
Sombra	Normalmente é o vilão da história e deseja a destruição do herói. É a personificação dos monstros internos de medos e traumas do subconsciente.
Pícaro	Personagem que surge como um alívio cômico para equilibrar a seriedade da história. Serve também para derrubar o <i>status quo</i> do herói e quebrar seu orgulho.

Fonte: Vogler, ano 2006 (p.46). **Adaptação:** Autor

Partindo dos conceitos de Campbell, Vogler (2006) também estruturou um esquema semelhante à “jornada do herói”, mais adequado às narrativas contemporâneas (cinema, TV etc.). A diferença principal entre as duas estruturas é que Vogler observa as etapas de um ponto de vista de um roteirista dividindo a jornada em atos e simplificando algumas das etapas.

A estrutura sugerida por Vogler, não possui a profundidade psicológica da estrutura de Campbell, mas possibilita o uso da estrutura como uma ferramenta de análise e também de produção mais acessível e dinâmica, principalmente se tratando de obras mais contemporâneas e, nesse sentido, acaba sendo mais adequada às necessidades da nossa pesquisa, por isso foi o modelo escolhido.

Em seu livro “A Jornada do Escritor”, Vogler (2006) indica (Tabela 4) os seguintes passos para a criação de uma história que siga a estrutura da “jornada do herói” reestruturada por ele. As semelhanças são muitas, mas o novo modelo tem uma abordagem mais direta. Na Tabela 5 segue a explicação detalhada de cada etapa.

Resumidamente essa estrutura pode ser apresentada da seguinte forma: O Herói é apresentado no seu mundo comum, onde recebe um chamado à aventura. Primeiro recusa o chamado, mas num encontro com o mentor decide fazer a travessia do primeiro limiar e entrar no mundo especial, onde encontra testes, inimigos e aliados. Na aproximação da caverna oculta, cruza um segundo limiar onde enfrenta a provação suprema. Ganha sua recompensa e é perseguido no caminho de volta ao mundo comum. Atravessa o terceiro limiar, passa por uma ressurreição e é transformado pela

experiência. Então retorna com o elixir, situação ou o tesouro que beneficia o mundo comum.

Tabela 4- Jornada do herói por Vogler

1- Primeiro ato
Mundo comum
Chamado à aventura
Recusa do chamado
Encontro com o mentor
Travessia do primeiro limiar
2- Segundo ato
Testes, Aliados, Inimigos
Aproximação da Caverna Oculta
Provação
Recompensa
3- Terceiro Ato
Caminho de Volta
Ressurreição
Retorno com o Elixir

Fonte: Vogler, ano 2006 (p.91). **Adaptação:** Autor

Tabela 5 – Descrição da jornada de Vogler

Passo 1 – Mundo Comum	O herói é apresentado em seu dia-a-dia.
Passo 2 – Chamado à aventura	A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum.
Passo 3 – Recusa ao chamado	O herói não quer se envolver e prefere continuar sua vida comum.
Passo 4 – Encontro com o Mentor	O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão.
Passo 5 – Travessia do primeiro limiar	Nessa fase, o herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue.
Passo 6 – Testes, aliados e inimigos	A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – é aonde ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos.
Passo 7 – Aproximação da caverna oculta	O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.
Passo 8 – Provação	Auge da crise
Passo 9 – Recompensa	Passada a provação máxima, o herói conquista a recompensa.
Passo 10 – Caminho de volta	É a parte mais curta da história – em algumas, nem sequer existem. Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior.
Passo 11 – Ressurreição	Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente.
Passo 12 – Retorno com o elixir	É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

Fonte: Vogler, ano 2006 (p.91). **Adaptação:** Autor

É importante notar como o conceito de **monomito** passou a influenciar narrativas contemporâneas como, por exemplo, o seu uso pelo cineasta George Lucas¹⁴, nas décadas de 1970 e 1980, na confecção dos roteiros cinematográficos da série Star Wars¹⁵, que viria a influenciar significativamente a indústria cultural.

Os estudos de Campbell, de meados e fim do século XX, influenciaram e continuaram influenciando não apenas o cinema como também muitos dos novos autores dos mais variados tipos de narrativa em seus novos formatos. Veremos alguns deles nos próximos capítulos.

1.3 Narrativas Seriadas

A ficção seriada é uma história de maior ou menor duração, fracionada em tamanhos menores ou maiores, criada por um ou mais autores e que, representada por atores, se transmite com os recursos e linguagens da televisão.

[...] apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados dos outros por breaks para a entrada de comerciais ou de chamadas para outros programas (MACHADO, 2005, p.83)

Um programa televisivo, por exemplo, é formado por um conjunto de blocos, que por sua vez, fazem parte de um conjunto maior, sendo que essa estrutura de blocos pode ser prolongada por meses ou anos no formato de edições ou episódios, diários, semanais ou mensais.

O fracionamento da narrativa em diversos blocos é o ponto principal da serialização, de maneira que cada parte do todo apresenta unidade narrativa em si mesmo em termos de compreensão, porém contribui para o entendimento de um todo ainda maior, gerando uma compreensão mais ampla que vai se construindo com o tempo.

¹⁴ Produtor cinematográfico, roteirista e cineasta, americano, mundialmente famoso pelas franquias Star Wars e Indiana Jones.

¹⁵ Franquia de ópera espacial criada por George Lucas. A franquia conta com uma série de sete filmes de fantasia científica, o primeiro filme da série foi lançado apenas com o título Star Wars em 25 de maio de 1977, e se tornou um sucesso inesperado e fenômeno mundial de cultura popular. Star Wars foi responsável pelo início da "era dos blockbusters": Superproduções cinematográficas que fazem sucesso nas bilheterias e viram franquias com brinquedos, jogos, livros etc.

A narrativa seriada pode apresentar vários formatos e Machado (2005) propõe a identificação de três formatos específicos para explicar a produção seriada como conhecemos hoje.

O primeiro formato, tendo as telenovelas e minisséries como seus principais exemplos, é um formato com um único arco narrativo, ou de vários arcos narrativos entrelaçados, que transcorrem de maneira simultânea e linear ao longo dos episódios até sua conclusão (MACHADO, 2005).

Em segundo, tendo seriados clássicos e animações como principais exemplos, em um formato que apresenta em cada episódio uma história completa e autônoma, com início, meio e fim, os personagens continuam entre um episódio e outro, mas os acontecimentos de um episódio não se desenrolam para os episódios seguintes, podendo ser assistidos em qualquer ordem.

O terceiro apresenta um formato de serialização no qual apenas a temática geral da narrativa é mantida entre um episódio e outro, havendo assim variações de personagens, cenários, tempo e espaço.

É importante ressaltar que essa classificação não reflete sempre a realidade de uma narrativa, principalmente pelas várias mudanças a que essas narrativas estão submetidas, como transição por mídias diferentes e mudanças de paradigmas culturais. Doctor Who, por exemplo, apresenta um formato clássico de série televisiva apresentando vários arcos narrativos desenvolvidos através das temporadas e, até o momento, todas as temporadas apresentam uma continuidade narrativa entre si, por outro lado alguns episódios podem ser vistos como episódios únicos que não alteram diretamente a continuidade narrativa da temporada.

Temos ainda os *spin-offs* como a série *Torchwood*¹⁶ que utilizam a mesma temática, mas personagens e lugares diferentes. Essas mudanças ficam mais marcadas quando uma série se prolonga por muito tempo como é o caso de Doctor Who.

1.4 Narrativas Vastas

Algumas experiências narrativas são significativamente mais extensas do que outras, estas se denominam “Vastas Narrativas”, termo adotado por Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin (2009) em conjunto com outros autores e pesquisadores de novas

¹⁶ Spin-off de Doctor Who criada por Russel T. Davis, apresenta tramas envolvendo a agência britânica de Torchwood criada para lidar com ameaças alienígenas.

mídias. Segundo eles, um trabalho "vasto" é aquele que excede as expectativas usuais da forma de um trabalho em sua forma usual (como um livro de trezentas páginas ou um filme de duas horas). Uma narrativa passa a ser uma vasta narrativa em um processo de expansão, uma busca natural de continuar a explorar um determinado universo narrativo (HARRIGAN; WARDRIP-FRUIN, 2009).

A expansão da narrativa pode ser considerada uma busca antiga da humanidade, mas um ponto chave da história para construção das vastas narrativas foi a revolução industrial que trouxe mudanças ideológicas e avanços sem precedentes na área de comunicação e possibilitou a disseminação da comunicação de massa. A partir desse período os artistas puderam começar a explorar com mais liberdade a criação destas narrativas. Harrigan e Wardrip (2009) apontam que obras como o universo criado por J.R.R. Tolkien¹⁷, já mostravam o impulso da vastidão narrativa. Tolkien buscou rascunhar a geografia, linguagem, história, e costumes de todo um mundo imaginário.

Uma preocupação importante está não apenas nas expansões de uma narrativa, mas em como manter uma estrutura como essa funcionando, com coerência temática e consistência narrativa, através de muitos episódios de uma série de muitas temporadas, por exemplo.

Essa não é uma preocupação simples, segundo Harrigan e Wardrip (2009) pode ser um trabalho que necessita, às vezes, um esforço heroico. Os autores citam o exemplo do Homem Aranha¹⁸, criado como um adolescente em 1962 ele estaria hoje com seus 70 e poucos anos, e como resolver essa situação? Esse é um problema tanto comercial como artístico, os leitores não querem ver seu herói envelhecendo, faz parte do seu arquétipo possuir força e vitalidade, mas ao mesmo tempo um universo ficcional onde nada tem consequência, os personagens não envelhecem e o mundo não se transforma, é um cenário pouco propício para narrativas significativas.

Alguns fãs pontuam o momento em que o Homem Aranha parou de envelhecer como um declínio na qualidade narrativa, esse é um ponto de vista que, apesar de não ser compartilhado por todos os fãs, demonstra o impacto dessa decisão narrativa.

¹⁷John Ronald Reuel Tolkien premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico, autor das obras, *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*.

¹⁸Homem Aranha (Spider-Man no original em inglês) alter-ego de Peter Parker, é um personagem fictício, um super-herói que aparece nas revistas em quadrinhos americanos publicadas pela Marvel Comics. O personagem adquiriu super força, agilidade, habilidade de conseguir aderir na maior parte das superfícies, e consegue reagir precognitivamente ao perigo com o seu "sentido-aranha" após ter sido mordido por uma aranha radioativa.

Outras obras vastas e não só os quadrinhos passam por problemas semelhantes e produtores e escritores vem buscando maneiras de contornar esses desgastes. Uma estratégia adotada pela Marvel¹⁹, por exemplo, foi em determinado momento reiniciar o seu universo, e passar a recontar a história dos seus heróis a partir do início, ganhando, mas força e atingindo uma nova geração de leitores que podem acompanhar um novo desenvolvimento narrativo dos heróis pelo seu princípio.

Outra estratégia adotada pela Marvel é passar o “manto” de um herói para outro, Homem Aranha, por exemplo, se torna o nome de um herói que na verdade é vivido por Peter Parker, mas que em determinado momento da sua história passa seu título de “Homem Aranha” para outro herói por alguma razão, e passar a agir apenas como um mentor.

Fora do universo dos quadrinhos, um fenômeno recorrente de vastas narrativas para lidar com esse desgaste é aumentar seu material englobando e referenciando outras vastas narrativas (HARRIGAN; WARDROP-FRUIIN, 2009), exemplo disso quando em um episódio de Doctor Who analisado para pesquisa (TV: The Shakespeare Code), o doutor faz referência ao universo de Harry Potter²⁰ usando o nome de um feitiço para enfrentar alguns alienígenas. Outros exemplos como esse são comuns dentro da série.

Esse tipo de referência não é retirada apenas de outras vastas narrativas, mas pode vir de eventos históricos recentes ou elementos da cultura *Pop*²¹, e isso certamente é uma ferramenta usada para lidar com as questões levantadas de como manter uma continuidade narrativa tão longa. Esse tipo de mecanismo faz ligação com os leitores de uma obra trazendo-a para mais perto dos seus universos cotidianos. Veremos mais aspectos desse envolvimento no capítulo sobre universos ficcionais.

¹⁹ A Marvel Comics é uma linha editorial de histórias em quadrinhos que hoje pertencente à Walt Disney Company ao ser comprada em 2009.

²⁰ Série de sete romances de fantasia escritos pela autora britânica J. K. Rowling. A série narra as aventuras de um jovem bruxo, Harry Potter.

²¹ O termo “pop” é usado para classificar produtos, fenômenos, artistas, lógicas e processos midiáticos, e de maneira mais ampla, a ideia de cultura pop sempre esteve atrelada a formas de produção e consumo de produtos orientados por uma lógica de mercado, aos processos de produção das indústrias da cultura, e estilos de vida contemporâneos.

1.5 Narrativas Transmídia

A convergência das mídias²² no século XXI trouxe ferramentas como a internet que consolidaram e possibilitaram a expansão das narrativas. Muitas vastas narrativas que começaram como literatura, por exemplo, migraram também para o cinema, jogos e inúmeras outras mídias, colocando em evidência o conceito de transmídia²³ e mundos transmidiáticos.

Com a consolidação do que Jenkins (2008) chamou de “cultura da convergência”²⁴, hoje estamos em processo de descobrimento dos potenciais narrativos abertos por essa nova cultura. Tradicionais obras literárias, como o cenário criado por Tolkien e as histórias de Arthur Conan Doyle²⁵ sobre Sherlock Homes, constituíram exemplos da busca da vastidão narrativa no meio literário, que hoje se ramificam por inúmeras mídias, podendo ser vistas hoje como jogos, filmes, histórias em quadrinho e outros.

A expansão para outras mídias torna um universo narrativo cada vez mais complexo, onde várias linhas narrativas podem ser criadas, desenvolvendo enredos principais, histórias paralelas, ou adentrando áreas “inexploradas” de um universo ficcional.

Antes de continuar aprofundando uma análise sobre o termo vale ressaltar que parece não existir um consenso geral do que seria uma narrativa transmídia, mas é possível retroceder para entender suas características principais, começando pela palavra “transmídia”, o prefixo trans em combinação com a palavra mídia. Do Latim esse prefixo significa além, através e transversal, trazendo a ideia de transcendência, dando entender que essa classificação representaria algo que vai além e que transcende várias mídias (GAMBARTO, 2013). Vamos apresentar algumas definições de narrativa transmídia de pesquisadores da área.

²²Conceito desenvolvido por Henry Jenkins, designa uma tendência de convergência que os meios de comunicação estão aderindo para poder se adaptar aos novos paradigmas tecnológicos e culturais do século XXI.

²³Fenômeno do transporte da informação para múltiplas mídias. Movimento que pode acompanhar a criação de novas tecnologias e a expansão de universos narrativos.

²⁴Termo desenvolvido por Jenkins para definir a cultura formada em torno do movimento de convergência das mídias

²⁵Arthur Ignatius Conan Doyle foi um escritor e médico britânico, nascido na Escócia, mundialmente famoso por suas 60 histórias sobre o detetive Sherlock Holmes, consideradas uma grande inovação no campo da literatura criminal.

Jenkins (2008, p. 95-96, tradução nossa) tem a seguinte definição:

Uma história transmídia se propaga através de múltiplas plataformas, onde cada novo texto faz uma contribuição para o todo. Na forma ideal de uma narrativa transmídia cada medium faz o que faz de melhor – então a história pode ser introduzida em um filme, expandida para a televisão, livros e quadrinhos; seu mundo pode ser explorado através de jogos ou experiências como atrações de parques temáticos.

Enquanto isso, Scolari (2009, p. 587, tradução nossa) define uma narrativa transmídia como:

Uma estrutura narrativa particular que se expande através tanto de diferentes linguagens (verbal, icônica, etc) e diferentes mídias (cinema, quadrinhos, televisão, etc.). A narrativa transmídia não é apenas uma adaptação de uma mídia para a outra. A história contada em um quadrinho não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo narrativo transmídia.

Dena (2009, p. 18) define uma narrativa transmídia como: “Um universo narrativo que se propaga através de mídia e plataformas” e Long (2007, p. 28) define uma narrativa transmídia como: “A arte de criar mundo”.

Essa dualidade apontada por Scolari entre mídia e linguagem aparece em outras discussões terminológicas, vale perceber que o presente estudo não possui pretensão de abordar essa discussão e se foca na questão narrativa propriamente dita, do universo ficcional e suas estruturas mais enquanto texto e menos enquanto linguagem.

Apesar das diferenças reconhecemos que existem similaridades e serão nelas que apoiaremos nosso estudo. Para a pesquisa será importante ressaltar o aspecto de criação de mundo e propagação narrativa pontuada pelos autores que será mais abordada adiante.

Tendo em mente algumas definições de narrativas transmídia e voltando às questões das narrativas seriadas e complexidade narrativa, essas são construídas pelos produtores, com o intuito de criar vastos universos, que por sua vez exigem a atenção e o engajamento da audiência para que possam ser plenamente usufruídas. Ainda assim, somente uma narrativa complexa, desconexa de um universo bem construído e possível de ser explorado, não garante o bom desempenho ou a longevidade de uma série.

No livro “Cultura da Convergência”, Jenkins levanta algumas questões sobre a relação entre os fãs e produtoras e de como as mudanças do nosso século tornaram essas relações mais complexas. O livro aprofunda a questão estudando vários casos com

situações e resultados distintos, nos quais algumas dessas relações têm resultados mais construtivos, outras, mais destrutivos. As empresas assumem, às vezes, posturas mais abertas à participação do fã, outras vezes mais proibitivas e controladoras. O que fica claro, entretanto, é que a sociedade ainda está construindo o fundamento dessas relações. (JENKINS, 2008).

Apesar das dúvidas sobre que rumo essas relações irão tomar, esse é um dos paradigmas atuais que envolvem a produção de vastas narrativas e que precisa ser considerada, pois grande parte dos fãs busca interações cada vez mais profundas com seu objeto de consumo, muitas vezes obscurecendo a fronteira entre a posição de consumidor e produtor.

Podemos entender que existe uma espécie de espaço por onde transitam as obras, os produtores e fãs. Esse espaço é composto pelos elementos que compõem e orbitam determinada obra, como universo próprio acessível para alguns grupos de pessoas, trataremos desses conceitos a seguir.

1.6 Universo Ficcional e Mundos Transmídia

Uma narrativa ficcional pode criar, e comumente cria, um cenário próprio e mais ou menos independente com todos os seus elementos, relacionando personagens, cenários e outros elementos de forma a criar uma “realidade” crível autossustentável no imaginário de um leitor.

A esse conjunto de elementos podemos dar o nome de *storyworld*, ou universo ficcional (como preferimos utilizar para este projeto) e ele é composto por uma espécie de cenário onde se passam as histórias de uma determinada narrativa ficcional. Esse cenário pode estar mais próximo ou mais distante da nossa vivência cotidiana, pode possuir raças ou leis fantásticas, influência de magia, como no universo de Tolkien, ou fazer construções ficcionais acima de momentos históricos ou cotidianos, como a narrativa de Sherlock Holmes.

O universo ficcional traz detalhadamente ou de maneira implícita a existência de lugares, eventos e personagens específicos daquele universo, que existem em certa conformidade com a narrativa criada, isso possibilita uma solidez que cria para o leitor uma aceitação desse universo como também cria a possibilidade de novas narrativas que podem emergir dele.

Ao estudar as diversas mídias e seus pontos de convergência, Jenkins afirma que, cada vez mais, a criação dessas narrativas está se tornando “a arte de construir mundos” (JENKINS, 2008, tradução nossa) de tal forma que a ambientação criada é tão exuberante e tão vasta que não pode ser explorada ou mesmo exaurida em apenas uma obra narrativa, ou mesmo em apenas um suporte de mídia. Dessa forma, “o mundo é maior que o filme, maior até que a franquia, já que especulações dos fãs e elaborações também expandem esse mundo em uma variedade de direções” (JENKINS, 2008, tradução nossa).

A arte de construir mundos, conforme se torna mais avançada, acaba por transformar o diretor, escritor ou *showrunner*²⁶ de um contador de histórias em um “geógrafo cultural” (JENKINS, 2008). Esse processo evolui da criação de uma história que se passa em determinado cenário, para a criação de um mundo narrativo que possa conter aquela história e diversas outras relacionadas.

O desenvolvimento de universos ficcionais com o aumento da produção de narrativas transmídia passa por um processo de amplificação e complexidade. Quando uma narrativa passa de uma mídia para outra e conforme mais influências externas ela recebe, mais o universo ficcional tem a chance de se ampliar e se modificar, isso pode por vezes fortalecer ou enfraquecer a coerência do mesmo e é um novo paradigma a ser levado em consideração.

O desenvolvimento de projetos transmídia vem evoluindo, mas ainda se encontram em um momento de experimentação, sendo a narrativa transmídia um objeto de estudo um pouco subjetivo, ainda não existe um método específico e aceito para a análise dessas narrativas, com cada autor tendo algumas perspectivas distintas sobre o assunto (GAMBARATO, 2013).

O estudo é especialmente abrangente, pois a perspectiva de que a narrativa transmídia transita entre muitas áreas de conhecimento, notadamente a área de estudo de narrativas, contextos sociais, modelos de negócios, mercado e produção. Esse é talvez o fator central de divergência entre os pesquisadores, de maneira que é uma tarefa complexa organizar uma análise que contemple de forma satisfatória tantas áreas.

Esta pesquisa tem uma atenção mais focada nos elementos narrativos do universo ficcional de Doctor Who e para as análises dos elementos narrativos deste projeto foi escolhido o uso do modelo de *worldness* proposto por Lisbeth Klastrup e

²⁶ Produtores e diretores de séries e produtos áudio visuais, aqueles que definem os rumos e escolhas de um programa.

Susana Tosca. Mas com o intuito de não perder de vista o aspecto mais geral que envolve a obra de Doctor Who e correr o risco de tornar o estudo muito obscuro e fechado em si mesmo, foi feito um uso conjunto da metodologia proposta pela Gambarato, que busca contemplar várias áreas referentes a um objeto transmídia além da narrativa.

1.6.1 Worldness (*Mythos*, *Topos* e *Ethos*) e Coesão nos Universos Ficcionais

Klastrup e Tosca (2004), pesquisadoras de novas mídias e mundos virtuais nos introduziram o conceito de mundos transmídia. Segundo as autoras, mundos transmídia são sistemas de conteúdo abstrato do qual um repertório de histórias de ficção e personagens podem ser atualizados ou derivados através de uma variedade de formas de mídia.

O que caracteriza um mundo transmídia é que a audiência e os designers compartilham uma mesma imagem mental do *worldness* (Uma série de características distintivas desse universo) (TOSCA E KLASTRUP, 2004).

A ideia de *worldness* se origina a partir da primeira versão de mundo apresentado, mas pode ser elaborado e alterado ao longo do tempo, existindo uma base de fãs que acompanha esse universo por outras mídias.

Leitores que interagem com um mundo transmídia em qualquer das suas atualizações, como por exemplo, a série, o filme ou um jogo de Doctor Who, podem reconhecer o mundo pelas suas características abstratas, e esses leitores podem perceber se uma história em uma mídia está de acordo com o universo ao qual ela faz parte ou não.

Quando esse leitor encontra uma nova narrativa do universo do qual ele tem alguma ligação, seu imaginário automaticamente constrói novas correlações a partir dos elementos conhecidos e se essas estiverem coerentes com o novo cenário apresentado, essa experiência ganha mais significado.

Para analisar esses elementos característicos Klastrup e Tosca (2004) propuseram uma estrutura dividida em três grupos definidos como *mythos*, *topos* e *ethos*.

O *mythos* classifica o estabelecimento de conflitos e batalhas do mundo, bem como a apresentação dos personagens típicos. Neste item também estão inclusas lendas acerca de objetos e criaturas características apenas daquele universo. Pode-se dizer que

o *mythos* é a história por trás de todas as histórias, um conhecimento necessário para que se consiga interagir com ou interpretar os acontecimentos posteriores.

O *topos* classifica o estabelecimento do mundo em um período histórico específico, seus povos e seus costumes e detalhes do espaço e da geografia, como um mundo futurista e tecnológico ambientado em um planeta desértico; um mundo medieval com elementos de fantasia com uma natureza selvagem habitado por bestas furiosas; ou um mundo criminoso escondido no submundo dentro de um enorme ambiente urbano diatópico onde as pessoas usam armas laser, etc.

O *ethos* classifica as éticas e morais do mundo. Como o bem e o mal se comportam, por exemplo. Classifica também o tipo de comportamento que pode ser aceito como característico desse universo ou não.

Esses elementos constituem o que as autoras classificaram como *worldness*, esse termo define a sensação que faz o universo ficcional seja percebido como um mundo coerente e plausível. O *worldness* é um conceito abstrato percebido tanto pelos produtores, como pelos receptores e usuários de um universo ficcional. Esse modelo foi uma das ferramentas de análise que possibilitaram encontrar os elementos centrais que compõe o universo de Doctor Who, para poder responder os questionamentos do objetivo proposto pela pesquisa.

1.6.2 Absent Epic, Arcos de História Implícitos e Paralelismo

Percebe-se que as questões narrativas de um universo ficcional tem forte relação com a percepção de seus espectadores e um dos principais desafios na produção de vastas narrativas transmídia, é manter uma continuidade narrativa coerente para uma audiência de longa data, sem que a história fique tão complexa que crie uma barreira para os novos espectadores.

No cenário atual das grandes franquias, como Doctor Who, suas narrativas parecem ser tão longas, estão dispersas por tantas mídias e formatos diferentes, que parecem dificultar a existência de uma coerência narrativa. Matt Hills pesquisador inglês de mídias televisivas, *fandom*²⁷ e estudos de audiência, contrapõe essa ideia, pois segundo ele as narrativas realmente estão mais vastas e espalhadas como nunca antes estiveram, mas, as produtoras tem desenvolvido ferramentas para contornar essa situação. Hills (2009) aponta três dessas ferramentas em seu artigo “Absent Epic,

²⁷ Termo do inglês abreviado de “Fan Kingdom” algo como o reino dos fãs, usado para se referir a uma subcultura composta por fãs de determinada mídia.

Implied Story Arcs, and Variation on a Narrative Theme: Doctor Who (2005-2008) as Cult/Mainstream Television”:

*Absent epic*²⁸ algum evento importante e presumidamente espetacular para a narrativa que é apenas citado, mas não totalmente descrito.

Arcos de história implícitos que funcionam como uma espécie de acumulação lúdica de pequenos detalhes do pano de fundo da narrativa que ajudam a desenvolver os detalhes da continuidade.

E o **paralelismo** ou **variação de tema**, momentos da narrativa que são revividos de diferentes maneiras através dos episódios fazendo referência a acontecimentos antigos da série, assim recompensando a audiência leal que pode apreciar as diferenças e similaridades desses paralelos.

Com o *absent epic* é possível criar um espaço de especulação onde a audiência pode transitar e discutir possíveis direcionamentos da narrativa. Segundo Matt (2009), as séries de televisão não atingem um status *cult*²⁹ por apresentar um mundo todo “mobiliado”, mas porque conseguem chamar a atenção da imaginação da audiência para detalhes de um mundo ainda incompleto a ser explorado, onde ainda existe muito para ser desenvolvido e conhecido.

Matt (2009) exemplifica essa característica com a “Guerra do tempo” em Doctor Who, um evento que é apresentado no primeiro episódio das novas temporadas e é eventualmente retomado em outros episódios, fragmentos de informação vão sendo revelados, mas no geral detalhes do evento ainda são um grande mistério, é um mistério sempre muito presente, influenciando as ações de sentimentos do protagonista.

Os **arcos implícitos** funcionam como uma espécie de “dicas” sobre a narrativa, ganchos colocados na história de maneira sutil que podem ser percebidos com maior ou menor facilidade dependendo do conhecimento do espectador sobre a série, isso faz com que os espectadores de longa data consigam acompanhar níveis de narrativa mais profundos e significativos sem alienar ou barrar o entendimento da audiência mais recente ou casual. Isso é importante porque com o tempo a audiência mais antiga vai criando uma memória sobre a série que é difícil de ser alcançada rapidamente por novos espectadores.

²⁸ Do inglês, em tradução direta seria algo como a falta ou ausência épica, representa essa falta de algo de grandes proporções que não aparece diretamente na narrativa.

²⁹ *Cult* ou clássico é a denominação dada aos produtos da cultura popular que possuem um grupo de fãs ávidos. Geralmente, algo *cult* continua a ter admiradores e consumidores mesmo após não estar mais em evidência, devido à produção interrompida ou cancelada. Muitas obras e franquias, inclusive, atingem status de *cult* depois que suas “vidas úteis” supostamente terminarem.

Sobre essa memória os **paralelismos** e **variações de tema**, funcionam como uma espécie de retomada do assunto acompanhada de uma revitalização do mesmo, se mostrando como uma maneira de não tornar a narrativa rasa para a audiência de longo prazo, fazendo com que ela se sinta recompensada de alguma maneira pelo seu repertório e reconstruindo sua memória da série, aumentando ou reformulando o significado de eventos importantes.

Doctor Who faz uso desses **paralelismos** com frequência, referenciando arcos e personagens antigos de maneira a criar uma sensação de continuidade para a audiência mais cativa e criando para a audiência recente a sensação de um mundo vasto a ser explorado.

1.6.3 Horizonte de Expectativa

Os produtores de Doctor Who se preocupam com maneiras de amenizar os problemas de continuidade resultantes da vastidão do seu conteúdo e tempo de exibição. No tópico anterior foram apresentadas algumas ferramentas usadas para fortalecer a coerência narrativa e não alienar espectadores recentes da série, mas esses espectadores trazem também outra problemática, com o passar dos anos eles trazem invariavelmente uma nova bagagem cultural, e para uma série tão longa como Doctor Who, isso significa lidar com novas gerações, novos paradigmas sociais e culturais.

Para compreender essas relações o estudo buscou apoio nas teorias da estética da recepção, estudo que surgiu a partir das considerações teóricas realizadas por Hans Robert Jauss (1979), concebendo a relação entre leitor e literatura baseando-se no caráter estético e histórico da mesma. O valor estético, para o autor, pode ser comprovado por meio da comparação com outras leituras; o valor histórico, através da compreensão da recepção de uma obra a partir de sua publicação, assim como pela recepção do público ao longo do tempo.

A Estética da Recepção surgiu então com o objetivo de colocar o leitor em lugar de importância, entendendo a Literatura como processo de produção, recepção e comunicação, ou seja, uma relação dinâmica entre autor, obra, leitor e o sentido daí resultante.

O conceito de horizonte de expectativas é um dos postulados básicos da teoria de Jauss (1979) e engloba o limite do que é visível e está sujeito a alterações e mudanças, conforme as perspectivas do leitor. O horizonte de expectativas é responsável pela primeira reação do leitor à obra, pois encontra-se na consciência individual como um

saber construído socialmente e de acordo com o código de normas estéticas e ideológicas de uma época, assim a recepção é um fator social e histórico, pois as reações individuais são parte de uma leitura ampla do grupo ao qual o homem está inserido e que torna sua leitura semelhante a de outros que vivem na mesma época.

Apesar de Jauss (1979) tratar o assunto do ponto de vista da literatura entendemos que o conceito pode ser ampliado para outras mídias narrativas como filmes e séries, considerando as suas semelhanças para a questão. O saber prévio de um público, ou o seu horizonte de expectativas pode determinar a recepção. Um novo objeto dialoga com as experiências que o leitor possui, isso desperta lembranças e “conduz o leitor a determinada postura emocional e, com tudo isso, antecipa um horizonte geral da compreensão”. (JAUSS, 1979, p. 28).

O autor propõe examinar as relações atuais do texto com a época de sua publicação, averiguando qual era o horizonte de expectativas do leitor de então e quais necessidades desse público a obra atendeu. Dessa forma, por meio da releitura e do diálogo com a época, a história da literatura recupera a historicidade do texto literário.

O texto "O prazer estético e as experiências fundamentais da *poiesis*, *aisthesis* e *katharsis*" de Jauss fala da trajetória do "prazer estético", da sua exaltação pelos antigos ao seu desprezo como representação dos anseios da sociedade burguesa capitalista e da possibilidade da sua reabilitação a partir da experiência da modernidade. Nessa obra, o autor expõe a evolução histórica da ciência, da arte e da experiência estética, depois propõe três categorias fundamentais da fruição estética:

A *poiesis* seria o prazer que o sujeito tem diante da obra, segundo a qual o indivíduo pode "sentir-se em casa no mundo" pela criação artística. O homem alcança um saber que nem diz respeito ao conhecimento científico nem ao artesanato passível de reprodução. O prazer da criação na produção.

A *aisthesis* seria o prazer estético da percepção ante o imitado, a estética se coloca com o significado de conhecimento pela percepção e da experiência sensíveis.

A *katharsis* seria o prazer dos afetos provocados pelo discurso ou pela poesia capaz de fazer o observador mudar suas convicções ao liberar sua psique. *Katharsis* corresponde à função social das artes, inaugurando e mediando as regras de ação. Busca libertar o observador dos interesses práticos e de suas implicações, a fim de levá-lo ao encontro com a liberdade estética de sua capacidade de julgar através do prazer de si no prazer do outro.

Essas três categorias básicas da experiência estética, *poiesis*, *aisthesis* e *katharsis*, não devem ser vistas de forma hierárquica, mas sim como funções autônomas, podendo se completar, e podem ser entendidas também como produção, recepção e comunicação, respectivamente, e permitem aprofundar o conceito de horizonte de expectativa, e se apresentam como ferramenta útil para perceber o entorno de Doctor Who, os valores culturais impressos na obra e como esses valores dialogam com seus leitores.

1.7 Trabalhos Relacionados

Junto ao material teórico levantado para a pesquisa, foi feita uma pesquisa sistemática dos artigos recentes relacionados à nossa pesquisa, em que 12 artigos desenvolvidos a partir de 2012, correlacionados com as palavras-chave, Doctor Who, narrativas transmídia e *storyworld*, foram observados. Esse levantamento foi feito para compreender o que vem sendo pesquisado recentemente nessas áreas e qual o papel desta pesquisa nesse quadro atual, assim como a relevância dos objetivos da mesma.

Analisamos os artigos de Beddows, Booth, Davis, Eduard, Fast, Johnson, Kelly, Krzysztof, Ornebring, Pelusi e Skogerbo³⁰.

Foi possível perceber uma similaridade das referências utilizadas nesses artigos com as referências escolhidas por esta pesquisa. Nos artigos sobre narrativas transmídia percebe-se discussões embasadas por Dena e Jenkins, sendo interessante notar uma preocupação em como analisar grandes franquias e vastas narrativas, assim como proposto por esse projeto.

Notamos como os artigos relacionados à Doctor Who também abordavam a transmídia, vastidão narrativa e a importância de autores como Parkin e Hills que se apresentaram como nomes de credibilidade sobre o assunto, sendo Hills autor de dois dos artigos observados.

Nos artigos percebemos como as questões sobre *storyworld* vinham acompanhadas com as questões sobre transmídia e construção de mundos, também tendo como objetos de estudos grandes universos ficcionais como, por exemplo, Halo³¹, Transformers³² e Sherlock Homes.

³⁰ Todos os artigos descritos nas Referencias

³¹ Jogo eletrônico de 2001 com tema de ficção científica militar e mecânicas de tiro em primeira pessoa, desenvolvido pela Bungie e publicado pela Microsoft Game Studios.

Podemos concluir que os pesquisadores vêm demonstrando uma preocupação em compreender as estruturas de vastos universos ficcionais como Doctor Who e entender como essas mídias se comportam e lidam com sua vastidão. Entendemos que esta pesquisa tem preocupações similares e se encontra, portanto, em uma área relevante de pesquisa para o entendimento dessas estruturas.

1.8 Conclusões Parciais

Podemos perceber através dos estudos narrativos que novos modos de contar histórias surgem ao longo do tempo, notadamente impulsionados por avanços tecnológicos e mudanças culturais como a passagem da oralidade para a escrita, o desenvolvimento da imprensa e os novos meios digitais, passando por estruturas narrativas clássicas, seriadas, vastas e transmídia. Ao longo dessas transformações podemos observar a preocupação de estudos em compreender as estruturas de cada formato narrativo, como os modelos de Campbell, Vogler, Klastrup e Tosca.

Atualmente estamos vivendo uma fase de novos descobrimentos narrativos com o advento da cultura da convergência descrito por Jenkins. Os meios digitais e seus formatos possibilitaram o florescimento dos novos modelos de narrativas transmídia, e com essas, surgiram novos paradigmas a serem explorados, como questões das dificuldades de coesão em vastos universos ficcionais e desenvolvimento de grandes franquias. Percebe-se pelos artigos analisados dos trabalhos correlacionados, a preocupação dos novos pesquisadores em entender esses novos paradigmas.

³² Franquia de filmes de ação, tendo o primeiro filme dirigido por Michael Bay e produção executiva de Steven Spielberg, lançado 2007 o filme está entre as 60 maiores bilheterias do cinema.

2. UNIVERSO FICCIONAL DE DOCTOR WHO

Apesar do sucesso em manter uma série e toda sua produção transmídia por 55 anos, sendo a mais antiga série de ficção do mundo ainda em produção, Doctor Who ainda é uma série pouco conhecida fora do Reino Unido, esse relativo anonimato somado à vastidão narrativa pode ser uma barreira para iniciar o novo leitor da obra, uma breve descrição da série não é suficiente para que o leitor possa usufruir as análises e conclusões desenvolvidas neste projeto, portanto neste capítulo apresentaremos os principais elementos do universo ficcional de Doctor Who para que o leitor possa se familiarizar com a obra e tirar maior proveito deste trabalho.

Obras vastas como Doctor Who apresentam uma grande quantidade de elementos a serem considerados em uma análise detalhada, assim, escolhemos um guia para orientar esse processo. Gambarato (2013) propõe um contorno para a análise dos elementos essenciais que compõem um processo de design por trás de um projeto transmídia, para auxiliar as necessidades analíticas de designers e pesquisadores de produtos transmídia.

O modelo da autora apresenta 10 perguntas para orientarem a análise de um projeto ou obra, são elas (GAMBARATO, ano 2013, p.89):

- Premissa e Objetivos;
- Construção de Mundo;
- Narrativa;
- Personagens;
- Plataformas Mídiaicas e Gêneros;
- Extensões;
- Audiencia e Marketing;
- Engajamento;
- Estrutura;
- Estética.

Segundo a autora esse não é um modelo fixo, mais perguntas podem ser adicionadas, ou algumas até removidas para orientar a análise, ou ainda geral subtópicos em areas onde ser quer acansar mais profundidade e detalhamento, um exemplo apresentado pela autora seria perguntar dentro de “Premissas e Objetivos” sobre o que se trata o projeto, quais suas características principais, se é um projeto ficcional ou não (ou

uma mistura de ambos), qual sua principal função (entretenimento, informação, educação).

Para este trabalho optamos por uma abordagem mais ampla e abrangente, utilizando 7 tópicos, (Premissa e Objetivos), (Construção de Mundo), (Narrativa), (Personagens), (Plataformas Mídia e Gêneros), (Audiência, Marketing e Engajamento), (Estrutura e Estética).

2.1 Premissa e Objetivos

Em 1963 a BBC procurava uma atração para as noites de sábado que agradasse a crianças e adultos. O produtor canadense Sydney Newman, fã de ficção científica, teve a ideia de um programa com viés educativo, em que as viagens no tempo também serviriam para ensinar um pouco de história. Com o aumento da popularidade a série se consolidou como uma ficção científica com traços de suspense e mistério.

A série sempre teve caráter transmídia, e deu origem a outros produtos, como livros, revistas e tramas em áudio – o que manteve seus fãs fiéis mesmo no período em que a atração não foi exibida, de 1989 a 2005.

Hoje a série busca atingir um público cada vez maior e atingir novos mercados a exemplo da parceria recente com a Lego³³, no desenvolvimento do jogo Lego Dimensions. Sem perder de vista sua fiel base de fãs, para isso a produtora tem procurado renovar a série e produzir mais material transmídia.

2.2 Construção de Mundo

Analisando um panorama histórico sobre a produção de Doctor Who e algumas escolhas que refletem até hoje, é interessante observar como os produtores e escritores de Doctor Who souberam ser flexíveis e absorver situações favoráveis, contornando dificuldades e transformando alguns dos problemas encontrados no caminho em elementos narrativos que acabaram por construir o universo ficcional da série. Talvez o exemplo mais claro seja a famosa TARDIS (ver Figura 1), sigla para “Time and Relative Dimension(s) in Space. Algo como: “Tempo e Dimensão Relativas no Espaço”, a nave onde viajam o Doutor e seus companheiros. (PARKIN, 2009)

³³ Empresa Dinamarquesa de brinquedos, tendo como principal produto uma linha de brinquedos com o conceito de partes que se encaixam e permitem múltiplas combinações.

A TARDIS é uma nave disfarçada tecnologicamente de cabine policial, um modelo muito característico de Londres da década de 40, inicialmente a nave do Doutor não teria esse formato, mas as dificuldades técnicas de falta de espaço nas áreas da filmagem levaram os criadores a desenvolverem essa saída criativa, a nave possui essa aparência devido a um defeito no sistema de camuflagem, seu interior é muito maior do que o exterior, contendo inúmeras salas. Tudo isso por conta da tecnologia dos Senhores do Tempo, a raça ancestral que a construiu.

Figura 1: TARDIS



Fonte: Colourlovers

O protagonista, ao longo das temporadas, sofreu diversas modificações. Tal qual James Bond³⁴, é um personagem interpretado por diferentes atores ao longo dos anos. Como é um “senhor do tempo”, título dado àqueles da sua raça que viajam pelo tempo, o Doctor tem a capacidade de regenerar seu corpo para evitar a morte. Essa foi uma solução introduzida pelos roteiristas em 1966, quando o então ator que interpretava o personagem, William Hartnell, decidiu deixar a série, atualmente 13 atores já interpretaram o Doutor (ver figura 2).

Embora seja o mesmo personagem, cada um tem suas peculiaridades como diferentes sotaques e bordões. Ainda assim, compartilham suas características principais, como o seu senso moral e sua memória.

Durante a produção com o sétimo Doutor houve uma queda nos números de espectadores, declínio na percepção pública do programa e um espaço de transmissão menos proeminente, a produção da série de Doctor Who acabou sendo suspensa em 1989 por Jonathan Powell, produtor da BBC. Apesar disso mesmo que a produção

³⁴ James Bond, também conhecido pelo código 007, é um agente secreto fictício do serviço de espionagem britânico MI-6, criado pelo escritor Ian Fleming em 1953. O personagem foi apresentado ao público em livros, tornando-se um sucesso de venda e popularidade entre os britânicos e, logo a seguir, entre os países de língua inglesa. Na década seguinte, os livros viraram uma grande franquia no cinema.

própria estivesse sendo interrompida, a BBC esperava encontrar uma produtora independente para relançar o programa e reposiciona-lo no mercado.

Figura 2: Os Doutores



Fonte: Universo Who

Em determinado momento Philip Segal, que trabalhou para o braço televisivo da Columbia Pictures nos Estados Unidos, havia se aproximado da BBC sobre um empreendimento ainda em julho de 1989, enquanto a vigésima sexta temporada da série ainda estava em produção.

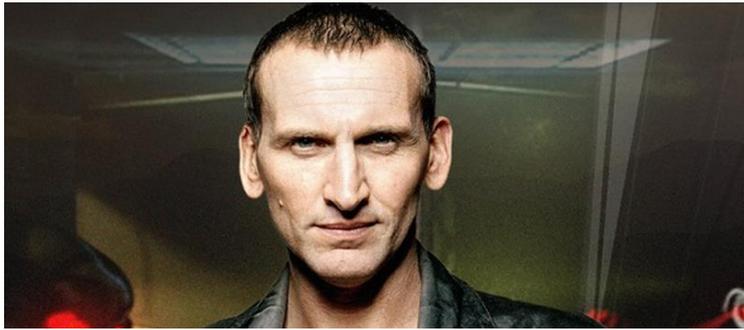
As negociações de Segal com a BBC levaram à produção de um filme para a televisão de Doctor Who, transmitido pela rede Fox em 1996, como uma co-produção entre a Fox, Universal Pictures, a BBC e BBC Worldwide.

Em 1996, Doctor Who já estava longe da televisão há 7 anos. Nessa época em uma produção conjunta entre Fox e BBC foi feito o filme da série, que seria utilizado como um piloto para uma nova versão do programa, num relançamento que também abrangesse o público americano. No entanto, apesar da boa audiência no Reino Unido, nos Estados Unidos o filme não agradou ao público, fazendo o projeto de trazer Doctor Who de volta à vida ser engavetado até 2005.

Com esse hiato a produção da série ficou dividida em duas etapas que ficaram conhecidas como série clássica e atual, na série clássica participaram oito atores interpretando o Doutor, sendo que um deles participou do filme. A série atual conta com os outros cinco atores.

O nono Doutor (ver figura 3) marcou o sucesso da retomada na produção da série, e os arcos de histórias do qual participou são um ponto de partida para a análise desenvolvida para entender a identidade da série atual.

Figura 3: O nono Doutor.



Fonte: Série, maníacos.tv

A TARDIS é um dos pontos chave da série, a nave é capaz de viajar no espaço e tempo, sendo palco de muitos episódios sendo relevante não apenas como meio de transporte. Na TARDIS o Doutor sempre está acompanhado de um ou mais companheiros, normalmente humanos que serve como um contraponto narrativo, mantendo-o na linha ou mostrando pontos de vistas diferentes sobre os eventos da série. O protagonista e seus companheiros estão cercados de inimigos como os Daleks.

As histórias se passam em vários lugares do espaço e do tempo, muitas localidades e datas diferentes não representadas na série, assim como inúmeras raças extraterrestres e outros tipos de formas de vida. Dos muitos planetas apresentados na série, três são os mais recorrentes: a Terra, palco de maior parte das aventuras; o lugar onde o Doutor se afeiçãoou e criou vínculos; Gallifrey, o planeta natal do Doutor e Scaro, o planeta natal dos Daleks.

2.3 Narrativa

Nascido em Gallifrey, ainda jovem o Doutor quebrou a primeira lei de sua raça: a não interferência. Seu irmão, Braxiatel teria de apagá-lo da existência, mas resolve dar-lhe a chance de fugir. Assim, o Doctor rouba uma obsoleta TARDIS Tipo 40 e foge de Gallifrey³⁵ com sua neta Susan Foreman.

Com dificuldades para controlar a nave, o Doutor acaba indo para a Terra e lá faz algumas viagens, até fixar-se na Inglaterra do século XX. Durante cinco meses, sua neta frequentou a escola de Coal Hill, onde levanta as suspeitas dos professores Barbara e Ian que decidem falar com seu avô, um homem que não parece gostar de receber visitas. Os professores seguem Susan e terminam sequestrados pelo Doctor, dentro da TARDIS.

³⁵ Planeta natal do Doutor

O Doutor não os deixa sair, pois desconfia dos professores e crê que eles poderiam denunciar seu segredo, assim o Doutor passa a viajar pelo espaço e tempo com seus novos companheiros.

Ao longo do tempo, vemos a arrogância do Doutor diminuir e sua confiança e o gosto pelos humanos crescerem. Esta afeição pela humanidade e seu planeta, torna-se uma marcante característica do personagem.

A história da série clássica se desenrola com as viagens do Doutor e seus companheiros, enquanto eles conhecem e enfrentam os inimigos do universo, ao mesmo tempo em que partes do passado do Doutor são reveladas e são mostrados detalhes da sua raça natal e sua relação com eles.

A história da série atual começa após a última grande Guerra do Tempo, em que o planeta do Doctor, Gallifrey, foi completamente destruído, restando apenas ele, o último Senhor do Tempo, após isso a história se desenrola mostrando as consequências dessa guerra até revelar o envolvimento do Doutor nessa guerra e desfechos das suas decisões.

2.4 Personagens

2.4.1 O Doutor

Doctor é nome adotado pelo renegado senhor do tempo de Gallifrey que viaja através do tempo e espaço com vários companheiros em sua TARDIS. Tornou-se uma grande lenda em todo o universo, depois de ter salvado o cosmos milhares de vezes ao longo da sua longa vida de mais de 900 anos. Na série atual 5 atores interpretaram o Doutor, sendo o nono, decimo, decimo primeiro, decimo segundo e o Doutor da guerra, no recorte desta pesquisa observamos o nono, decimo e decimo primeiro doutores (ver figura 4).

Figura 4: O nono (A), décimo (B) e decimo primeiro Doutor (C)



Fonte: Tardis.wikia

Embora um pacifista, quando absolutamente necessário, se mostra um grande guerreiro. De fato, algumas civilizações no universo, por exemplo, os habitantes das florestas Gama, traduziram a palavra Doutor como guerreiro, (TV: A Good Man Goes to War), enquanto outros o viam como um benfeitor compassivo, digno de sua admiração e compaixão. (TV: Último dos Senhores do Tempo, O casamento de River Song).

Desde os últimos anos de sua primeira encarnação em diante, ele adquiriu uma afinidade com a Terra e a raça humana. Depois de sair Gallifrey, ele voluntariamente escolheu passar seu tempo no planeta e a escolheu como o lugar do seu exílio durante a maior parte de sua terceira encarnação. Mesmo antes do desaparecimento de Gallifrey na guerra do tempo, o Doutor passou muito mais tempo na Terra do que na sua terra natal.

O verdadeiro nome do Doutor permanece desconhecido para todos, com algumas poucas exceções, como sua neta Susan, sua esposa River Song³⁶ (ver figura 5), assim como seu antigo amigo e atual inimigo o Mestre (um senhor do tempo como o Doutor, assim como esse, assumiu para si próprio o título de Mestre), (ver figura 6). De acordo com o Mestre, o Doutor escolheu este nome para refletir seu desejo constante de fazer as pessoas "melhor" (TV: The Sound of Drums).

Figura 5: River Song



Fonte: Tardis.wikia

³⁶ Personagem misteriosa das séries atuais de Doctor Who, conhecida por se tornar esposa do Doutor no futuro.

Figura 6: O Mestre



Fonte: Tardis.wikia

O decimo primeiro Doutor disse a Clara Oswald³⁷ que seu nome real não era tão importante, já que ele escolheu especificamente o título de "Doutor", "como uma promessa que você faz". (TV: O nome do médico) Esta promessa foi, "Nunca ser cruel ou covarde, nunca desistir." (TV: O Dia do Doutor). O decimo segundo Doctor afirmou que quando ele inicialmente adotou o título era "apenas um nome", que não tinha nenhum significado real até a sua primeira visita a Skaro. Foi através de sua oposição aos Daleks que o Doutor foi capaz de definir a si mesmo e perceber quem ele era.

2.4.2 Os Companheiros

O Doutor costuma está sempre acompanhado de um ou mais companheiros, normalmente algum humano e na sua maioria mulheres. Esses personagens fazem um contraponto narrativo com o doutor, geralmente são pessoas comuns que conhecem muito pouco do universo, além do seu mundo comum, são pessoas dotadas de qualidades e defeitos muito humanos.

O Doutor teve uma série de companheiro nas temporadas acompanhadas neste projeto, mas podemos citar 5 que foram as principais companheira, Rose, Martha, Donna, Amy e Clara.

Rose (ver figura 7) acompanhou o nono e decimo Doutor, quando se conheceram Rose tinha dezenove anos e vivia com uma mãe solteira, o Doutor a convidou para viajar com ele e ao longo do tempo ela acaba ajudando o Doutor a diminuir a dor que ele tinha como o único sobrevivente da guerra do tempo, sua relação com o Doutor foi se fortalecendo e um romance entre ambos acaba por se formar.

³⁷ Uma das principais Companheiras do Doutor nas séries atuais.

Figura 7: Rose Tyler.



Fonte: Tardis.wikia

Martha (ver figura 8) aparece no episódio "Smith and Jones" como uma estudante de medicina e se torna companheira da décima encarnação do Doutor, substituindo Rose Tyler. Assim como Rose Martha nutre um sentimento pelo Doutor mas não é correspondida. Martha acaba se afastando do Doutor, encontrando sua independência e se juntando a UNIT (United Nations Intelligence Taskforce), para defender a terra a sua maneira, se tornando uma aliada do Doutor em episódios futuros.

Figura 8: Martha Jones.



Fonte: Tardis.wikia

Donna (ver figura 9) conhece o décimo Doutor nas vésperas do seu casamento, que logo é interrompido quando ela descobre que seu noivo está envolvido com extraterrestres que querem destruir a Terra. De temperamento forte, Donna não tem medo de confrontar o Doutor e acaba se tornando uma espécie de irmã e amiga para o Doutor.

Figura 9: Donna Noble.



Fonte: Tardis.wikia

O Doutor conhece Amy (ver figura 10) ainda quando criança e se torna uma espécie de amigo imaginário para ela, mais tarde ele retorna e Amy se torna a principal companheira do Doutor desde a quinta até a sétima temporada, acompanhando as aventuras da décima primeira encarnação do Doutor ao lado de seu noivo, Rory Williams e da misteriosa River Song, Amy e Rory se tornam como uma família para o Doutor.

Figura 10: Amy Pond.



Fonte: Tardis.wikia

Aparecendo na sétima temporada Clara (ver figura 11), aparece como uma figura misteriosa impossível de existir por conta das circunstâncias nas quais conhece o Doutor, embora assegurado pelo scanner da TARDIS que Clara era apenas uma "garota normal", o Doutor busca resolver o mistério em torno de sua companheira.

Figura 11: Clara Oswald.



Fonte: Tardis.wikia

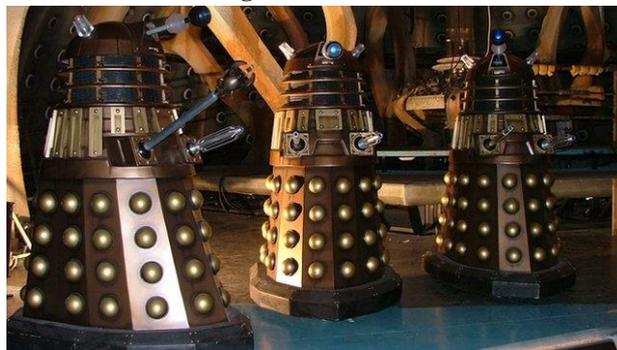
Os companheiros junto com o Doutor atuam como heróis da narrativa, mas são eles que sofrem as maiores transformações e evoluções pessoais. Todos eles acabam por desenvolver alguns conflitos com o Doutor, mas também afeições muito profundas.

Os companheiros desenvolvem também um papel muito importante de dualidade com o Doutor, atuando muitas vezes como o coração enquanto o Doutor atua como a mente do grupo.

2.4.3 Os Antagonistas

O Doutor tem uma lista extensa de antagonistas, e apenas alguns deles aparecem de forma recorrente na série. No geral os antagonistas são alienígenas, raças inteiras de seres com morais sinistras e destrutivas, ou indivíduos gananciosos ou loucos de extremo poder e conhecimento científico. Dos inimigos do Doutor os mais conhecidos são sem dúvida os Daleks (ver figura 12).

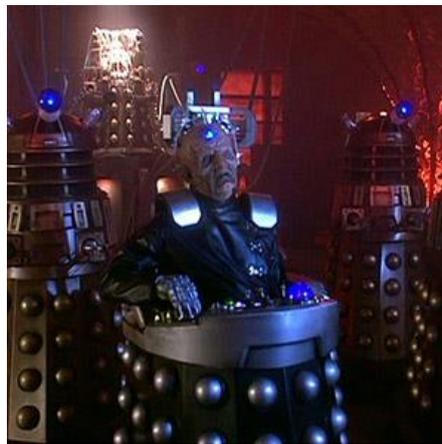
Figura 12: Daleks



Fonte: Tardis.wikia

Os Daleks são uma raça de mutantes extraterrestres que vivem em uma couraça de metal. As origens dos Daleks remontam ao planeta Skaro, onde foram criados pelo cientista Davros³⁸ (ver figura 13). Seus corpos são cobertos por uma peça metálica os tornando uma espécie de tanque onde possuem apenas um "olho". Os Daleks são uma raça obcecada pelo poder e conquista e movidos pelo ódio, estando dispostos a massacrar povos inteiros para manterem-se soberanos. São uma raça extremamente evoluída cientificamente e possivelmente a maior ameaça do universo, por muito tempo foram os piores inimigos dos Senhores do Tempo.

Figura 13: Davros



Fonte: Tardis.wikia

Os Daleks são considerados umas das chaves do sucesso da série, após sua estreia se converteram em um sucesso instantâneo, mas além deles podemos citar outras raças importantes que aparecem nas séries atuais.

Os Cybermen (ver figura 14), raça de ciborgues, eram originalmente uma espécie de humanoides originários do planeta gêmeo da Terra, Mondas, que começaram a implantar mais e mais peças artificiais em seus corpos, como um meio de autopreservação. Isto os levou a se tornarem friamente lógicos e calculistas, com todas as emoções apagadas de suas mentes. Eles têm como objetivos evoluir outras raças compatíveis como os humanos, os transformando em Cybermen.

³⁸ Originalmente o líder da elite científica no planeta Skaro, se tornou mais conhecido como o criador dos Daleks, resultados de suas tentativas de acabar com a guerra em Skaro.

Figura 14: Cybermen.



Fonte: Tardis.wikia

Os Anjos Lamentadores (ver figura 15) são uma raça de criaturas predadoras, com uma aparência de estátuas de pedra. Eles foram introduzidos no episódio de 2007 "Blink", depois voltaram a aparecer em vários outros episódios, possuem uma aparência de estatuas de pedra devido a um mecanismo de autodefesa e preservação, eles têm uma espécie de “trava quântica”, quando observados por qualquer outro ser consciente eles entram em um estado de animação suspenda e ficam congelados no tempo em forma de estatuas, ficando virtualmente indestrutíveis nesse estado. Quando não são observados, entretanto eles ficam livres para se mover sendo extremamente rápidos e letais.

Figura 15: Anjos Lamentadores.



Fonte: Tardis.wikia

O silêncio (ver figura 16) é uma ordem religiosa de humanóides alienígenas, sua primeira aparição aconteceu em "The Impossível Astronaut", inspirados na pintura expressionista de Edvard Munch O Grito, e os homens de preto. A existência do silêncio é um segredo, eles tem a capacidade de fazer com quem os vê se esqueçam sobre eles depois de olhar para longe, mas as criaturas afetadas pela perda de memória mantem as sugestões feitas a eles pelo silêncio, como uma especie de hipnose. Com isso eles conseguem ter uma influência generalizada em toda a humanidade sem que sejam ao menos percebidos.

Figura 16: O Silêncio.



Fonte: Tardis.wikia

2.4.4 Os “Nativos”

Nativo foi uma palavra escolhida durante a pesquisa para definir uma quantidade de personagens na série que fazem parte do espaço-tempo onde o Doutor e seus companheiros “aterrissam”, podem ser humanos comuns ou alienígenas de muitos tipos e atual em varias funções narrativa, como aliados, mentores e antagonistas.

2.5 Plataformas Mídiaicas e Gêneros

A principal mídia de Doctor Who é sua série de televisão, mas existem outras mídias importantes, as mais expressivas são as séries de televisão de Torchwood, Sarah Jane e K9.

Torchwood é um *spin-off* da série principal, foi o primeiro spin-off de Doctor Who desde o piloto do K9 em 1981 e o primeiro a ser contratado para uma série de 13 partes completo. Foi originalmente apresentada como as aventuras do departamento de Torchwood localizado em Cardiff e mais tarde a equipe de Torchwood que o sucedeu, foi criado na Terra após os acontecimentos de Doomsday (TV: Doomsday) como um departamento para estudar e proteger a terra de ameaças extraterrestres.

A série ainda não contou com o próprio Doutor, embora o som característico da TARDIS do doutor é ouvido no episódio final da primeira temporada, e outras referências de diálogo foram feitas, mais recentemente.

Sarah Jane Smith é uma série baseada na personagem do mesmo nome, Sarah foi uma jornalista investigativa que viajou com o Doutor em sua terceira e quarta encarnações. Uma das poucas pessoas que o Doutor considerou um de seus melhores amigos. Em sua vida mais tarde, Sarah continuou a repelir qualquer ameaça alienígena,

ao mesmo tempo apoiando alguns aliados do Doutor, essas aventuras a levam a assumir seus próprios companheiros, formando seu próprio grupo constituído por seus filhos adotivos de origens alienígenas Lucas e Sky, e seus jovens vizinhos, Maria, Clyde e Rani. Cada um tinha suas habilidades que ajudaram Sarah em suas aventuras.

K9 foi um spin-off mostrando as aventuras do personagem K9 o cão robótico construído pelo Doutor, que acabou se tornando muito popular na época da sua introdução.

Outras mídias importantes são os quadrinhos, audios e livros, esses mostram aventuras do Doutor não apresentadas na série e que normalmente não interferem na cronologia da mesma, mas que apresentam aspectos não apresentados que ajudam a expandir o universo narrativo de Doctor Who. Mais recentemente os jogos trazem uma abordagem mais interativa que permite explorar esse universo, dentre esses vale pontuar Doctor Who: Adventures in Time and Space, que será abordado na pesquisa. Esse jogo de RPG permite ao jogador interpretar um personagem dentro do universo da série e viajar pelos lugares conhecidos enfrentando as mesmas ameaças enfrentadas pelo Doutor.

Dentre essas mídias existe uma produção extensa de anos, além de outras mídias de menor impacto narrativo que ajudam a contribuir para a consolidação do universo de Doctor Who no imaginário popular, como brinquedos, cartões, histórias curtas, músicas, entre outros.

2.6 Audiência, Marketing e Engajamento

Doctor Who tem uma base de fãs de longa data e muito fiel, quando a série foi cancelada em 1989, o fato de possuir uma base de fãs que continuou consumindo os outros produtos como livros e quadrinho possibilitou o retorno da série em 2005.

Desde seu reinício, a série sempre obteve altos índices de audiência. Entre os mais de 600 episódios transmitidos, o de maior audiência na Grã-Bretanha foi *City of Death*, de 1979, com Tom Baker no papel principal e escrito por Douglas Adams (autor do clássico de ficção científica *O Guia do Mochileiro das Galáxias*). Mas de 16 milhões de britânicos, ou seja, mais de um a cada quatro pessoas no país, assistiram à transmissão do episódio. (TARDIS WIKIA, 2016)

A fama da série é tamanha que na atualidade o *Doctor Who* é um dos programas da BBC de mais sucesso no mundo. Na Grã-Bretanha, a série é considerada *cult*, e seus

fãs são conhecido como "Whovians". Por ser uma série acompanhada por várias gerações diferentes, se converteu em parte da cultura britânica.

Mas esse fenômeno também se expandiu para outros lugares. Nos Estados Unidos há uma grande base de fãs, e nos países latino-americanos também existem vários grupos organizados de seguidores da série.

Nos últimos 50 anos, Doctor Who acompanhou muitas tendências e também definiu algumas tendências de marketing. Há poucos programas de televisão que ainda são vibrante e relevante depois de meio século, mas apesar do tempo a marca de Doctor Who cresce e estamos vendo novos públicos se envolver com o show e se conectar com o personagem.

Segundo Kenyon (2014), diretor de marcas da BBC em entrevista, é fascinante ver os fãs em todo o mundo encontrando inspiração em Doctor Who e quando uma comitiva da empresa foi para Nova York e pediu aos fãs para dizer o que o show significa para eles, a resposta segundo ela foi incrivelmente comovente.

Tivemos fãs nos dizendo que o Doutor os fez se sentir importante, não importa quem eles são, ele atingiu as crianças com autismo e ajudou as pessoas através de doença na família e até mesmo depressão. O show tem alcançado uma conexão emocional incrível com os fãs e é por isso que é uma marca extraordinária para trabalhar e por isso que estamos todos muito orgulhosos de fazê-lo. (KENYON, 2014, tradução nossa)

Mesmo sendo uma série que atingiu certo estatus *cult*, os produtores buscam consiliar essas características com aspectos mais populares da série e atingir o maior número de espectadores possíveis, entre jovens e adultos.

2.7 Estrutura e Estética

A série passou pelas mãos de muitos roteiristas e produtores, e com tanto tempo de produção talvez seja difícil definir as qualidades estéticas de Doctor who, mesmo Robert Shearman (um dos roteiristas do primeiro ano da série atual) em entrevista disse não conseguir definir a série totalmente, mas respondeu como ele vê Doctor Who.

Na primeira temporada da série atual, de acordo com o próprio Shearman (2011), nem mesmo a faixa etária da série estava definida. Eles não sabiam se estavam criando algo para crianças, adolescentes ou adultos. Talvez isso tenha ajudado a definir uma das primeiras características da série: seu foco não é uma faixa etária, mas um tipo de visão de mundo que pode ser compartilhado por adultos, jovens e talvez até crianças.

Uma filosofia de vida que reúne a pureza das amizades e o senso de responsabilidade e fidelidade que nos leva a nos sacrificar pelos outros.

Apesar da ambientação de ficção científica apenas recentemente os roteiristas parecem ter passado a ter uma preocupação maior com a consistência científica e talvez esse realmente não seja um ponto central da história, Segundo Neil Gaiman, escritor que participou como roteirista da série no episódio (TV: The Doctor's Wife):

Doctor Who nunca pretendeu ser uma ficção científica dura ... Na melhor das hipóteses Doctor Who é um conto de fadas, com a lógica de conto de fadas sobre este homem maravilhoso nessa caixa azul grande que no início de cada história aterrissa em algum lugar onde há um problema (NEIL GAIMAN, 24 de maio, 2010)

A série tem uma estrutura dividida por temporadas, cada grupo de temporadas conta história de uma das encarnações do Doutor, na nova parte da série o novo doutor apareceu em uma temporada, e o décimo e décimo primeiros doutores tiveram 3 temporadas cada.

Cada temporada da nova geração tem uma média de dez arcos de história, sendo esses arcos construídos com um episódio único ou com dois episódios.

Fora os episódios centrais a série ainda conta com episódios especiais que costumam aparecer entre as temporadas e fazer uma transição da narrativa de uma temporada para a outra.

2.8 Conclusões Parciais

O universo de Doctor Who é muito vasto e complexo e, portanto, a série já passou por muitos obstáculos como o hiato de 16 anos na produção da série de televisão, apesar disso a relação de proximidade dos fãs com o universo ficcional de Doctor Who e a flexibilidade dos produtores possibilitaram a extensão da produção desse universo até a sua atual consolidação, fazendo com que a obra tenha sobrevivido por 55 anos de trajetória. Essas questões da relação de produção e relação com os fãs dialogam com os elementos da *poiesis*, *aisthesis* de Jaus.

Podemos observar como a *poiesis* ou “produção” na obra de Doctor se beneficiou da criatividade e flexibilidade dos produtores e escritores, muitos dos elementos icônicos da série surgiram devido ao formato serializado e as dificuldades de produção, como a TARDIS e a regeneração do Doutor que são hoje elementos importantes na narrativa, mas tiveram sua concepção graças a dificuldades técnicas dos

produtores, já a *aisthesis* ou “recepção” ocorreu de forma a criar uma forte ligação com os espectadores da obra, esses elementos por si só poderiam ser aprofundados para sondar as características que possibilitaram Doctor Who atingir seu sucesso, mas é na *katharsis* ou “comunicação” que este projeto tem seus objetivos, buscando identificar os elementos criados pelos produtores e recebidos pela audiência que geram significações mais profundas para a audiência, esses elementos, entendemos como os arquétipos centrais da série que são gerados entre a produção e a recepção da obra, sendo nesses arquétipos que se encontram o prazer dos afetos provocados pelo discurso ou pela poesia capaz de fazer o observador mudar suas convicções ao liberar sua psique.

3. APLICAÇÃO DA METODOLOGIA DE ANÁLISE NARRATIVA E ANÁLISES

Para o desenvolvimento da metodologia proposta foi primeiramente levantado todo o material teórico para embasamento da pesquisa. Tendo como objetivo encontrar os arquétipos centrais que definiam a identidade da série, primeiramente foi necessário encontrar elementos que pudessem indicar as características intrínsecas da série, para isso foram escolhidas as estruturas da jornada do herói redefinida por Vogler e o *worldness* de Klastrup e Tosca.

A jornada do herói foi utilizada com o objetivo de mapear a narrativa da série e pontuar os elementos mais recorrentes e marcantes que se apresentaram.

O *worldness* foi utilizado com o objetivo de mapear o universo da narrativa da série e pontuar os elementos mais recorrentes e marcantes desse universo ficcional.

Tendo as estruturas de análise escolhidas foi feita uma escolha do recorte da série a ser acompanhada. Doctor Who tem uma vasta extensão de episódios e de outras mídias que compõem seu universo narrativo, a série é dividida em duas partes principais, às temporadas clássicas e as atuais, essa divisão existe devido ao hiato que houve na sua produção de 1989 até 2005, foram escolhidos para análise do projeto apenas as temporadas da série atual (a partir de 2005) e apenas as temporadas concluídas até o início do desenvolvimento do projeto, totalizando um recorte de 7 temporadas com 13 episódios cada.

Posteriormente foi feito então o acompanhamento áudio visual da série de TV de Doctor Who, analisada mediante às estruturas apresentadas no material da jornada do herói e do *worldness*. O material da série foi então catalogado em uma série de tabelas, divididas da seguinte maneira:

Episódios < Arco de História < Temporada < Série completa

Essa organização parte da microestrutura para a macroestrutura da série, a coleta de dados foi feita a cada episódio, e a cada arco de história esses dados foram catalogados dentro das estruturas propostas.

Para extrair os dados em cada arco de história foi usado o modelo da jornada do herói atualizado por Vogler (2006), posicionando o arco de história dentro das etapas da

jornada, e os dados pertencentes ao *worldness* foram catalogados de acordo com o *mythos*, *topos* e *ethos* apresentados em cada arco.

Depois de feita a catalogação dos dados dos arcos de história referentes a uma temporada, toda essa informação foi comparada buscando identificar os elementos e padrões mais recorrentes, esses foram pontuados e catalogados em uma nova sessão que representa a identidade observada em cada temporada. Esse método foi aplicado sucessivamente a cada temporada da série.

Foram geradas um total de 156 tabelas (disponíveis no Apêndice deste trabalho), sendo destas 74 tabelas da jornada do herói referentes a cada arco de história, 74 tabelas do *worldness* referente a cada arco de história, 3 tabelas da jornada do herói referentes a cada temporada, 3 tabelas do *worldness* referentes a cada temporada, 1 tabela final da jornada do herói referentes ao recorte observado como um todo e 1 tabela final do *worldness* referentes ao recorte observado como um todo.

3.1 Tabelas

Para criar um panorama geral da metodologia utilizada na análise da série apresentaremos apenas uma parcela das tabelas geradas, ilustrando a coleta de dados baseados na estrutura da jornada do herói e nos parâmetros do *mythos*, *topos* e *ethos*.

Apresentaremos para cada uma das duas estruturas uma tabela referentes à análise dos arcos de história da primeira temporada e uma tabela referente à compilação de todos os arcos de história contidos na primeira temporada e por fim as tabelas finais geradas para a jornada e o *worldness*.

Podemos perceber através das tabelas a forma como as informações foram coletadas e notar como já nessa etapa foi possível identificar padrões e agrupar informações relevantes para as análises que serão apresentadas no próximo tópico das análises.

3.1.1 Exemplo de Tabelas de Arco de história

A seguir um exemplo do material coletado referente à análise da jornada do herói e do *worldness* no primeiro arco de história analisado.

Tabela 6- 1ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: Rose			
Jornada do herói	Arco de história 1		
Mundo comum	Mundo comum	Londres	Vida cotidiana
Chamado à aventura	Coisas estranhas acontecem no subsolo do shopping	Os manequins começam a se mover e atacará a Rose	
Recusa do chamado	Tentativa de fuga	Incredulidade	
Encontro com mentor	Doutor salva Rose	Doutor explica a situação para Rose	
Primeiro limiar	Rose fica intrigada e curiosa com o Doutor		
Testes, Aliados, Inimigos	Rose pesquisa sobre o Doutor na internet	Rose se encontra com uma pessoa que também busca o Doutor	Essa pessoa acredita que o Doutor é um alienígena
Aproximação da caverna	O namorado de Rose é sequestrado e substituído por um homem de plástico	Rose e o Doutor vão atrás do alienígena por traz dos problemas	O Doutor confirma que é um alienígena
Prova suprema	O doutor tenta negociar com o alienígena, é mal entendido e o alienígena inicia o plano de invasão	O Doutor é capturado, mãe de Rose fica em perigo	Rose salva o Doutor e derrota o alienígena
Recompensa	Com a derrota o plano de invasão falha	A Mãe de Rose fica a salvo	
Caminho de volta	O doutor leva Rose e o Namorado de volta para o seu mundo comum		
Ressurreição	O Doutor chama Rose para viajar com ele		
Retorno com o elixir	Ela recusa a principio mas depois aceita	Rose entra com o Doutor na Tardis deixando seu mundo comum para trás	
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Mundo Comum, Londres da Época		Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	O espaço dentro da TARDIS		Doutor pacifista, diplomata
Rose busca encontra seu lugar no mundo, se encontrar	Shopping, Casa e o Parque		Doutor se refere aos humanos como inferiores
Aventura, mistério	Covil Alienígena escondido na Terra		Rose corajosa e aventureira
Conflito com raças alienígenas	Raça alienígena Nestene invasora, sobrevivente		Doutor subestima e zomba de Mickey

Fonte: Autor

3.1.2 Exemplo de tabelas de Temporada

A seguir os resultados da compilação de todo o material coletado referente à análise da jornada do herói e do *worldness* nos arcos de história analisados referentes à primeira temporada da série, nessa fase já foi possível quantificar numericamente os elementos catalogados e começar a identificar alguns padrões.

Tabela 7- 1ª Temporada – Compilação Jornada do Herói e *Worldness*

Compilação 1ª Temporada (Jornada do Herói e <i>Worldness</i>)			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Em 6 arcos de historia a TARDIS foi o ponto inicial da historia,	Em 3 arcos o tempo atual de Rose foi o ponto inicial	Em 1 arco de historia os personagens não sabiam de onde tinham vindo
Chamado à aventura	Em 4 arcos de historias coisas misteriosas acontecem e chamam a atenção dos personagens	Em 3 arcos de historia os personagens viajam no tempo pro curiosidade ou par ver algum momento importante	Em 3 arcos alguém precisa de ajuda ou acontece alguma emergência
Recusa do chamado	Em 4 arcos não houve recusa do chamado	Em 3 arcos os acompanhantes ficaram incrédulos e não quiseram acompanhar o Doutor	Em 3 arcos os personagens estão separados ou impossibilitados de atender ao chamado
Encontro com mentor	No primeiro arco o Doutor é o mentor	Em 5 arcos não houve encontro com mentor	Em 4 arcos algum “nativo” explicou a situação para o grupo
Primeiro limiar	Em 5 arcos o grupo se depara com algo estranho ou alienígena	Em 4 arcos vidas são colocadas em risco e em 1 arco Rose muda o curso da historia colocando todos em perigo e em 1 arco o vilão é revelado	Em 9 arcos o grupo é envolvido em 4 mistérios e 5 conspirações
Ventre da baleia	Em 3 arcos algum dos personagens é capturado/preso e em 2 arcos o vilão é revelado	Em 6 arcos algum “nativo” ajuda o grupo	Em 5 arcos o grupo é envolvido em alguma intriga e em 3 arcos em algum mistério
Aproximação da caverna	Em 4 arcos algum personagem é capturado/preso	Em 5 arcos um mistério é revelado	Em todos os arcos a vida de algum é colocada em risco Em 4 arcos pessoas morrem
Prova suprema	Em 4 arcos algum personagem é capturado/preso	Em 7 arcos um “nativo” salva o grupo, em 2 desses o “nativo” se sacrifica para salva o grupo	Em 2 arcos um mistério se revela Em 6 arcos o grupo é enganado ou traído de alguma forma
Recompensa	Em 7 arcos “mundo” é salvo Em 1 arco(ultimo da temporada) o mundo é destruído	Em 3 arcos pelo menos um personagem importante é salvo Em 2 arcos historia é restaurada	Em 1 arco um mistério é revelado Em 2 arcos algo inesperado acontece com o vilão e sua postura moral
Caminho de volta	Em 2 arcos não houve caminho de volta Em 3 arcos o Doutor leva um acompanhante de volta para sua casa	Em 3 arcos o Doutor busca uma maneira de impedir o vilão	Em 1 arco um mistério é revelado Em 1 arco um ou mais personagens importantes são salvos Em 2 arcos algum personagem fica frustrado com outro personagem do grupo
Ressurreição	Em 3 arcos o Doutor convida um personagem para viajar com ele na TARDIS Em 2 arco um ou mais personagens importantes são salvos Em 2 arcos o “mundo” é salvo	Em 2 arcos não houve ressurreição Em 2 arcos um personagem se sacrifica	Em arcos 3 Rose fica em conflito com o seu mundo comum e seu mundo especial
Retorno com o elixir	Em 6 arcos o grupo retorna para a TARDIS	Em 3 arcos algum personagem tem recompensa ou evolução moral	Em 1 arco um ou mais personagens importantes são salvos Em 1 arco o Doutor se sacrifica e morre

Mythos	Topos	Ethos
Todos os arcos envolveram viagem no tempo	Reino unido no tempo atual de Rose apareceu em 3 arcos Reino Unido no tempo do pai de Rose apareceu em 1 arco de historia O satélite 5 aparece em 3 arcos de historia em tempos diferentes 2 arcos de historia se passaram no passado do Reino Unido em momentos históricos 1 arco de historia se passou no tempo de Rose mas em uma base militar nos EUA	Em 9 arcos de historia o Doutor teve uma postura de superior e cheio de si Em 1 arco de historia o Doutor teve uma postura de medo e ódio com relação aos Daleks e a guerra do tempo
7 arcos de historia envolveram algum mistério relacionado ao Doutor ou a guerra do tempo Em 2 arcos envolveram algum mistério sobre os Daleks e o medo dele pelo Doutor	4 arcos no tempo “atual” 3 arcos no passado 3 arcos no futuro	Em 7 arcos o Doutor foi diplomata pacifista Em 5 arcos o Doutor buscou eliminar os vilões de alguma maneira
Em 6 arcos de historia tiveram houve conflito com raças alienígenas	Apareceram pelo menos 8 raças alienígenas importantes OS Daleks e os Slitheen apareceram em mais de um arco de historia	Em 2 arcos a população era manipulada pelo sistema
Em 3 arcos o curso da historia foi alterado	O Doutor teve 3 companheiro diferentes Michey e a mãe de Rose não viajaram na TARDIS mas apareceram em mais de um episodio e foram importantes para a historia e ajudaram de alguma forma	Em 6 episódios Rose foi corajosa e aventureira Em 4 episódios ela estava com medo e confusa
Em 1 episodio foram citados os agentes do tempo	Pelo menos 8 ‘nativos’ foram importantes para a historia e ajudaram de alguma forma	2 arcos de historia foram marcados por choques culturais 4 arcos de historia foram marcados pela cobiça/ganancia de algum personagem
Os temas principais abordados na série foram, Ficção, Aventura, mistério e suspense, depois drama e romance		Em 6 arcos de historia o Doutor teve algum tipo de atrito com seus companheiros em forma de ridicularização, disputa ou frustração

Fonte: Autor

3.1.3 Tabelas Finais

Com todo o material coletado foi possível gerar duas tabelas finais, uma para a jornada do herói e uma para o *worldness*, nessa fase foram encontrados vários padrões relevantes e os elementos das tabelas foram ordenados de acordo com algumas características, separadas por cores, por exemplo, os elementos referentes a mistérios na jornada estão separados pela cor roxa, os elementos referentes à TARDIS com a cor azul, o Doutor e os heróis com a cor verde, e assim por diante.

Os padrões encontrados foram os seguintes:

Tabela 8- Índice compilação final Jornada do Herói

Cinza	Não houve essa etapa da jornada
Roxo	Mistérios apresentados
Roxo claro	Mistérios revelados
Azul	Etapas relacionadas à TARDIS
Verde claro	Etapas relacionadas ao Doutor
Rosa	Etapas relacionadas aos companheiros
Bege	Etapas relacionadas aos “nativos”
Cinza escuro	Vidas colocadas em risco (perigo)
Preto	Mortes
Amarelo	Acidentes, Intrigas e Traições
Amarelo claro	Personagens foram salvos de alguma maneira
Marrom	Personagens foram presos ou capturados de alguma maneira
Laranja	Ocorreu algum tipo de fuga, perseguição
Salmão	Os heróis se separaram ou se desentenderam de alguma maneira
Azul escuro	Algum personagem se sacrificou
Verde	A situação problema foi resolvida e personagens receberam algum tipo de recompensa
Verde abacate	Algum personagem recebeu algum tipo de punição

Fonte: Autor

Tabela 9- Índice compilação final *Worldness*

Rosa claro	Tema da narrativa
Branco	Assuntos e aspectos da narrativa
Azul claro	Tempo e Espaço onde se passa a narrativa
Magenta	Personagens “nativos” ”terrestres”
Cinza escuro	Alienígenas
Verde	Aspectos do Doutor
Salmão	Aspectos dos Companheiros

Fonte: Autor

O agrupamento desses elementos definiram a formação dos principais arquétipos encontrados na série e que serão apresentados no próximo tópico das Análises, observando as tabelas 8, 9 e 10 é possível rapidamente perceber sinais de interesse e relevância, a quantidade numérica de elementos relacionados a mistérios se sobressai facilmente, assim como a quantidade de “prisões”, também podemos observar como alguns elementos se encontram agrupados em determinadas etapas da jornada, enquanto outros aparecem quase que em toda a jornada. Toda essa informação foi usada para gerar o corpo dos arquétipos que serão apresentados.

Tabela 8- Compilação Jornada do Herói Final (1)

Compilação Jornada do Herói - Final					
Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com mentor	Primeiro limiar	Testes, Aliados, Inimigos
	7x Não houve chamado	42x Não houve recusa do chamado	28x Não houve encontro com mentor	1x Não houve limiar	
	26x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	1x Algum mistério foi apresentado	15x Algum mistério foi apresentado	8x Algum mistério foi apresentado
	11x Os personagens viajam no tempo por curiosidade ou para ver algum momento histórico	1x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	9x Algum mistério foi revelado	18x Algum mistério foi revelado
52x A TARDIS foi o ponto inicial da história	1x Algum personagem foi convidado para viajar na TARDIS	2x A TARDIS ficou perdida		1x A TARDIS ficou perdida	
		5x O Doutor ficou relutante	4x O Doutor foi um mentor	43x Os heróis confrontaram algo estranho ou alienígena	5x Os heróis arquitetaram algum plano
18x O tempo “atual” dos companheiros foi o ponto inicial	10x Alguma mensagem foi enviada ou recebida	4x Algum acompanhante ficou relutante em acompanhar o Doutor	8x Um companheiro foi um mentor	7x Os heróis investigaram a situação	23x Os heróis investigaram a situação
7x O mundo especial foi o ponto inicial			32x Algum “nativo” foi um mentor	3x Os heróis se desentenderam com algum “nativo”	23x Algum “nativo” foi um aliado
			2x O vilão foi um mentor	15x Vidas foram colocadas em risco	11x Vidas foram colocadas em risco
				7x Pessoas morreram	7x Pessoas morreram
	14x Algum acidente levou os heróis para outro destino	1x Algum acidente levou os heróis para outro destino		5x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	7x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga
	9x Alguém precisou de ajuda ou ocorreu alguma emergência		1x Algum personagem foi salvo	5x Algum personagem foi salvo	5x Algum personagem foi salvo
	2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	7x Algum personagem ficou preso ou foi capturado		9x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	18x Algum personagem ficou preso ou foi capturado
		2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	7x Ocorreu alguma fuga ou perseguição
1x Os heróis estavam separados	1x Os heróis estavam separados	5x Os heróis estavam separados		2x Os heróis se separaram	7x Os heróis se separaram
					3x Algum personagem se sacrificou

Fonte: Autor

Tabela 9- Compilação Jornada do Herói Final (2)

Compilação Jornada do Herói - Final					
Aproximação da caverna	Prova suprema	Recompensa	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
		1x Não houve recompensa	13x Não houve caminho de volta	5x Não houve ressurreição	7x Não houve retorno com o elixir
9x Algum mistério foi apresentado		2x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	2x Algum mistério foi apresentado
32x Algum mistério foi revelado	18x Algum mistério foi revelado	3x Algum mistério foi revelado	3x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado
4x A TARDIS ficou perdida		4x A TARDIS foi recuperada	6x Os heróis retornaram para a TARDIS	5x Algum personagem foi convidado para viajar na TARDIS	54x Os heróis retornaram para a TARDIS
6x Os heróis arquitetaram algum plano	29x O Doutor resolveu a situação	8x O “tempo” foi restaurado			4x Algum companheiro se juntou aos heróis
14x Os heróis investigaram a situação	11x Um companheiro resolveu a situação		14x Algum personagem retornou para seu mundo comum	1x Um companheiro resolveu a situação	3x Algum personagem retornou para seu mundo comum
	11x Um “nativo” resolveu a situação	27x O “mundo” foi salvo	1x Um “nativo” resolveu a situação	1x O “mundo” foi salvo	
23x Vidas foram colocadas em risco	30x Vidas foram colocadas em risco	1x Vidas foram colocadas em risco			
9x Pessoas morreram	4x Pessoas morreram	6x Pessoas morreram			1x Pessoas morreram
8x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	2x Os heróis foram enganados/ traídos				
12x Algum personagem foi salvo	15x Algum personagem foi salvo	31x Algum personagem foi salvo	2x Algum personagem foi salvo	4x Algum personagem foi salvo	1x Algum personagem foi salvo
26x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	19x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	11x Algum personagem teve algum conflito pessoal	
15x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	6x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	6x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		
3x Os heróis se separaram	2x Os heróis se separaram		7x Alguns personagens se desentenderam	8x Alguns personagens se reconciliam	
1x Algum personagem se sacrificou	20x Algum personagem se sacrificou	5x O mundo foi destruído	1x Algum personagem se sacrificou	7x Algum personagem se sacrificou	1x Algum personagem se sacrificou
1x Os heróis resolveram a situação	11x Os heróis resolveram a situação	14x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	7x Algum personagem recebeu alguma recompensa	14x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”
	1x Um vilão resolveu a situação	11x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	3x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	5x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”

Fonte: Autor

Tabela 10- Compilação Worldness Final

Compilação Worldness - Final		
Mythos	Topos	Ethos
165x Mistério	28x Presente	12x Doutor cheio de si
75x Aventura	23x Passado	62x Doutor pacifista
20x Suspense	19x Futuro	10x Doutor guerreiro
14x Romance	31x "Mundo comum" de algum acompanhante	28x Doutor divertido
79x Viagem no tempo/problemas	16x Passado histórico	35x Doutor benevolente
34x Conflito com raças alienígenas	5x Apocalipse/ pós Apocalipse	5x Doutor assustador
20x Decisões difíceis	12x Espaço	70x Companheiro corajoso
30x Ultimo da sua espécie	11x Planeta Alienígena	3x Companheiro inferiorizado
8x Mitos e lendas	7x Mundo paralelo	14x Companheiro conflitante
	13x Família de algum acompanhante	7x Companheiro benevolente
	25x Acompanhante fora da TARDIS	10x Companheiro astuto
	9x Personagem histórico	19x Companheiro leal
	24x "Nativo" como aliado	4x Companheiro sedutor
	10x "Nativo" como vilão	15x Companheiro divertido
	3x Torchwood	7x Choques culturais
	4x UNIT	11x Ganância
	13x Inteligência Artificial	3x Conflito entre vilões
	57x Alienígenas	
	7x Daleks	
	4x Cybermen	
	4x Silencio	
	3x Anjos	
	2x Mestre	
	2x Odds	
	2x Slitheen	

Fonte: Autor

3.2 Análise dos Arquétipos Centrais

Conforme pudemos observar pela coleta de dados muitos padrões se repetiram ao longo da série, e essas informações permitiram apontar os elementos que sinalizam a identidade desse conjunto de histórias como foi proposto.

Nesse capítulo serão apresentados e discutidos os principais arquétipos encontrados no recorte da série que foi analisado de acordo com os dados obtidos pela metodologia proposta em conjunto com o material teórico utilizado como apoio para a pesquisa.

Foram encontrados 10 arquétipos centrais, gerados a partir das análises dos elementos das tabelas, cada um deles será discutido separadamente apresentando as seguintes características:

- Um nome e uma imagem³⁹ escolhidos para expressar simbolicamente as características próprias àquele arquétipo, ambas retirados de situações relevantes ou marcantes dentro da série;

- Uma citação retirada na íntegra diretamente da série para trazer ao leitor uma ideia da relação do arquétipo com a narrativa trazendo uma sensação de imersão;

- Algumas palavras chaves associadas às características gerais do arquétipo para situar o leitor quanto à função do arquétipo na narrativa de Doctor Who;

- Uma lista dos elementos retirados das tabelas que contribuíram para a construção do arquétipo proposto, junto com a quantidade de vezes em que os mesmos se repetiram na série;

- Por fim a discussão mais aprofundada das características e considerações referentes ao arquétipo.

Segue um modelo de apresentação:

³⁹ Imagens montadas pelo autor, o nome das imagens podem ser encontrados na lista de figuras nas referências.

Nome do Arquétipo

Figura 17: Símbolo exemplo



Fonte: Tardis.wikia

“Citação da série.”
— O Autor

-Palavras chaves.
(Elementos retirados das tabelas)

A seguir apresentaremos todos os arquétipos encontrados.

3.2.1 Um Mistério Mais Antigo que o Tempo (Mistério como Guardião do Limiar)



“Never ignore coincidence. Unless, of course, you’re busy. In which case, always Ignore coincidence.”

— O Doctor, Temporada 5, Episódio 12

-Mistério, Mundo comum, Mundo especial.
(Mistérios Apresentados/ Revelados: 162 vezes), (165x Mistério), (31x “Mundo comum” de algum acompanhante), (“Mundo comum” como início/ fim da narrativa: 35 vezes), (Início da narrativa no “mundo especial”: 7 vezes).

“Um mistério mais antigo que o tempo” é um conceito retirado de um momento da sétima temporada quando alguns personagens fazem menção ao nome do Doutor (Doctor Who?), nome que não foi revelado até hoje na série. Assim como o nome do Doutor outros mistérios do seu universo narrativo se encontram ainda sem solução, como algumas informações sobre o seu passado sua suposta família, seus motivos para sair da sua terra natal entre outras coisas.

O mistério foi o motivo mais recorrente percebido na análise, em 10 das 12 etapas um mistério foi apresentado ou revelado e na tabela do *mythos* 165 vezes temas relativos a algum mistério foram parte da narrativa. Alguns mistérios se estendem por vários episódios, arcos de história e até mesmos atravessam temporadas até serem revelados, como o mistério da ”Guerra do tempo” e a rachadura na parede da casa de Amy Pond, por exemplo. Muitas vezes mais de um segredo foi apresentado, e por todas as temporadas analisadas algum grande mistério orbitava paralelo à narrativa, recebendo menções esporádicas ou apresentando dicas sutis para a audiência mais investigativa. Tendo assim a narrativa algum “Mistério mais antigo que o tempo” sempre sendo percebido, motivando o fluxo narrativo algumas vezes, mas sem ser penetrado, com uma solução muito distante ou aparentemente impenetrável.

Além desses grandes mistérios, a série trabalha também em torno de uma apresentação e revelação regular de um ou mais mistérios menores a cada arco de história, sobre varias formas, como segredos, conspirações ou perigos ocultos. Os mistérios menores marcam muitas vezes a passagem do mundo “comum” para o mundo “especial”. Em alguns arcos de história os mistérios revelados transformam o mundo “comum”, trazendo a ideia de que existem muitos segredos apenas esperando para serem revelados a cada lugar e situação, mesmo que aparentemente insignificante.

Os mistérios menores sendo capazes de fazer essa separação entre mundo “comum” e “especial” podem se configurar, portanto, como uma espécie de guardião de limiar, uma função arquetípica que representa os obstáculos encontrados na aventura do herói, o guardião do limiar normalmente são vilões menores a serviço do antagonista principal, nas histórias clássicas pode aparecer com um guarda, um grupo de ladrões inesperados, algum personagem de hierarquia superior que aplica alguma prova ou teste, mas também poder se apresentar como um lugar ou uma situação como um mar a ser atravessado ou um exame ou prova como já foi citado. Vogler define as seguintes funções para o guardião do limiar:

Função dramática (testar): Testar o herói é a função dramática primordial do guardião do limiar. Quando os heróis se confrontam com uma dessas figuras, precisam decifrar um enigma, ou passar por um teste.

O guardião propõe obstáculos a serem superados, tornando os heróis mais aptos a enfrentarem o antagonista da história. Os heróis possuem variadas maneiras de superar esses obstáculos, fugindo, arquitetando algum plano, encarando a situação diretamente ou sendo o mistério um guardião, investigando a situação.

Sinais de um novo poder: Uma maneira eficaz de superar esses obstáculos é “entrar na pele dele”, absorvendo parte da energia simbólica do guardião, os heróis bem sucedidos aprendem a reconhecer que o guardião não é necessariamente um inimigo assustador, ele pode ser um aliado útil, aprendendo novas informações com conquistando novos companheiros.

O mistério como guardião expressa tanto o medo do desconhecido como a sua fascinação, na série os perigos ocultos e segredos configuram como grandes obstáculos para os heróis, mas também como uma força motivadora, que vai sendo incorporada aos personagens contribuindo para sua evolução abrindo suas mentes para novos horizontes.

Esse arquétipo é utilizado com frequência para construir o que Hills (2009) define como *absent epic*, eventos importantes e presumidamente espetaculares para a narrativa que são apenas citados, mas não totalmente descritos. Os grandes mistérios em Doctor Who compõem uma ausência, um espaço de especulações dentro do universo ficcional da série ajudando a dar a sensação de uma realidade viva por trás dos eventos da série onde a imaginação dos expectadores pode ocupar.

3.2.2 Chamado do Desconhecido (TARDIS como Arauto)



“This is one corner... of one country, in one continent, on one planet that’s a corner of a galaxy that’s a corner of a universe that is forever growing and shrinking and creating and destroying and never remaining the same for a single millisecond. And there is so much, so much to see.”

— O Doutor, Temporada 7, Episódio 4

-Curiosidade, Chamado, Desconhecido, Surpresas.

(**Curiosidade:** 11 vezes), (**Convites para viajar na TARDIS:** 6 vezes), (**TARDIS como início/fim da narrativa:** 112 vezes), (**Acidente como inicio da aventura:** 15 vezes), (**79x** Viagem no tempo/problemas), (**28x** Presente), (**23x** Passado), (**19x** Futuro).

O chamado do desconhecido foi um nome escolhido para fazer menção à etapa do “chamado da aventura” que no universo de Doctor Who toma uma enorme amplitude, já que o convite para viajar na TARDIS pode levar os personagens a conhecer e explorar incontáveis lugares no espaço-tempo faz também um trocadilho com o fato do Doutor ser apenas um desconhecido quando convida pela primeira vez seus companheiros para viajar com ele, que muitas vezes ficam relutantes e deslumbrados com seu convite, além do fato dele pessoalmente ser um grande mistério.

A TARDIS se apresenta na grande maioria dos episódios como o ponto inicial e final da narrativa, sendo que quando ela aparece como ponto final indica uma continuidade da história e um recomeço para o próximo episódio. Em alguns arcos de história ela chega a aparecer em outros pontos da narrativa como um final antecipado na etapa do “caminho de volta”, ou mostrando como a sua ausência é significativa, fazendo com que os personagens fiquem presos ou separados de alguma forma.

Os personagens utilizam da TARDIS por muitos motivos, como fugas ou para atender algum pedido de ajuda, mas o primeiro motivo e talvez mais relevante seja a curiosidade e busca pelo desconhecido, essa vontade faz não só que os personagens comecem suas jornadas, mas também insistam em permanecer ao lado do Doutor, cientes das maravilhas incontáveis que ainda esperam ser desveladas no universo através do tempo apesar dos seus perigos, a essência da aventura.

A TARDIS pode ser vista como um dos principais instrumentos da série, criando pontos importantes de ligação e construção narrativa, e é interessante notar como às vezes as viagens não são realmente motivadas pelos heróis, sendo que muitas vezes algum acidente com os comandos da TARDIS leva os personagens para outro local inesperado. A própria série chega a insinuar no episódio “The Doctor’s Wife” (Temporada 6) que realmente quem direciona as viagens do Doutor seria a TARDIS, com uma frase da mesma, em forma humana, dizendo que foi ela quem roubou o Doutor para ver o universo e não o contrário como havia sido dito pelo Doutor em arcos anteriores.

O arauto é um arquétipo que tem muita relação com as características da TARDIS na série, é um arquétipo que exprime uma força que anuncia ou convida para a mudança, nos contos clássicos costumam aparecer na forma de mensageiros ou profetas anunciando perigos iminentes, convocando os heróis a se levantarem para o confronto. Vogler define as seguintes funções para o arauto:

Função Psicológica (chamar à mudança): Os arautos definem uma função importante ao anunciarem a necessidade de mudança. Algo no nosso íntimo sabe que estamos prontos para mudar e nos envia sonhos e sinais, assim como os personagens ficcionais demonstram alguma necessidade de mudança ou de insatisfação com o seu mundo comum e acabam por aceitar o convite para viajar na TARDIS, alguns mais relutantes que outros.

Função dramática (motivação): Os Arautos fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Em Doctor Who o aparecimento da TARDIS é um sinal de mudança iminente e o vislumbre do seu interior alienígena inesperadamente maior do que aparenta do lado de fora é um dos primeiros motivadores que os companheiros recebem para acreditar nas aventuras e maravilhas que eles podem vir a vivenciar.

A TARDIS é um dos símbolos mais icônicos da série com seu visual característico que mistura o antigo (exterior) como o futurista (interior), seu som

característico que faz na sua chegada e partida e o deslumbramento dos personagens ao entrar nela pela primeira vez são elementos muito reforçados nas temporadas. Ouvir o som da TARDIS é um dos primeiros sinais do início da aventura ou de esperança de algo novo e ver o deslumbramento dos personagens da a ideia da força motivacional que ela traz para o início da jornada dos heróis.

3.2.3 Maior por Dentro (Heróis como o Ego)



“Some people live more in 20 years than others do in 80. It’s not the time that matters, it’s the person.”

— O Doutor, Temporada 3, Episódio 6

-Receio inicial, Aventura, Coragem, Astúcia, Lealdade, Compaixão.

(Doutor relutante: 5 vezes), (Companheiro relutante: 4 vezes), (75x Aventura), (70x Companheiro corajoso), (10x Companheiro astuto), (19x Companheiro leal), (14x Companheiro conflitante), (7x Companheiro benevolente).

Maior por dentro é uma frase muito repetida na série, quando os novos companheiros do Doutor entram na TARDIS pela primeira vez e observam o seu interior, durante o episódio “The Doctor’s Wife” (Temporada 6) os produtores nos apresentam um novo paradigma para esse conceito, quando a TARDIS e forma humana questiona o Doutor se todos os humanos são maiores por dentro, fazendo uma referência a complexidade e vastidão do coração humano.

O Doutor é um personagem extremamente complexo, mas seus companheiros igualmente apresentam uma grande profundidade de sentimentos e motivações

diferentes, cada um dos companheiros traz uma nova perspectiva para a narrativa, mas também são eles que sofrem as maiores transformações pessoais.

Diferentemente do Doutor que tem séculos de vida, seus companheiros são retirados do seu mundo comum e iniciados no mundo especial de maneiras repentina, gerando uma sequência de relutâncias e choques culturais.

O processo de iniciação imerge os personagens em uma série de obstáculos e perigos, fazendo que ao final do processo se tornem heróis e descubram várias características que já tinham em si como coragem astúcia, lealdade e benevolência.

Talvez sejam os companheiros do Doutor que assumam muitas vezes com mais clareza o manto do arquétipo do herói clássico. Encontrando em suas dificuldades e deficiências uma forte ligação ou rejeição com a audiência e sendo os olhos do deslumbramento com a aventura e com o novo. Para Joseph L. Henderson, colaborador de Jung, a imagem do herói do ponto de vista psicológico não deve ser considerada como o ego⁴⁰ propriamente dito, mas o meio simbólico pelo qual o ego se separadas imagens do pai e do seu mundo comum, buscando o sentimento de totalidade do *self*⁴¹, sendo do *self* que vai emergir a individualização do indivíduo à medida que ele cresce (p. 167).

Nesses personagens é marcante a busca por uma identidade, ou pelo reconhecimento do Doutor, traços característicos do ego. Eles enfrentam os mistérios do novo universo desvelado, com seus monstros, segredos e obstáculos. Vogler descreve algumas funções para o herói, crescimento, ação, sacrifício e morte.

Uma das funções dos heróis é aprender ou crescer, os companheiros acompanham o Doutor e vão aos poucos assimilando mais características heroicas. Outra função é agir, são os heróis que com suas motivações e vontades movem a história, o Doutor e os companheiros dividem essa tarefa. Segundo Vogler é comum que as pessoas pensem no herói em termos de capacidades, poder e coragem, mas essas qualidades são secundárias em relação à capacidade de sacrifício, o verdadeiro herói é aquele que demonstra suas convicções com seus atos, mesmo sabendo que a morte é uma ameaça real.

⁴⁰ Termo definido por Jung como parte integrante da mente humana, como um processo funcional composto por tudo aquilo que vimos, convivemos e percebemos. Sendo assim, é muito mais do que o simples “eu”, é a junção de lembranças, sentimentos e ideias que posicionam nosso comportamento e nos tornam conscientes.

⁴¹ Termo definido por Jung como o centro de toda a psique. Dele, emana todo o potencial energético de que a psique dispõe. É o ordenador dos processos psíquicos. Integra e equilibra todos os aspectos do inconsciente, devendo proporcionar, em situações normais, unidade e estabilidade à personalidade humana.

A série é bastante focada em aventura e conflitos e portanto o arquétipo de herói é bastante recorrente não apenas na questão do protagonismo, mas também no seu aspecto mais épico de sacrifício e enfrentamento com a morte, muitos personagens assumem essa função, o Doutor, os Companheiros e algumas vezes os “nativos” aliados do grupo.

Os heróis são símbolos da alma em transformação, da jornada de cada pessoa, os companheiros do Doutor representam cada um em sua jornada, nossas dificuldades e anseios diários, talvez nossos desejos de enfrentar nossos medos, de poder ser livres para conhecer o universo e buscar nosso valor e identidade.

3.2.4 Senhor do Tempo (O Doutor como o *Self*)



“In 900 years of time and space, I’ve never met anyone who wasn’t important”

— O Doutor, Temporada 6, Especial de natal

-Mentor, Punição, Recompensa, Autocontrole, Compreensão, Único.

(**Doutor como mentor:** 4 vezes), (**Punições:** 21 vezes), (**Recompensas:** 37 vezes), (**62x** Doutor pacifista), (**35x** Doutor benevolente), (**30x** Último da sua espécie).

Senhor do tempo é um título em Gallifrey (terra natal do Doutor) para aqueles que se tornaram aptos a viajar no tempo e receberam uma TARDIS, tendo até o momento o Doutor como seu último representante. Em sua extensa vida acumulou muitos conhecimentos e experiências viajando pelo espaço-tempo por muitos séculos, enfrentado muitas ameaças e salvado o universo por inúmeras vezes, assim além de um Senhor do Tempo é visto quase como uma divindade por muitos povos, sendo

responsável na série por conceder punições e recompensas especiais para aliados e vilões.

Steven Moffat um dos produtores da série tem uma frase que diz que “o Doutor é um deus tentando ser humano”, na primeira temporada o Doutor em muitos momentos tem um comportamento arrogante e superior se distanciando ao máximo dos outros povos, principalmente os humanos e demonstra sua ira contra os Daleks e outros vilões. A pesar dessa postura sempre mantem um companheiro humano ao seu lado, como em uma tentativa de recuperar ou não perder de vista sua humanidade e com o passar do tempo nas temporadas seguintes vai se tornando cada vez mais pacífico, descontraído e benevolente. Em contra partida o Doutor catalisa verdadeiras transformações e evoluções pessoais nos seus aliados e em alguns momentos até certos vilões.

Por suas características e comportamentos o Doutor muitas vezes é um herói atípico, em termos psicológicos, o arquétipo do herói representa o que Freud chamou de Ego, aquela parte da personalidade que se considera distinta do resto da raça humana. Esse arquétipo representa a busca de identidade e totalidade, em termos da narrativa o herói é o personagem que cria um laço de identificação da audiência com a história.

O herói é o personagem que normalmente move o fluxo narrativo figurando como centro deste, e sofrendo as maiores mudanças e crescimentos pessoais, sacrificando suas necessidades pessoais em benefício dos outros.

Em muitos sentidos o Doutor se apresenta mais como um herói catalisador, um certo tipo de herói especial que Vogler apresenta como uma exceção à regra que diz que o herói é, geralmente, o personagem que sofre a maior transformação. São personagens que agem de maneira heroica, mas não mudam muito porque sua função principal é provocar transformações nos outros, eles agem-no sentido de ajudar ou guiar aqueles ao seu redor.

Em muitos momentos são os aliados do Doutor que resolvem a situação ou se sacrificam inspirados pelo seu exemplo. Essa postura vem em grande parte também do fato do Doutor reter tantos conhecimentos e experiência atuando mesmo que não diretamente como uma espécie de mentor. Em diferentes situações o Doutor sabe previamente como agir ou sabia de antemão o mistério que se revelam na história, e por vezes seus aliados o questionam sobre essas informações, que na maior parte dos casos ele não revela deixando que seus companheiros cresçam e se desenvolvam sozinhos.

Com o desenvolvimento da narrativa o Doutor apresenta também característica dos arquétipos de camaleão, pícaro e até sombra, apresentando varias faces de um

personagem com traços mais humanos e “realistas”. O Doutor costuma estar envolto em uma aura de mistérios assim como grande parte do mundo “especial”, juntando isso a sua capacidade de regeneração que muda em partes sua personalidade, fazem dele um personagem complexo de se analisar, mas pelos dados coletados no projeto sua postura principal como herói central e herói catalisador.

Como herói central ele apresenta todas as características esperadas desse arquétipo, mas sua necessidade de estar sempre acompanhando para que não acabe estagnando ou retrocedendo como pessoa, projetando em seus companheiros suas experiências e crenças, faz como que o seu aspecto de catalisador assuma uma posição de importância, merecendo uma análise mais profunda.

Como foi colocado o herói catalisador funde características de herói e mentor, sobre essa questão Vogler apresenta algumas funções principais do mentor:

Função psicológica: Na psique humana, os mentores representam o *self*, o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está ligado a todas as coisas, nossa parte mais sábia e mais nobre. Nos contos clássicos o mentor costuma ser representado por uma velha ou velho sábio, representando os valores da experiência daqueles que nos antecederam.

Funções dramáticas: O mentor pode assumir uma série de funções narrativas como ensinar, dar presentes, ser um inventor, ser a consciência do herói, criar motivação e plantar ideias e crenças.

O Doutor assume todas essas funções, ensinando e apresentando a seus companheiros o universo e seus mistérios, concedendo a eles recompensas e presentes especiais, inventando máquinas e soluções criativas para os obstáculos, alertando seus aliados sobre as consequências de suas escolhas morais, incentivando-os a superarem seus medos e dificuldades fazendo como que acreditem em si mesmos.

Além dessas funções Vogler descreve uma série de tipos distintos de mentor, mentores escuros, caídos, continuados, múltiplos, cômicos e xamãs. Dentre esses tipos dois deles são bastante recorrentes para o Doutor, o tipo de mentor caído e o mentor cômico.

O mentor caído é um tipo de mentor que ainda está trilhando seu próprio caminho em sua jornada de herói pessoal, eles podem estar vivendo uma crise de confiança, enfrentando problemas com o envelhecimento ou ter se afastado da estrada do herói.

O Doutor apresenta uma série de crises e relutâncias e um medo constante de se afastar da trilha do heroísmo e da humanidade. Seus companheiros acabam fazendo uma função de ancora e mesmo de mentores nesse processo.

O mentor cômico é um personagem que ajuda se aliado de alguma forma inusitada e inesperada, mesmo que seus conselhos sejam ruins eles acabam por ajudar de alguma maneira imprevista, mas satisfatória. Como esse tipo de mentor tem correlação com o arquétipo do pícaro, traz uma quebra de rigidez gerando uma mudança sadia nas psiques mais estagnadas, provocando o ego. Mais uma vez os mistérios sobre o Doutor aparecem para criar uma dúvida sobre suas verdadeiras intenções, deixando confuso identifica-lo como um tolo ou um sábio.

Concluindo o Doutor é um personagem extremamente complexo, construído pelos muitos anos da série, talvez um de seus traços mais marcantes sejam os paradoxos da sua existência, velho e jovem, tolo e sábio, divino e humano, mentor e aprendiz, herói e vilão. O personagem incorpora um vasto número de potencialidades em si mesmo e talvez por isso o arquétipo que represente melhor suas qualidades seja o *self*.

O *self* representa a completude da psique e todos seus aspectos combinados, mas também sua parte central e mais superior, o *self* contempla em si várias dualidades como o masculino e feminino, sono e vigília, consciente e inconsciente. Referente ao símbolo da completude do *self*, Von Franz (p.266) apresenta o arquétipo do “homem cósmico”, uma figura humana gigantesca que personifica e encerra o universo inteiro, uma representação comum em mitos e sonhos geralmente apresentado como uma força positiva e complacente, o *self* pode ainda adquirir forma humana de jovens ou velhos, demonstrando que ele acompanha o indivíduo por toda a vida, mas que também subsiste além do fluxo da vida que temos consciência, estando de certa forma além da nossa experiência de tempo, segundo Franz o *self* não se encontra contido totalmente na nossa dimensão consciente (espaço-tempo), mas é simultaneamente onipresente. É notável como o Doutor carrega consigo muitas das qualidades do “homem cósmico”.

3.2.5 Mãos Dadas (Companheiros como Anima e Animus)



“There’s a lot of things you need to get across this universe. Warp drive... wormhole refractors... You know the thing you need most of all? You need a hand to hold.”

— O Doutor, Temporada 6, Episódio 6

-Atrito, Discussão, Acordo, Reconciliação, União.

(Desentendimentos: 15 vezes), **(Intrigas:** 22 vezes), **(Companheiro como mentor:** 8 vezes), **(Reconciliação:** 8 vezes), **(14x** Romance), **(13x** Família de algum acompanhante), **(25x** Acompanhante fora da TARDIS), **(3x** Torchwood), **(4x** UNIT), **(12x** Doutor cheio de si), **(28x** Doutor divertido), **(3x** Companheiro inferiorizado), **(4x** Companheiro sedutor), **(15x** Companheiro divertido).

A primeira ação feita pelo nono Doutor no primeiro episódio da primeira temporada foi segurar a mão de Rose, foi também uma das primeiras ações do decimo Doutor quando acabou de se regenerar e a frase de abertura desse capítulo é do decimo primeiro Doutor, o ato foi também repetido outras tantas vezes pelas temporadas.

O ato simples das mãos dadas foi escolhido como simbolismo da necessidade do Doutor em ter uma companhia é um dos principais arquétipos desse mundo narrativo. O Doute e os companheiros representam arquétipos importantes e nesse capítulo discutiremos a relação entre eles.

Os companheiros ajudam o Doutor, mas também criam atritos com ele, o Doutor por sua vez os motiva, mas também os reprende ou os ridiculariza, o grupo passa ao longo do tempo criando uma relação de certa interdependência, que varia de acordo com a relação do Doutor com cada novo companheiro, algumas adquirem traços de romance, outras de amizade e outras ainda de certo parentesco e cuidado familiar.

Essa relação de interdependência onde um não consegue penetrar totalmente na psique alheia tem relação com o anima e animus, termos usados por Jung, o animus sendo o elemento masculino na mente feminina e o anima o elemento feminino na mente masculina. Esses elementos comumente são reprimidos gerando uma série de atritos e dificuldades de entendimento com mentes orientadas por outro gênero. Entretanto as duas energias se encontram na completude da psique e se faz necessário que em termos narrativos os personagens busquem se completar com outros personagens.

Quase todos os companheiros do Doutor foram femininos com algumas poucas exceções, e ainda nesses casos os companheiros masculinos estavam junto de outras companheiras femininas, e dentre essas companheiras duas foram parceiras amorosas, mas todos eles trouxeram uma sensação de completude para o Doutor em algum aspecto.

Os companheiros funcionaram como uma espécie de ancora, quando o Doutor apresentava uma personalidade muito masculina e guerreira os companheiros trouxeram um contra ponto demonstrando compaixão e sentimento, quando ele tornou frio e distante os companheiros trouxeram a energia do pícaro e mais leveza para o ambiente, dentre outras situações. O Doutor por sua vez também serviu como complemento para os companheiros, dando força a eles na fraqueza, compaixão nos momentos de intolerância, entre outros.

O anima e animus podem se manifestar em uma narrativa como o arquétipo do camaleão, um tipo ambíguo de natureza instável, normalmente representado pelo sexo oposto do personagem principal. Sua função dramática é trazer dúvidas e suspense para a narrativa: “Será que ele é fiel? Será que é um amigo ou inimigo? Será que vai me trair? Essa dúvida sobre as reais intenções do outro criam várias dificuldades, mas também servem como ferramenta para tornar os personagens cada vez mais íntimos.

Podemos dizer que esse arquétipo simboliza a necessidade do Doutor e seus companheiros de se conectar com o outro, de várias formas, com laços de amizade, companheirismo e amor, fazendo com que se tornem mais completos, preenchidos pelas suas diferenças, construindo uma lealdade e cumplicidade muito profundas.

3.2.6 Todo Espaço-Tempo (Mãe Universal)



“When you’re a kid, they tell you it’s all... Grow up, get a job, get married, get a house, have a kid, and that’s it. But the truth is, the world is so much stranger than that. It’s so much darker. And so much madder. And so much better.”

— Elton Pope, Temporada 2, Episódio 10.

-Espécies, Diversidade, Contatos, Associações, Possibilidades.

(**“Nativo” como aliado:** 23 vezes), (**Confronto com algo estranho/ alienígena:** 43 vezes), (**“Nativo” como mentor:** 32 vezes), (**12x Espaço**), (**11x Planeta Alienígena**), (**7x Mundo paralelo**), (**24x “Nativo” como aliado**), (**7x Choques culturais**), (**13x Inteligência Artificial**), (**57x Alienígenas**), (**2x Odds**).

Todo o espaço-tempo é o que o Doutor promete para seus companheiros quando os convida para viajar com ele, um universo de possibilidades infinitas, mundos paralelos e realidades alternativas.

Durantes todas as temporadas analisadas apenas algumas raças alienígenas e alguns lugares específicos, como o mundo comum dos acompanhantes apareceram em mais de um episódio, isso dá uma ideia da variedade de povos, planetas e situações apresentados.

Esse arquétipo representa a diversidade e as possibilidades do mundo ficcional de Doctor Who. A cada novo arco de história um novo tipo de situação é apresentada envolta em mistério, deslumbramentos ou terror, essa abordagem dúbia gera muitos choques culturais nos heróis que são convidados a se desfazerem de velhos preconceitos e investigar a situação mais profundamente para realmente entender o que se passa.

Na jornada do herói analisada a área de maior concentração com questões relacionada a esse tema se encontram concentradas na etapa da travessia do limiar e na etapa de provas, aliados e inimigos, como define Vogler, já Campbell detalha essa fase como a iniciação, tendo como uma das etapas o encontro com a deusa, a aventura quando os obstáculos foram superados e o herói triunfante se encontra com a rainha mãe da terra. Uma imagem não de todo benigna ou maligna, podendo ser nutridora, confortadora, inalcançável ou repressora. Essas são as forças que o herói pode encontrar no mundo especial.

Os “nativos” do mundo especial podem, assim como seu mundo, assumir muitos papéis e são eles de fato que representam grande parte do corpo da narrativa, atuando como aliados, mentores e vilões. Formam o substrato de apoio na narrativa atuando como símbolo do mundo e da mãe divina, ou mãe-universo discutida por Campbell (p. 291), trata-se de uma personificação da criação divina, uma figura feminina pela qual o deus masculino gerou todas as criaturas, entendida de forma mais abstrata é a estrutura que fixa os limites do mundo: “espaço, tempo e causalidade”.

A deusa atua como matriz do destino, ela se manifesta diante dos homens sob uma multiplicidade de aspectos; pois são múltiplos os efeitos da criação, bem como complexos e contraditórios, vida e ao mesmo tempo morte, horror e ao mesmo tempo maravilha.

A frase de abertura desse tópico explicita o dualismo da multiplicidade do universo da série, nos dizendo que o mundo é mais complexo do que nos apresenta a primeira vista, existem tantas culturas, comportamentos e pontos de vistas distintos, às vezes o ser humano pode perder a noção da vastidão do mundo que nos rodeia, do qual o nosso “mundo” comum é apenas uma pequena parte.

3.2.7 A História Pode Ser Mudada



“We’re all stories, in the end. Just make it a good one, eh?”

— O Doutor, Temporada 5, Episódio 13

-Mito, Observação, Intervenção, Legado.

(8x Mitos e lendas), **(16x** Passado histórico), **(5x** Apocalipse/ pós Apocalipse), **(9x** Personagem histórico), **(Tempo restaurado: 8** vezes).

Um tema recorrente em histórias sobre viagem no tempo é a possibilidade de se alterar a história, as abordagens mais comuns mostram que as mudanças do passado podem afetar o futuro, fazendo até com que alguns personagens nunca tenham existido, em alguns desses casos o futuro em si não muda, mas acabam sendo criadas realidades alternativas ou algum tipo de paradoxo que pode ameaçar a realidade e existe também a ideia que quer viajar no tempo não altera em nada a história, pois os atos feitos por um viajante do tempo no passado já estavam destinados a acontecer daquela maneira.

Na série o Doutor afirma que a história pode ser alterada e ele e seus companheiros fazem isso algumas vezes, transformando, por exemplo, personagens históricos em heróis e vilões, mas existem o que o Doutor chama de “pontos fixos” no tempo, fatos que estão destinados a acontecer e sempre se repetiram e caso algo os impeça de acontecer, isso pode gerar um paradoxo e danificar a malha da realidade, outros atos podem também gerar paradoxo com consequências similares, abordadas na série, como por exemplo, no episódio “Father’s day” onde Rose salva seu pai que havia morrido quando ela era pequena, danificando a realidade.

Essa abordagem narrativa gera algumas complicações e problemas de continuidade especialmente em uma narrativa seriada, mesmo assim a série desenvolveu seus próprios mecanismos e técnicas para contornar e aliviar esses problemas, fazendo uso do arquétipo do grande mistério a viagem no tempo nunca é totalmente explicada ou resolvida e o Doutor entra em contradição consigo mesmo inúmeras vezes, como ele faz em inúmeras outras situações. Essa característica em especial traz um aspecto mais mágico que científico para a série como Observado por Neil Gaiman, quando ele diz que a série nunca teve a pretensão de ser uma ficção científica muito “dura”, e se parece mais com um conto de fadas, sobre um homem maravilhoso em uma caixa azul que aparece em algum lugar para ajudar as pessoas.

O conto de fadas e o mito são aspectos importantes, assim como os aliens e naves do futuro. Os arcos que se passam no passado costumam trazer seres místicos como bruxas, vampiros e lobisomens como antagonistas, segundo a lógica da série todos acabam se revelando alguma espécie de raça alienígena, mas a sua imagética ainda continua pautada nos símbolos coletivos dos mitos humanos. Aliado a isso a narrativa faz uso de personagens históricos e até folclóricos como Van Gogh e Hobin Hood.

Semelhante aos sonhos a série se utiliza de símbolos e memórias histórias e ancestrais humanas e as ressignifica, extraindo novos elementos lúdicos, criando seu próprio “mito” sobre a história humana, transfigurando fatos históricos em narrativas épicas em uma cosmologia própria, onde vários fatos separados assumem ligação, como River Song comenta na série, todos os magos os magos benignos da história acabam se revelando como sendo o Doutor.

Esse arquétipo é utilizado com frequência para construir o que Hills (2009) define como **Paralelismo**, momentos da narrativa que são revividos de diferentes maneiras através dos episódios fazendo referência a acontecimentos antigos da série, assim recompensando a audiência leal que pode apreciar as diferenças e similaridades desses paralelos. As viagens no tempo e as conseqüentes mudanças temporais permitem aos produtores reler episódios e cenas de maneiras diferentes conforme a história se altera, por vezes os próprios atores que interpretam o Doutor se encontram em episódios especiais onde a narrativa temporal de um Doutor atual encontra com versões passadas ou mesmo futuras, os escritores aproveitam esses momentos para ressaltar similaridades e diferenças entre eles como no episódio (TV: O Dia do Doutor), onde o Doutor da

guerra zomba dos décimo e décimo primeiro doutor por terem se tornado tão infantis, em contraste com sua postura mais antiga, mais sisuda e endurecida pela guerra.

3.2.8 A Grande Fuga (Iniciação)



“When you run with the Doctor, it feels like it'll never end. But however hard you try you can't run forever. Everybody knows that everybody dies and nobody knows it like the Doctor.”
— River, Temporada 6, Episódio 13

-Aprisionamento, Fuga, Separação, Perda.

(**“Prisões”**: 100 vezes), (**Fugas**: 40 vezes), (**Separações**: 21 vezes), (**20x** Decisões difíceis).

A fuga é parte de muitas narrativas, do ponto de vista mais objetivo temos exemplos de grandes perseguições de carros, naves e outros, do ponto de vista mais psicológico existem historias onde alguns personagens buscam fugir de algum passado traumático, ou sentimento de culpa por exemplo. Em Doutor Who observamos as duas situações de maneira recorrente trazendo a sensação de que os heróis estão sempre correndo ou fugindo de algo.

Em 9 das 12 etapas da jornada algum personagem ficou preso/ foi capturado, ou se separaram de alguma maneira, fazendo esse motivo o mais recorrente depois do mistério, além desse parâmetro o motivo das decisões difíceis revela parte dos traumas e culpas que o Doutor carrega consigo, como a morte de outros povos e sofrimentos deixados para seus companheiros em consequência dos seus atos, já os companheiros

eventualmente se deparam com a difícil decisão de continuar seguindo o Doutor ou retornarem para seu mundo comum.

Os personagens em Doctor Who entram na narrativa com seu tempo contado, não se sabe quando, mas seu tempo uma hora vai acabar, o Doutor vai mudar, e seus companheiros um a um vão ficar para trás, isso é parte natural de qualquer narrativa, mas algo da série de Doctor Who faz com que os personagens lutem ao máximo para estender esse tempo e tornar seus momentos significativos e vivos.

De acordo com Henderson o mito do herói é a primeira etapa da diferenciação da psique, um processo pelo qual o Ego busca alcançar uma condição de autonomia relativa à sua condição inicial de totalidade. Nos rituais das sociedades primitivas contemporâneas, observamos uma estrutura que se repete de maneira semelhante, os jovens são afastados de seus pais e colocados em uma situação de isolamento, que busca gerar um rompimento com o mundo infantil para depois reintroduzido esses jovens à tribo como adulto.

Os acontecimentos de caráter iniciatório não estão limitados à juventude, toda fase de desenvolvimento da vida humana vem acompanhada de um conflito entre as exigências do ego e do *self*, na narrativa o arquétipo da iniciação costuma aparecer analogamente nos momentos de transição de limiar, mas há uma grande diferença entre o mito do herói e a iniciação, na iniciação a submissão é uma atitude essencial ao sucesso de do rito, ao passo heróis tem como característica essencial a força para se superar, obtendo o elixir final através da sua vontade e força.

Embora diferentes o ciclo do herói e o rito de iniciação assumem aspectos complementares, o herói muitas vezes se submeta a um mentor para alcançar a força necessária para enfrentar seus inimigos ou por vezes renuncia ao seu poder e fortuna em troca do bem coletivo no seu retorno ao seu mundo comum.

Em Doctor Who os traumas guardados pelo Doutor e a fuga impensada e repentina dos seus companheiros do seu mundo comum muitas vezes simbolizam uma quebra com o rito da iniciação, mantendo os personagens em situações mal resolvidas características de uma postura por vezes infantil. Esse arquétipo coloca os personagens como que vagando sem destino, mas inevitavelmente confrontados com seus fantasmas, suas famílias deixadas para trás ou as consequências das suas duras decisões do passado.

Em sua ultima etapa da jornada do herói Campbell nomeia uma das fases, fuga magica, etapa que faz paralelo com o “caminho de volta” para Vogler. Na fuga magica

o herói saiu triunfante do seu confronto final e recebe a missão de retornar ao mundo comum com o elixir, mas esse retorno pode ser obstruído dependendo do resultado obtido na relação com o guardião do limiar, caso ele tenha sido incorporado de maneira satisfatória, as forças do mundo podem assimilar nesse retorno, mas caso contrário pode se instaurar uma perseguição e um novo confronto. De maneira alegórica percebemos que alguns arcos de história de Doctor Who são verdadeiras fugas mágicas, transformando esse arquétipo da fuga na própria jornada, alguns episódios assumem essa característica como o arco de história (TV: Human Nature, The Family of Blood) onde o Doutor apaga suas memórias para fugir de uma ameaça se escondendo até ser finalmente encontrado, ou no arco (TV: The Impossible Astronaut, Day of the Moon) quando o Doutor descobre o evento da sua morte e foge durante anos até finalmente confrontar a situação.

Esse arquétipo é utilizado com frequência para construir o que Hills (2009) define como arcos de história implícitos, que funcionam como uma espécie de acumulação lúdica de pequenos detalhes do pano de fundo da narrativa que ajudam a desenvolver os detalhes da continuidade. Parte da narrativa ligada ao cotidiano dos personagens que corre em paralelo à narrativa central da série, que tem o foco nas viagens e aventuras dos personagens, assim apenas fragmentos de informações sobre suas relações cotidianas são revelados, como o passado dos personagens que aparecem de maneira esporádica.

A frase de abertura desse tópico lembra que os heróis podem correr dos seus medos, suas culpas e as consequências dos seus atos, mas em algum momento o tempo os alcança.

3.2.9 Perigos Ocultos (Vilões como Sombras)



“You don’t just give up. You don’t just let things happen. You make a stand! You say no! You have the guts to do what’s right, even when everyone else just runs away.”

— Rose Tyler, Temporada 1, Episódio 13

-Ameaça, Resistência, Perseguição, Confronto.

(Planos arquitetados: 11 vezes), (Investigações conduzidas: 44 vezes), (Doutor resolveu a situação: 29 vezes), (Companheiro resolveu a situação: 12 vezes), (“Nativo” resolveu a situação: 12 vezes), (Vilão como mentor: 2 vezes), (Vilão resolveu a situação: 1 vez), (20x Suspense), (34x Conflito com raças alienígenas), (10x “Nativo” como vilão), (7x Daleks), (4x Cybermen), (4x Silêncio), (3x Anjos), (2x Mestre), (2x Slitheen), (5x Doutor assustador), (10x Doutor guerreiro), (11x Ganância), (3x Conflito entre vilões).

A Sombra é um conceito que ocupa um papel importante na psicologia analítica, Jung aponta que a sombra projetada pela mente consciente do indivíduo contém aspectos ocultos, reprimidos e negativos da sua personalidade. Entretanto a sombra não representa o inverso perfeito do Ego, possuindo algumas boas qualidades como instintos e impulsos criadores, sendo ambas partes integrantes da consciência total.

Porém o Ego e a Sombra entram em conflito naquilo que Jung chamou “batalha pela libertação”, uma luta representada simbolicamente pelo confronto do herói mítico contra os poderes cósmicos do mal, personificados por dragões e outros monstros.

Na mitologia o herói geralmente sai triunfante do conflito, mostrando o arquétipo da vitória do Ego sobre suas tendências nefastas que para a maioria das pessoas permanecem ocultas em seu inconsciente.

O universo de Doctor Who é povoado por inúmeras manifestações do mal cósmico da Sombra, dentre elas é possível notar três grupos principais:

O primeiro grupo apresenta antagonistas movidos por instintos destrutivos particulares, busca principalmente por alimento e sobrevivência. Representam uma força da natureza inegociável e muitas vezes incomunicável, como os Anjos que buscam se alimentar do tempo de suas vitimas. Essa categoria figura como um perigo constante espreitando pronto para o conflito.

O segundo grupo se apresenta como uma força consciente, mas que possui algum traço da sua personalidade emocional reprimida, como os Daleks, os Cybermen, e o Mestre que de alguma forma reprimem suas emoções ou as distorcem para alcançar seus objetivos, ignorando todas as consequências. Esse grupo talvez represente as maiores ameaça aos heróis e ao universo como um todo, devido a sua alta capacidade destrutiva, é uma categoria que se oculta nas sombras acumulando poder para confrontar os heróis e o próprio Doutor às vezes é visto no limiar da para adentrar como parte constituinte dessa categoria.

O terceiro grupo tem uma similaridade com a segunda categoria, são vilões movidos pela ganância, mas que se encontram mais ligados ainda às questões do mundo comum, diferentemente dos integrantes da segunda categoria eles ainda possuem algum valor moral interior e são passíveis mesmo que raramente de algum tipo de conversão, são representantes dessa classe os Slitheen e muitos nativos humanos corrompidos pela ganancia. Essa categoria figura como um perigo exponencial que pode se manifestar em lugares inesperados.

Todas as categorias possuem um aspecto comum, raramente o vilão se manifesta diretamente, o mistério sendo um arquétipo central se manifesta também nas sombras, que demoram a se manifestar, muitas vezes os heróis só encontra com o antagonista durante a etapa do confronto final da jornada do herói.

A função dramática da Sombra para Vogler seria a de desafiar o herói e apresentar um oponente à altura. As Sombras criam conflitos e trazem a tona o que o herói tem de melhor, costuma-se dizer que uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um vilão desafiador faz o herói crescer paralelamente ao nível do seu desafio.

Em Doctor Who se observarmos as principais categorias de vilões veremos a força e determinação da sobrevivência frente à primeira categoria de vilões e uma busca humanização frente à segunda e terceira. Além da clara necessidade das virtudes dos heróis para confrontar inimigos gananciosos, uma questão interessantes trazida por esse arquétipo é a disputa da razão e da emoção, os principais antagonistas do Doutor (além

dele mesmo quando apresentado como Sombra), possuem um senso distorcido de razão, na qual sua lógica desconsidera ou destrói os sentimentos mais “humanos”.

Os Cybermen são uma raça que apagam suas emoções em nome da sua busca continua pelo auto melhoramento através dos seus implantes tecnológicos, os Daleks seguindo uma visão semelhante se alteraram geneticamente até que lhes restasse apenas o sentimento de ódio para com as outras espécies, fazendo desse uma arma viva de destruição em busca pela hegemonia e conquista universal.

O contraste dessas Sombras com o Doutor na série exalta as qualidades humanas dos heróis que mesmo falíveis não renunciam aos seus sentimentos de compaixão para alcançarem seus objetivos, trazendo questionamentos sobre o ego e a ganância intelectual.

3.2.10 Regeneração (Morte, Transcendência)



“Everybody knows that everybody dies. But not every day. Not today. Some days are special. Some days are so, so blessed. Some days, nobody dies at all. Now and then, every once in a very long while, every day in a million days, when the wind stands fair and the Doctor comes to call, everybody lives.”

— River Song, Temporada 6, Episódio 13

-Perigo, Morte, Sacrifício, Ressurreição.

(**Vidas em risco:** 80 vezes, (**Mortes:** 34 vezes), (**Sidas salvas:** 85), (**Sacrifícios:** 38 vezes), (**Mundo salvo:** 28 vezes), (**Mundo destruído:** 5 vezes).

Em Doctor Who o perigo é um fato real e presente percebido pela análise, muitos personagens morrem durante a série, e por vezes mundos e o próprio universo

são colocados em risco, planetas e povos chegam a efetivamente serem destruídos, os heróis também são constantemente ameaçados dessa forma e acabam se sacrificando inúmeras vezes.

Os senhores do tempo apesar dos perigos possuem um mecanismo capaz de enganar a morte chamando regeneração, uma capacidade de regenerar todas as células do seu corpo quando feridos mortalmente de alguma maneira. Durante a regeneração todo o corpo do senhor do Tempo entra em combustão de energia e se reconstrói alterando sua aparência e traços da sua personalidade, mas mantendo suas memórias e motivações inatas, uma ressurreição capaz de evitar a morte, mas que também gera uma transformação irreversível, essas transformações são chamadas de encarnações.

A regeneração é um arquétipo importante desse universo e traz consigo uma grande renovação para o fluxo narrativo da mesma, com a transformação do Doutor e sua personalidade, novos caminhos podem ser explorados e sua relação com seus companheiros e vilões assume outros contornos.

Mesmo o Doutor não morrendo realmente parte do seu legado é inegavelmente sepultado junto com a sua transformação, quando o Doutor se regenera pela primeira vez sua companheira Rose demora a aceitar a situação, como se algum duplo tivesse assumido o lugar do Doutor, mesmo ele ainda sendo a mesma pessoa, parte das coisas com as quais seus companheiros se acostumaram e se afeiçoaram, deixam de existir, talvez a postura firme e energética do Doutor seja substituída por uma característica mais brincalhona e leve por exemplo, gerando um choque nas pessoas a seu redor, a audiência também passa por esse processo fazendo com que a série possua algumas fases de transição e adaptação.

A regeneração traz consequências e uma inevitável associação com a simbologia da morte. A morte e a partida são os últimos atos do herói e a morte carrega consigo certo medo e terror, a morte narrativa é como o encerramento de um ciclo, ao qual criamos laços e afeições, essa ruptura gera consigo certo sofrimento.

Campbell pontua como os heróis ávidos pela vida podem prolongar seu tempo, ou fugir da morte, lembrando mitos e contos onde o herói no momento da sua morte se transfigura em outro ser, é levado para o mundo dos deuses ou ressuscitado por magia. A grande fuga sendo um arquétipo da série pode ser vista no momento da morte também, os heróis se sacrificam sem relutância para fazer o certo, mas o fazem com certo pesar no coração, o Doutor por mais de uma vez evitou seu encontro certo com a

morte, e no momento da sua partida durante a sua segunda encarnação afirmou que não queria ir embora.

Quando falamos sobre a morte, sobretudo nas condições da regeneração vêm a mente os símbolos da transcendência. Henderson (p.195) aponta que a transcendência é um arquétipo ligado as fazes de transição da vida humana, mas diferente do rito de iniciação que também possui essa característica, mas que busca civilizar o individuo e o integrar a seu mundo, a transcendência se relaciona com a necessidade do individuo de se libertar de um estado de infantilidade demasiadamente rígido, buscando um estagio superior e mais amadurecido de evolução.

A criança possui um sentido de totalidade inata que no adulto é recuperado pela união do seu eu consciente com o inconsciente, gerando o que Jung chamava de “função transcendente da psique”, pela qual o homem alcança sua plena realização das potencialidades do seu *self*. A transcendência assume uma função importante de libertar o inconsciente para que ele possa alcançar grandes distancias no cosmos da psique e retornar com lampejos de intuição e sabedoria, propiciando a auto transformação, por esse motivo Henderson ressalta o uso do símbolo do pássaro como motivo comum da transcendência, presente em muitas culturas o pássaro simboliza a alma capaz de se libertar do corpo e penetrar o mundo invisível. Um pássaro mitológico que possui grande ligação com a transcendência e o arquétipo da regeneração é a fênix, uma ave de fogo capaz de em alguns contos quando velha renascer das próprias cinzas como um novo ser restaurado.

A cada nova regeneração o Doutor ressurge purificando o homem velho que foi e trazendo uma nova força vital para o personagem, que foi capaz de acompanhar as mudanças culturais a sua volta sem perder sua essência principal, a regeneração foi um arquétipo inserido a partir de uma escolha criativa para que a série pudesse continuar após a saída do primeiro ator a interpretar o Doutor, mas configura talvez com uma das ferramentas mais poderosa que ajudaram a propiciar a longevidade da série que conseguiu se manter atual mas ainda fiel às suas origens se transcendendo a si mesma.

3.3 Conclusões Parciais

As estruturas narrativas da jornada do herói e do *worldness* oferecem ferramentas de análise e produção tanto para pesquisadores quanto produtores, e se mostraram adequadas para catalogar o material necessário para as análises deste projeto,

possibilitando criar um banco de informações relevantes quantificadas numericamente. De posse dessas informações é possível extrair inúmeras considerações e foi possível com isso encontrar os arquétipos centrais que permeiam o recorte das 7 temporadas de Doctor Who analisadas neste projeto, na forma de 10 arquétipos centrais.

Os arquétipos encontrados refletem a identidade da série e com o apoio do material teórico escolhido foi possível identificar a relação de cada elemento com os espectadores, analisando quais características importantes desses arquétipos transitam pelo inconsciente coletivo dos produtores e espectadores e como isso se manifesta nos seus horizontes de expectativa.

4. CONCLUSÃO

Mesmo resumidamente o material da obra de Doctor Who é muito vasto, mas com a metodologia aplicada pudemos ter uma visão panorâmica de uma grande quantidade de episódios, a partir das análises do projeto pudemos concluir três pontos importantes:

4.1 Análise Sistemática

Primeiramente foi possível aplicar de maneira satisfatória a metodologia proposta, construindo uma base de dados com valores numéricos, que possibilitou a identificação e análise dos arquétipos centrais existentes no recorte da pesquisa sendo esse o objetivo central desta pesquisa.

De posse dessa compilação seria possível também realizar outros tipos de análises além da proposta nesse trabalho, seria possível, a partir de um aprofundamento nas tabelas coletadas, minerar significados e obter compreensões mais profundas da estrutura narrativa da série, ou ainda, confrontar esse material como o material de outras temporadas de Doctor Who ou com o material de outras mídias relacionadas, como jogos ou livros baseados em Doctor Who.

Com a análise das temporadas do nono Doutor em relação com os outros Doutores da série poderíamos, por exemplo, observar as evoluções e mudanças que ocorreram ao longo da série. Perguntas como “O personagem manteve sua postura moral?” ou “Como ocorre os relacionamentos com seus companheiros?” Entre outras perguntas que poderiam surgir.

4.2 Coesão nos Mundos Transmídia

As informações e relações arquetípicas relativas à série se constroem intuitivamente na mente de um telespectador, a memória se torna subjetiva à medida que se acompanha uma obra tão vasta, quantos espectadores podem dizer quem conhecem a obra completa ou que se lembra de todos os detalhes daquilo que viram? Parecem suposições pouco prováveis, entretanto a influência de tudo que já foi assimilado no universo de Doctor Who se fazer presente de uma maneira simbólica e intuitiva na psique dos seus espectadores.

O inconsciente coletivo e o horizonte de expectativas por onde transitam autores e leitores da série, são os espaços onde se encontram os elementos que definem uma narrativa como sendo pertencente ou não a um universo transmidiático. Nesse espaço encontram-se contidos os arquétipos referentes a esse universo, moldados pela visão coletiva desses indivíduos. Os arquétipos contidos em determinado universo ficcional são portanto elementos chaves para a compreensão de uma obra e da sua relação com seu público.

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.

Diferentes autores têm diferentes opiniões de como a narrativa da série deveria se desenvolver, assim como seu público, assim retornamos para um dos questionamentos iniciais da pesquisa, “quem teria autoridade para dizer o que faz uma história ser uma história de Doctor Who”, no final das contas a decisão dos produtores define o que se torna parte ou não do universo narrativo da obra de forma oficial, 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.

Pensando ainda na produção de outras mídias, quem teria conhecimento amplo suficiente para desenvolver um jogo sobre todos os Doutores, por exemplo? Trabalhos transmidiáticos requerem parametrizações, grandes franquias se utilizam de bíblias⁴² e outros métodos para mapear o conteúdo de sua produção, espera-se que essa metodologia possa contribuir para o entendimento e produção desse tipo de narrativas.

⁴² Compilação de informações catalogadas de forma descritiva, pertinentes a um determinado universo ficcional, como lista de personagens, lugares, eventos e outras características desse universo.

4.3 Renovação

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.

A produção de *remakes*⁴³ e *reboots*⁴⁴ de filmes e séries pode demonstrar a preocupação de alguns produtores em renovar universos ficcionais já consolidados, podemos dizer pelas análises de Doctor Who que a série se beneficiou do fato de possuir um arquétipo forte relacionado a essa questão, o elemento da “regeneração”, sendo essa talvez uma das ferramentas que possibilitaram com que a série tenha sobrevivido no ar por tanto tempo, pois essa ferramenta possibilita uma renovação da força narrativa da série e uma maior identificação com o seu público.

Observando todos esses fatores pode-se perceber a relação de importância que os arquétipos desempenham para a coesão de universos ficcionais e sua relação com sua audiência, esses elementos são parte central do que faz uma história ser reconhecida como uma história de Doctor Who e, portanto merecem uma atenção especial por parte dos produtores.

4.4 Contribuições Futuras

Espera-se que as análises e conclusões desse projeto possam contribuir no entendimento e produção de universos ficcionais vastos, ajudando a identificar e compreender os arquétipos centrais que compõem esses universos e sua relação com os leitores desse universo.

O próximo passo dessa pesquisa em extensões futuras seria observar os arquétipos encontrados neste projeto e sua relação com narrativas pertencentes ao universo de Doctor Who, mas produzidas em outras mídias, como os jogos, buscando analisar se esses arquétipos se comportam de maneira similar em outras mídias ou se

⁴³ Designação usada para novas produções e regravações, quando se produz novamente uma história já conhecida do público e que já teve uma produção anterior, ou mesmo mais de uma com ajustes mais modernos e tecnológicos. Os casos mais comuns são os de regravação de filmes, telenovelas e videogames.

⁴⁴ Designa uma nova versão de uma obra de ficção, enquanto o *remake* se propõe a refazer um filme ou série de TV, mantendo personagens, eventos, ou mesmo toda a história o *reboot* vai mais além, e ignora a continuidade anterior, substituindo-a por um novo cânone.

foram esquecidos ou substituídos de alguma forma. Acreditamos que o uso dos arquétipos centrais de um universo ficcional pode impactar de maneira significativa outras mídias, contribuindo para o sucesso da identificação do público com a obra.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. **Indústria Cultural e Sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

AUX, T., PAVÃO, F. **Doctor Who Brasil**. Disponível em: <<http://doctorwhobrasil.com.br/>>. Acesso em: 27 de mar. 2015.

BARTHES, R. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.

BARTHES, R. **Designing Virtual Worlds**. New Riders, 2003.

BBC ONE. **Doctor Who**. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b006q2x0>>. Acesso em: 27 de mar. 2015.

BEDDOWS, E. **Consuming Transmedia: how audiences engage with narrative across multiple story modes**. Faculdade de Ciências Sociais, Swinburne, Universidade de Tecnologia, Austrália, 2012.

BENJAMIN, W. **A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOOTH, P.; KELLY, P. **The changing faces of Doctor Who fandom: New fans, new technologies, old practices?**. Journal of Audience & Reception Studies, 2013.

BROOKER, W. **Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon**. [S.L.]. A&C Black, 2000.

CAMPBELL, J. J. **A Jornada do Herói**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CAMPBELL, J. J. **O poder do Mito**. São Paulo: Palas Athenas, 2012.

CARVALHO, M., SCHOENFUSS, E., MICHELATO, G., LAÍSE, J., SEDRIM, L., GOMES, C. **Universo Who**. Disponível em: <<http://universowho.org/>>. Acesso em: 27 de mar. 2015.

CORNELL, P.; ORMAN, K. Two Interviews about Doctor Who. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009.

DENA, C. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments**. PhD Dissertation. Universidade de Sydney, Escola de Letras, Arte and Mídias, Departamento de Mídias e Comunicações. Sidney. 2009.

GAMBARATTO, R. R. **Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations**. National Research University. Higher School of Economics, Russia, 2013. Disponível em: <<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEWjg8PGQ8bnOAhUCIpAKHdsDAxsQFggtMAI&url=http%3A%2F%2Fpublications.tlu.ee%2Findex.php%2Fbsmr%2Farticle%2Fdownload%2F153%2F>>

2Fpdf&usg=AFQjCNGNXUSkUcR1J6y4lcEEqykQlo4hiA&bvm=bv.129422649,d.Y2I
>. Acesso em: 22 ago. 2015.

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

FAST, K.; ORNEBRING, H. **Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present)**. *International Journal of Cultural Studies*, 2015.

HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**. Cambridge/Londres: The MIT Press, 2009.

HERMAN, L.; VERVAECK, B. **Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon (Eds.) Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology**. Universidade de Nebraska, 2014.

HILLS, M. Absent Epic, Implied Story Arcs, and Variation on a Narrative Theme: Doctor Who (2005-2008) as Cult/Mainstream Television. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009.

HILLS, M. **Rebranding Doctor Who and reimagining Sherlock: ‘Quality’ television as ‘makeover TV drama’**. *International Journal of Cultural Studies*, 2015.

HILLS, M. **The expertise of digital fandom as a ‘community of practice’: Exploring the narrative universe of Doctor Who**. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2015.

ISER, W. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. Tradução: Johanne kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999, v. 2.

JAUSS, H. R. O prazer estético e as Experiências Fundamentais da Poiesis, Aesthesis e Katharsis. In: LIMA, L. (org.). **A literatura e o leitor - textos de Estética da Recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da conexão, criando valores e significado por meio da mídia propagavel**. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, H. **Textual Poachers: television fans and participatory culture**. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, Chapman and Hall, 1992.

JOHNSON, L. **Fan Self-Identity in the Doctor Who Universe**. Trinity University, Texas, Estados Unidos, 2012.

JOHNSON, S. **Emergencia: A dinâmica de Rede em formigas, Cérebros e Cidades**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

JUNG, C. G. **O Homem e seus símbolos**. 15. ed. [S.L.]. Nova fronteira, 2005.

KENYON, J. **What Can The Doctor Who Marketing Crew Teach You?.** 22 ago. 2014. Entrevista concedida pela Revista B&T da Austrália. Disponível em: <<http://www.bandt.com.au/marketing/marketing-magic-doctor-who>>. Acesso em 10 de ago. 2016.

KLASTRUP, L. **Towards A Poetics of Virtual Worlds - Multi-user Textuality and The Emergence of Story.** Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2003.

KLASTRUP, L. Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience. **Journal Of Virtual Reality And Broadcasting**, Copenhagen, v. 4, n. 3, p.1-12, abr. 2007. Disponível em: <<http://www.jvrb.org/past-issues/4.2007/1022>>. Acesso em: 12 jan. 2016.

KLASTRUP, L. **What makes World of Warcraft a World?** A Note on Death and Dying in Digital Culture, Play and Identity - A World of Warcraft Reader (eds. Corneliussen, Hilde & Walker, Jill). Cambridge, MA: MIT Press. 2008.

KLASTRUP, L.; TOSCA, S. Retinking Cyberworld Design. **Centro de pesquisas de jogos de computador IT.** Universidade de Copenhagen, 2004. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2015.

KRYSZTOF, M. M. **Transmedial World-Building in Fictional Narratives.** Disponível em: <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/e0aba09b14ed7f6d70cfb869c77c14f6.pdf>>. Acesso em: 27 de mar. 2015.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do espaço.** São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPPARD, L. **Pop Art.** Londres: Thames and Hudson, 1998.

LONG, G. **Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company.** Tese de Mestrado. Massachusetts Instituto de Tecnologia. Cambridge. 2007.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério.** São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

MCCARTHY, D. **Arte Pop.** [S.L.]. Cosac & Naify, 2002.

MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** Massachusetts: MIT Press, 1997.

PARKIN, L. Truths Universally Acknowledged: How the “Rules” of Doctor Who Affect the Writing. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009.

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

PROPP, V. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2010.

ROSENDO, N. **The map is not the territory: bible and canon in the transmedial world of Halo**. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/290582340>>. Acesso em: 27 de mar. 2015.

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

SCOLARI, C. A. **Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production**. – International Journal of Communication, 3, 586–606, 2009.

SHEARMAN, R. Robert Shearman no SpaceBlooks. 2011. Entrevista concedida pela Revista Zé Pereira. Disponível em: <<https://vimeo.com/24495418>>. Acesso em 10 de ago. 2016.

SKOGERBO, E. DAVIS, C. **Media Innovations: A Multidisciplinary Study of Change**. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/270510055>>. Acesso em: 27 de mar. 2015.

TOSCA, S. "The EverQuest Speech Community". In: Mäyra, Frans (Ed.): **Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings**. Studies in Information Science 1. Tampere: Tampere University Press, 2002, p. 341-355, 2002.

TULLOCH, J.; MANUEL, A. **Storytelling in Film and Television**. [S.L.: s.n.]. 1983.

TULLOCH, J.; MANUEL, A. **Doctor Who: The Unfolding Text**. [S.L.: s.n.]. 1984.

TULLOCH, J.; HENRY J. **Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek**. [S.L.: s.n.]. 1995.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

Wiki de Doctor Who. In: Tardis Wikia. 2016. Disponível em: <http://tardis.wikia.com/wiki/Doctor_Who_Wiki>. Acesso em 10 de ago. 2016.

FILMOGRAFIA

Doctor Who: The Movie, Geoffrey Sax. E.U.A.: BBC Worldwide, Universal Studios, 20th Century Fox and the American network Fox, 1996.

Doctor Who Boxset - 12 Doctors 12 Stories. Direção: Penguin Books. Londres: Penguin UK, 2014. Série completa.

GLOSSÁRIO

Aisthesis: Prazer estético da percepção ante o imitado, a estética se coloca com o significado de conhecimento pela percepção e da experiência sensíveis.

Absent Epic: Eventos importantes e presumidamente espetaculares para a narrativa que são apenas citados, mas não totalmente descrito.

Arauto: Tipo de função arquetípica, personagem que anuncia para o herói o chamado à aventura. Pode ser o mentor, o vilão ou simplesmente um objeto como, por exemplo, uma carta.

Arcos de História Implícitos: Espécie de acumulação lúdica de pequenos detalhes do pano de fundo da narrativa que ajudam a desenvolver os detalhes de uma continuidade de um universo ficcional.

Arquétipo: Nome dado às ideias elementares que Jung notou serem recorrentes nos sonhos e nas narrativas das mais variadas épocas e sociedades, que surgiram espontaneamente do inconsciente.

Camaleão: Tipo de função arquetípica, personagem com personalidade dúbia, nunca se sabe ao certo se ele está do lado do bem ou do mal. Por exemplo, o aliado que se revela inimigo no final ou o inimigo que salva o herói em algum momento, revelando-se um aliado.

Ego: Segundo Jung, parte constituinte da mente humana, como um processo funcional composto por tudo aquilo que vimos, convivemos e percebemos. Sendo assim, é muito mais do que o simples “eu”, é a junção de lembranças, sentimentos e ideias que posicionam nosso comportamento e nos tornam conscientes.

Ethos: Parte da classificação definida por Klastrup e Tosca para a sensação que faz um universo ficcional seja percebido como um mundo coerente e plausível. Classifica as éticas e morais do mundo. Como o bem e o mal se comportam, por exemplo, também o tipo de comportamento que pode ser aceito como característico desse universo ou não.

Guardião de limiar: Tipo de função arquetípica, personagem ou situações que impedem a entrada do herói na jornada. Guardam o limite entre o cotidiano do herói e sua aventura em uma narrativa.

Herói: Tipo de função arquetípica, aquele que se sacrifica por um bem coletivo. É com ele que o espectador se identifica. Pode haver vários tipos de heróis com interesses distintos como, por exemplo, o anti-herói, que se sacrifica não por bondade, mas por motivações próprias.

Horizonte de Expectativa: Limite do que é visível e está sujeito a alterações e mudanças, conforme as perspectivas do leitor. O horizonte de expectativas é responsável pela primeira reação do leitor à obra, pois encontra-se na consciência individual como um saber construído socialmente e de acordo com o código de normas estéticas e ideológicas de uma época, assim a recepção é um fator social e histórico, pois as reações individuais são parte de uma leitura ampla do grupo ao qual o homem, está inserido e que torna sua leitura semelhante à de outros que vivem na mesma época.

Inconsciente: Termo psicológico com dois significados distintos, em um sentido amplo, mais genérico, é o conjunto dos processos mentais que se desenvolvem sem intervenção da consciência, o segundo significado, mais específico, provém da teoria psicanalítica e designa uma forma específica de como o inconsciente (em sentido amplo) funciona.

Inconsciente Coletivo: Camada mais profunda da psique, constituído pelos materiais que foram herdados, e é nele que residem os traços funcionais, tais como imagens virtuais, que seriam comuns a todos os seres humanos. O inconsciente coletivo também tem sido compreendido como um arcabouço de arquétipos cujas influências se expandem para além da psique humana.

Jornada do herói: Estrutura narrativa proposta por Campbell ao perceber a similaridade entre mitos de diferentes culturas, composta por doze passos embasados na psicanálise, que define as etapas por qual uma narrativa passa do seu começo ao fim.

Katharsis: Prazer dos afetos provocados pelo discurso ou pela poesia capaz de fazer o observador mudar suas convicções ao liberar sua psique. *Katharsis* corresponde à função social das artes, inaugurando e mediando as regras de ação. Busca libertar o observador dos interesses práticos e de suas implicações, a fim de levá-lo ao encontro com a liberdade estética de sua capacidade de julgar através do prazer de si no prazer do outro.

Mentor: Tipo de função arquetípica, uma figura mais experiente que motiva e fornece dons ou ferramentas para o herói durante sua jornada.

Monomito: Conjunto de similaridades observadas por Campbell em mitos de diferentes culturas, ideias de que todos os mitos tem uma estrutura comum entre eles.

Mythos: Parte da classificação definida por Klastrup e Tosca para a sensação que faz um universo ficcional seja percebido como um mundo coerente e plausível. Classifica o estabelecimento de conflitos e batalhas do mundo, bem como a apresentação dos personagens típicos. Neste item também estão inclusas lendas acerca de objetos e criaturas características apenas daquele universo, pode-se dizer que o *mythos* é a história por trás de todas as histórias. Um conhecimento necessário para que se consiga interagir com ou interpretar os acontecimentos posteriores.

Paralelismo: Momentos de uma narrativa que são revividos de diferentes maneiras através de episódios fazendo referência a acontecimentos antigos da série, assim recompensando a audiência leal que pode apreciar as diferenças e similaridades desses paralelos.

Pícaro: Tipo de função arquetípica, personagem que surge como um alívio cômico para equilibrar a seriedade da história. Serve também para derrubar o *status quo* do herói e quebrar seu orgulho.

Poiesis: Prazer que o sujeito tem diante da obra, segundo a qual o indivíduo pode "sentir-se em casa no mundo" pela criação artística. O homem alcança um saber que nem diz respeito ao conhecimento científico nem ao artesanato passível de reprodução. O prazer da criação na produção.

Self: Representa a completude da psique e todos seus aspectos combinados, mas também sua parte central e mais superior, o *self* contempla em si varias dualidades como o masculino e feminino, sono e vigília, consciente e inconsciente.

Sombra: Tipo de função arquetípica, normalmente é o vilão da história e deseja a destruição do herói. É a personificação dos monstros internos de medos e traumas do subconsciente.

Topos: Parte da classificação definida por Klastруп e Tosca para a sensação que faz um universo ficcional seja percebido como um mundo coerente e plausível. Classifica o estabelecimento do mundo em um período histórico específico, seus povos e seus costumes e detalhes do espaço e da geografia.

Universo Ficcional: Cenário próprio e mais ou menos independente com todos os seus elementos, relacionando personagens, cenários e outros elementos de forma a criar uma “realidade” crível autossustentável no imaginário de um leitor.

Vasta Narrativa: Tipo de narrativa que excede as expectativas usuais da forma de um trabalho em sua forma usual (como um livro de trezentas páginas ou um filme de duas horas). Uma narrativa passa a ser uma vasta narrativa em um processo de expansão, uma busca natural de continuar a explorar um determinado universo narrativo.

APÊNDICE

Tabela 11 – 1ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: Rose			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo comum	Londres	Vida cotidiana
Chamado à aventura	Coisas estranhas acontecem no subsolo do shopping	Os manequins começam a se mover e atacará a Rose	
Recusa do chamado	Tentativa de fuga	Incredulidade	
Encontro com mentor	Doutor salva Rose	Doutor explica a situação para Rose	
Primeiro limiar	Rose fica intrigada e curiosa com o Doutor		
Ventre da baleia	Rose pesquisa sobre o Doutor na internet	Rose se encontra com uma pessoa que também busca o Doutor	Essa pessoa acredita que o Doutor é um alienígena
Aproximação da caverna	O namorado de Rose é sequestrado e substituído por um homem de plástico	Rose e o Doutor vão atrás do alienígena por traz dos problemas	O Doutor confirma que é um alienígena
Prova suprema	O doutor tenta negociar com o alienígena, é mal entendido e o alienígena inicia o plano de invasão	O Doutor é capturado, mãe de Rose fica em perigo	Rose salva o Doutor e derrota o alienígena
Recompensa	Com a derrota o plano de invasão falha	A Mae de Rose fica a salvo	
Caminho de volta	O doutor leva Rose e o Namorado de volta para o seu mundo comum		
Ressurreição	O Doutor chama Rose para viajar com ele		
Retorno com o elixir	Ela recusa a principio, mas depois aceita	Rose entra com o Doutor na Tardis deixando seu mundo comum para trás	

Mythos	Topos	Ethos
Mistério sobre o Doutor	Mundo Comum, Londres da Época	Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	O espaço dentro da Tardis	Doutor pacifista, diplomata
Rose busca encontrar seu lugar no mundo, se encontrar	Shopping, Casa e o Parque	Doutor se refere aos humanos como inferiores
Aventura, mistério	Covil Alienígena escondido na Terra	Rose corajosa e aventureira
Conflito com raças alienígenas	Raça alienígena Nestene invasora, sobrevivente	Doutor subestima e zomba de Mickey

Tabela 12 – 1ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: End of the world			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Ver o fim da Terra	Conhecer as raças alienígenas	
Recusa do chamado	Rose se sente deslocada	O outro “humano” na nave é muito diferente dela	
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Robôs infiltrados sabotam a nave		
Ventre da baleia	A mulher da raça arbórea ajuda o Doutor a descobrir e resolver os problemas na nave	Rose discute com o Doutor, que reluta em falar sobre suas origens	Rose discute com a outra “humana”
Aproximação da caverna	Rose é presa para morrer em uma sala	O Doutor a resgata no último instante	
Prova suprema	O sabotador se revela com a outra “humana” e foge	O Doutor tenta reativar os escudos na nave manualmente	Sua aliada alienígena morre para ajudar o Doutor a salvar a nave
Recompensa	O doutor consegue reativar os escudos da nave		
Caminho de volta	O Doutor pensa e descobre uma maneira de trazer o sabotador de volta		
Ressurreição	A sabotadora tenta negociar com o Doutor, mas ele a deixa morrer por causa da alta temperatura, visivelmente abalado pela morte de sua “aliada”		
Retorno com o elixir	O doutor Leva Rose de volta para seu tempo	O doutor conta sobre a sua origem e quem ele realmente é	
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Satélite 5		Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	Povos alienígenas		Doutor pacifista, mas se mostra vingativo
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Cenário apocalíptico		Doutor tem um lado sofrido e triste com seu passado
Rose busca encontrar seu lugar no mundo, se encontrar			Rose com medo e confusa
Aventura, mistério			Choques culturais
			Ganancia da “última humana”

Tabela 13 – 1ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: The Unquiet Dead			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Ver o passado		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Doutor, Rose e Charles presenciam uma cena fantasmagórica no Teatro		
Ventre da baleia	Rose é Sequestrada pelo dono da funerária	O doutor pega emprestada a carruagem de Charles e os dois seguem Rose	
Aproximação da caverna	O Doutor salva Rose dos mortos vivos, e se comunica com eles	O doutor descobre quem a empregada da casa pode se comunicar com os seres fantasmagóricos	O grupo inicia uma reunião com os seres e descobre que são uma raça alienígena
Prova suprema	A empregada decide ajudar, mas o grupo é enganado pelos alienígenas	O doutor e Rose são salvos por Charles	
Recompensa	Os alienígenas são derrotados mas a passagem para o mundo deles continua aberta		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	A empregada que abriu o portal se sacrifica para fechar o portal		
Retorno com o elixir	Charles conversa com o Doutor, releva que se tornou menos cético e que passou a dar mais valor à família		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Era Vitoriana, Inglaterra 1969, natal		Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	Teatro		Doutor pacifista, diplomata
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Casa funerária		Doutor fã da figura histórica de Charles Dickens
Aventura, mistério, suspense	Charles Dickens		Rose com confusa, conflito com os pontos de vista do Doutor
Conflito com raças alienígenas	Raça alienígena sobrevivente da guerra do tempo		Choques culturais

Tabela 14 – 1ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: Aliens of London Nome do episódio: World War Three			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Londres Tempo atual de Rose, 1 ano depois de sua partida		
Chamado à aventura	Uma nave alienígena cai na terra		
Recusa do chamado	O doutor e Rose não conseguem se aproximar da nave		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O Doutor invade o lugar onde estão mantendo o corpo do alienígena	O Doutor e chamado ao ministério para ajudar e vai junto com Rose	
Ventre da baleia	Eles descobrem que quem está por traz de tudo são aliens disfarçados infiltrados no ministério	A deputada Harriet Jones descobre a farsa e começa a ajudar Rose e o Doutor	
Aproximação da caverna	A mãe de Rose e Mickey derrotam um dos aliens com a ajuda do Doutor	Ao comando do Doutor Mickey invade o site da Marinha real da Inglaterra	Os aliens concluem seu plano e preparam um ataque nuclear à terra
Prova suprema	Mickey lança um míssil contra a embaixada do ministério, onde estão os aliens o Doutor e seus companheiros		
Recompensa	O Doutor e seus companheiros sobrevivem dentro da sala protegida do ministério	Os aliens são exterminados	
Caminho de volta	O Doutor se lembra que conhece a deputada Harriet Jones e diz que ela será a futura primeira ministra da era de ouro da Inglaterra		
Ressurreição	O Doutor reconhece o valor de Mickey e agradece pela ajuda, e o chama para vir com ele	Mickey recusa	A mãe de Rose insiste para que ela fique
Retorno com o elixir	Rose arruma suas coisa e volta com o Doutor para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Londres “atual”		Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	Casa de Rose		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério, suspense	Ministério		Rose conflito com os sua mãe e sua nova vida
Conflito com raças alienígenas	Hospital		Doutor subestima e zomba de Mickey
	Raça alienígena Sliheen, invasora		Doutor mata como ultimo recurso
			Ganancia dos Sliheen

Tabela 15 – 1ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: Dalek			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor recebe um pedido de ajuda		
Recusa do chamado	Doutor e Rose são capturados por soldados		
Encontro com mentor	Sr, Van Statten explica sobre o lugar		
Primeiro limiar	O doutor descobre que o chamado veio de um Dalek		
Ventre da baleia	O Doutor é aprisionado para ser estudado	Rose se aproxima de Adam o ajudante de Sr, Van Statten	Rose tenta ajudar o Dalek e toca nele
Aproximação da caverna	O Dalek escapa usando o DNA de Rose	O Dalek mata todos os soldados	O Doutor tenta ajudar a conter o Dalek
Prova suprema	Rose fica presa com o Dalek		
Recompensa	O Dalek estranhamente não mata Rose	O Dalek faz Rose como refém	
Caminho de volta	O Dalek continua buscando uma saída da Base	O Doutor procura armas capazes de derrotar o Dalek	
Ressurreição	O Dalek “contaminado” com o DNA de Rose começa a sentir emoções	Rose impede que o Doutor mate o Dalek, fazendo com que o Doutor encare suas emoções e medos profundos	O Dalek se autodestrói
Retorno com o elixir	O Doutor e a Rose retornam para a Tardis	Sr, Van Statten é expulso da Base e substituído por Diana Goddard	Adam entra na Tardis junto com Rose e o Doutor
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Base no Subsolo de Utan, EUA, 2012		Doutor com ódio e medo do Dalek e da guerra do tempo
Viagem no tempo	Sr, Van Statten		Doutor quer matar o Dalek
Aventura, mistério	Diana Goddard		Rose Compacionada
Conflito com raças alienígenas	Adam		Rose quer ajudar o Dalek
O último Dalek	Dalek		Cobiça e egoísmo do Sr, Van Statten

Tabela 16 – 1ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: The Long Game			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor percebe que as coisas estão diferentes do que deveriam estar		
Recusa do chamado	Adam se afasta do grupo		
Encontro com mentor	Catherine explica como funcionam as coisas no Satélite		
Primeiro limiar	A ajudante de Catherine é promovida	A ajudante vai para o ultimo andar onde encontra com o Jagafess e o Editor	A ajudante era uma revolucionaria contra o sistema, mas é capturada e escravizada
Ventre da baleia	Rose questiona o calor do satélite	O Doutor descobre que o satélite transfere o calor do topo para os andares inferiores	
Aproximação da caverna	Doutor e Rose sobem para o ultimo andar, Catherine fica para trás	Adam implanta um chip no cérebro	O Doutor e Rose encontram o Jagafess e o Editor e descobrem que eles estão atrasando o progresso da humanidade
Prova suprema	O Doutor e Rose são capturados	Adam tenta acessar as informações do computador mas acaba sendo pego e passa para o Editor todas as informações que sabe sobre o Doutor	Catherine volta e consegue inverter o sistema de refrigeração
Recompensa	Jagafess e o Editor são derrotados	A historia da humanidade pode voltar a seguir o seu curso normal	
Caminho de volta	O doutor fica muito frustrado com a ganancia de Adam	O Doutor leva Adam de volta para sua casa	
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	O Doutor e a Rose retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Satélite 5		Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	Ano 200.000		Rose corajosa e aventureira
Aventura, mistério	Catherine		População e Catherine manipulada
Conflito com raças alienígenas	O Editor		Cobiça e ganancia do Jagafess e do Editor
O curso da historia está errado	Jagafess		Cobiça e ganancia de Adam

Tabela 17 – 1ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: Father's Day			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Rose pede para visitar o dia da morte de seu pai		
Recusa do chamado	O Doutor adverte sobre as consequências		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Rose impede a morte de seu pai		
Ventre da baleia	Doutor se irrita com Rose e a abandona para trás	Rose se aproxima de seu pai	Seres estranhos começam a devorar as pessoas
Aproximação da caverna	A Tardis desaparece e Doutor volta para salvar Rose	O pai de Rose descobre que ela é sua filha	O doutor tenta recuperar a Tardis
Prova suprema	O Doutor morre	O Pai de Rose se sacrifica para restaurar o tempo	
Recompensa	O tempo é restaurado e a história volta a ser o que era		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	Rose fica ao lado de seu pai durante sua morte		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Londres 1987		Doutor cheio de si, superior
Aventura, mistério suspense	Pai e mãe de Rose		Rose perdida confusa
	Raça alienígena (devoradores do tempo)		
	Mickey criança		

Tabela 18 – 1ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: The Empty Child			
Nome do episódio: The Doctor Dances			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Acontece uma emergência e o Doutor persegue um objeto estranho através do tempo		
Recusa do chamado	Rose e o Doutor se separam	O Doutor vai procurar informação	Rose vai atrás do garoto pedindo ajuda
Encontro com mentor	Doutor encontra com Nanci		
Primeiro limiar	Rose é resgatada por Jack	O Doutor encontra com o garotinho (mutante) procurando sua mãe	
Ventre da baleia	O Doutor encontra o medico que explica sobre a doença/mutação	Rose e Jack procuram e encontram o Doutor	
Aproximação da caverna	O grupo é perseguido pelos “mutantes” e Nanci é perseguida pelo garotinho	Doutor e rose ficam presos, Nanci é capturada pelos alemães	Jack resgata Rose e o Doutor, depois o grupo encontra Nanci e a resgatam
Prova suprema	Uma bomba vai explodir no local onde o grupo se encontra e o Doutor ainda não desvendou o mistério	O doutor descobre oque está causando as mutações e descobre que o garotinho é na verdade o filho de Nanci	Jack foge e abandona o grupo
Recompensa	Todos os mutantes são salvos e curados incluindo o filho de Nanci	Jack volta e captura a bomba antes da explosão com sua nave	
Caminho de volta	O Doutor fica extremamente feliz por ter conseguido salvar a todos	Jack está preso em sua nave com a bomba prestes a explodir	
Ressurreição	O Doutor resgata Jack		
Retorno com o elixir	Jack se junta ao grupo na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Londres 1941, Segunda guerra mundial		Doutor cheio de si, superior
Aventura, mistério, suspense	Jake		Rose corajosa aventureira
Agentes do tempo	Nanci		Jack misterioso, galanteador, trapaceiro
Mutantes	Alemães		Disputa de ego entre Jack e o Doutor

Tabela 19 – 1ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: Boom Town			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis	Londres tempo atual de Rose	
Chamado à aventura	O Doutor descobre que Margaret é a nova prefeita		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O grupo captura Margaret	O Grupo descobre o plano de Margaret pra fugir do planeta, matando milhares de pessoas como consequência	O Doutor decide levar Margaret de volta para seu planeta para ser executada
Ventre da baleia	Mickey e Rose saem juntos para conversar e ficam juntos	Margarete pede um jantar como ultimo pedido para o Doutor, ele aceita	
Aproximação da caverna	Mickey conta que está saindo com outra pessoa ele e Rose discutem, ele se sente magoado por ter sido abandonado	Margaret tenta assassinar o Doutor durante o jantar mas não consegue	Todos são surpreendidos pela abertura da fenda
Prova suprema	Margaret captura Rose e releva seu plano para escapar usando a energia da Tardis	Margaret acaba abrindo o coração/Alma da Tardis e desaparece	
Recompensa	A fenda se fecha	Margaret vira um ovo	
Caminho de volta	Rose procura por Mickey		
Ressurreição	Mickey vê Rose e vai embora		
Retorno com o elixir	Rose retorna para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Londres, tempo atual de Rose, 6 meses depois		Doutor cheio de si, superior
Aventura, mistério, suspense	Jake, Mickey		Rose corajosa aventureira
	Margaret, Slitheen		Jack inteligente, expert
			Disputa de ego entre Jack e o Doutor
			Mickey atrapalhado, Doutor zomba Mickey, Apaixonado por Rose, relacionamento difícil

Tabela 20 – 1ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

1ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: Bad Wolf			
Nome do episódio: Parting of the Ways			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	O grupo não se lembra o que aconteceu	O grupo está separado	
Chamado à aventura	Eles descobrem que estão em um reality show		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Lynda explica para o Doutor o que está acontecendo		
Primeiro limiar	O Doutor escapa do Reality show e descobre que está no Satélite 5		
Ventre da baleia	Jack escapa também	Rose continua presa e correndo risco de morte	
Aproximação da caverna	O Doutor não consegue salvar Rose a tempo	Jake descobre que Rose foi atingida por um raio de teletransporte e não foi desintegrada	O Doutor se encontra com a controladora e descobre que os Daleks estão vivos
Prova suprema	O Doutor invade a nave dos Daleks e salva Rose		
Recompensa	O grupo descobre como os Daleks sobreviveram à guerra do tempo, e conhecem o imperador dos Daleks	Os Daleks atacam para acabar com a vida na terra	
Caminho de volta	O Doutor manda Rose de volta para seu tempo e trabalha para desenvolver uma arma capaz de acabar com todos os Daleks	Rose tenta Voltar para ajudar o Doutor	Jake e alguns tripulantes do satélite 5 tentam impedir que os Daleks impeçam o Doutor
Ressurreição	Mickey e a mãe de Rose ajudam ela a voltar para ajudar o Doutor	Rose olha para o coração da Tardis e volta	Com o poder do coração da Tardis Rose acaba com todos os Daleks e restaura a vida dos mortos
Retorno com o elixir	O Doutor salvar a vida de Rose absorvendo a energia que ela absorveu que a mataria	O Doutor acaba morrendo no processo e passando pelo processo de regeneração	
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Satélite 5 100 anos depois		Doutor cheio de si, superior
Aventura, mistério, suspense	Ano 200.100		Rose corajosa aventureira
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Robos		Jack inteligente, expert
Conflito com raças alienígenas	Daleks		Mae de Rose decidia apoiando ela
O imperador dos Daleks e o medo ancestral dos Daleks pelo Doutor	Jake, Mickey e mãe de Rose		Mickey decidido apoiando Rose
Regeneração	Controladora		As pessoas são manipuladas
O curso da historia está errado	Lynda		

Tabela 21 – 2ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: New Earth			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Londres tempo atual de Rose		
Chamado à aventura	O Doutor convida Rose para viajar novamente		
Recusa do chamado	-	-	
Encontro com mentor	-	-	
Primeiro limiar	O grupo vai para a nova Terra		
Ventre da baleia	O grupo visita o hospital da nova terra	Cassandra e o rosto de Boe ainda estão vivos	Cassandra rouba o corpo de Rose
Aproximação da caverna	O Doutor descobre que o hospital esta usando cobaias humanas	O Doutor descobre que Cassandra roubou o corpo de Rose	Cassandra prende o Doutor e suborna as enfermeiras
Prova suprema	Todas as cobaias são libertadas e começam a infectar as pessoas	O Doutor com a ajuda de Cassandra consegue formular uma cura	
Recompensa	O Doutor salva todos do perigo	Uma nova subespécie humana é criada	
Caminho de volta	O Doutor quer que Cassandra saia do corpo de Rose, mas ela não tem outro corpo para usar	Seu mascote humano se oferece para Cassandra	
Ressurreição	O corpo de seu mascote também está morrendo	Cassandra aceita o seu destino e compreende que seu tempo já passou	O Rosto de Boe diz ao Doutor que tem algo importante a dizer, mas que eles ainda se verão mais uma vez no futuro
Retorno com o elixir	O Doutor leva Cassandra para um tempo de uma memoria feliz	Cassandra morre	
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Londres tempo de Rose		Doutor piadista
Viagem no tempo	Nova Terra		Doutor pacifista, diplomata
Conflito ético	Rosto de Boe		Doutor humanista
Aventura, mistério	Cassandra – “a ultima humana”		Rose corajosa e aventureira
Mistério do rosto de Boe	As enfermeiras		Vilões gananciosos e sem ética

Tabela 22 – 2ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: Tooth and Claws			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Visitar Sheffield em 1979		
Recusa do chamado	O grupo acaba aterrissando em 1879 no reinado de Rainha Victoria		
Encontro com mentor	Sir Robert conta a lenda do Lobisomem		
Primeiro limiar	O Lobisomem se transforma com a lua cheia e começa a caçar a rainha		
Ventre da baleia	O Lobisomem mata muitas pessoas	O grupo(Doutor, Rose, Sir Robert e rainha Victoria) não consegue deter o lobisomem e foge	Os monges impedem que o grupo saída da casa
Aproximação da caverna	O grupo se protege dentro da biblioteca da casa onde descobrem mais informações sobre o lobisomem	O lobisomem não consegue entrar na biblioteca	A rainha revela o diamante Koh-i-noor
Prova suprema	O Doutor descobre a relação entre os eventos	Sir Robert se sacrifica para ajuda o grupo	O Doutor usa o telescópio e o diamante para derrotar o lobisomem
Recompensa	O lobisomem desaparece	A rainha é aparentemente mordida pelo lobisomem mas não revela o ferimento	A rainha nomeia O Doutor e Rose, Sir e dama
Caminho de volta	O grupo pega uma carroça de volta para a Tardis		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	O Doutor faz teorias sobre a linhagem da rainha ter se tornado lobisomens	O grupo retorna para a Tardis	
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	1879 no reinado de Rainha Victoria		Doutor piadista
Viagem no tempo	Mansão de Torchwood		Doutor pacifista humanista
Mistérios e lendas sobre passados históricos	Rainha Victoria		Rose corajosa aventureira
Aventura, mistério	Sir Robert		Choques culturais
	Lobisomem		Medo dos humanos em relação ao Doutor

Tabela 23 – 2ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: School Reunion			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	-		
Chamado à aventura	-		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Doutor e Rose estão trabalhando disfarçados em uma escola	Coisas estranhas acontecem na escola	
Ventre da baleia	Uma jornalista (Sarah Smith) vai até a escola investigar os acontecimentos	Mickey está ajudando o Doutor e Rose, foi ele quem percebeu algo estranho e pediu a ajuda deles	
Aproximação da caverna	Sara é uma antiga acompanhante do Doutor e o reconhece, Ela mostra ao Doutor o K9 e ele o conserta	O grupo descobre que o diretor e seus ajudantes são alienígenas (Krillitanos)	O diretor descobre que o Doutor é um senhor do tempo
Prova suprema	O mistério da escola se revela o diretor conta seu plano para o Doutor	O diretor executa seu plano e o Doutor detém os Krillitanos com a ajuda do grupo e de K9	K9 se sacrifica
Recompensa	Os Krillitanos são derrotados		
Caminho de volta	O Doutor e Sarah se entendem sobre seu passado		
Ressurreição	Rose convida Sarah para viajar com eles	Sarah recusa mas encontra K9 reconstruído	Mickey se convida para viajar com o grupo
Retorno com o elixir	Mickey viaja com o grupo		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Londres tempo atual de Rose		Doutor humanista
Viagem no tempo	Escola		Doutor pacifista, diplomata
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Sarah Smith, K9 e Mickey		O relacionamento de Rose com o Doutor fica equilibrado
Aventura, mistério, suspense	Krillitanos		Conflito entre os acompanhantes
Conflito com raças alienígenas			Conflitos com o passado do Doutor

Tabela 24 – 2ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: The Girl in the Fireplace			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Um lareira misteriosa em uma nave abandonada		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O Doutor atravessa a lareira e vai para a França	O Doutor encontra com uma estranha criatura mecânica	
Ventre da baleia	O Doutor se envolve com Madame de Pompadour	Rose e Mickey exploram a nave	
Aproximação da caverna	O Doutor descobre os mistérios sobre a nave e sua ligação com a França		
Prova suprema	Os seres mecânicos partem para roubar o cérebro de Madame Pompadour	O Doutor corta a ligação temporal da nave e os seres mecânicos são desligados	
Recompensa	O Doutor salva Madame Pompadour, mas fica preso na França		
Caminho de volta	Madame Pompadour mostra outro caminho para o Doutor		
Ressurreição	O Doutor convida Madame Popadour para viajar com ele, mas ele não consegue voltar a tempo		
Retorno com o elixir	O Doutor volta pra a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Nave espacial ano de 4727		Doutor humanista
Viagem no tempo	França 1727		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério, suspense	Madame de Pompadour		Conflito entre os acompanhantes
Conflito com raças alienígenas	Autômatos		Doutor zomba Mickey
Romance			O relacionamento de Rose com o Doutor fica balanceado

Tabela 25 – 2ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: Rise of the Cybermen			
Nome do episódio: The age of steel			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	A Tardis fica sem energia e cai em um mundo paralelo		
Recusa do chamado	O grupo se separa		
Encontro com mentor	Rose recebe um download no celular que mostra as informações sobre o mundo		
Primeiro limiar	O Presidente recusa o pedido do Sr Lumic	Os Cybermen invade a festa de Jack Tyler e matam o presidente	
Ventre da baleia	O grupo foge e se junta a um grupo rebelde do mundo comandado pelo Mickey dessa dimensão	O pai de Rose se junta ao grupo	O Cybermen atacam o mundo e as pessoas são controladas para serem convertidas
Aproximação da caverna	O grupo se divide para invadir a Base dos Cybermen	O Sr Lumic é convertido	Muitas pessoas morrem incluindo a Mae de Rose e A versão de Mickey desse mundo
Prova suprema	O Doutor, Rose e seu pai são capturados	O Doutor influencia Mickey que hackeia os computadores e detém os Cybermens	
Recompensa	Os humanos fogem e os Cybermen são derrotados	A base de operações é destruída	
Caminho de volta	Cybermen Lumic persegue o grupo	O pai de Rose o detém com a ajuda do Doutor	
Ressurreição	O pai de Rose fica abalado em pensar nela como filha	Mickey decide ficar nesse mundo	
Retorno com o elixir	Rose e o Doutor retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Londres “tempo de Rose” mundo paralelo		Doutor humanista
Viagem no tempo	Pai e mãe de rose (mundo paralelo)		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	John Lumic		Rose Compacionada
Mundo paralelo	Cybermen		Conflito entre os acompanhantes
			Cobiça e egoísmo

Tabela 26 – 2ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: The Idiot's Lantern			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo chegou no lugar errado	Pessoas são levadas misteriosamente pela policia	
Recusa do chamado	O doutor perde o rastro da policia		
Encontro com mentor	O grupo procura informações pela vizinhança		
Primeiro limiar	O grupo encontra uma pessoa sem rosto	Doutor e Rose se dividem	
Ventre da baleia	O Doutor encontra os prisioneiros e se alia à policia	Rose encontra a Rede e perde seu rosto	
Aproximação da caverna	O doutor vai atrás de informação	Tommy ajuda o Doutor	O Doutor encontra a Rede
Prova suprema	O Doutor prende a Rede em uma fita cassete com a ajuda de Tommy		
Recompensa	Todas as pessoas recuperam seus rostos		
Caminho de volta	Os pais de Tommy se separam		
Ressurreição	Tommy tenta se reconciliar com seu pai		
Retorno com o elixir	O Doutor e a Rose retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Muswell Hill		Doutor piadista
Viagem no tempo	Inglaterra, 1953		Doutor justiceiro
Aventura, mistério	Coroação rainha Elisabeth		Rose corajosa aventureira
Conflito com raças alienígenas	A rede		Choques culturais
	Tommy e sua família		Medo dos humanos em relação ao Doutor

Tabela 27 – 2ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: The Impossible Planet Nome do episódio: The Satan Pit			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	-		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Encontro com a tripulação da estação		
Primeiro limiar	A Tardis é perdida em uma abalo sísmico		
Ventre da baleia	Mistérios sobre a estação e a escavação	O grupo se integra com a tripulação	
Aproximação da caverna	Os Oods são manipulados e se voltam contra a tripulação	O Doutor desce até o abismo	Rose inspira e coordena os tripulantes
Prova suprema	O doutor encontra a Besta e desvenda o mistério	Decisão difícil, o Doutor escolhe se sacrificar para derrotar o inimigo	
Recompensa	O planeta é destruído	O Doutor encontra a Tardis	
Caminho de volta	O Doutor regata uma das tripulantes	O Doutor salva os tripulantes sobreviventes	
Ressurreição	O Doutor se reencontra com Rose na Tardis	Rose tem medo sobre seu futuro	
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Espaço espacial, algum lugar do espaço		Doutor piadista
Viagem no tempo	Buraco negro		Doutor pacifista humanista
Aventura, mistério	Oods		Rose corajosa aventureira
Decisões difíceis	The Beast		Rose compacionada

Tabela 28 – 2ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: Love & Monsters			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo comum		
Chamado à aventura	Encontrar o Doutor		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Encontro com Ursula		
Primeiro limiar	Encontro com Victor		
Ventre da baleia	Investigação sobre o Doutor		
Aproximação da caverna	Parte do grupo começa a desaparecer	Encontro com Jack	Encontro com o Doutor
Prova suprema	Victor é descoberto como Absorbaloff	Rose aparece com o Doutor	Victor é derrotado
Recompensa	Todos os reféns absorvidos são liberados e se desfazem		
Caminho de volta	Elthon conta sua historia		
Ressurreição	O Doutor recuperou parte da forma de Ursula em uma rocha		
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra tempo “atual”		Doutor cheio de si, superior
Bizarro	Absorbaloff		Rose corajosa aventureira
Aventura, mistério	Jake		

Tabela 29 – 2ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: Fear Her			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Muitas crianças estão desaparecidas		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Rose vê um gato desaparecer	Rose vê um objeto se materializar	
Ventre da baleia	O grupo conhece Choe e o Isolus		
Aproximação da caverna	O Doutor e a Tardis são capturados nos desenhos		
Prova suprema	Isolus se prepara para aprisionar o mundo todo	Rose consegue recuperar a nave de Isolus	
Recompensa	Isolus retorna para sua nave	As crianças retornam	
Caminho de volta	O Doutor ainda está desaparecido		
Ressurreição	O Doutor carrega a tocha olímpica	Isolus retorna para o espaço	
Retorno com o elixir	Rose retorna com o Doutor para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Inglaterra 2012		Doutor cheio de si, superior
Viagem no tempo	Isolus		Rose corajosa aventureira
Aventura, mistério			Rose compacionada
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo			

Tabela 30 – 2ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

2ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: Army of Ghosts Nome do episódio: Doomsday			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Existem fantasmas por todo o mundo		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Jake explica a situação do mundo		
Primeiro limiar	O Doutor vai até o instituto Torchwood	O Doutor é feito prisioneiro	Mistério da nave do Void
Ventre da baleia	Os Cybermens abrem a fenda e atravessam de outra dimensão e dominam o mundo	As forças de resistência humana atravessam também e combatem os Cybermen	Os Daleks saem de dentro da nave do Void
Aproximação da caverna	Os Cybermens e os Daleks entram em conflito	Os Daleks libertam milhões de Daleks de dentro da Arca Genesis	
Prova suprema	O Doutor e Rose fecham a fenda entre os mundos		
Recompensa	Os Daleks e os Cybermens são sugados	Peter salva Rose, mas eles ficam presos na outra dimensão	
Caminho de volta	Rose sonha com a voz do Doutor		
Ressurreição	O Doutor consegue se comunicar uma última vez com Rose		
Retorno com o elixir	Rose e o Doutor ficam presos em dimensões diferentes		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Inglaterra tempo atual		Doutor cheio de si, superior
Aventura, mistério, suspense	Dimensão paralela		Peter decidido
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Cyberman		Rose corajosa aventureira
Conflito com raças alienígenas	Daleks		Mae de Rose decidia apoiando ela
	Jake, Mickey e Peter		Mickey decidido apoiando Rose
	Torchwood		Torchwood dominadores

Tabela 31 – 3ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: Smith and Jones			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Londres tempo atual de Martha		
Chamado à aventura	-		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O hospital é transportado para a lua		
Ventre da baleia	Os Judoons entram no hospital em busca de um criminoso espacial	A Plasmavore suga o sangue do medico chefe	
Aproximação da caverna	Martha encontra a plamavore	OS Slabs vão atrás do Doutor e Martha	O Doutor derrota um dos Slabs
Prova suprema	O Doutor deixa a plamavore absorver seu sangue e os Judoons a executam	Martha ressuscita o Doutor	O Doutor para o mecanismo de destruição criado pela plamavore
Recompensa	Os Judons vão embora e retornam o hospital para a Terra		
Caminho de volta	Conflitos na família de Martha		
Ressurreição	O Doutor volta e convida Martha para viajar com ele		
Retorno com o elixir	Martha aceita e eles decolam na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Londres tempo de Martha		Doutor piadista
Viagem no tempo	Judoons		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Plasmavore		Doutor humanista
Conflito com raças alienígenas	Slab		Martha inteligente corajosa
			Martha interessada no Doutor

Tabela 32 – 3ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: The Shakespeare Code			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Descobrir porque a peça de Shakesper desapareceu no futuro		
Recusa do chamado	Martha aparentemente resolve o caso rapidamente		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O administrador do Teatro é morto por bruxaria	As bruxas enfeitiçam Shakesper para que escreva a peça como elas desejam	
Ventre da baleia	O Doutor investiga a situação	O grupo junto de Shakesper visita o hospício onde está o arquiteto do teatro	
Aproximação da caverna	O Doutor descobre sobre as bruxas	As bruxas se revelam e matam o arquiteto	
Prova suprema	AS bruxas libertam suas irmãs no teatro	Shakesper as aprisiona com as palavras	
Recompensa	Todas as bruxas são aprisionadas	A rainha comparece ao teatro	
Caminho de volta	A rainha começa a caçar o Doutor		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	O Doutor e Martha voltam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra tempo de Willian Shakesper		Doutor piadista
Viagem no tempo	Globe Theater		Doutor pacifista humanista
Mistérios e lendas sobre passados históricos	Carrionites		Martha corajosa e inteligente
Aventura, mistério	Shakesper		Choques culturais

Tabela 33 – 3ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: Gridlock			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Subúrbios da Nova Terra		
Chamado à aventura	Martha é sequestrada		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Doutor vai atrás de Martha na via expressa		
Ventre da baleia	Doutor e Martha separados ficam sabendo a historia do lugar		
Aproximação da caverna	O Doutor descobre sobre os Macras	A noviça Hame encontra o Doutor e o teleporta para o Senado	Hame revela o mistério
Prova suprema	O carro de Martha está prestes a ser destruído pelos Macras	O Doutor consegue liberar a via expressa e salva Martha e a todos	
Recompensa	O rosto de Boe morre e diz que o Doutor não está sozinho		
Caminho de volta	Martha questiona o Doutor sobre seu passado		
Ressurreição	O Doutor abre o jogo e conta sobre a guerra do tempo e sobre seu planeta		
Retorno com o elixir	Os dois retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Nova Terra		Doutor determinado
Viagem no tempo	Rosto de Boe		Doutor pacifista humanista
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Noviça Hame		Martha corajosa e inteligente
Aventura, mistério, suspense	Macra		Choques culturais
			Doutor piadista

Tabela 34 – 3ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: Daleks in Manhattan Nome do episódio: Evolution of the Daleks			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Nova York época da grande depressão		
Chamado à aventura	Martha vê um anúncio suspeito no jornal		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O doutor e Martha encontram com Solomon que conta sobre Hooverville		
Primeiro limiar	Diagoras contrata trabalhadores e o Doutor se voluntaria para investigar	O Doutor encontra um tipo de material orgânico estranho no subsolo do Empire State	O grupo encontra com os homens porcos
Ventre da baleia	Frank é capturado	O grupo conhece Tallulah e depois com Lazlo	O Doutor descobre quem está por trás do mistério e encontra os Daleks
Aproximação da caverna	O líder do culto Dalek se funde a um humano dando origem à uma nova forma de vida	Martha é capturada e o grupo a segue para ajuda-la e o grupo foge	Solomon é morto e o Doutor se entrega como refém para ajudar os Daleks
Prova suprema	OS Daleks traem seu mestre	O grupo impede o plano dos Daleks	Todos os Daleks são mortos sobrando apenas um que foge através do tempo
Recompensa	A ameaça dos Daleks é derrotada	Lazlo é salvo da morte mas permanece em forma de monstro	
Caminho de volta	-		
Ressurreição	Os moradores de Hooverville aceitam Lazlo		
Retorno com o elixir	O Doutor e Martha voltam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Nova York época da grande depressão		Doutor determinado
Viagem no tempo	Hooverville, Empire State		Doutor pacifista humanista
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Diagoras, Solomon, Frank, Tallulah e Lazlo		Martha corajosa e inteligente
Aventura, mistério, suspense	Daleks		Doutor piadista
Conflito com raças alienígenas	Raça escrava		Conflito dos Daleks com os sentimentos

Tabela 35 – 3ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: The Lazarus Experiment			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis	Quarto de Martha	
Chamado à aventura	Lazaros diz que vai mudar o curso da historia humana		
Recusa do chamado	O Doutor disse que se despediria de Martha		
Encontro com mentor	A irmã de Martha a recepciona e o Doutor		
Primeiro limiar	Lazaros ativa seu projeto e se rejuvenesce		
Ventre da baleia	Lazaros ataca sua sócia e suga sua força vital	A mãe de Martha e o Doutor se desentendem	
Aproximação da caverna	Lazaros planeja sugar a energia vital da irmã de Martha	O Doutor e Matha impedem Lazaros, mas ele começa a atacar as pessoas do prédio	Todos ficam presos, mas Martha ajuda todos a escaparem enquanto Lazaros persegue o Doutor
Prova suprema	O Doutor e Martha ficam presos na maquina de Lazaros	O doutor reverte a maquina e derrota Lazaros	
Recompensa	Todos ficam a salvo	A mãe de Martha tenta afasta-la do Doutor	
Caminho de volta	Lazaros se recupera e foge		
Ressurreição	O Doutor, Martha e sua irmã confrontam Lazaros na igreja e o derrotam de uma vez por todas		
Retorno com o elixir	Martha retorna com o Doutor para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Inglaterra tempo de Martha		Doutor humanista
Viagem no tempo	Família de Martha		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Lazaros		Martha inteligente corajosa
			Conflito entre o Doutor e a mãe de Martha
			Ganancia

Tabela 36 – 3ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: 42			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo encontra os tripulantes da nave, as portas estão se fechando		
Recusa do chamado	O doutor tenta voltar para a Tardis, mas não consegue		
Encontro com mentor	A capitã explica toda a situação		
Primeiro limiar	Um dos tripulantes parece estar infectado e mata a medica da nave		
Ventre da baleia	Doutor e Martha se separam para tentar reparar a nave		
Aproximação da caverna	Martha fica presa na nave de escape com um dos tripulantes	Mais um tripulante é infectado e outros são mortos	
Prova suprema	O Doutor salva Martha, mas é infectado	A capitã se sacrifica para salvar a tripulação	Martha consegue resolver a situação com os últimos tripulantes
Recompensa	A nave sai da rota de colisão com o sol		
Caminho de volta	Martha se despede de tripulante de quem ficou próxima e o beija		
Ressurreição	O Doutor entrega a Martha a chave da Tardis	Martha liga para sua mãe pela terceira vez dizendo que está tudo bem com ela	
Retorno com o elixir	O Doutor e a Martha retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Nave espacial em um sistema solar distante		Doutor humanista
Viagem no tempo			Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério			Martha inteligente corajosa
Conflito com raças alienígenas			Conflito entre o Doutor e a mãe de Martha
			Ganancia

Tabela 37– 3ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: Human Nature Nome do episódio: The Family of Blood			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	-		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	A família de sangue aterrissa na Terra		
Ventre da baleia	O doutor na forma humana (John Smith) se envolve com a enfermeira Joan	A família de sangue se apropria de corpos humanos e monta um exercito de espantalhos	
Aproximação da caverna	A família de sangue vai atrás do Doutor	Doutor, Martha e Joan fogem	
Prova suprema	John Smith se sacrifica para que o Doutor possa voltar	O Doutor engana a família de sangue e destrói sua nave	
Recompensa	A família de sangue é derrotada	O Doutor prende a família de sangue pela eternidade no espaço e tempo	
Caminho de volta	O Doutor conversa com Joan, a convida para vir com ele, mas ela recusa		
Ressurreição	Timote o garoto que ajuda o grupo, tem uma visão do futuro e consegue escapar da morte e salvar seu companheiro		
Retorno com o elixir	O grupo volta para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Inglaterra, 1913		Doutor humanista
Viagem no tempo	Família de Sangue		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Joan		Martha inteligente corajosa
Decisões difíceis	Timote		Conflito com a vida humana do Doutor
			Ganancia

Tabela 38 – 3ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: Blink			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo comum		
Chamado à aventura	Sally encontra mensagens para ela em uma casa abandonada		
Recusa do chamado	Sally vai para a casa da sua amiga		
Encontro com mentor	Sua amiga manda uma carta do passado para ela		
Primeiro limiar	Sua amiga desaparece		
Ventre da baleia	Sally pega uma chave dos anjos	Sally vai até a policia pedir ajuda	
Aproximação da caverna	Sally pede ajuda de Nighthale e começa a entender o mistério	Os dois assistem aos DVDs e o Doutor explica oque eles precisam fazer	
Prova suprema	Os dois ficam presos na casa com os anjos	Sally e Nighthale entram na Tardis e a ativam	
Recompensa	A Tardis desaparece e os anjos ficam presos em uma armadilha		
Caminho de volta	Sally continua tentando entender oque aconteceu		
Ressurreição	Sally encontra com o Doutor e entrega para ele toda a informação que ele vai precisar		
Retorno com o elixir	Sally e Nighthale se aproximam mais		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Inglaterra tempo “atual”		Doutor humanista
Viagem no tempo	“Anjos”		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Sally		Martha inteligente corajosa
	Nighthale		

Tabela 39 – 3ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: Utopia			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Jack pula na Tardis		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O grupo vai ajudar um humano que está sendo caçado		
Ventre da baleia	O grupo ajuda o cientista Yana a mandar os humanos para Utopia		
Aproximação da caverna	Um dos Futurekinds sabota a estação	O grupo contorna a situação	Martha percebe o relógio do cientista
Prova suprema	Yana abre seu relógio e se revela um senhor do tempo		
Recompensa	O Mestre abre a estação e os Futurekinds invadem o lugar	O mestre foge com a Tardis	
Caminho de volta	O Doutor reativa o aparelho temporal de Jack		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	O grupo retorna para Londres no tempo "atual"		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Fim dos tempos		Doutor humanista
Viagem no tempo	Capitão Jack		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Mestre		Martha inteligente corajosa
Mistério da relação entre o Doutor e o Mestre			

Tabela 40 – 3ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

3ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: The Sound of Drums Nome do episódio: Last of the Time Lords			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo comum		
Chamado à aventura	O mestre é eleito primeiro ministro		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O mestre revela seus aliados os Tocaflanes		
Ventre da baleia	O grupo encontra o paradoxo	O Mestre assassina o presidente americano e domina o mundo	
Aproximação da caverna	O grupo é capturado, mas Martha foge	Martha viaja um ano pelo mundo e o mistério dos Tocaflanes é revelado	
Prova suprema	Martha é capturada	Com a ajuda de Martha o Doutor consegue escapar e com a energia das pessoas do mundo todo o Doutor derrota o Mestre	Jack destrói o paradoxo
Recompensa	Os Tocaflanes somem	Os eventos de 1 ano são apagados	
Caminho de volta	Jack se despede e se revela como possível rosto de Boe	Martha volta para casa	
Ressurreição	Martha fala com o Doutor sobre seus sentimentos e decide parar de viajar com ele		
Retorno com o elixir	O Doutor parte sozinho na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Inglaterra tempo “atual”		Doutor humanista
Viagem no tempo	Tocaflanes		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Mestre		Martha inteligente corajosa
Mistério da relação entre o Doutor e o Mestre	Capitão Jack		Doutor humanista
			Doutor pacifista, diplomata
			Martha inteligente corajosa

Tabela 41 – 4ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: Partners in Crime			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Londres tempo atual		
Chamado à aventura	Donna e o Doutor estão pesquisando as indústrias Adipose		
Recusa do chamado	Os dois percorrem caminhos parecidos, mas não se encontram		
Encontro com mentor	Donna e o Doutor investigam os usuários do medicamento		
Primeiro limiar	A usuária de Donna libera um adipose, depois vários e acaba morrendo		
Ventre da baleia	Uma repórter que também investigava a indústria é capturada	Donna e o Doutor se encontram	O mistério é revelado
Aproximação da caverna	Os dois são perseguidos	O grupo consegue fugir e se esconder	
Prova suprema	A coordenadora da indústria ativa o protocolo de emergência que irá matar 10 mil pessoas	O Doutor consegue desativar com a ajuda de Donna	
Recompensa	Um nave dos Adiposes vem buscar as crianças	A nave mata a coordenadora para acabar com as testemunhas	
Caminho de volta	Donna pede para viajar com o Doutor		
Ressurreição	O Doutor fica preocupado, mas aceita	Rose aparece	Donna aparece na Tardis para o seu Avo
Retorno com o elixir	Donna e o Doutor parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Londres tempo de Donna		Doutor piadista
Viagem no tempo	Adipose		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério			Doutor humanista
Conflito com raças alienígenas			Donna despojada e espontânea

Tabela 42 – 4ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: Fires of Pompeii			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Donna e o Doutor percebe que estão em um lugar errado do previsto		
Recusa do chamado	Eles voltam para a Tardis, mas ela foi vendida		
Encontro com mentor	Eles encontram a Tardis e os profetas falam sobre as profecias		
Primeiro limiar	O Doutor invade a casa de um dos profetas para descobrir o que está acontecendo	Um pyrevile vem do subsolo e ataca o Doutor	
Ventre da baleia	Donna é raptada		
Aproximação da caverna	O Doutor salva Donna	O mistério é revelado	Donna e o Doutor partem em direção ao vulcão
Prova suprema	O Doutor encontra o dispositivo de dominação dos Pyreviles e tem que fazer uma decisão entre salvar o mundo e destruir Pompeia no processo	O Doutor reverte o mecanismo e o vulcão entra em erupção	
Recompensa	O Vesúvio entra em erupção		
Caminho de volta	AS pessoas vão morrer e Donna implora para que o Doutor as salve		
Ressurreição	O Doutor salva a família que estava com a Tardis	Donna agradece e o Doutor reconhece que precisa dela	
Retorno com o elixir	Donna e o Doutor partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Roma antiga, Pompeia		Doutor piadista
Viagem no tempo	Pyroviles		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Profetas		Doutor humanista
Conflito com raças alienígenas			Donna despojada e espontânea
Mistério sobre a guerra do tempo			

Tabela 43 – 4ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: Planet of the Ood			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Donna e o Doutor encontram um Ood prestes a morrer		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	A coordenadora de Marketing explica toda a situação do complexo		
Primeiro limiar	Donna e o Doutor encontram os Oods aprisionados		
Ventre da baleia	O grupo é perseguido e aprisionado		
Aproximação da caverna	Os Oods se rebelam	O grupo é libertado pelos Oods	
Prova suprema	O grupo encontra o cérebro principal, o presidente está prestes a explodi-lo e matar todos os Oods	O presidente é transformado em um Ood	O Doutor desativa as bombas
Recompensa	Todos os Oods são libertados	O conflito termina	
Caminho de volta	O Oods oferecem uma canção á Donna e o Doutor		
Ressurreição	Donna decide continuar viajando com o Doutor		
Retorno com o elixir	Os dois retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Século 42, ano 4126		Doutor piadista
Viagem no tempo	“Segundo grande e generoso império humano”		Doutor pacifista, diplomata
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Oods		Doutor humanista
Aventura, mistério, suspense			Donna despojada e espontânea
Mistério sobre o fim da canção do Doutor			Conflitos morais
			Ganancia

Tabela 44 – 4ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: The Sontaran Stratagem			
Nome do episódio: The Poison Sky			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Martha liga para o Doutor		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Martha mostra a UNIT e explica a situação		
Primeiro limiar	Os soldados da UNIT são capturados pelos Sontaros	Martha é capturada	O Doutor descobre sobre os Sontaros
Ventre da baleia	Martha é clonada e o clone se infiltra na UNIT	O Doutor sobrevive à tentativa de morte	Donna fica presa dentro da Tardis e é transportada para a nave Sontara
Aproximação da caverna	Os Sontaros atacam a UNIT	O Doutor salva Martha	Donna reativa os teleportadores
Prova suprema	O Doutor limpa a atmosfera com um mecanismo	O Doutor invade a nave dos Sontaros despojado a se sacrificar para impedi-los	O aliado humano dos Sontaros troca de lugar com o Doutor e explode a nave
Recompensa	A atmosfera volta ao normal	Os Sontaros são derrotados	
Caminho de volta	-		
Ressurreição	Martha fica presa na Tardis		
Retorno com o elixir	A Tardis parte fora de controle com o grupo		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra tempo “atual”		Doutor piadista
Viagem no tempo	Sontaros		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Martha		Doutor humanista
Conflito com raças alienígenas	UNIT		Donna despojada e espontânea
			Conflitos morais

Tabela 45 – 4ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: The Doctor's Daughter			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo aterrissa em meio a um conflito		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O Doutor é clonado	Martha é separada do grupo	
Ventre da baleia	Donna e o Doutor conhecem o acampamento humano	Martha salva um Halt e conhece o acampamento Halt	
Aproximação da caverna	O Doutor ativa um mapa que pode levar à fonte	Doutor, Donna e Jenny são presos	O grupo se liberta e vai atrás da fonte assim como Martha
Prova suprema	O grupo consegue chegar antes à fonte	O doutor consegue impedir o conflito entre as duas facções e ativa o mecanismo de terra formação	
Recompensa	Jenny é baleada	O conflito acaba	O planeta começa a terra formar
Caminho de volta	Todos sofre a perda de Jenny	O Doutor leva Martha de volta para casa	
Ressurreição	Jenny ressuscita		
Retorno com o elixir	Jenny parte para o espaço em um foguete		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Planeta Messaline		Doutor piadista, Doutor humanista
Viagem no tempo	Halt		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Jenny (filha do Doutor)		Jenny inocente e entusiasmada
Conflito com raças alienígenas			Donna despojada e espontânea
			Martha inteligente corajosa

Tabela 46 – 4ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: The Unicorn and the Wasp			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Donna e o Doutor decidem participar da festa acontecendo aonde eles chegaram		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	A anfitriã da festa apresenta todos os presentes e convidados, incluindo Agatha Christie		
Primeiro limiar	Encontram um dos convidados mortos		
Ventre da baleia	Doutor, Donna e Agatha investigam o assassinato	Agatha desvenda os segredos dos convidados	
Aproximação da caverna	Mais pessoas são mortas enquanto o caso não avança	O Doutor é envenenado	
Prova suprema	O grupo desvenda o mistério e o assassino se revela	O grupo é perseguido e Donna joga o talismã no rio onde o Vespiforme se afoga	
Recompensa	Agatha perde a memória	O Assassino é detido, mas no ultimo momento salva a vida de Agatha Christie	
Caminho de volta	O Doutor leva Agatha Christie para um hotel no futuro próximo		
Ressurreição	O Doutor mostra a Donna uma copia do livro de Agatha Christie produzido em um futuro muito distante		
Retorno com o elixir	O Doutor e Donna partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra, 1926		Doutor piadista, Doutor humanista
Viagem no tempo	Agatha Christie		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Vespiforme		Donna despojada e espontânea

Tabela 47 – 4ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: Silence in the Library Nome do episódio: Forest of the Dead			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor recebe um pedido de ajuda	A biblioteca está vazia	
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Doutor e Donna são avisados sobre as sombras	Doutor e Donna se encontram com o grupo de River	
Ventre da baleia	Doutor revela o mistério sobre os Vash Nerada	O Vash Nerada começa a matar as pessoas	O Doutor tele transporta Donna para a Tardis
Aproximação da caverna	Donna fica presa em outra realidade	A realidade virtual entra em colapso	O grupo encontra o computador principal
Prova suprema	River se sacrifica no lugar do Doutor para salvar a todos		
Recompensa	Todas as pessoas são resgatadas do computador	Donna é salva	River morre
Caminho de volta	O Doutor fica com o diário e a chave sônica de River	Donna procura seu marido da realidade virtual mas não a encontra ele a vê mas não consegue alcança-la	
Ressurreição	O Doutor consegue salvar a consciência de Donna e seu grupo no computador		
Retorno com o elixir	Doutor e Donna voltam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Futuro, planeta biblioteca		Doutor piadista, Doutor humanista
Viagem no tempo	Vash Nerada		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	River Song		Donna despojada e espontânea
Decisões difíceis			River corajosa determinada
Mistério sobre a relação do Doutor e River			

Tabela 48 – 4ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: Midnight			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Planeta Midnight		
Chamado à aventura	Doutor chama Donna para fazer um Tour pelo planeta		
Recusa do chamado	Donna recusa		
Encontro com mentor	A atendente da viagem fala sobre a viagem		
Primeiro limiar	O ônibus para	O mecânico vê uma sombra se movendo	
Ventre da baleia	O ônibus é atacado	O motorista e o mecânico são mortos	
Aproximação da caverna	Uma das passageiras parece possuída	O Doutor tenta descobrir o que está acontecendo	
Prova suprema	O Doutor parece possuído	Os passageiros querem jogá-lo para fora do ônibus	A atendente se sacrifica e salva o Doutor e a todos
Recompensa	A ameaça desaparece		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	Donna consola o Doutor ele parece muito abalado	O mistério não se revela	
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Planeta Midnight		Doutor piadista, Doutor humanista
Viagem no tempo			Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério			Doutor piadista, Doutor humanista
Decisões difíceis			

Tabela 49 – 4ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: Turn Left			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo desconhecido		
Chamado à aventura	Um vidente chama Donna para prever a sua sorte		
Recusa do chamado	Donna tenta resistir		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Donna cai na armadilha da vidente	Donna volta no tempo e não conhece o Doutor	
Ventre da baleia	O Doutor morre	Todos os acontecimentos acontecem de forma diferente	
Aproximação da caverna	Rose se aproxima de Donna	Rose convence Donna a vir com ela e participar de um experimento para tentar concerta as coisas	
Prova suprema	Donna tem que impedir a ela mesma de virar à direita	Donna se sacrifica	
Recompensa	Donna vira à esquerda	Rose deixa uma mensagem para o Doutor	
Caminho de volta	Donna volta para sua linha de tempo normal		
Ressurreição	O Doutor recebe a mensagem de Rose	O Doutor fala sobre o fim do universo	
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Algum planeta ou futuro distante		Doutor piadista, Doutor humanista
Viagem no tempo	Tempo atual de Donna		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Rose		Doutor piadista, Doutor humanista
Decisões difíceis	Inseto devorador de tempo		Rose compacionada

Tabela 50 – 4ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

4ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: The Stolen Earth Nome do episódio: Journey's End			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O planeta Terra desaparece		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O Doutor vai até a proclamação das sombras		
Primeiro limiar	O Doutor descobre por a Terra desapareceu e vai até o rastro do sinal		
Ventre da baleia	Os Daleks invadem a Terra e a dominam	Todos ligados ao Doutor procuram ele	Os companheiros consegue contatar o Doutor
Aproximação da caverna	O Doutor volta para a Terra mas é baleado por um Dalek	O Doutor se reúne com seus companheiros	A Tardis é capturada e levada para o Crucibli com seus integrantes
Prova suprema	O Doutor e seus companheiros estão presos, Dravos está prestes a ativar a bomba de realidade	Donna e o clone do Doutor salvam a todos e impedem a bomba de detonar	O clone do Doutor mata todos os Daleks
Recompensa	Os planetas voltam para seus lugares	O universo está a salvo	
Caminho de volta	O Doutor se despede de todos seus companheiros		
Ressurreição	O clone do Doutor fica com Rose em outra realidade	O Doutor apaga todas as memoria de Donna para salva-la	
Retorno com o elixir	O Doutor parte sozinho na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Inglaterra tempo “atual”		Doutor piadista, Doutor humanista
Viagem no tempo	Daleks, Dravos, Dalek Caan, Proclamação das sombras, Crucibli		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Fenda espaço temporal (Cascata medusa)		Doutor piadista, Doutor humanista
Decisões difíceis	Unit, TorchWood		Companheiros corajosos
	Capitão Jack e Martha		
	Mickey e Jack Tyler		
	Sara Smith, K9, Harriet Jones		

Tabela 51 – 5ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: The Eleventh Hour			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Casa de Amy		
Chamado à aventura	O Doutor cai perto da casa de Amy	Existe uma rachadura na parede de Amy	
Recusa do chamado	O Doutor precisa retornar para a Tardis		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Quando o Doutor volta Amy já esta crescida	Amy encontra o multiforma	
Ventre da baleia	O Doutor conhece a tia de Amy e Jeff	Atraxianos ameaçam queimar a Terra em 20 minutos caso o multiforme não se entregue	O Doutor conhece Rony e percebe sua ligação com o evento
Aproximação da caverna	O Doutor com a ajuda de Jeff cria uma maneira de chamar a atenção dos Atraxianos	Amy e Rony vão atrás do Multiforma	Amy e Rony ficam presos com o Multiforma
Prova suprema	O Doutor salva Amy e Rony	O multiforme assume a forma do inconsciente de Amy	O Doutor reverte a situação e o Multiforma é capturado pelos Atraxianos
Recompensa	A Terra é salva		
Caminho de volta	O Doutor convoca os Atraxianos de volta		
Ressurreição	O Doutor ameaça os Atraxianos para que eles não voltem	O Doutor parte na Tardis	O Doutor volta em uma noite e convida Amy para viajar com ele
Retorno com o elixir	Amy parte com o Doutor na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra tempo de Amy		Doutor piadista
Viagem no tempo	Multiforma		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Atraxianos		Amy ?
Conflito com raças alienígenas	Amy Pond, e sua tia		Rory ?
Conto de fadas, mistério da rachadura no espaço	Rory e Jeff		

Tabela 52 – 5ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: The Beast Below			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor vê uma criança chorando	O Doutor procura pelo mistério da nave	
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Amy é levada para votar, e fica sabendo de tudo, mas escolhe esquecer		
Primeiro limiar	O Doutor protesta e ele e Amy são jogados para o andar inferior		
Ventre da baleia	Doutor e Amy fogem da boca da baleia	Eles são salvos pela Rainha	
Aproximação da caverna	A Rainha busca desvendar o mistério da nave	O grupo é capturado	
Prova suprema	O mistério é revelado e a Rainha precisa fazer uma decisão	O Doutor escolhe colocar a baleia em um estado vegetativo	Amy tem uma epifania e liberta a baleia
Recompensa	A baleia não destrói a nave		
Caminho de volta	Amy e o Doutor observam o espeço e discutem sobre os eventos		
Ressurreição	Amy e o Doutor se aproximam e se entendem melhor		
Retorno com o elixir	Eles retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Aproximadamente 1300 anos no futuro de Amy, nave espacial		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Balei estelar		Amy ?
Aventura, mistério			
Escolhas difíceis			

Tabela 53 – 5ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: Victory of the Daleks			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Winston Churchill pede ajuda para o Doutor		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Winston Churchill explica a situação		
Primeiro limiar	Bracewell mostra seus guerreiros de ferro	O Doutor os reconhece como Daleks	
Ventre da baleia	O Doutor tenta convencer Winston Churchill sobre o perigo	Amy não reconhece os Daleks	
Aproximação da caverna	Tentando desmascarar os Daleks o Doutor acidentalmente cai no plano deles	Os Daleks teletransportam para sua nave	
Prova suprema	O Doutor vai atrás dos Daleks e eles revelam seu segredo, e colocam a Inglaterra como alvo fácil na guerra	Os Daleks conseguem ativar seu plano e recriar sua raça, Bombardeiros humanos atacam a nave Dalek	Os Daleks ativam a bomba em Bracewell, o Doutor retorna para a Terra e com a ajuda de Amy consegue desativá-lo
Recompensa	A Inglaterra e o planeta ficam a salvo	Os Daleks escapam e saltam no tempo	
Caminho de volta	O Doutor fica preocupado, um mistério não se revelou, porque Amy não reconheceu os Daleks		
Ressurreição	Amy e o Doutor se aproximam mais		
Retorno com o elixir	Os dois retornam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra segunda guerra mundial		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Winston Churchill		Amy ?
Aventura, mistério	Daleks		
Escolhas difíceis	Bracewell (androide construído pelos Daleks)		
Conflito com raças alienígenas			

Tabela 54 – 5ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: The Time of Angels			
Nome do episódio: Flesh and Stone			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	River deixa um recado para o Doutor		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O Doutor encontra com River	O grupo aterrissa no planeta Aplaniano	River explica sobre o anjo lamentador
Primeiro limiar	O grupo se junta aos soldados e sua missão	O Grupo vê a gravação do anjo	O anjo sai da gravação e ataca Amy
Ventre da baleia	O Anjo foge e o grupo vai atrás dele nas catacumbas		
Aproximação da caverna	O Grupo descobre que as estatuas nas catacumbas são anjos também	O grupo descobre que era tudo um plano de regate para recuperar os anjos do lugar	
Prova suprema	Os anjos encurralam o grupo e Amy fica proibida de abrir os olhos	A rachadura na parede está consumindo o tempo	River e o Doutor salvam Amy, o Doutor manda todos os anjos para a rachadura e ela se fecha
Recompensa	O grupo com exceção dos soldados fica a salvo	Os anjos desaparecem como se nunca tivessem existido	
Caminho de volta	O Doutor questiona River	River revela um mistério	River é teleportada como prisioneira
Ressurreição	Amy revela que vai se casar e está com medo	Amy tenta seduzir o Doutor	O Doutor rejeita
Retorno com o elixir	Os dois voltam para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Século 51		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Planeta Aplaniano		Amy ?
Aventura, mistério	Anjos Lamentadores		River ?
Conflito com raças alienígenas	River Song		
Mistério da rachadura no espaço			

Tabela 55 – 5ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: Vampires of Venice			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor vê um pai tentando recuperar sua filha		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O pai explica a situação para o Doutor		
Primeiro limiar	O grupo encontra com vampiros		
Ventre da baleia	O grupo bola um plano para salvar a filha do homem	Amy se voluntaria e é capturada	
Aproximação da caverna	O mistério se revela e os vampiros de revelam como uma raça alienígena	O grupo resgata Amy, mas a filha do home não consegue fugir, depois é executada	
Prova suprema	A matriarca da raça alienígena ativa um mecanismo que afundara Veneza	O grupo foge e todas as fêmeas da raça morrem com o sacrifício do pai da garota	O Doutor consegue desativar o mecanismo
Recompensa	Veneza é salva	A matriarca se sacrifica	
Caminho de volta	O grupo volta para a Tardis		
Ressurreição	Amy convida Rory para vir com eles e ele aceita		
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Veneza, aproximadamente 1540		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Raça alienígena de peixes		Amy ?
Aventura, mistério	Rory		Rory ?
Conflito com raças alienígenas			
Mistério da rachadura no espaço			

Tabela 56 – 5ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: Amy's Choice			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	-		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O grupo dorme e acorda em outra realidade	O senhor do tempo explica as regras da situação	
Primeiro limiar	O grupo depara com as ameaças de cada realidade		
Ventre da baleia	O grupo discute sobre qual a verdadeira realidade		
Aproximação da caverna	O perigos de cada realidade ameaçam a vida do grupo		
Prova suprema	Rory morre em uma realidade e Amy decide que esse mundo não é real	Na outra realidade o senhor dos sonhos parabeniza o grupo pela escolha correta	O Doutor explode a Tardis
Recompensa	O grupo acorda na verdadeira realidade	O mistério é revelado	
Caminho de volta	-		
Ressurreição	Amy e Rory se aproximam mais		
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Sonho		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Senhor dos sonhos		Amy (?)
Aventura, mistério			Rory (?)
Escolhas difíceis			

Tabela 57 – 5ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: The Hungry Earth Nome do episódio: Cold Blood			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo aterrissa no lugar errado	Amy e Rory veem versões deles do futuro	Existe coisas estranhas e uma enorme furadeira no local
Recusa do chamado	O grupo se separa		
Encontro com mentor	Rory conversa com o povo da vila		
Primeiro limiar	Amy é engolida pela terra		
Ventre da baleia	Algo está vindo do subsolo, o grupo se prepara	O grupo entra em conflito com outra espécie	Um dos soldados é capturado
Aproximação da caverna	Doutor e uma nativa descem para o centro da terra para negociar e são capturados	Existem conflitos interno e o grupo é libertado	Os humanos negociam com o líder do Homo Reptilians
Prova suprema	A casta guerreira se rebela e começa um ataque	O líder deles ativa o mecanismo de hibernação para acordar apenas 1000 anos no futuro	Parte do grupo fica para trás
Recompensa	O Doutor consegue salvar o grupo e os Reptilianos		
Caminho de volta	O Doutor vê a rachadura na parede ainda maior	Ele investiga e pega algo de dentro da rachadura	
Ressurreição	A líder guerreira a beira da morte atira no Doutor mas Rory entra na frente	Rory é consumido pela luz da rachadura e Amy esquece dele	
Retorno com o elixir	Amy acena para seu eu do futuro que está sozinha agora	O Doutor olha para o objeto, é um pedaço de destroço da Tardis	Os dois retornam para a Tardis
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Inglaterra 2020		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo e Mistério da rachadura no espaço	Homo Reptilians		Amy (?)
Aventura, mistério			Rory (?)
Escolhas difíceis			
Conflito com outras espécies			

Tabela 58 – 5ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: Vincent and the Doctor			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Museu de arte		
Chamado à aventura	O Doutor percebe uma figura estranha em uma das pinturas de Van Gogh		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O Doutor e Amy encontram com Van Gogh		
Primeiro limiar	Amy é atacada por uma criatura invisível		
Ventre da baleia	O Doutor tenta descobrir quem é a criatura invisível	O grupo fica hospedado na casa de Van Gogh	
Aproximação da caverna	O Doutor leva Van Gogh para pintar a igreja onde a criatura apareceu no futuro		
Prova suprema	O Doutor tenta derrotar a criatura	O grupo fica encurralado na igreja	Van Gogh mata a criatura enquanto se defendia
Recompensa	A ameaça desaparece		
Caminho de volta	O grupo retorna para a casa de Van Gogh		
Ressurreição	O Doutor leva Van Gogh para o futuro para ver a exposição de suas obras		
Retorno com o elixir	O grupo retorna para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Época de Van Gogh		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Krafayis		Amy (?)
Aventura, mistério			

Tabela 59 – 5ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: The Lodger			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor é deixado para traz enquanto a Tardis desaparece com Amy		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Coisas estranhas acontecem no andar de cima da casa	O Doutor se torna um inquilino na casa	
Ventre da baleia	O Doutor se envolve com o morador como parte do seu disfarce, enquanto investiga a situação		
Aproximação da caverna	O Dono da casa fica envenenado, e o Doutor salva sua vida		
Prova suprema	O Doutor revela quem realmente é para o dono da casa	A mulher de quem ele gosta está em perigo, e os dois vão resgata-la	O mistério se revela e os três conseguem resolver a situação juntos
Recompensa	A maquina do tempo se implode	A Tardis se estabiliza	O casal fica junto
Caminho de volta	O Doutor retorna para a Tardis		
Ressurreição	Amy encontra seu anel de noivado		
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Ultimo senhor do tempo	Tempo atual de Amy		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Maquina do tempo		Amy (?)
Aventura, mistério			

Tabela 60 – 5ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

5ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: The Pandorica Opens Nome do episódio: The Big Bang			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Van Gogh tem uma visão, um aviso para o Doutor	O aviso é passado por muitas pessoas até chegar a River que passa para o Doutor	
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O grupo vai até as coordenadas e encontra com River que explica a situação		
Primeiro limiar	O grupo procura e encontra a Pandorica		
Ventre da baleia	O grupo é atacado pelos restos de um Cyberman, Rory reaparece e salva Amy		
Aproximação da caverna	Inúmeras raças inimigas revelam o mistério, enganam o Doutor e o prendem na Pandorica	Rory mata Amy	A Tardis explode com River dentro dela desencadeando o desaparecimento do universo
Prova suprema	O Doutor aparece do futuro e entrega sua chave sônica para que Rory possa libertá-lo no passado	O Doutor e o grupo desencadeiam uma série de eventos que terminam com o Doutor partindo na Pandorica em rota de colisão com a Tardis	
Recompensa	O tempo e espaço retornam ao normal, os pais de Amy voltam a existir	O Doutor começa a deixar de existir	
Caminho de volta	Amy volta a sua vida normal		
Ressurreição	Durante o casamento de Amy e Rory, Amy se lembra do Doutor e ele reaparece		
Retorno com o elixir	O Doutor se despede de River	Amy e Rory voltam com o Doutor para a Tardis	
Mythos	Topos		Ethos
O mistério da guerra do tempo e o Último senhor do tempo	Império Romano		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Tempo de Amy		Amy (?)
Aventura, mistério	Inúmeras raças inimigas do Doutor		Rory (?)
Decisões difíceis	Pandorica		River (?)
Conflito com raças alienígenas			
Mistério da rachadura no espaço			

Tabela 61 – 6ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 1			
Nome do episódio: The Impossible Astronaut Nome do episódio: Day of the Moon			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo comum		
Chamado à aventura	Amy Rory e River recebem uma carta		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Todos recebem a carta e encontram com o Doutor		
Primeiro limiar	Amy vê um dos Silences	O Doutor é morto por um astronauta	
Ventre da baleia	O grupo encontra com uma versão que aparenta ser mais nova do Doutor	O grupo vai investigar qual o motivo das cartas e vai até a casa branca	O grupo encontra com a garotinha misteriosa e com os Silences
Aproximação da caverna	O grupo passa meses estudando e despistando os inimigos	O grupo se prepara e parte para a ofensiva	Amy é capturada
Prova suprema	O grupo vai até os Silences e o Doutor mostra uma gravação dos Silences durante a aterrissagem na Lua	O grupo salva Amy	
Recompensa	Os Silences são exterminados		
Caminho de volta	O grupo volta para Tardis	O Doutor dá seu primeiro beijo em River e ela seu último	
Ressurreição	Amy fala sobre sua preocupação em estar grávida	A Tardis não consegue dizer se ela está ou não grávida	A garotinha misteriosa regenera
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	EUA 1969		Doutor piadista
Viagem no tempo	Silence		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Garotinha misteriosa		Amy ?
Conflito com raças alienígenas			Rory leal
Mistério da morte do Doutor			River misteriosa e confiante

Tabela 62 – 6ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: The Curse of The Black Spot			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo recebe uma mensagem de socorro		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O grupo aterrissa em um navio pirata	As pessoas feridas são levadas pela sereia	
Ventre da baleia	O grupo se desentende com os piratas	Rory é marcado para ser levado pela sereia	O Capitão do navio encontra seu filho abordo
Aproximação da caverna	A sereia leva Roy e o filho do capitão	O grupo se fere para q a sereia os leve também	
Prova suprema	O grupo acorda em uma nave alienígena em uma dimensão paralela	A sereia é na verdade um programa medico	O doutor e Amy levam Rory para a Tardis e Amy reanima Rory
Recompensa	A tripulação do navio pirata parte na nave alienígena		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	Doutor se preocupa com a estranha gravides de Amy	Amy se preocupa com a futura morte do Doutor	
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Navio pirata		Doutor piadista
Viagem no tempo	Nave alienígena		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Sereia (inteligência artificial alienígena)		Amy ?
Escolhas difíceis			Rory leal

Tabela 63 – 6ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: The Doctor's Wife			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor recebe um e-mail de um senhor do tempo		
Recusa do chamado	A Tardis fica se energia		
Encontro com mentor	O grupo chega no asteroide e são recebidos pela tia e o tio		
Primeiro limiar	O Doutor ouve a vos de muitos senhores do tempo		
Ventre da baleia	O Doutor vai procura-los	O Doutor engana Amy e Rory para que fiquem na Tardis	
Aproximação da caverna	O Lar se infiltra na Tardis	O Doutor descobre o mistério do lugar, a alma da Tardis está dentro do corpo de uma mulher	
Prova suprema	O "lar" decola a Tardis com Amy e Rory presos dentro dela	O Doutor constrói uma cabine dos destroços de outras Tardis, e voa atrás da sua Tardis	Ele consegue entrar com a ajuda de Amy e Rory, e quando o corpo da mulher morre a Alma da Tardis se liberta e destrói o "Lar"
Recompensa	O grupo consegue recuperar a Tardis		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	O Doutor tem um momento especial com a Tardis		
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Asteroide fora do espaço		Doutor piadista
Viagem no tempo	Tardis em forma humana		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	O "Lar" (asteroide)		Amy ?
Conflito com raças alienígenas			Rory leal

Tabela 64 – 6ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: The Rebel Flesh Nome do episódio: The Almost People			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	A Tardis é pega no meio de uma tempestade solar		
Recusa do chamado	O Doutor tenta tirar Amy e Rory da Tardis		
Encontro com mentor	A Tardis aterrissa em uma ilha onde existe uma fábrica que retira ácido da terra e os operários explicam a situação		
Primeiro limiar	A tempestade solar causa uma explosão na fábrica	A “carne” ganha vida	
Ventre da baleia	As pessoas se desentendem com suas réplicas e o clima fica hostil	Rory se separa do grupo	
Aproximação da caverna	As réplicas casam o grupo	Surge uma réplica do Doutor	
Prova suprema	As réplicas prende o grupo e a fábrica esta prestes a ser invadida pelo ácido	O Doutor recupera a humanidade das réplicas e elas salvam os humanos	A réplica mais forte persegue todos, o Doutor revela que tinha trocado de lugar com sua réplica e ela se sacrifica para salvar a todos
Recompensa	Os sobreviventes humanos e réplicas se juntam para mudar a situação do mundo		
Caminho de volta	O grupo retorna para a Tardis		
Ressurreição	O Doutor revela que Amy está grávida e que ela era uma réplica a muito tempo		
Retorno com o elixir	O Doutor e Rory partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Algum lugar na Terra no futuro		Doutor piadista
Viagem no tempo	A “Carne”		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério			Amy ?
Conflito com outras raças			Rory leal
			Conflitos morais

Tabela 65 – 6ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: A Good Man Goes to War			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor e Rory convocam aliados		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O Doutor e seus aliados invadem o asteroide		
Ventre da baleia	O grupo toma o asteroide	Todos os soldados fogem	
Aproximação da caverna	O Doutor descobre que a filha de Amy e Rory tem DNA humano e Senhor do tempo	A situação está estranha e parece muito fácil	
Prova suprema	Os monges sem cabeça atacam o grupo e alguns companheiros são mortos	A filha de Amy era na verdade uma duplicata	
Recompensa	-		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	River revela o mistério, ela é a filha de Amy e Rory		
Retorno com o elixir	O Doutor parte sozinho na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Asteroide Demon's Run		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Monges sem cabeça		Amy ?
Aventura, mistério	Povo de Gama Forest		Rory Leal
Mistério da morte do Doutor			River
			Companheiros do Doutor

Tabela 66 – 6ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: Let's Kill Hitler			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Amy e Rory deixam um sinal para o Doutor		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O Doutor encontra com Amy, Rory e Mel		
Primeiro limiar	O grupo parte na Tardis	E aterrissam em cima de um robô metamorfo salvando Hitler	O robô se levanta e Hitler atira nele, mas atinge Mel
Ventre da baleia	Mel regenera	River tenta matar o Doutor e acaba o envenenando	
Aproximação da caverna	Amy e Rory seguem River	O robô captura Amy e Rory	
Prova suprema	O Robô captura River, e Amy e Rory a salvam	Amy e Rory continuam presos e o Doutor tenta salva-los, e pede ajuda para River	River salva Amy e Rory com a Tardis
Recompensa	Amy e Rory são salvos	O Doutor morre	
Caminho de volta	-		
Ressurreição	River salva o Doutor usando sua regeneração	O grupo deixa River em um hospital e o Doutor entrega um diário a ela	
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Época de Hitler		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Hitler		Amy (?)
Aventura, mistério	Robô metamorfo		Rory Leal
Mistério sobre o Silêncio	Viajantes do tempo		River
Mistério da morte do Doutor			

Tabela 67 – 6ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: Night Terrors			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor recebe um pedido de ajuda de um garotinho		
Recusa do chamado	O grupo não consegue encontrar o garoto		
Encontro com mentor	O Doutor encontra o pai do garoto		
Primeiro limiar	Amy e Rory desaparecem no elevador		
Ventre da baleia	O Doutor investiga a situação		
Aproximação da caverna	O Doutor descobre que o garoto é um Tenza	O Doutor e o pai do garoto são sugados para dentro do armário	Amy e Rory são perseguidos pelas bonecas
Prova suprema	Amy vira uma boneca de madeira	O Doutor diz ao garoto que só ele pode salvar a todos	O Garoto aparece no armário, mas ainda está com medo e seu pai o ajuda
Recompensa	O grupo volta para a realidade e Amy volta ao normal	O garoto superou seus medos	
Caminho de volta	-		
Ressurreição	O pai do garoto ainda está confuso e o Doutor o reconforta		
Retorno com o elixir	O grupo retorna para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Tempo de Amy		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Tenza		Amy (?)
Aventura, mistério			Rory leal
Mistério da morte do Doutor			

Tabela 68 – 6ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: The Girl Who Waited			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor diz que vai levar Amy e Rory para um planeta paradisíaco		
Recusa do chamado	Quando chegam ao planeta só encontram portas fechadas		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Amy fica presa em outra linha temporal		
Ventre da baleia	O Doutor e Rory voltam para buscar Amy		
Aproximação da caverna	Rory descobre que Amy esperou por 36 anos	O Doutor explica como tirar Amy de lá, mas Amy se recusa	Rory deixa a Amy do futuro falar com a do passado, e ela aceita ajudar pelo Rory
Prova suprema	O Doutor junta a linha temporal das duas Amys	O grupo luta contra os robôs para voltar para a Tardis, o Doutor engana a Amy do futuro e revela que só pode haver uma Amy	A Amy do Futuro fica presa para fora da Tardis e o Doutor deixa a decisão para Rory escolher, e a Amy do futuro acaba ficando para trás
Recompensa	A Amy do passado é salva e a do futuro desaparece		
Caminho de volta	Amy acorda e pergunta sobre a Amy do futuro		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	O grupo parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Planeta Apalapucia		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Amy do futuro		Amy (?)
Decisões difíceis	Robôs		Rory leal

Tabela 69 – 6ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: The God Complex			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo aterrissa em um hotel		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O grupo encontra com outras pessoas no hotel		
Primeiro limiar	Um das pessoas que já estava no hotel começa a convocar uma criatura e depois é morto por ela		
Ventre da baleia	O grupo investiga para descobrir o que está acontecendo		
Aproximação da caverna	O Doutor descobre quem é a criatura mas o mistério ainda não se revela	As pessoas começam a ser levadas pela criatura	
Prova suprema	O mistério se revela e a criatura está atrás de Amy	O Doutor faz com que ela perca a fé nele para que a fé de Amy não seja devorada	
Recompensa	A criatura começa a morrer	O labirinto se desfaz	
Caminho de volta	O Doutor vela Amy e Rory para casa		
Ressurreição	Doutor e Amy se despendem		
Retorno com o elixir	O Doutor retorna para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Prisão espacial		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Minotauro		Amy (?)
	Tivolian		Rory leal

Tabela 70 – 6ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: Closing Time			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	O Doutor visita Crag		
Chamado à aventura	O Doutor percebe coisas estranhas acontecendo		
Recusa do chamado	O Doutor não quer mais se envolver		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O Doutor encontra um teleportados dos Cyberman		
Ventre da baleia	O Doutor e Craig investigam a situação apesar do Doutor ser resistente a princípio		
Aproximação da caverna	O Doutor captura o rato mecânico dos Cybermen	Craig sofre as dificuldades de ser pai	O rato reativa e ataca o Doutor e Craig
Prova suprema	O Doutor se sente culpado e vai sozinho atrás dos Cybermen e é capturado	Craig vem ajudar o Doutor e acaba capturado também	Quando Craig vai ser convertido o choro do seu filho o desperta, suas emoções invadem os sistemas dos Cybermens
Recompensa	A nave dos Cybermen explode	O mundo está a salvo	
Caminho de volta	Craig volta para casa		
Ressurreição	O Doutor arruma a casa de Craig e fala sobre sua morte	Craig se torna um pai melhor	Sophie retorna
Retorno com o elixir	O Doutor se despede e retorna para a Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Tempo de Amy		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Cybermen		
Conflito com raças alienígenas	Crag e Sophie		
Mistério da morte do Doutor			

Tabela 71 – 6ª Temporada - Arco de história 11 – Jornada do herói e *Worldness*

6ª Temporada - Arco de história 11			
Nome do episódio: The Wedding of River Song			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	O Doutor está em outra realidade		
Chamado à aventura	Winston Churchill percebe a estranheza do tempo parado		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O Doutor explica porque o tempo está assim e conta sua história		
Primeiro limiar	O Silence atacam os dois	Amy resgata o Doutor	
Ventre da baleia	Amy se lembra do Doutor e o leva para a área 52		
Aproximação da caverna	O Silence está preso na área 52	O Doutor tenta restaurar o tempo tocando em River Song	Ele é algemado e levado para o topo da pirâmide
Prova suprema	Os Silence se libertam e atacam todos	River explica seu plano e mostra que o universo está tentando ajudar o Doutor	O Doutor se casa com River e a beija e com isso restaura o tempo de volta para a sua morte
Recompensa	O tempo volta ao normal		
Caminho de volta	River conta para Amy que o Doutor ainda está vivo		
Ressurreição	O Doutor decide se esconder por um tempo	O Doutor é questionado sobre a pergunta mais velha do universo, Doctor Who?	
Retorno com o elixir	O Doutor parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Realidade alternativa		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Silence		Amy (?)
Conflito com raças alienígenas			Rory leal
Mistério da morte do Doutor			River misteriosa e audaciosa

Tabela 72 – 7ª Temporada - Arco de história 1 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 1				
Nome do episódio: Asylum of the Daleks				
Jornada do herói	Arco de história			
Mundo comum	Mundo comum			
Chamado à aventura	Doutor, Amy e Rory são capturados			
Recusa do chamado	-			
Encontro com mentor	Os Daleks pedem a ajuda do Doutor			
Primeiro limiar	Os Daleks enviam o grupo até a superfície do planeta			
Ventre da baleia	Rory cai em um lugar separado do grupo			
Aproximação da caverna	O grupo parte para resgatar Oswin	Oswin ajuda Rory	Amy e Rory discutem	
Prova suprema	O Doutor precisa atravessar uma área ocupada por Daleks para resgatar Oswin	Oswin apaga o Doutor da memória dos Daleks	O mistério se revela, Oswin foi convertida em um Dalek	
Recompensa	O grupo se teetransporta para a nave dos Daleks dentro da Tardis	Os Daleks explodem o planeta	Todos os Daleks se esqueceram do Doutor	
Caminho de volta	Amy e Rory voltam para casa			
Ressurreição	Amy e Rory se acertam e voltam a ficar juntos			
Retorno com o elixir	O Doutor parte na Tardis			
Mythos		Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor		Skaro e o planeta Asylum dos Daleks		Doutor piadista
Viagem no tempo		Daleks		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério		Clara		Amy ?
Conflito com raças alienígenas				Rory leal

Tabela73 – 7ª Temporada - Arco de história 2 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 2			
Nome do episódio: Dinosaurs on a Spaceship			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor materializa a Tardis na casa de Amy e Rory		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O grupo aterrissa na nave desconhecida e Rory apresenta seu pai ao Doutor		
Primeiro limiar	O grupo encontra dinossauros na nave		
Ventre da baleia	O grupo se separa acidentalmente	Uma parte vai para a sala dos motores e outra para a sala de comando	
Aproximação da caverna	Amy descobre que é uma nave Silurian e que todos estão mortos	O grupo do Doutor é capturado e o Doutor conhece Solomon	O mistério é revelado Solomon matou todos abordo e roubou a nave
Prova suprema	Misseis da Terra estão vindo à direção da nave e Solomon capturou Nefertit	O Doutor arquiteta um plano e consegue resgatar Nefertit e mandar os misseis em direção à nave de Solomon com ele ainda dentro dela	
Recompensa	A nave de Solomon explode	A nave o grupo e os dinossauros ficam a salvo	
Caminho de volta	O Doutor leva todos de volta		
Ressurreição	Mas antes o Doutor realiza o pedido do pai de Rory de ver a Terra do espaço		
Retorno com o elixir	O Doutor parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Nave Silurian		Doutor piadista
Viagem no tempo	Salomon		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Dinossauros		Amy ?
	Pai de Rory		Rory leal
	Rainha Nefertit		Doutor vingativo
	Riddell		Ganancia

Tabela 74 – 7ª Temporada - Arco de história 3 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 3			
Nome do episódio: A Town Called Mercy			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo chega em uma cidade com acontecimentos estranhos		
Recusa do chamado	O povo da cidade joga o Doutor para fora da cidade		
Encontro com mentor	O xerife regata o Doutor	O grupo conhece o doutor alienígena que está na cidade	
Primeiro limiar	O Doutor cria um plano para retirar todos da cidade	O Doutor descobre sobre o passado de Jex	
Ventre da baleia	O Doutor entrega Jex para o pistoleiro	O Xerife se sacrifica para salvar Jex	
Aproximação da caverna	O Doutor assume como xerife	O grupo se prepara para a última vinda do pistoleiro	
Prova suprema	O Doutor e a cidade ajudam Jex a fugir da cidade e ir para sua nave	Jex ativa a autodestruição da sua nave e se sacrifica	
Recompensa	A cidade fica a salvo		
Caminho de volta	O grupo parte na Tardis		
Ressurreição	O pistoleiro se torna o novo Xerife e protetor da cidade		
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Cidade Mercy, algum lugar no velho oeste		Doutor piadista
Viagem no tempo	Kahler-Jex (doutor)		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Pistoleiro (ciborgue)		Amy ?
Decisões difíceis			Rory leal

Tabela 75 – 7ª Temporada - Arco de história 4 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 4			
Nome do episódio: The Power of Three			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Cubos são deixados em todas as partes da Terra		
Recusa do chamado	O Doutor não aguenta esperar que aconteça alguma coisa com os cubos		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	-		
Ventre da baleia	Dia a dia da vida de Amy e Rory		
Aproximação da caverna	Os cubos começam a reagir	O pai de Rory e ele são capturados	
Prova suprema	Os cubos causam paradas cardíacas nas pessoas próximas	Amy recupera o coração parado do Doutor com um desfibrilador	O grupo entra na nave Shakri e reprograma os cubos para que eles funcionem como um desfibrilador mundial
Recompensa	As pessoas são salvas	A nave explode	
Caminho de volta	O grupo volta para casa		
Ressurreição	O pai de Rory reconhece a importância de Amy e Rory viajarem com o Doutor e os encoraja a voltar a viajar com ele		
Retorno com o elixir	O Doutor Amy e Rory partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Tempo atual de Amy		Doutor piadista
Viagem no tempo	Pai de Rory		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Shakri		Amy ?
Conflito com outras raças	Kate Stewart		Rory leal
Decisões difíceis	UNIT		

Tabela 76 – 7ª Temporada - Arco de história 5 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 5			
Nome do episódio: The Angels Take Manhattan			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Parque em Nova York		
Chamado à aventura	Rory encontra um anjo e é mandado para o passado		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Amy e o Doutor descobre que estão lendo um livro sobre eles		
Primeiro limiar	O Doutor tenta voltar para o passado com a ajuda de River		
Ventre da baleia	River se liberta	Rory é capturado	
Aproximação da caverna	O grupo vai atrás de Rory e descobre que ele a cidade está tomada pelos anjos	O grupo descobre que Rory está preso dentro de um fluxo de tempo criado pelos anjos e o Doutor acha que não tem nada que pode ser feito	
Prova suprema	Rory e Amy se sacrificam para criar um paradoxo e fazer com que os anjos nunca tenham existido		
Recompensa	Amy e Rory acordam no ponto onde começaram		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	Rory vê uma lapide com seu nome e um anjo manda Rory de volta para o passado	Amy diz adeus para o Doutor e deixa o anjo a levar também	A lapide muda e o nome de Amy aparece nela também
Retorno com o elixir	O Doutor e River partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Nova York 1938		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Anjos lamentadores		Amy ?
Aventura, mistério			Rory Leal
Conflito com raças alienígenas			River misteriosa destemida
			Relação do Doutor com River conturbada

Tabela 77 – 7ª Temporada - Arco de história 6 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 6			
Nome do episódio: The Bells of Saint John			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Clara liga para o Doutor		
Recusa do chamado	O Doutor encontra com Clara mas ela não o reconhece		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	A mente de Clara é levada para a nuvem	O Doutor a salva antes do final do processo	
Ventre da baleia	Doutor e Clara são atacados por um avião	O Doutor salva o avião de cair	
Aproximação da caverna	O Doutor e Clara procuram a fonte do sinal de wi-fi	A consciência de Clara é levada para a nuvem e o processo se completa	
Prova suprema	O Doutor invade a base de operações	O Doutor leva a mente da líder da operação para a nuvem forçando todas as mentes a serem devolvidas	
Recompensa	Clara recupera sua consciência		
Caminho de volta	O Doutor leva Clara de volta		
Ressurreição	O Doutor convida Clara para vir com ele na Tardis e ela diz para ele voltar amanhã		
Retorno com o elixir	O Doutor parte na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Tempo atual de Clara		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	“Grande inteligência”		Clara, divertida e misteriosa
Aventura, mistério	UNIT		
Mistério sobre Clara e a “Grande mente”			

Tabela 78 – 7ª Temporada - Arco de história 7 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 7			
Nome do episódio: The Rings of Akhaten			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor leva clara para ver o sol de Akhaten		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	O Doutor mostra o lugar para Clara		
Primeiro limiar	Clara encontra a rainha dos anos fugindo		
Ventre da baleia	Clara ajuda a rainha a se esconder e a consola		
Aproximação da caverna	A rainha volta para seus deveres e canta para o antigo deus		
Prova suprema	A rainha é capturada para ter sua alma devorada	O Doutor e Clara a resgatam	
Recompensa	O verdadeiro deus desperta o sol de Akhaten		
Caminho de volta	Clara foge com a rainha		
Ressurreição	O Doutor entrega sua memória para o deus mas não é suficiente	Clara entrega sua memora com sua mãe e tudo que elas poderiam mas não viveram juntas e o deus adormece	
Retorno com o elixir	Clara volta para casa		
Mythos	Topos		Ethos
Mistério sobre o Doutor	Sistema de Akhaten		Doutor pacifista, diplomata
Viagem no tempo	Sol vivo		Clara, divertida e confiante
Aventura, mistério	Rainha dos anos		
Conflito com raças alienígenas			
Mistério sobre Clara			

Tabela 79 – 7ª Temporada - Arco de história 8 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 8			
Nome do episódio: Cold War			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O Doutor e Clara aterrissam em um submarino Russo que está afundando	O Doutor ajuda o submarino a não afundar mais	
Recusa do chamado	O Doutor e Clara são aprisionados para interrogatório		
Encontro com mentor	A situação é explicada com o capitão e o cientista do submarino		
Primeiro limiar	Skaldak desperta do gelo ataca um dos tripulantes e é atacado pelos soldados		
Ventre da baleia	Skaldak é aprisionado	Clara vai negociar com ele mas Skaldak se liberta	
Aproximação da caverna	Skaldak ataca a tripulação para descobrir suas forças e fraquezas	Skaldak polpa a vida do cientista e o grupo descobre seu plano de ativar uma ogiva nuclear do submarino	
Prova suprema	Skaldak chega até a sala de comando e está prestes a acionar o míssil	O Doutor e Clara tentam convencer Skaldak e ele pausa sua ação	Uma nave marciana recebeu o sinal de Skaldak e leva o submarino até a superfície
Recompensa	Todos voltam para a superfície	Skaldak é teleportado para a nave	A ogivas são desativadas
Caminho de volta	Doutor e Clara estão presos no submarino sem a Tardis		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Submarino russo, guerra fria		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Skaldak, guerreiro do gelo marciano		Clara, divertida e confiante
Conflito com raças alienígenas			

Tabela 80 – 7ª Temporada - Arco de história 9 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 9			
Nome do episódio: Hide			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	-		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Doutor e Clara conhecem o Major Alec Palmer e Emma Grayling		
Primeiro limiar	O grupo presencia os fenômenos com o fantasma		
Ventre da baleia	O grupo investiga a situação		
Aproximação da caverna	O Doutor viaja pelo tempo com Clara e descobre o mistério		
Prova suprema	O Doutor monta um aparelho para que Emma possa manda-lo para outra dimensão para resgatar uma viajante do tempo		
Recompensa	O grupo regata a viajante, mas o doutor fica preso na outra dimensão		
Caminho de volta	Clara se recusa a deixar o Doutor e pede ajuda para a Tardis		
Ressurreição	O grupo resgata o Doutor	Alec e Emma se aproximam como casal e descobrem que a viajante é uma descendente futura	
Retorno com o elixir	Outro mistério se revela e o Doutor volta pra resgatar a criatura de outra dimensão		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Caliburn House, 1974		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Major Alec Palmer		Clara, divertida e confiante
Mistério sobre Clara	Emma Grayling		
	Criatura de outra dimensão		

Tabela 81 – 7ª Temporada - Arco de história 10 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 10			
Nome do episódio: Journey to the Centre of the TARDIS			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	A Tardis é pega por uma garra magnética de outra nave		
Recusa do chamado	O Doutor não quer mais se envolver		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	O Doutor entra na Tardis com os irmãos Von Ballen para resgatar Clara		
Ventre da baleia	O grupo procura Clara, um dos irmãos rouba uma peça importante da Tardis	Clara lê o nome do Doutor e sobre seu passado na guerra do tempo	
Aproximação da caverna	O Doutor encontra Clara		
Prova suprema	O grupo entra no centro da Tardis para consertar o motor	O Doutor questiona Clara sobre quem ela é	É Tarde demais para consertar o motor mas o Doutor encontra a fenda no tempo e manda um botão para ele mesmo no passado para resetar o tempo da Tardis de volta antes da colisão
Recompensa	O tempo volta como se nada tivesse acontecido		
Caminho de volta	Todos parecem guardar alguma memória do que aconteceu	O Doutor pergunta se Clara se sente segura com ele	
Ressurreição	Clara diz que sim		
Retorno com o elixir	Doutor e Clara partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Tardis, algum lugar no espaço tempo		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Irmãos Von Baalen		Clara, divertida e confiante
Mistério sobre Clara			

Tabela 82 – 7ª Temporada - Arco de história 11 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 11			
Nome do episódio: The Crimson Horror			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	Doutor e Clara aterrissam no lugar errado		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	-		
Primeiro limiar	Eles encontram uma vítima do horror vermelho		
Ventre da baleia	Vastra recebe a visita de um homem tentando resolver o mistério sobre o horror vermelho que possui uma foto do Doutor	Jenny se infiltra na organização e encontra o Doutor	
Aproximação da caverna	O Doutor e Jenny regatam Clara	O grupo descobre os planos de extinção da humanidade	O grupo vai atrás da líder da organização para deter os seus planos
Prova suprema	A líder da organização lança um foguete para contaminar a atmosfera, mas é impedida por Vastra	A líder da organização e seu parasita acabam mortos	
Recompensa	O mundo está a salvo		
Caminho de volta	Jenny questiona o Doutor sobre Clara		
Ressurreição	-		
Retorno com o elixir	O Doutor e Clara partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Yorkshire, 1893		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Silence		Clara, divertida e confiante
Mistério sobre Clara	Vastra, Jenny e Strax		

Tabela 83 – 7ª Temporada - Arco de história 12 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 12			
Nome do episódio: Nightmare In Silver			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Tardis		
Chamado à aventura	O grupo chega no planeta mas tem algo errado com ele		
Recusa do chamado	O parque foi fechado a muito tempo		
Encontro com mentor	O grupo encontra com os locais que explicam tudo		
Primeiro limiar	O grupo encontra com Cybermens, mas eles estão desativados		
Ventre da baleia	As crianças são capturadas		
Aproximação da caverna	O Doutor é incorporado pelos Cybermens, mas o processo termina empatado	O Doutor e a consciência mecânica resolvem resolver o impasse com uma partida de xadrez	Clara e os habitantes lutam para se defender dos Cybermens
Prova suprema	O jogo de xadrez esta no final e Clara e os nativos estão cercados pelos Cybermens	O Doutor engana a consciência mecânica e consegue desativa-la	O Imperador ativa a destruição do planeta
Recompensa	Todos são transportados para a nave imperial		
Caminho de volta	-		
Ressurreição	O imperador pede clara em casamento, mas ela recusa		
Retorno com o elixir	O Doutor e Clara partem na Tardis		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Mundo Hedgewick, algum lugar no futuro		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Cybermen		Clara, divertida e confiante
Mistério sobre Clara	Crianças		

Tabela 84 – 7ª Temporada - Arco de história 13 – Jornada do herói e *Worldness*

7ª Temporada - Arco de história 13			
Nome do episódio: The Name Of The Doctor			
Jornada do herói	Arco de história		
Mundo comum	Mundo comum		
Chamado à aventura	Vastra recebe uma informação sobre o Doutor e convoca uma reunião		
Recusa do chamado	-		
Encontro com mentor	Vastra explica a situação		
Primeiro limiar	Vastra Jenny e Strax são atacados pela Grande Inteligência		
Ventre da baleia	O Doutor e Clara partem para Trezalore		
Aproximação da caverna	O grupo encontra o túmulo do Doutor	A grande inteligência ameaça a todos para que o Doutor abra seu túmulo	River abre o túmulo do Doutor
Prova suprema	Todos veem os restos mortais do Doutor, a cicatriz no tempo	A grande inteligência se joga dentro da cicatriz e reescreve a história do Doutor	Clara percebe quem realmente é e se sacrifica se jogando na cicatriz também para restaurar a linha do tempo do Doutor
Recompensa	Todo o tempo é restaurado mas Clara está perdida		
Caminho de volta	O Doutor conversa com River e se despede e pula em sua própria linha do tempo para salvar Clara		
Ressurreição	O Doutor salva Clara e ela conhece uma antiga versão desconhecida do Doutor		
Retorno com o elixir	-		
Mythos	Topos		Ethos
Viagem no tempo	Trezalore, o túmulo do Doutor		Doutor pacifista, diplomata
Aventura, mistério	Grande inteligência		Clara, divertida e confiante
Mistério sobre Clara	River		
	Vastra, Jenny e Strax		

Tabela 85 – Compilação Jornada do Herói – 1ª Temporada (1)

Compilação Jornada do Herói – 1ª Temporada					
Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com mentor	Primeiro limiar	Testes, Aliados, Inimigos
		3x Não houve recusa do chamado	5x Não houve encontro com mentor		
	5x Algum mistério foi apresentado			2x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado
	3x Os personagens viajam no tempo por curiosidade ou para ver algum momento histórico			4x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado
7x A Tardis foi o ponto inicial da história					
		1x O Doutor ficou relutante	1x O Doutor foi um mentor	2x Os heróis confrontaram algo estranho ou alienígena	
3x O tempo “atual” dos companheiros foi o ponto inicial		2x Algum acompanhante ficou relutante em acompanhar o Doutor		1x Os heróis investigaram a situação	2x Os heróis investigaram a situação
1x O mundo especial foi o ponto inicial			4x Algum “nativo” foi um mentor		4x Algum “nativo” foi um aliado
				1x Vidas foram colocadas em risco	1x Vidas foram colocadas em risco
				2x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	2x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga
	2x Alguém precisou de ajuda ou ocorreu alguma emergência		1x Algum personagem foi salvo	2x Algum personagem foi salvo	
		2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado		2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	3x Algum personagem ficou preso ou foi capturado
		1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição
1x Os heróis estavam separados		2x Os heróis estavam separados			2x Os heróis se separaram

Tabela 86 – Compilação Jornada do Herói – 1ª Temporada (2)

Compilação Jornada do Herói – 1ª Temporada					
Aproximação da caverna	Prova suprema	Recompensa	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
			2x Não houve caminho de volta	2x Não houve ressurreição	
1x Algum mistério foi apresentado		1x Algum mistério foi apresentado			
4x Algum mistério foi revelado	3x Algum mistério foi revelado	1x Algum mistério foi revelado	1x Algum mistério foi revelado		1x Algum mistério foi revelado
1x A Tardis ficou perdida				2x Algum personagem foi convidado para viajar na Tardis	5x Os heróis retornaram para a Tardis
	1x O Doutor resolveu a situação	2x O “tempo” foi restaurado			3x Algum companheiro se juntou aos heróis
1x Um companheiro resolveu a situação	1x Um companheiro resolveu a situação		3x Algum personagem retornou para seu mundo comum	1x Um companheiro resolveu a situação	1x Algum personagem retornou para seu mundo comum
	3x Um “nativo” resolveu a situação	4x O “mundo” foi salvo		1x O “mundo” foi salvo	
5x Vidas foram colocadas em risco	4x Vidas foram colocadas em risco	1x Vidas foram colocadas em risco			
1x Pessoas morreram	1x Pessoas morreram	1x Pessoas morreram			
1x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	2x Os heróis foram enganados/ traídos			1x Algum vilão teve uma mudança de postura moral	
3x Algum personagem foi salvo	3x Algum personagem foi salvo	5x Algum personagem foi salvo		1x Algum personagem foi salvo	1x Algum personagem foi salvo
3x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	1x Algum personagem ficou preso ou foi capturado		3x Algum personagem teve algum conflito pessoal	
2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		
1x Os heróis se separaram	1x Os heróis se separaram		2x Alguns personagens se desentenderam	1x Alguns personagens se reconciliam	
	2x Algum personagem se sacrificou			2x Algum personagem se sacrificou	1x Algum personagem se sacrificou
1x Os heróis resolveram a situação		1x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	1x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	1x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”
			1x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	1x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”

Tabela 87 – Compilação Jornada do Herói – 2ª, 3ª, 4ª Temporadas (1)

Compilação Jornada do Herói – 2ª, 3ª, 4ª Temporadas					
Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com mentor	Primeiro limiar	Testes, Aliados, Inimigos
	4x Não houve chamado	19x Não houve recusa do chamado	13x Não houve encontro com mentor		
	11x Algum mistério foi apresentado			8x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado
	6x Os personagens viajam no tempo por curiosidade ou para ver algum momento histórico	1x Algum mistério foi revelado		2x Algum mistério foi revelado	12x Algum mistério foi revelado
19x A Tardis foi o ponto inicial da história	1x Algum personagem foi convidado para viajar na Tardis	1x A Tardis ficou perdida		1x A Tardis ficou perdida	
		1x O Doutor ficou relutante		19x Os heróis confrontaram algo estranho ou alienígena	1x Os heróis arquitetaram algum plano
8x O tempo “atual” dos companheiros foi o ponto inicial	2x Alguma mensagem foi enviada ou recebida	2x Algum acompanhante ficou relutante em acompanhar o Doutor	2x Um companheiro foi um mentor	5x Os heróis investigaram a situação	8x Os heróis investigaram a situação
5x O mundo especial foi o ponto inicial			15x Algum “nativo” foi um mentor		12x Algum “nativo” foi um aliado
				3x Vidas foram colocadas em risco	6x Vidas foram colocadas em risco
				5x Pessoas morreram	7x Pessoas morreram
	6x Algum acidente levou os heróis para outro destino	1x Algum acidente levou os heróis para outro destino		2x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	3x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga
	3x Alguém precisou de ajuda ou ocorreu alguma emergência				2x Algum personagem foi salvo
	1x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	1x Algum personagem ficou preso ou foi capturado		3x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	8x Algum personagem ficou preso ou foi capturado
		1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição			3x Ocorreu alguma fuga ou perseguição
		2x Os heróis estavam separados		2x Os heróis se separaram	1x Os heróis se separaram

Tabela 88 – Compilação Jornada do Herói – 2ª, 3ª, 4ª Temporadas (2)

Compilação Jornada do Herói – 2ª, 3ª, 4ª Temporadas					
Aproximação da caverna	Prova suprema	Recompensa	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
			3x Não houve caminho de volta	3x Não houve ressurreição	3x Não houve retorno com o elixir
4x Algum mistério foi apresentado		1x Algum mistério foi apresentado	1x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	1x Algum mistério foi apresentado
13x Algum mistério foi revelado	6x Algum mistério foi revelado			1x Algum mistério foi revelado	
2x A Tardis ficou perdida		1x A Tardis foi recuperada	1x Os heróis retornaram para a Tardis	6x Algum personagem foi convidado para viajar na Tardis	21x Os heróis retornaram para a Tardis
2x Os heróis arquitetaram algum plano	13x O Doutor resolveu a situação	2x O “tempo” foi restaurado			1x Algum companheiro se juntou aos heróis
9x Os heróis investigaram a situação	6x Um companheiro resolveu a situação		3x Algum personagem retornou para seu mundo comum		1x Algum personagem retornou para seu mundo comum
	4x Um “nativo” resolveu a situação	11x O “mundo” foi salvo	1x Um “nativo” resolveu a situação		
9x Vidas foram colocadas em risco	11x Vidas foram colocadas em risco				
5x Pessoas morreram		3x Pessoas morreram			1x Pessoas morreram
5x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga				1x Algum vilão teve uma mudança de postura moral	
3x Algum personagem foi salvo	2x Algum personagem foi salvo	13x Algum personagem foi salvo	2x Algum personagem foi salvo	2x Algum personagem foi salvo	
11x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	5x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	1x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	5x Algum personagem teve algum conflito pessoal	
7x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	3x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	3x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		
1x Os heróis se separaram			4x Alguns personagens se desentenderam	5x Alguns personagens se reconciliam	
1x Algum personagem se sacrificou	10x Algum personagem se sacrificou	3x O mundo foi destruído	1x Algum personagem se sacrificou		
	7x Os heróis resolveram a situação	6x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	3x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	11x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	1x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”
	1x Um vilão resolveu a situação	8x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	3x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	1x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”

Tabela 89 – Compilação Jornada do Herói – 5ª, 6ª, 7ª Temporadas (1)

Compilação Jornada do Herói – 5ª, 6ª, 7ª Temporadas					
Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com mentor	Primeiro limiar	Testes, Aliados, Inimigos
	3x Não houve chamado	20x Não houve recusa do chamado	10x Não houve encontro com mentor	1x Não houve limiar	
	10x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	1x Algum mistério foi apresentado	5x Algum mistério foi apresentado	2x Algum mistério foi apresentado
	2x Os personagens viajam no tempo por curiosidade ou para ver algum momento histórico		2x Algum mistério foi revelado	3x Algum mistério foi revelado	4x Algum mistério foi revelado
26x A Tardis foi o ponto inicial da história		1x A Tardis ficou perdida			
		3x O Doutor ficou relutante	3x O Doutor foi um mentor	22x Os heróis confrontaram algo estranho ou alienígena	4x Os heróis arquitetaram algum plano
7x O tempo “atual” dos companheiros foi o ponto inicial	8x Alguma mensagem foi enviada ou recebida		6x Um companheiro foi um mentor	1x Os heróis investigaram a situação	13x Os heróis investigaram a situação
1x O mundo especial foi o ponto inicial			13x Algum “nativo” foi um mentor	3x Os heróis se desentenderam com algum “nativo”	7x Algum “nativo” foi um aliado
			2x O vilão foi um mentor	11x Vidas foram colocadas em risco	4x Vidas foram colocadas em risco
				2x Pessoas morreram	
	8x Algum acidente levou os heróis para outro destino			1x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	2x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga
	4x Alguém precisou de ajuda ou ocorreu alguma emergência			3x Algum personagem foi salvo	3x Algum personagem foi salvo
	1x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado		4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	7x Algum personagem ficou preso ou foi capturado
				1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	3x Ocorreu alguma fuga ou perseguição
	1x Os heróis estavam separados	1x Os heróis estavam separados			4x Os heróis se separaram
					3x Algum personagem se sacrificou

Tabela 90– Compilação Jornada do Herói – 5ª, 6ª, 7ª Temporadas (2)

Compilação Jornada do Herói – 5ª, 6ª, 7ª Temporadas					
Aproximação da caverna	Prova suprema	Recompensa	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
		1x Não houve recompensa	8x Não houve caminho de volta	3x Não houve ressurreição	4x Não houve retorno com o elixir
4x Algum mistério foi apresentado			2x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	1x Algum mistério foi apresentado
15x Algum mistério foi revelado	9x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	1x Algum mistério foi revelado
1x A Tardis ficou perdida		3x A Tardis foi recuperada	5x Os heróis retornaram para a Tardis	3x Algum personagem foi convidado para viajar na Tardis	28x Os heróis retornaram para a Tardis
4x Os heróis arquitetaram algum plano	15x O Doutor resolveu a situação	4x O “tempo” foi restaurado			
4x Os heróis investigaram a situação	4x Um companheiro resolveu a situação		8x Algum personagem retornou para seu mundo comum		1x Algum personagem retornou para seu mundo comum
	4x Um “nativo” resolveu a situação	12x O “mundo” foi salvo			
9x Vidas foram colocadas em risco	15x Vidas foram colocadas em risco				
3x Pessoas morreram	3x Pessoas morreram	2x Pessoas morreram			
2x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga					
5x Algum personagem foi salvo	10x Algum personagem foi salvo	13x Algum personagem foi salvo		3x Algum personagem foi salvo	
12x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	10x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	8x Algum personagem teve algum conflito pessoal	
6x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	1x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		
1x Os heróis se separaram	1x Os heróis se separaram		1x Alguns personagens se desentenderam	7x Alguns personagens se reconciliam	
	8x Algum personagem se sacrificou	2x O mundo foi destruído		5x Algum personagem se sacrificou	
	4x Os heróis resolveram a situação	7x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	3x Algum personagem recebeu alguma recompensa	11x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	
		3x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”		3x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	

Tabela 91– Compilação Worldness – 1ª Temporada

Compilação Worldness – 1ª Temporada		
Mythos	Topos	Ethos
15x Mistério	4x Presente	9x Doutor cheio de si
10x Aventura	3x Passado	4x Doutor pacifista
6x Suspense	3x Futuro	3x Doutor guerreiro
3x Romance	5x "Mundo comum" de algum acompanhante	1x Doutor divertido
12x Viagem no tempo/problemas	2x Passado histórico	0x Doutor benevolente
6x Conflito com raças alienígenas	1x Apocalipse/ pós Apocalipse	1x Doutor assustador
1x Decisões difíceis	3x Espaço	7x Companheiro corajoso
7x Ultimo da sua espécie	0x Planeta Alienígena	2x Companheiro inferiorizado
1x Mitos e lendas	0x Mundo paralelo	7x Companheiro conflitante
	4x Família de algum acompanhante	1x Companheiro benevolente
	4x Acompanhante fora da Tardis	0x Companheiro astuto
	1x Personagem histórico	0x Companheiro leal
	7x "Nativo" como aliado	2x Companheiro sedutor
	3x "Nativo" como vilão	0x Companheiro divertido
	0x Torchwood	2x Choques culturais
	0x UNIT	5x Ganância
	1x Inteligência Artificial	0x Conflito entre vilões
	8x Alienígenas	
	2x Daleks	
	2x Slitheen	

Tabela 92 – Compilação Worldness – 2ª, 3ª, 4ª Temporadas

Compilação Worldness – 2ª, 3ª, 4ª Temporada		
Mythos	Topos	Ethos
73x Mistério	14x Presente	3x Doutor cheio de si
31x Aventura	8x Passado	25x Doutor pacifista
6x Suspense	10x Futuro	3x Doutor guerreiro
6x Romance	14x "Mundo comum" de algum acompanhante	17x Doutor divertido
31x Viagem no tempo/problemas	8x Passado histórico	23x Doutor benevolente
12x Conflito com raças alienígenas	3x Apocalipse/ pós Apocalipse	4x Doutor assustador
9x Decisões difíceis	3x Espaço	23x Companheiro corajoso
20x Ultimo da sua espécie	5x Planeta Alienígena	1x Companheiro inferiorizado
3x Mitos e lendas	2x Mundo paralelo	6x Companheiro conflitante
	5x Família de algum acompanhante	4x Companheiro benevolente
	13x Acompanhante fora da Tardis	10x Companheiro astuto
	3x Personagem histórico	0x Companheiro leal
	10x "Nativo" como aliado	0x Companheiro sedutor
	5x "Nativo" como vilão	8x Companheiro divertido
	3x Torchwood	5x Choques culturais
	2x UNIT	5x Ganância
	2x Inteligência Artificial	3x Conflito entre vilões
	24x Alienígenas	
	3x Daleks	
	2x Cybermen	
	2x Mestre	
	2x Odds	
	1x Anjos	
	1x Sontaros	
	1x Judons	
	1x Dravos	

Tabela 93 – Compilação Worldness – 5ª, 6ª, 7ª Temporadas

Compilação Worldness – 5ª, 6ª, 7ª Temporada		
Mythos	Topos	Ethos
77x Mistério	10x Presente	0x Doutor cheio de si
34x Aventura	12x Passado	33x Doutor pacifista
8x Suspense	6x Futuro	4x Doutor guerreiro
5x Romance	12x "Mundo comum" de algum acompanhante	10x Doutor divertido
36x Viagem no tempo/problemas	6x Passado histórico	12x Doutor benevolente
16x Conflito com raças alienígenas	1x Apocalipse/ pós Apocalipse	0x Doutor assustador
10x Decisões difíceis	6x Espaço	40x Companheiro corajoso
3x Ultimo da sua espécie	6x Planeta Alienígena	0x Companheiro inferiorizado
4x Mitos e lendas	5x Mundo paralelo	1x Companheiro conflitante
	4x Família de algum acompanhante	2x Companheiro benevolente
	8x Acompanhante fora da Tardis	0x Companheiro astuto
	5x Personagem histórico	19x Companheiro leal
	7x "Nativo" como aliado	2x Companheiro sedutor
	2x "Nativo" como vilão	7x Companheiro divertido
	0x Torchwood	0x Choques culturais
	2x UNIT	1x Ganância
	5x Inteligência Artificial	0x Conflito entre vilões
	25x Alienígenas	
	2x Daleks	
	4x Silencio	
	2x Cybermen	
	2x Anjos	
	1x Reptilians	

Tabela 94 – Compilação Jornada do Herói – Final (1)

Compilação Jornada do Herói - Final					
Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com mentor	Primeiro limiar	Testes, Aliados, Inimigos
	7x Não houve chamado	42x Não houve recusa do chamado	28x Não houve encontro com mentor	1x Não houve limiar	
	26x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	1x Algum mistério foi apresentado	15x Algum mistério foi apresentado	8x Algum mistério foi apresentado
	11x Os personagens viajam no tempo por curiosidade ou para ver algum momento histórico	1x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	9x Algum mistério foi revelado	18x Algum mistério foi revelado
52x A Tardis foi o ponto inicial da história	1x Algum personagem foi convidado para viajar na Tardis	2x A Tardis ficou perdida		1x A Tardis ficou perdida	
		5x O Doutor ficou relutante	4x O Doutor foi um mentor	43x Os heróis confrontaram algo estranho ou alienígena	5x Os heróis arquitetaram algum plano
18x O tempo “atual” dos companheiros foi o ponto inicial	10x Alguma mensagem foi enviada ou recebida	4x Algum acompanhante ficou relutante em acompanhar o Doutor	8x Um companheiro foi um mentor	7x Os heróis investigaram a situação	23x Os heróis investigaram a situação
7x O mundo especial foi o ponto inicial			32x Algum “nativo” foi um mentor	3x Os heróis se desentenderam com algum “nativo”	23x Algum “nativo” foi um aliado
			2x O vilão foi um mentor	15x Vidas foram colocadas em risco	11x Vidas foram colocadas em risco
				7x Pessoas morreram	7x Pessoas morreram
	14x Algum acidente levou os heróis para outro destino	1x Algum acidente levou os heróis para outro destino		5x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	7x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga
	9x Alguém precisou de ajuda ou ocorreu alguma emergência		1x Algum personagem foi salvo	5x Algum personagem foi salvo	5x Algum personagem foi salvo
	2x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	7x Algum personagem ficou preso ou foi capturado		9x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	18x Algum personagem ficou preso ou foi capturado
		2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	7x Ocorreu alguma fuga ou perseguição
1x Os heróis estavam separados	1x Os heróis estavam separados	5x Os heróis estavam separados		2x Os heróis se separaram	7x Os heróis se separaram
					3x Algum personagem se sacrificou

Tabela 95 – Compilação Jornada do Herói – Final (2)

Compilação Jornada do Herói - Final					
Aproximação da caverna	Prova suprema	Recompensa	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
		1x Não houve recompensa	13x Não houve caminho de volta	5x Não houve ressurreição	7x Não houve retorno com o elixir
9x Algum mistério foi apresentado		2x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	3x Algum mistério foi apresentado	2x Algum mistério foi apresentado
32x Algum mistério foi revelado	18x Algum mistério foi revelado	3x Algum mistério foi revelado	3x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado	2x Algum mistério foi revelado
4x A Tardis ficou perdida		4x A Tardis foi recuperada	6x Os heróis retornaram para a Tardis	5x Algum personagem foi convidado para viajar na Tardis	54x Os heróis retornaram para a Tardis
6x Os heróis arquitetaram algum plano	29x O Doutor resolveu a situação	8x O “tempo” foi restaurado			4x Algum companheiro se juntou aos heróis
14x Os heróis investigaram a situação	11x Um companheiro resolveu a situação		14x Algum personagem retornou para seu mundo comum	1x Um companheiro resolveu a situação	3x Algum personagem retornou para seu mundo comum
	11x Um “nativo” resolveu a situação	27x O “mundo” foi salvo	1x Um “nativo” resolveu a situação	1x O “mundo” foi salvo	
23x Vidas foram colocadas em risco	30x Vidas foram colocadas em risco	1x Vidas foram colocadas em risco			
9x Pessoas morreram	4x Pessoas morreram	6x Pessoas morreram			1x Pessoas morreram
8x Os personagens se envolveram em algum tipo de intriga	2x Os heróis foram enganados/ traídos				
12x Algum personagem foi salvo	15x Algum personagem foi salvo	31x Algum personagem foi salvo	2x Algum personagem foi salvo	4x Algum personagem foi salvo	1x Algum personagem foi salvo
26x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	19x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	4x Algum personagem ficou preso ou foi capturado	11x Algum personagem teve algum conflito pessoal	
15x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	6x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	2x Ocorreu alguma fuga ou perseguição	6x Ocorreu alguma fuga ou perseguição		
3x Os heróis se separaram	2x Os heróis se separaram		7x Alguns personagens se desentenderam	8x Alguns personagens se reconciliam	
1x Algum personagem se sacrificou	20x Algum personagem se sacrificou	5x O mundo foi destruído	1x Algum personagem se sacrificou	7x Algum personagem se sacrificou	1x Algum personagem se sacrificou
1x Os heróis resolveram a situação	11x Os heróis resolveram a situação	14x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	7x Algum personagem recebeu alguma recompensa	14x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma recompensa “especial”
	1x Um vilão resolveu a situação	11x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	3x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	5x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”	2x Algum personagem recebeu alguma punição “especial”

Tabela 96 – Compilação Worldness – Final

Compilação Worldness - Final		
Mythos	Topos	Ethos
165x Mistério	28x Presente	12x Doutor cheio de si
75x Aventura	23x Passado	62x Doutor pacifista
20x Suspense	19x Futuro	10x Doutor guerreiro
14x Romance	31x "Mundo comum" de algum acompanhante	28x Doutor divertido
79x Viagem no tempo/problemas	16x Passado histórico	35x Doutor benevolente
34x Conflito com raças alienígenas	5x Apocalipse/ pós Apocalipse	5x Doutor assustador
20x Decisões difíceis	12x Espaço	70x Companheiro corajoso
30x Ultimo da sua espécie	11x Planeta Alienígena	3x Companheiro inferiorizado
8x Mitos e lendas	7x Mundo paralelo	14x Companheiro conflitante
	13x Família de algum acompanhante	7x Companheiro benevolente
	25x Acompanhante fora da Tardis	10x Companheiro astuto
	9x Personagem histórico	19x Companheiro leal
	24x "Nativo" como aliado	4x Companheiro sedutor
	10x "Nativo" como vilão	15x Companheiro divertido
	3x Torchwood	7x Choques culturais
	4x UNIT	11x Ganância
	13x Inteligência Artificial	3x Conflito entre vilões
	57x Alienígenas	
	7x Daleks	
	4x Cybermen	
	4x Silencio	
	3x Anjos	
	2x Mestre	
	2x Odds	
	2x Slitheen	