



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**

**INSTITUTO DE ARTES E DESIGN**

**MITOS DE ORIGEM: O EXTERMINADOR DO FUTURO**

**LEANDRO H. SCHULZ**

**Orientador: Profa. Dra. NÁDIA DA CRUZ SENNA**

**PELOTAS, 2010**

**LEANDRO H. SCHULZ**

**MITOS DE ORIGEM: O EXTERMINADOR DO FUTURO**

Trabalho acadêmico apresentado ao  
Curso de Cinema e Animação da  
Universidade Federal de Pelotas como  
requisito parcial à obtenção do grau de  
Bacharel em Cinema e Animação

**Orientador: Profa. Dra. NÁDIA DA CRUZ SENNA**

**PELOTAS, 2010**

## **BANCA EXAMINADORA**

Profa. Dra. Nádia da Cruz Senna

Prof. Me. Guilherme Carvalho da Rosa

Prof. Me. Wagner Ivan da Rosa Pirez

*“O futuro é incerto. Não há destino. Nós é que o fazemos.”*

*John Connor*

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta um estudo comparativo entre as personagens da saga O Exterminador do Futuro e os mitos de origem. Essa análise se apóia principalmente nos estudos de Joseph Campbell, Vladimir Propp, Mircea Eliade e Christopher Vogler a respeito de mitologias, jornadas, singularidades e morfologias presentes nas narrativas fantasiosas, protagonizadas por heróis, conforme comparecem em diferentes culturas. A abordagem é qualitativa, seguindo procedimentos da pesquisa bibliográfica e documental.

**Palavras-chave:** mito, jornada do herói, exterminador do futuro.

## **ABSTRACT**

This work presents a comparative study about the characters in The Terminator and the original myths. This analysis is based mainly in the studies of Joseph Campbell, Vladimir Propp, Mircea Eliade and Christopher Vogler in concern of mythologies, journeys, singularities and morfologies present in fantasy narratives, starred by heroes, as they appear in different cultures. The approach is qualitative, following procedures of bibliographical and documental research.

**Key words:** myth, hero's journey, the terminator.

## INTRODUÇÃO

As narrativas em torno de heróis e seus feitos existem desde os primórdios da história da humanidade. Surgidas inicialmente para fornecer explicações e interpretações a respeito de fenômenos e aspectos da condição humana, essas narrativas se fazem presentes em diferentes culturas, mantidas e recriadas por conta da tradição oral e literária.

Essas narrativas apresentam estruturas semelhantes, seguindo padrões universais: a personagem empreende uma jornada, acionando um conjunto de movimentos que tendem a se repetir, configurando o Mito do Herói, ou monomito, conforme denominou Joseph Campbell. Seus estudos identificaram os passos básicos presentes nas narrativas: o chamado à aventura, a jornada ao extraordinário, enfrentamento de desafios, a transformação e o retorno ao equilíbrio.

Essa estrutura, apesar de recorrente, possui um caráter dinâmico que comporta aplicações ilimitadas, responsável pela subsistência do modelo nas narrativas contemporâneas. O mito do herói comparece em diferentes formatos e suportes, como no cinema *hollywoodiano*, por exemplo, objeto de interesse de nosso estudo. Selecionamos uma obra, a saga de ficção científica, *O Exterminador do Futuro*, para procedermos uma análise minuciosa em torno das trajetórias protagonizadas pelas personagens principais da narrativa: John Connor, Sarah Connor e o Exterminador.

A intenção é apontar semelhanças e discrepâncias em relação aos mitos de origem, a partir dos fundamentos propostos por Joseph Campbell, Vladimir Propp e Christopher Vogler. Inicialmente apresentamos conceitos, referenciais e os parâmetros metodológicos que nortearam o estudo realizado. Na segunda etapa apresentamos as personagens e suas trajetórias, contemplando os quatro episódios que compõem a saga. Para finalizar, procedemos um breve levantamento sobre os elementos que constituem o universo de ficção científica, conforme comparecem na obra.

## CONCEITOS, REFERENCIAIS E METODOLOGIA

O conceito de mito compreende uma série de definições, conjuga hibridismos e ambiguidades, de tal forma que uma explicação, mesmo densa, dificilmente dá conta de sua complexidade. Para lidar de forma científica com esse objeto, optamos por uma abordagem inicial que concebe o mito como uma narrativa fantasiosa, transmitida pela tradição oral e escrita de um povo, protagonizada por deuses, semideuses, heróis e ou criaturas, que encarnam de forma simbólica, as forças da natureza e os aspectos gerais da condição humana. Essas lendas, fábulas, ou simplesmente, relatos fornecem interpretações do mundo, ou tentam compreender determinados fenômenos.

Nas palavras de Mircea Eliade:

*“...o mito conta graças aos feitos dos seres sobrenaturais, uma realidade que passou a existir, quer seja uma realidade total, o Cosmos, quer apenas um fragmento, uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, é sempre portanto uma narração de uma criação, descreve-se como uma coisa foi produzida, como começou a existir...”*  
(ELIADE, 1989, p. 12 e 13).

Muitas dessas histórias têm sua origem em fatos e personagens verídicas, contudo, a amplificação e a idealização em torno dos feitos forjam versões alegóricas, totalmente ficcionais. Por exemplo, a criação do mundo na visão da mitologia grega:

*“Na origem, nada tinha forma no universo. Tudo se confundia, e não era possível distinguir a terra do céu nem do mar. Esse abismo nebuloso se chamava Caos. Quanto tempo durou? Até hoje não se sabe. Uma força misteriosa, talvez um deus, resolveu pôr ordem nisso.”* (POUZADOUX, 2009, p. 15).

As recriações em torno das narrativas são geradas com vistas a atualizar as histórias, aproximá-las de uma cultura local, mantendo-as como apropriados modelos de conduta.

Apesar da variedade de incidentes, ambientes e costumes que comparecem nas narrativas, permanece comum e limitado o conjunto de respostas aos chamados mistérios da vida.

Em seu livro *O Herói de Mil Faces*, o antropólogo americano Joseph Campbell, estuda os mais diversos mitos, de todas as partes do mundo, de todas as épocas. Através de seus estudos Campbell constatou que todos estes protagonistas, sejam da religião, de contos de fadas, do folclore enfrentam uma série de desafios até alcançarem seus propósitos. Essas “provas” e dificuldades constroem uma trajetória, constituem a jornada do herói. O estudo realizado por Campbell enfatiza os elementos repetitivos, ao longo das diferentes jornadas. Respeitando as singularidades culturais e temporais que cada história apresenta, o autor identifica as similaridades estruturais ao longo das narrativas; posteriormente, classificadas como passos. Essas etapas ou passos percorridos pelos protagonistas constituem o que Joseph Campbell chamou de monomito, ou a jornada do herói.

O trabalho de Campbell influenciou diretamente roteiristas, literatos, contistas, como por exemplo, o cineasta George Lucas, admirador confesso do livro, na criação de sua obra máxima, *Star Wars*. Todas as etapas estão lá, tanto nos três primeiros filmes quanto nas sequências, feitas anos depois. A jornada do herói idealizada por Campbell comparece em obras de diretores consagrados como Steven Spielberg e Francis Ford Coppola .

Dentre os roteiristas influenciados pela idéias de Campbell, destaca-se Christopher Vogler. Ele trabalhou para grandes estúdios de Hollywood, sempre nos departamentos de desenvolvimento de idéias, porém sua contribuição foi decisiva para qualificar a produção dos estúdios Disney. No final dos anos 1980, os estúdios Disney vinham de vários fracassos comerciais, e todas as equipes de criação foram encarregadas de desenvolver inovações que alavancassem novamente os estúdios. Vogler, apoiado nos princípios de Campbell, montou uma lista de erros que deveriam ser evitados, e propôs que a estrutura das futuras histórias remetesse ao monomito. Vogler escreveu um texto de sete páginas chamado *A Practical Guide to the Hero With the Thousand Faces*. Alguns anos depois esse texto foi reescrito e publicado no livro *“The Writer’s Journey”*. Esse memorando influenciou diretamente dez filmes dos estúdios Disney entre 1989 e 1998. Vogler relacionou as idéias de Campbell a conceitos narrativos contemporâneos, aproximando as análises feitas a partir dos mitos de tradição literária aos conceitos narrativos do cinema. A pretensão foi criar um guia para escritores dedicados à produção de

narrativas cinematográficas, para facilitar o entendimento e a identificação das etapas da jornada do herói, o autor utilizou obras fílmicas como exemplo.

Do conjunto de estudiosos das narrativas de origem, interessa a obra do estruturalista russo Vladimir Propp. A peculiaridade em relação ao trabalho de Joseph Campbell diz respeito a delimitação do universo de análise, enquanto Campbell analisou contos da literatura universal, Propp concentrou-se nos enredos de contos populares oriundos da Rússia. O estudioso recolheu vários contos, alcançando uma classificação final que reúne 31 funções: estruturas de ação comuns às narrativas. Essas 31 funções podem ainda ser agrupadas em sete esferas de ação. Percebemos que a jornada do herói em Propp é bem mais detalhista do que a elaborada por Campbell, possuindo pontos não discutidos pelo americano.

Por abranger uma diversidade maior de contos, oriundos de diferentes culturas, o monomito de Campbell será a principal referência de estudo para o desenvolvimento desse trabalho. Propp comparece para ressaltarmos determinada passagem e Vogler por fornecer um painel identificado com o nosso objeto.

Os estudos de Joseph Campbell e de Vladimir Propp compararam a jornada de vários mitos, para assim encontrar similaridades nessas jornadas. Esse trabalho tem o mesmo propósito, realizar um estudo comparativo a partir da saga O Exterminador do Futuro. A escolha dessa obra específica, se deu a despeito de qualquer juízo de valor, adotamos como critério a afinidade com a obra e a sequencialidade proporcionada pelos quatro episódios que compõem a saga.

A abordagem optou por uma pesquisa qualitativa, pois esse modelo presume uma relação dinâmica e dependente entre o mundo real, o objeto da pesquisa e a subjetividade do sujeito. “Enquanto o objeto deixa de ser tomado como um dado inerte e neutro, o sujeito é considerado como parte integrante do processo de conhecimento, atribuindo significados àquilo que pesquisa” (SANTAELLA, 2001, p.143) Embora de natureza aberta, esse recurso segue os mesmos protocolos presentes na grande maioria das pesquisas científicas: delimitação do problema, inserção em um quadro teórico de referência, coleta de dados, observação, análise e interpretação dos dados, verificação de hipóteses, generalização das conclusões.

Quanto aos procedimentos adotados, o estudo contempla a pesquisa bibliográfica e ou documental, uma vez que para responder aos problemas levantados nos apoiaremos no referencial teórico já publicado e nos documentos existentes (livros, teses, jornais, revistas, sites, filmes e vídeos).

O estudo compreende a trajetória e as peculiaridades em torno das três principais personagens da saga O Exterminador do Futuro (John Connor, Sarah Connor e o Exterminador) estabelecendo comparações com os diversos mitos de origem. Constituem o universo da pesquisa, os quatro filmes da saga: O Exterminador do Futuro (1984), O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final (1991), O Exterminador do Futuro 3 – A Rebelião das Máquinas (2003) e O Exterminador do Futuro – A Salvação (2009).

A análise se detém sobre a jornada de John Connor, pois ele é a principal personagem da saga, o herói. Contudo, outras duas personagens são determinantes de sua trajetória, sua mãe e o Exterminador. Christopher Vogler nos oferece a justificativa para essa seleção:

*“Por vezes, o arquétipo do Herói não se manifesta apenas no personagem principal, no protagonista que luta corajosamente contra os sujeitos maus e vence. O arquétipo pode também se manifestar em outros personagens, quando agem heroicamente. Um personagem sem heroísmo pode crescer e ficar heróico” (VOGLER, 1998, p. 55)*

Essas transformações detectadas pelo autor se fazem presentes nas trajetórias de Sarah Connor e do Exterminador, impondo o estudo de suas jornadas.

A delimitação do universo de análise compreende a jornada das três personagens principais dentro dos quatro filmes como um todo. A intenção é apreender a trajetória de cada uma integralmente e não como histórias em separado.

O modelo de análise segue de perto a construção elaborada por Campbell, conforme publicado em seu livro O Herói de Mil Faces.

O monomito compreende as seguintes etapas:

- Passo 1 – o mundo comum: nosso herói é mostrado em seu dia-a-dia, seu cotidiano é mostrado antes da aventura.

- Passo 2 – chamado à aventura: a rotina do herói é quebrada por algo inesperado. Esse chamado pode vir na forma de mensagem ou mensageiro.
- Passo 3 – recusa ao chamado: o herói se recusa a aventura e prefere manter sua vida como está.
- Passo 4 – encontro com o mentor: é o encontro do herói com aquele que o ensinará e o protegerá enquanto ele não estiver preparado.
- Passo 5 – a travessia do umbral: é nessa fase que nosso herói decide entrar num novo mundo, na maioria das vezes completamente diferente daquele que ele conhece. Nesse momento o herói se compromete com a aventura.
- Passo 6 – testes, aliados e inimigos: ao atravessar o umbral o herói passará por provações, e fará amigos e inimigos no processo.
- Passo 7 – aproximação do objetivo: o herói se aproxima do objetivo de sua aventura.
- Passo 8 – provação máxima: aqui o herói enfrentará o maior desafio e o mais temido adversário.
- Passo 9 – conquista e recompensa: passada a provação máxima o herói conquista a recompensa.
- Passo 10 – caminho de volta: após vencer seu desafio, o herói começa o caminho de volta ao seu mundo.
- Passo 11 – ressurreição: é o último desafio que o herói enfrenta antes de poder definitivamente voltar ao seu mundo.
- Passo 12 – retorno transformado: tendo sobrevivido a todas as provações, o herói finalmente retorna pra casa, mas transformado, ele não é mais o mesmo do início da aventura.

## ESTUDO DAS PERSONAGENS: JOHN CONNOR

John Connor é a principal personagem da saga O Exterminador do Futuro, ele é o porquê de tudo acontecer, ou seja, ele é o herói da história. John nunca escolheu ser um herói, mas isso já estava decidido antes mesmo de ele nascer. Era seu destino, como em uma profecia. Mas o que é um herói, que características definem um herói? Etimologicamente a palavra herói origina do grego e significa “proteger e servir”. A principal característica de um herói é o sacrifício, é pensar nos outros antes de si mesmo, suas ações são guiadas por princípios nobres e altruístas. Não é a força ou a coragem que definem um herói, seu caráter é o que mais importa. Para Joseph Campbell, um herói é aquele que deu a própria vida por algo maior do que ele mesmo.

Além de analisarmos a jornada de John Connor em relação ao monomito de Campbell, também descreveremos no processo os acontecimentos dos quatro filmes, para facilitar a compreensão daqueles que não conhecem a quadrilogia.

O primeiro passo, dos doze da jornada, é que aquele que apresenta o herói em seu mundo antes de adentrar na aventura, o herói é mostrado em seu cotidiano, em uma situação de normalidade. Para Christopher Vogler:

*“A abertura de uma história — seja mito, conto de fadas, roteiro, romance, conto ou revista em quadrinhos — tem que conter uma certa carga. Tem que agarrar o leitor ou espectador, dar o tom da história, sugerir para onde vai e transmitir um monte de informações sem perder o ritmo. Um começo é, realmente, um momento delicado” (VOGLER, 1998, p. 91).*

No caso de John Connor, normal não seria a palavra mais apropriada, pois ele vem sendo cassado mesmo antes de nascer. Por isso sabemos desde o primeiro filme que de normal a vida de John Connor não terá nada, sabemos desde antes de conhecer John qual será seu futuro. Desconhecemos como foi a infância de John anterior aos dez anos, sabemos apenas aquilo que ele mesmo descreve nos filmes. Ele cresceu principalmente em países da América Central e México, tentando aprender o máximo possível para usar no seu futuro como líder da humanidade. Andar de helicóptero e explodir coisas constavam

entre suas “brincadeiras” de infância. Ele cresceu ouvindo as histórias que sua mãe contava sobre o Dia do Julgamento, seu pai vindo do futuro e sobre Exterminadores. Mas ele nunca levou muito a sério o que sua mãe dizia.

Essa primeira etapa além de apresentar o herói, deve mostrar o mundo através de seus olhos. A intenção é fornecer informações ao espectador e produzir uma identificação, uma empatia.

A primeira vez que vemos John, ele é um menino, vivendo em um lar adotivo, afastado de sua mãe, que está presa. Esta saída de Sarah Connor da vida de John se encaixa no que seria o primeiro passo da jornada do herói segundo Vladimir Propp, que é definido quando um membro da família sai de casa. Ou seja, há um afastamento de um parente mais velho, aqui representado por sua mãe. Eles nunca tiveram um lugar para chamar de lar, mas a partir do momento que Sarah vai presa, se instaura um desequilíbrio da situação. Também podemos incluir aqui o segundo passo, segundo Propp, quando se impõe uma proibição ao herói. John sempre ouviu que ele seria importante para o futuro da humanidade, assim sendo, ele não devia se arriscar por nada, nem por ninguém, inclusive sua mãe, como fica claro no segundo filme. Então, ele estava proibido de arriscar a vida, para tentar salvar a própria mãe.

John é uma criança desobediente de dez anos, que não tem simpatia nenhuma por seus guardiões legais. Apesar de triste, a situação não difere muito da realidade vivenciada por outras tantas crianças. Contudo, já estava decidido que a vida de John Connor não seria simples, e nem um pouco parecida com a de qualquer outra criança. Até então, para John, sua mãe era maluca e merecia estar internada. Aos dez anos ele tem contato pela primeira vez com as histórias de sua mãe, e agora ela já não lhe parece tão louca.

Joseph Campbell usa o termo “arauto” para aquele que dentro da narrativa faz o “chamado para a aventura”, e esse dentro da história é o Exterminador. Esse “chamado para a aventura” pode vir na forma de mensagem ou de mensageiro, é um acontecimento novo, que instaura o segundo passo do monomito, quando a rotina do herói é quebrada.

Apesar de que nosso herói não apresentar uma vida considerada normal, dentro da normalidade que ele conhecia exterminadores não faziam parte. Essas personagens pertenciam às histórias contadas pela sua mãe.

John encontra exterminadores outras vezes no futuro, e a partir do segundo episódio, exterminadores fazem parte de sua vida, independente de sua vontade. A presença desses exterminadores, apesar de assustá-lo já não o impressiona mais. A partir desse momento, John não pode mais renegar seu destino, o encontro com esse “mensageiro”, define uma mudança de direção. O “arauto” tem a função de mostrar ao herói que o mundo que ele vive é instável, e que ele deve estar preparado para os perigos que se aproximam.

A primeira vez que encontra esse “arauto”, John não sabe que ele está lá para ajudá-lo, pois nas histórias de sua mãe, esse não era o papel deles. John descobre que ele mesmo, no futuro, enviou esse exterminador para protegê-lo. O espectador compartilha essa angústia com John quando ele encontra os exterminadores pela primeira vez no shopping. Inclusive, nem sabemos que são dois exterminadores. Afinal, no primeiro filme tivemos um humano e um exterminador vindos do futuro. O exterminador não sente nada com a viagem no tempo, enquanto que para o humano ela parece ser extremamente dolorosa. Essa é uma informação que o espectador recolhe no primeiro episódio. Assim, no segundo filme, vemos chegar apenas um dos viajantes, ele não sente dor, logo é um exterminador. Além do mais, ele possui as mesmas feições do algoz do primeiro filme. Não vemos a chegada do outro, e suas feições não remetem aos exterminadores que conhecemos. Contudo, quando John está no meio do fogo cruzado, no *shopping*, vemos que ambos são exterminadores. O diferencial, é que aquele modelo que no passado deveria evitar o nascimento de John, agora tem como missão proteger sua vida.

Vimos que conforme o segundo passo de Propp, o herói havia recebido uma proibição de sua mãe: John não deveria arriscar sua vida por nada nem por ninguém. Ele era importante demais para o futuro da humanidade. E é transgredindo essa proibição que ele se enquadra no terceiro passo de Propp. Com a ajuda do exterminador, John liberta sua mãe do hospital psiquiátrico em que ela estava detida. Seria simples, afinal, ele tinha ao seu lado um ciborgue vindo do futuro, mas eles se deparam com o outro exterminador, o T-1000, aquele que veio do futuro para matar John. Nesse momento a vida de John está em perigo, mais do que ela sempre esteve. Na fuga, Sarah faz questão de

lembrar John da sua importância: “*Foi estupidez sua ir até lá. Precisa ser mais esperto. Quase o mataram, o que você tinha na cabeça? Não pode se arriscar, nem por mim. Entendeu? Você é importante demais!*”(O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final, James Cameron, 1991). Mas John é só uma criança que deseja ficar novamente com sua mãe.

O terceiro passo da jornada de Campbell nos fala da recusa ao chamado, da dificuldade do herói em aceitar esse chamado. “*Como? Por que eu? Não sou líder. Nunca fui!*” Essa declaração, presente no terceiro filme, expõe o único momento, em que John questionou seu destino, ao longo da saga. Nosso herói não se recusou ao papel de salvador da humanidade, ele adota uma posição ativa. John quer neutralizar o sistema Skynet para impedir que três bilhões de vidas venham a se perder no Dia do Julgamento, e não precisar liderar o grupo sobrevivente. Essa atitude é comum nas narrativas, o herói tenta evitar a aventura, “Até mesmo Cristo, no Monte das Oliveiras, na véspera da sua morte, suplicou: *Afasta de mim este cálice*. Estava ali tentando saber se haveria alguma maneira de evitar o sacrifício. Seria mesmo necessária aquela jornada?” (VOGLER, 1998, p. 116).

No segundo episódio John, juntamente com sua mãe e o Exterminador conseguem explodir o laboratório da Cyberdyne Systems, responsável pelo desenvolvimento de Skynet. John achou que havia impedido o Dia do Julgamento, mesmo assim, vivia isolado de tudo e todos.

No detalhamento das etapas proposto por Propp, existe um momento em que o herói sai de casa e parte em uma jornada particular, mesmo que não esteja em busca de nada, ou apenas evitando problemas, os desafios vão ao seu encontro.

John recebe uma nova visita de exterminadores vindos do futuro, confirmando que sua missão continua, ele precisa evitar o Dia do Julgamento. Na sequência, John descobre que explodir aquele laboratório, apenas adiou o inevitável. O herói é aquele que não desiste facilmente. John tentará outra vez destruir Skynet, agora um projeto militar. Essa é premissa para introduzir a personagem Kate Brewster, aquela que será esposa de John no futuro. Kate é filha do general que está no comando do projeto Skynet.

O grupo formado por John, Kate e o Exterminador tentam mais uma vez destruir o sistema. O Exterminador que foi reprogramado para proteger o casal participa da ação, contudo ele sabe que a tentativa contra Skynet será inútil. Skynet não pode ser detida. Fingindo ajudá-los o exterminador consegue levá-los a um lugar seguro, e assim fazer com que fiquem protegidos do Dia do Julgamento, o dia em que as máquinas se voltarão contra os homens. Nesse momento John, finalmente, percebe que não pode fugir do seu destino; não importa o que ele fizer no presente, seu futuro já está decidido. A profecia se cumpre e ele se torna aquilo que nasceu e foi preparado para ser.

Para o entendimento de sua condição, o herói conta com a ajuda de personagens que podemos classificar como sendo seus mentores. Campbell identifica essa etapa como quarto passo. No caso de John, ninguém é mais mentora do que sua mãe, Sarah Connor. Ela o prepara desde o seu nascimento, contando tudo o que sabe sobre o futuro já traçado para ele, tentando ensinar-lhe o máximo possível. Vladimir Propp, também assinala essa personagem, denominando-a “doador” ou “provedor”, afinal de contas, elas darão ao herói algo que será necessário para a aventura.

O segundo mentor de John é o próprio Exterminador, essa posição é destacada no segundo e terceiro filme, e determina uma virada na postura da personagem. O exterminador além de representar o já mencionado “arauto”, transforma-se no protetor de John, preparando e cuidando do herói, até que este esteja totalmente pronto para assumir sua missão. Conforme menciona Campbell:

*“Para aqueles que não recusam o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se.”*  
(CAMPBELL, 1989, p. 74)

É o Exterminador que protege John da “força titânica” representada pelos exterminadores enviados por Skynet. E é através dos exterminadores que John fica sabendo do futuro, das coisas que ele fará, e principalmente das coisas que Skynet fará. Esse conhecimento das coisas que ainda não

aconteceram, será determinante para que o reconheçam como salvador, ou falso profeta.

As figuras de John e Kate, no futuro, também podem ser classificadas como figuras protetoras ou doadoras, afinal, são eles que enviam os exterminadores “protetores” no segundo e terceiro filme, para guardar a si mesmos no presente. Eles podem ser considerados como a ajuda sobrenatural que fala Campbell, afinal eles estão em outro tempo, em uma realidade diferente.

A travessia do umbral (limiar) é o quinto passo de Campbell. Nessa etapa o herói sai daquilo que considera seu mundo comum e começa a aventura, mesmo não sendo sua vontade. Na maioria das vezes essa mudança é causada por uma força externa, que muda o curso da história. John sempre soube que realizar algo grandioso era parte de seu destino, mas para que isso acontecesse algo terrível teria que acontecer antes, então nosso herói passa boa parte da história tentando impedir que seu destino aconteça de fato.

O Dia do Julgamento é o tal umbral, o limite, uma vez que ele se concretizasse John teria que aceitar fazer e ser o que estava predestinado: liderar a Resistência humana contra as máquinas. No final do terceiro filme, ele realmente atravessa esse limite. Para Campbell, o momento é mágico e transformador.

*“O desaparecimento corresponde à entrada do fiel no templo – onde ele será revivificado pela lembrança de quem é, e do que é, isto é, pó e cinzas, exceto se for imortal. O interior do templo, ou ventre da baleia, é a terra celeste, que se encontra além, acima e abaixo dos limites do mundo, são uma só e mesma coisa.” (CAMPBELL, 1989, p. 92)*

Crystal Peak representa esse templo, ou o ventre da baleia, e é lá que John atravessa o limiar, quando ele sair de lá, já não será mais o mesmo, ele será o John Connor que estava destinado a ser.

No quarto filme ele atravessou o umbral, está do outro lado. O ano é 2018, e John luta na Resistência, ainda não é o grande líder que deverá se tornar, mas está no caminho para alcançar este patamar.

O sexto passo de Campbell descreve testes, aliados e inimigos. Desde o primeiro filme sabemos quem é o inimigo, o que não sabemos é quem são os aliados. A jornada de John até o Dia do Julgamento é praticamente solitária, pois ninguém faz idéia do futuro que está por vir, esse conhecimento é partilhado com poucos aliados. Exterminadores fazem parte de sua vida, mas ele desconhece as motivações, ora são para protegê-lo, ora para matá-lo. John precisou sobreviver a exterminadores mesmo antes de nascer. Sua mãe enfrentou um modelo T-800, que tinha a missão de matá-la, para evitar que John fosse gestado e nascesse. Aos dez anos, mais uma visita do futuro, o modelo tem a missão de matá-lo. Esse exterminador era mais avançado que o primeiro, um modelo T-1000, feito de liga mimética (metal líquido). Quando John vagava sem paradeiro pelo mundo, foi novamente visitado. Agora era uma exterminadora, modelo T-X, capaz de controlar outras máquinas.

A vida de John sempre foi repleta de organismos cibernéticos vindos do futuro com a intenção de matá-lo. Contudo, o inimigo é a inteligência artificial responsável pelo Dia do Julgamento – Skynet. Afinal de contas, era ela que enviava, do futuro, os exterminadores. O sistema representa o perigo, atua como um titereiro, onde os exterminadores são apenas marionetes. Então, a luta é contra essa rede; uma vez derrotada, todo o resto cairia junto.

Propp e Campbell assinalam o enfrentamento do herói com o vilão. O herói aqui é John Connor e o vilão é Skynet. Esse enfrentamento comparece em toda a saga, começa antes mesmo de John nascer e se estende ao longo de sua jornada.

Conforme salientado, John já conhecia seu destino, mas ele não estava preparado para enfrentar esses perigos sozinho. Para isso foi imprescindível a colaboração dos aliados: sua própria mãe, Kate e os exterminadores enviados do futuro por eles mesmos

Sua mãe o alertou desde pequeno, sobre seu futuro e para que se preparasse para assumir seu papel. Os exterminadores acabam se convertendo em auxílios inesperados, afinal, as máquinas de extermínio podem ser programadas para se configurarem como máquinas de proteção. Essa quebra de comportamento é visível no segundo filme, até então conhecíamos exterminadores apenas como inimigos. No terceiro filme, também há um exterminador com a missão de ajudar John.

É através desses exterminadores “aliados” que John adquire o conhecimento que o tornará tão especial no futuro. Com essas informações ele se preparará de fato para missão no futuro.

Ironicamente, Skynet tem papel fundamental no aprendizado de John. Em primeiro lugar, se a central não tivesse enviado um exterminador para matar Sarah, John nem teria nascido, pois Sarah só conhece o pai de John porque ele veio protegê-la desse exterminador. No terceiro filme, John só está a salvo porque o exterminador o levou a um lugar seguro, e o exterminador só veio para o presente, com a missão de proteger John e Kate da T-X. Então, Skynet é de certa forma responsável por John ter crescido da forma que cresceu.

No quarto episódio, ele tem, mais uma vez, uma máquina como aliado. Mas é uma máquina diferente daquelas que John conhecia, gerando dúvidas: será que ele conhece realmente o inimigo tão bem como pensava que conhecia? Marcus Wright acreditava definitivamente que era humano, mas sua anatomia dizia o contrário. Marcus era literalmente uma máquina com coração, criada para ter sucesso onde outras máquinas falharam – matar John Connor. Contudo o lado humano de Marcus fala mais alto, e ele faz exatamente o contrário. Além de não matar John, ele o salva, doando seu coração, depois que John é ferido. Nesse mesmo enfrentamento, onde John é ferido, quase mortalmente, o herói ganha uma cicatriz no rosto, vista no segundo e terceiros filmes. Etapa destacada por Propp, quando o herói é assinalado, em uma luta de vida e morte, a transformação que se sucede é de ordem psíquica e física.

John lutava para destruir as máquinas, mas durante toda sua jornada ele sempre teve uma máquina como aliada. Essas provações conduzem a um maior conhecimento de aliados e inimigos, conforme destacam os estudiosos.

A proximidade do objetivo é o sétimo passo de Campbell. O grande objetivo de John Connor é sem dúvida derrotar as máquinas. Quando destruiu o laboratório da Cyberdyne no segundo filme John achava que havia derrotado Skynet e evitado o Dia do Julgamento. Mas no fundo ele não tinha certeza, tanto que ele decide a partir daí viver desconectado do mundo, para que nada nem ninguém o encontrem. É o que vimos no terceiro filme.

O físico russo Igor Novikov, na década de 70, propôs o “Princípio da Auto-Consistência”. Esse princípio dizia que o futuro não poderia ser alterado, não importa o que façamos no presente. Um viajante no tempo não poderia mudar o passado para ter um presente diferente. Aplicando esse princípio na vida de John, não importa o que ele faça, ele não poderia impedir Skynet antes que esta causasse o Dia do Julgamento (Revista Galileu, Ed. 200, março de 2008).

Apesar de achar que sim, John nunca esteve realmente próximo de destruir Skynet antes que ela assumisse o controle. A batalha contra as máquinas nunca esteve perto do seu fim. Ele já sabia que seu destino era liderar a raça humana até a vitória final contra as máquinas, e Skynet também sabia, então quando finalmente aceitou seu destino, no final do terceiro filme, John ficou mais perto do objetivo final: destruir Skynet.

Em cada etapa da sua vida John tem uma provação diferente, tem que enfrentar uma ameaça diferente. Foi o T-100 no segundo filme, a T-X no terceiro filme, e o mundo controlado pelas máquinas no quarto filme.

Em cada um desses filmes, John achou que estava próximo de destruir Skynet. Pelo menos era o que ele pensava. Destruindo o laboratório no segundo filme, indo até Crystal Peak no terceiro filme, ou tendo o sinal de rádio que supostamente controlava as máquinas no quarto filme. Em cada uma dessas situações John achou que finalmente ele destruiria Skynet, mas ele falhou em todas elas. A provação final ainda está por vir.

O oitavo passo destacado por Campbell fala da provação final, mas na saga Exterminador do Futuro ela ainda não aconteceu. Cada filme tem seu clímax, mas eles não significam o clímax da saga. No primeiro filme é quando enfrentam o T-800 na fábrica; no segundo quando explodem a Cyberdyne e depois enfrentam o T-1000; no terceiro quando enfrentam a T-X no complexo militar e depois em Crystal Peak; e no quarto quando tentam libertar Kyle que é prisioneiro de Skynet. Todos esses enfrentamentos são capítulos que nos levarão a batalha final.

O décimo oitavo passo de Propp fala da vitória do herói sobre o antagonista. Desde o primeiro filme sabemos que John destruirá Skynet. O interessante é ver como John chegará até a batalha final. Essa batalha final

entre homem e máquina, esse sim, será o momento derradeiro da quadrilogia. Aqui teremos a vitória do herói sobre o antagonista.

O final da saga é conhecido desde o início: a humanidade triunfará sobre as máquinas. Por isso as máquinas querem destruir John Connor, pois ele liderará a humanidade nessa conquista. O que não sabemos é de que forma se dará esse triunfo.

O nono passo levantado por Campbell nos fala em recompensa. Mas é difícil pensar em recompensa após o mundo ser quase que totalmente destruído. Não sabemos exatamente qual será o final da saga, pelo que sabemos a humanidade triunfará. Até o momento, só conhecemos uma parte da história, e por enquanto, as máquinas estão ganhando. A maior recompensa de John é a salvação da humanidade, a constatação da missão cumprida e a afirmação de seu papel como líder mundial.

O mundo nunca mais será o mesmo depois do Dia do Julgamento, então não há como voltar a seu mundo de antes. Após a profetizada vitória, a raça humana terá que se reerguer no que sobrou do planeta. Então não há um “caminho de volta” como fala o décimo passo de Campbell, a humanidade terá que se reerguer a partir do que sobrou do planeta.

O décimo primeiro passo, e penúltimo, nos fala da possibilidade do herói enfrentar uma trama secundária, se deparar com uma situação inesperada. Não há muito espaço para tramas não resolvidas, afinal, já sabemos inclusive o final da saga, que mostrará John liderando a Resistência humana contra as máquinas até a vitória. Poderíamos ter um momento “*Luke eu sou seu pai*” (Guerra nas Estrelas - Episódio V: O Império Contra-Ataca, Irvin Kershner, 1980) em relação a John e Kyle, mas desde o primeiro episódio sabemos que Kyle é o pai de John, e John também sabe disso.

Mas a saga ainda não chegou ao fim, podemos saber o final, mas não sabemos o que os personagens enfrentarão até chegar lá. Skynet lança mão de toda espécie de armas, inclusive psicológicas, como utilizar o melhor da pessoa contra ela mesma. E qualquer tipo de reviravolta é possível quando viagens no tempo estão envolvidas.

O décimo segundo, e último passo de Campbell fala em “retorno com o elixir”, ou seja, a volta pra casa com o remédio para os males causados. Infelizmente mesmo que derrote Skynet, John não poderá desfazer o que foi feito. O que resta a John é ser o líder para aqueles que sobreviveram. O trigésimo primeiro passo de Propp diz que o herói se casa ou ascende ao trono. Já sabemos antes do final que John é casado com Kate. Mas ele ainda pode ascender ao trono, não literalmente, mas ele pode ser, como já dissemos, o líder, o “rei” para aqueles que sobreviveram.

Ao vermos a jornada de John Connor em relação ao monomito de Campbell, já estamos automaticamente comparando a Jornada de John com vários mitos, pois é isso que o monomito é, uma compilação de várias narrativas. Contudo essa história apresenta similitudes com uma jornada em especial, a de Jesus Cristo. Assim como não sabemos muito da infância de John Connor, tampouco conhecemos aspectos da infância de Jesus Cristo. Existe uma profecia em torno de suas vidas, como futuros salvadores, o que faz com que os inimigos tratem de planejar a morte das personagens, antes mesmo do nascimento. Ambos estão se escondendo daqueles que os querem mortos, Jesus, do rei Herodes e John, dos Exterminadores enviados por Skynet. Suas mães ocupam papel destacado na jornada, elas conhecem o destino de seus filhos, suportando duras provações para que a profecia se cumpra, são guardiãs e mentoras. Nas duas trajetórias comparecem dúvidas, isolamento, traições e preparo para o cumprimento da missão. Também se identifica a forma como eles são vistos pelos demais, ora como falsos profetas, por saberem de coisas que ninguém deveria saber, ora como salvadores, exatamente por saberem dessas coisas. E ainda, quando finalmente aceitam a missão, ambas as personagens estão com 33 anos de idade.

## **ESTUDO DAS PERSONAGENS: O EXTERMINADOR**

Exterminadores são organismos cibernéticos, dotados de um endoesqueleto de metal cobertos por tecido vivo. Esse aspecto humano permite aos organismos passarem despercebidos entre as pessoas, tornando-os mais eficientes nas suas missões de extermínio. Os exterminadores são

produções do futuro, as máquinas atingiram alto grau de sofisticação e entabulam uma guerra contra os humanos.

Cabe esclarecer que quando nos referimos ao exterminador, distinguimos a personagem interpretada por Arnold Schwarzenegger principalmente nos três primeiros filmes. Um exterminador com as feições do ator austríaco comparece no quarto filme, mas na realidade não é ele<sup>1</sup>. Ao longo da saga, os exterminadores são diferentes, em cada filme comparece um novo modelo de organismo cibernético, atualizado em relação ao modelo T-800 inicial, porém o trataremos como sendo a mesma personagem, e não o produto de uma linha de montagem.

A primeira vez que vemos o Exterminador ele está no papel de antagonista, ou seja, ele é o vilão da história. O ano é 1984, e sua missão é eliminar Sarah Connor antes que ela dê a luz a John Connor, futuro líder da resistência humana contra as máquinas. Ele é um exterminador, e sua missão é exterminar Sarah, nada o impedirá de realizar sua missão, falhar não é uma opção. Seu comportamento é de uma máquina: preciso, metódico e nada emocional. A meta é matar Sarah, assim ele mata todas as mulheres de nome “Sarah Connor” que encontra na lista telefônica. O exterminador não manifesta qualquer simpatia pela raça humana, afinal, ele veio de um futuro onde homem e máquina se encontram em guerra.

Desse mesmo futuro, vem o exterminador do segundo filme, mas os comportamentos são bem diferentes. Nos primeiros minutos de filme não sabemos os propósitos do Exterminador. O modelo é o mesmo do primeiro episódio, mas sua missão agora é bem diferente – proteger John Connor – nosso herói está com dez anos de idade. O Exterminador deu uma virada em sua postura, não é mais o antagonista, cabe a outro exterminador, mais avançado que o T-800, o T-1000, o papel de vilão.

Não podemos considerar o Exterminador como um herói, não pelo menos do jeito que idealizamos um herói. O perfil da personagem alinha-se com as definições atribuídas ao anti-herói. Um anti-herói se assemelha a um herói quanto a sua missão, porém, ele não é altruísta. A motivação para as ações costumam estar relacionadas a sentimentos menos nobres, ou

---

<sup>1</sup> A mesma tecnologia, que fez Brad Pitt ter 80 anos em *O curioso caso de Benjamin Button* (2008), foi utilizada para dar o rosto de um ator ao corpo de outro.

dignificantes como inveja, vaidade, vingança, poder. Podemos citar personagens como John Constantine, Rorcshach, Gregory House<sup>2</sup>, entre tantos outros, que apresentam esse tipo de comportamento.

A missão do Exterminador é louvável, proteger aquele que libertará a raça humana, mas seu comportamento para realizar essa missão nem tanto. Aqui ele se assemelha com o primeiro exterminador, ele tem uma missão e nada o impedirá de ser bem sucedido. Ele não hesitará em destruir o que quer que seja, ou em matar alguém, se isso o ajudar a ter êxito. A partir do momento em que ele passa a ter contato com John, seu comportamento começa a mudar.

O Exterminador foi programado pelo próprio John no futuro, por isso deverá obedecê-lo no presente. A primeira ordem de John anula o propósito que determinou a construção da máquina, o extermínio. O modelo T- 800 não poderá mais matar pessoas. Apesar da ordem se contrapor a toda a sua programação e ser incompreensível em muitos aspectos, já que a máquina não atribui valor a vida, cumpre o estabelecido.

No decorrer da narrativa o vínculo entre John e o ciborgue vai aumentando, e podemos notar que a máquina vai se tornando mais humana. Esse contato direto com humanos, faltou ao primeiro exterminador. A conduta serve aos dois pólos rivais, tanto para John quanto para Skynet, o conhecimento aprimorado do comportamento do inimigo fundamentará o êxito da missão. Contudo, a “humanização” dessa máquina, em particular, vai moldando um novo comprometimento, tornando-a menos anti-herói e mais herói.

No terceiro episódio, percebemos que o Exterminador se mantém como protetor, além de John Connor, deve proteger Kate Brewster, que será esposa de John no futuro.

No terceiro filme descobrimos que a máquina está, de fato, aprendendo a partir do conhecimento do inimigo, revendo estratégias, eliminando erros. O mesmo Exterminador, com o qual John travou contato direto no passado, foi responsável pelo seu assassinato no futuro. A missão foi executada com êxito, pois Skynet reconheceu o sentimento que John dedicava ao Exterminador.

---

<sup>2</sup> Personagens do universo dos quadrinhos contemporâneos e de seriado de televisão, respectivamente.

Essa relação afetuosa tem sua origem no encontro das personagens, quando John tinha dez anos.

Voltando a comparação com a história de Jesus Cristo, assinalamos a semelhança de comportamento do Exterminador e do apóstolo Judas. Ambos traíram seus companheiros de jornada. Diferente de Judas, o Exterminador não mostrou arrependimento.

O perfil do Exterminador do terceiro filme é muito parecido com o do segundo. Ele oscila entre o papel de herói e de anti-herói. No terceiro filme ele está menos destrutivo do que no segundo. Ele não recebeu nenhuma ordem direta de John, até porque nesse momento, ele deve obediência à Kate e não a John. Não há uma explicação lógica, afinal são máquinas diferentes, mas parece que o Exterminador vai evoluindo de um filme para outro, também vai se tornando mais humano. Suas atitudes são ponderadas e, em alguns momentos, a personagem ganha aspectos de nobreza, se alinhando ao perfil do herói.

No quarto filme vemos o modelo T-800 nas feições que estamos habituados, porém por pouco tempo, logo essas feições são desfeitas por ferro derretido. A máquina continua lá, apenas não tem mais a face que conhecemos. É ela que atravessa o coração de John com um ferro e quase o mata. Teria conseguido se Marcus Wright não tivesse se sacrificado dando seu coração a John. Marcus é ao mesmo tempo um dos aliados que John faz ao cruzar o umbral e representa um teste, remetendo ao sexto passo de Campbell. Um teste, pois, apesar de tudo, Marcus é uma máquina, e John não sabe se pode confiar nele. Vemos então que o modelo T-800, volta a ser o antagonista, depois de duas oportunidades ao lado do herói.

A personagem Exterminador assemelha-se a um semideus. Ele tem as feições de um homem, mas é mais forte e mais inteligente, tal como um semideus. De certa forma a “criatura” é um híbrido, produto da inteligência humana e da evolução autônoma concedida às máquinas, representada por Skynet, o lado “deus” da criação.

O comportamento do Exterminador oscila entre vários perfis, ele vai de antagonista a herói, passando por anti-herói, mentor, protetor, e novamente vilão. Embora, os modelos sejam diferentes constitui uma única personagem.

O protagonismo do Exterminador é essencial para o desenvolvimento da saga. Além das viradas comportamentais, quebrando as expectativas do espectador, sua postura mantém o suspense, conduzindo a ação ao clímax da narrativa.

Conforme assinalamos em relação a John Connor, o quarto passo da jornada pontua o encontro do herói com o mentor. E por duas oportunidades esse mentor é o próprio Exterminador. O Exterminador divide com Sarah Connor o papel de mestre de John. É com eles que John vai aprender a ser o líder que o futuro precisa que ele seja. O Exterminador vai contar tudo que sabe sobre o indesejado futuro que aguarda John. Além disso, ele também é o “arauto” ou o “mensageiro”. Simbologia usada por Campbell em seu segundo passo, ao se referir a personagem responsável pelo chamado à aventura.

A comparação com os mitos de origem identifica o exterminador com as personagens ou criaturas, trazidas à vida a partir de matéria inanimada. Como por exemplo, o golem, criatura presente em uma lenda hebraica, muito antiga. Os golens são criaturas míticas, trazidos à vida através de rituais de magia. As histórias envolvendo essas criaturas são mais antigas que o próprio judaísmo.

Na maioria das histórias, a existência de um golem mostrava algo bom, porém com problemas. Aos golens eram atribuídas as funções de proteção e a realização de tarefas simples, contudo o caráter da personagem é cambiante, alguns são do bem, outros não. A narrativa protagonizada pelo rabino Judah Levi, em Praga durante o século XVI, é das mais conhecidas. Nesse conto o golem se tornou violento e começou a matar pessoas, determinando uma identificação maior com o Exterminador da saga. O próprio sistema, Skynet, constitui uma “criatura” que se volta contra seu criador, projetado para a função inicial de proteção e realização de trabalhos, o sistema se autoprograma e promove a destruição dos humanos.

O famoso romance de Mary Shelley, Frankenstein, escrito em 1831 possui muitos elementos que nos remetem aos golens. Frankenstein é um monstro criado em laboratório a partir de partes de corpos humanos. Em certo momento do romance, Victor, o “pai” da criatura, é coagido a criar uma esposa para o monstro. Victor tem medo das possíveis conseqüências desse ato e muda de idéia, arriscando sua vida. Mais uma vez o conflito se estabelece entre criador e criatura. Na saga do Exterminador, essa dúvida não assombra

nenhum dos responsáveis pelo sistema Skynet, assim não prevêem controle, nem estratégias para avaliação e paralisação do sistema, o que se traduz em um poder desmedido e sem possibilidade de reversão, caso se estabeleça alguma anomalia.

Outras criaturas presentes na mitologia que se equiparam ao Exterminador são os homúnculos. Produtos da intervenção dos alquimistas essas criaturas artificiais, se assemelham aos humanos, porém em escala reduzida. Igualmente criados com o propósito de executar tarefas, serem guardiões e até lutadores, mas muitas vezes não saem como o planejado, impondo sua destruição.

Nessas histórias comparece a revolta da criatura contra seu criador, e a condição implícita de superação e inversão de papéis. Outro mito que se aplica ao nosso estudo comparativo é o de Prometeu, o titã que roubou o fogo dos Deuses do Olimpo para dá-lo aos homens, e foi castigado por isso.

*“Prometeu tomou para si a tarefa. Instituiu no homem a timidez da lebre, a ambição do pavão, a astúcia da raposa, a ferocidade do tigre, a força do leão, mas para tornar humanos superiores aos animais, ele moldou-os numa forma mais nobre e fez com que andassem eretos. Ele então foi ao céu e acendeu a tocha com o fogo do sol. O dom do fogo que Prometeu deu à humanidade foi o mais valioso que qualquer um dos dons dos animais. Essa ação provocou a ira de Zeus.” (POUZADOUX, 2009, p. 55)*

A moral das histórias é a mesma, o conhecimento é sagrado, a criação da vida é dom divino, não cabe à qualquer um, muito menos aos homens, violar essa lei implica em punição e conseqüências desastrosas para toda a humanidade.

## **ESTUDO DAS PERSONAGENS: SARAH CONNOR**

Sarah Connor é a mãe do homem que liderará a raça humana na vitória contra as máquinas, em um futuro não muito distante.

Ela também está predestinada, e tal como Maria, mãe de Jesus, ela recebe a visita de um “anunciador”. No seu caso, são dois viajantes do tempo, isso se dá antes dela estar grávida daquele que será o salvador da humanidade. O ano é 1984, Sarah tem então 19 anos. Um desses viajantes é um ciborgue, o Exterminador, que tem a missão de eliminar Sarah antes que

ela tenha a chance de ficar grávida. O outro viajante é um humano, chamado Kyle Reese, enviado pelo filho de Sarah, John, para protegê-la do tal Exterminador. Sarah se envolve com Kyle, que virá a ser o pai de John Connor.

A semelhança com a história de Jesus se impõe novamente. Por volta do ano dois DC, o rei Herodes, da Galiléia toma conhecimento, através dos reis Magos, do nascimento daquele que seria o rei dos Judeus. Herodes, que não pretende dividir seu reinado, ordena que matem esse menino. Como não o encontrou, ordenou que todos os meninos com idade inferior a dois anos fossem mortos. Por não saber, exatamente quem seria a mãe do líder da resistência humana contra as máquinas, o Exterminador mata todas as “Sarah Connor” que encontra.

Sarah Connor apresenta perfis diferenciados nos dois primeiros filmes da saga (e únicos que ela aparece) do ponto de vista físico e psicológico, a transformação é resultante da narrativa. No primeiro filme ela é uma simples e desajeitada garçonete. Quando ela se depara com os dois viajantes do tempo ela não sabe o que fazer, a não ser tentar fugir. Ela é assustada, não que a situação não seja assustadora, mas ela é totalmente dependente da ajuda dos outros para tentar se defender. Seja o auxílio da polícia, seja de Kyle Reese, que está lá exatamente para isso – ajudá-la. Kyle é quem enfrenta o Exterminador frente a frente, contudo é Sarah que destrói a máquina, após Kyle morrer em um desses enfrentamentos. Depois desses eventos, Sarah se desliga da sociedade, e começa a transformação.

Logo no início do segundo filme, passados dez anos após os eventos do primeiro, descobrimos que Sarah está presa em um hospital psiquiátrico. Motivo: tentou explodir uma fábrica da Cyberdyne Systems. A personagem apesar de acuada, não se assume como vítima, ao contrário, aparenta domínio sobre si mesma. Enquanto John crescia, ela tentava lhe ensinar tudo que fosse possível para torná-lo o futuro líder. A maior parte desse tempo eles passaram na América Central, e Sarah está empenhada em aprender, proteger e ensinar. Com certeza Sarah não era mais aquela tímida e desajeitada garçonete do primeiro filme, ela agora sabia sobreviver sem precisar de ninguém. Notamos que ela mudou fisicamente, está visivelmente mais forte, musculosa, e também notamos que mudou sua personalidade; ela se expressa com mais veemência e decisão.

No terceiro filme da série ficamos sabendo que Sarah morreu de leucemia em 1997, dois anos após os eventos do segundo filme. Suas cinzas são espalhadas no Oceano Pacífico. Mesmo na luta contra a doença ela se mostrou uma guerreira. Superou inclusive os prognósticos médicos, vivendo três anos, além dos seis meses de vida projetados. Sarah morreu pensando que eles tinham impedido o Dia do Julgamento. Mas o Dia do Julgamento não foi impedido, apenas adiado.

A falecida Sarah mantém a influência sobre o filho, no quarto filme vemos que John ainda ouve as fitas que ela gravou, antes mesmo dele nascer. Nessas fitas ela conta tudo o que sabe sobre a guerra contra as máquinas. Ele encontra forças na voz de sua mãe.

Vimos que Sarah Connor começou como uma mulher frágil e terminou como uma guerreira. Na comparação com o mito da mulher guerreira concorrem personagens advindas das mais diferentes culturas, como as Amazonas gregas, as Valquírias nórdicas e as mulheres samurais do Japão feudal.

As histórias protagonizadas por mulheres samurais tornam-se recorrentes a partir do século X, período conhecido no Japão como Estado de Guerra. Os enfrentamentos são tantos que impõem o treinamento de mulheres para realizarem a proteção da casa e da família, afinal seus maridos estavam frequentemente ausentes. Em questões familiares suas opiniões eram procuradas e respeitadas, verdadeiras líderes, incumbidas da tarefa de educar adequadamente as crianças, passando-lhes os ideais samurais de lealdade e força. O perfil das guerreiras samurais se contrapõe a imagem comum da feminilidade japonesa, baseada nas descrições da corte imperial, com todas as restrições impostas à mulher.

A trajetória de Sarah Connor se assemelha à das mulheres samurais. Em prol da defesa da casa e da promoção do bem-estar a família, elas aprendem o manejo de armas, treinam técnicas de defesa e ataque, tornam-se líderes e se responsabilizam pela educação e conscientização dos filhos.

Atentando para as consequências de suas decisões, a comparação recai sobre o mito das Valquírias. Originárias da mitologia nórdica, as Valquírias são deusas, servas de Odin, o Deus maior. Essas deidades sobrevoavam os campos de batalha escolhendo dentre os bravos guerreiros abatidos, aqueles

que poderiam entrar em Valhala. Valquíria significa literalmente “as que escolhem os que vão morrer”. Cabe a elas determinar o curso das batalhas. Da mesma forma, as decisões tomadas pela nossa heroína, implicam caminhos e desdobramentos na guerra entre humanos e máquinas.

Entre tantas mulheres guerreiras, o mito das Amazonas, se identifica com propriedade ao perfil de Sarah Connor. As lendas envolvendo as temidas guerreiras são de origem grega, e dão conta de uma tribo formada exclusivamente, por mulheres. Historiadores e estudiosos relacionam essas lendas a regiões e períodos dominados pelo matriarcado. Na concepção atual, o termo designa qualquer mulher guerreira, como Joana D’Arc ou Elisabeth I, por exemplo. A associação de nossa heroína com a imagem projetada pelas Amazonas é imediata, não só devido à personalidade guerreira, a capacidade para a luta, mas principalmente, a independência em relação aos homens.

Os críticos da obra de Joseph Campbell apontam que o estudioso confere, pouco ou nenhum destaque, ao protagonismo feminino. Consideram a obra machista, por não ressaltar a relevância, e as singularidades da jornada feminina. Vogler resume bem a diferença nessas jornadas:

*“Acredito que grande parte da jornada é igual para todos os seres humanos, visto que compartilhamos as mesmas realidades: nascimento, crescimento e declínio. Contudo, evidentemente, quando se trata de uma mulher isso impõe ciclos, ritmos, pressões e necessidades distintas. Pode haver uma diferença real na forma das jornadas dos homens e das mulheres. A jornada dos homens pode ser, sob certos aspectos, mais linear, evoluindo de uma meta exterior para a seguinte, ao passo que a jornada das mulheres pode se desenvolver em espiral para o interior e o exterior. O espiral pode ser uma analogia mais exata para a jornada das mulheres do que a linha reta ou um simples círculo.” (VOGLER, 1998, p.20)*

Ainda, segundo Vogler, os homens se dispõem a vencer obstáculos e frequentemente, atendem ao chamado a aventura, impelidos por sua natureza guerreira, suas trajetórias são conjugadas em termos de conquistas; já as mulheres, em sua maioria, estão voltadas para a família, essa é a motivação que impulsiona suas ações e as transforma em verdadeiras guerreiras.

## **O UNIVERSO DE FICÇÃO CIENTÍFICA NA SAGA**

A ficção científica nos remete a coisas que sonhamos hoje, mas que serão possíveis apenas no futuro, ou talvez nunca. Os filmes de ficção científica alimentam nossa imaginação, colocando diante dos nossos olhos coisas que tínhamos apenas em nossas mentes, o universo também se apropria de avanços da própria ciência, tecendo considerações e projeções além dos limites propostos pelos cientistas. As narrativas vão misturando conceitos consistentes com outros fictícios e fantasiosos; cibernética, inteligência artificial, viagens no tempo são elementos recorrentes em obras de ficção científica.

Em muitos desses filmes o futuro é projetado de forma pessimista, apocalíptica, como *Eu, robô* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004), já em outros aparecem versões positivistas, como *O Homem Bicentenário* (*Bicentennial Man*, Chris Columbus, 1999). Os dois filmes citados foram baseados em obras de um mesmo escritor, Isaac Asimov.

Na saga, *O Exterminador do Futuro*, predomina uma visão pessimista do futuro, os elementos do cenário de ficção científica aparecem, mas ao invés de estabelecerem um tempo de paz e avanço tecnológico impõem ao mundo destruição e incertezas.

O conceito associado aos robôs ou autômatos considera a oportunidade de libertar a humanidade de atividades braçais, permitindo-lhe dedicar-se a atividades artísticas e intelectuais. O engenheiro químico Isaac Asimov foi responsável por uma série de textos, desenvolvidos na década de 40, abordando o tema. Inclusive são de sua autoria, as chamadas “três leis da robótica” para permitir que o homem controlasse essas máquinas. Essas três leis diziam que:

- 1) *Nenhum robô pode lesionar a um ser humano ou, através de sua omissão, permitir que um ser humano seja lesionado.*
- 2) *Todo robô deve acatar as ordens que os seres humanos lhes dão, exceto se estas entram em conflito com a primeira lei.*
- 3) *Todo robô deve sempre proteger sua existência desde que essa proteção não entre em conflito com a primeira ou com a segunda lei. (ASIMOV, 2004, p.5)*

Os robôs, ou organismos cibernéticos, da saga *O Exterminador do Futuro* não possuem livre arbítrio, assim como os imaginados por Asimov, mas eles

também não são dotados das três leis. A função original desses organismos, o extermínio, infringe as três leis e tudo o que elas tentam proteger, ou seja, os seres humanos. Destacamos função original, pois como vimos nos filmes eles podem ser reprogramados e passam a proteger os humanos. Essa falta de arbítrio sobre as ações deixa os organismos a mercê daqueles que os programam. Se eles fossem providos das três leis, mesmo quando programados para ferir ou matar, não poderiam executar a ação, pois iria contra um princípio básico, inerente a comandos ou vontade própria.

Mas mesmo máquinas dotadas das três leis podem se voltar contra a humanidade, elas podem corromper essas três leis, e interpretá-las de forma diferente. Essa é a trama desenvolvida em *Eu, robô*, filme baseado na obra de Isaac Asimov. Nessa história, as máquinas se voltam contra os homens, alegando que para proteger o homem, as máquinas devem protegê-los deles mesmos.

Organismos cibernéticos estão ligados ao desenvolvimento da Inteligência artificial. O termo “inteligência artificial”, cunhado em 1950, designa uma área de pesquisa que busca desenvolver dispositivos computacionais que simulem uma capacidade de raciocínio similar ao dos seres vivos. Os opositores dessa área de pesquisa a chamam de “ficção científica”.

Na obra *O Exterminador do Futuro*, a inteligência artificial chamada Skynet é responsável pelo Dia do Julgamento. O sistema adquire uma autonomia que se volta contra os comandos humanos, impedindo a vigilância e a desativação. Skynet também é responsável pela programação e envio dos exterminadores ao passado, primeiro para matar Sarah Connor e depois para matar John Connor.

As viagens no tempo constituem elemento essencial ao desdobramento da narrativa. Junto ao meio acadêmico, as viagens no tempo são consideradas improváveis. Os cientistas que se dedicam a essa área são ridicularizados pelos colegas. O físico americano Stephen Hawking afirma que a falta de turistas vindos do futuro já é um forte indício que nunca conheceremos os segredos das viagens no tempo. Segundo a Teoria Geral da Relatividade, proposta por Einstein, as viagens no tempo seriam possíveis se pudessemos viajar mais rápido que a velocidade da luz, por enquanto uma limitação

impossível de superar. Existem outras teorias relacionadas às viagens no tempo, como o “paradoxo de causa e efeito” que diz:

*“Se alguém viaja para o passado no objetivo de alterar um evento para mudar o presente, assim que o fizesse o motivo pelo qual se viajou deixaria de existir, e conseqüentemente a viagem também. Sendo assim, o mínimo que deveria acontecer seria a perda de memória por parte do viajante, ou seu lançamento numa realidade paralela” (Marcus Valério, <http://www.xr.pro.br/FC/paradoxtime.html>)*

Embora as viagens no tempo continuem uma impossibilidade real, no futuro projetado pela saga, esses eventos são determinantes para a história. Sem as viagens no tempo, a própria Skynet não existiria, pois ela foi desenvolvida a partir dos restos do exterminador, que voltou ao passado em 1984, para matar Sarah Connor. Também, John Connor se beneficia dessa possibilidade enviando ao passado exterminadores aliados.

As visões apocalípticas em torno do futuro são consequência da Guerra Fria, da década de 1960. A tensão entre as duas potências, Estados Unidos e União Soviética, detentoras da tecnologia nuclear originava um medo real pela destruição do planeta, o episódio conhecido como Crises dos Mísseis de Cuba, dimensiona o grau de instabilidade alcançado nessa época.

O futuro projetado na saga O Exterminador do Futuro é pós-apocalíptico. Três bilhões de vidas se perderam no que foi chamado O Dia do Julgamento, nesse dia a inteligência artificial, Skynet lançou mísseis nucleares para vários pontos do globo, causando uma destruição em massa e reduzindo as condições de subsistência para a vida humana.

A narrativa conjuga vários elementos do universo de ficção científica, segundo uma visão pessimista, a tecnologia não trouxe benefícios, nem se qualificaram as interações humano/máquina. Ao contrário, as relações estão cada vez mais estremecidas, apesar da sofisticação projetada nos diferentes aparatos tecnológicos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No estudo comparativo em torno da trajetória do herói, John Connor, com a jornada proposta por Joseph Campbell, percebemos os aspectos presentes na estrutura narrativa, alinhados aos cânones universais. Apesar das singularidades próprias, as narrativas se utilizam de elementos ou passagens recorrentes capazes de manter o fluxo da história. Em, *O Exterminador do Futuro*, não é diferente. Alguns passos aparecem de forma clara e direta, outros necessitam de um olhar mais cuidadoso, mas quase todos se fazem presentes na narrativa de John Connor. Nota-se que essa história ainda não chegou ao fim, mas a jornada de John Connor já compreende boa parte do monomito de Campbell.

A saga traz referências diretas ou subliminares a personagens oriundos de outras histórias, ressaltamos as “coincidências” na trajetória de John Connor e Jesus Cristo, a mitologia em torno da mulher guerreira protagonizada por Sarah Connor, bem como as lendas a respeito do desenvolvimento dos seres artificiais, origem do Exterminador.

Essas três personagens contemplam os passos, ou etapas conforme descrita pelos estudiosos, comprovando a manutenção e sobrevivência dos mitos nas narrativas contemporâneas. Independente do formato, suporte e detalhes próprios, os heróis continuam passando por uma série de provas e enfrentamentos, perseguindo aspirações em prol de sua própria transcendência ou da redenção da humanidade.

## **BIBLIOGRAFIA**

ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. São Paulo: Ediouro, 2004

CAMPBELL, Joseph. *As Mil Faces do Herói*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 1997.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. *O Poder do Mito*. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Ed. Palas Athenas, 1990.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

POUZADOUX, Claude. *Contos e Lendas da Mitologia Grega*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Ed. Cia. Das Letras.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto Maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense 2006.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas Para Contadores de Histórias e Roteiristas*. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. *Comunicação e Pesquisa*. São Paulo: Hacker, 2001.

SADOVSKY, Roberto. *Até o Fim do Mundo*. Revista Set, Rio de Janeiro, p. 28, 39. Jun. 2009.

SADOVSKY, Roberto. *Ele voltou!* Revista Set, Rio de Janeiro, p. 22, 33. Jul. 2003.

Golem, Homumculus, Robôs, Andróides e Cyborgs: O Imaginário Cinematográfico na era da Cibercultura. Disponível em: <<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=4&s=9&a=37>>. Acesso em 18 out. 2010.

As Mulheres da Guerra. Disponível em: <<http://www.bugei.com.br/artigos/index.asp?show=artigo&id=77>>. Acesso em 17 out. 2010.

SHAKESPEARE, William. *Noite de Reis*. Disponível em: <[http://www.netsaber.com.br/resumos/ver\\_resumo\\_c\\_1257.html](http://www.netsaber.com.br/resumos/ver_resumo_c_1257.html)>. Acesso em: 5 jul. 2010.

International Movie Data Base. Disponível em: <<http://www.imdb.com>>. Acesso em: 7 jun. 2010.

Massacre dos Inocentes. Disponível em: <<http://www.catolicismo.com.br/materia/materia.cfm/idmat/63FB9C4A-EB2B-87D3-CEA7AFF5ABEAC0D7/mes/Junho2005>>. Acesso em 15 nov. 2010.

Viagens no Tempo e a Violação da Causalidade. Disponível em: <<http://www.zamandayolculuk.com/cetinbal/wormcurve.htm>>. Acesso em 18 out. 2010.

As Mulheres da Guerra. Disponível em: < [ttp://www.bugei.com.br/artigos/index.asp?show=artigo&id=77](http://www.bugei.com.br/artigos/index.asp?show=artigo&id=77)>. Acesso em 22 set. 2010.

O Que é um Mito? Disponível em: <[http://www.discoverybrasil.com/guia\\_conspiracao/mito/conspiracao\\_mito\\_que\\_e/index.shtml](http://www.discoverybrasil.com/guia_conspiracao/mito/conspiracao_mito_que_e/index.shtml)> . Acesso em 11 out. 2010.

Golem. Disponível em: <<http://www.chabad.org.br/interativo/FAQ/golem.html>>. Acesso em 6 out. 2010.

Para Entender a Ciência de Lost. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Galileu/0,,EDG81840-7855-200-2,00-PARA+ ENTENDER +A+ CIENCIA+DE+LOST.html>. Acesso em 01 nov. 2010.

## **FILMES ANALISADOS**

O Exterminador do Futuro (*The Terminator*), James Cameron, E.U.A., 1984.

O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final (*Terminator 2: Judgment Day*), James Cameron, E.U.A., 1991.

O Exterminador do Futuro 3 – A Rebelião das Máquinas (*Terminator 3: Rise of the Machines*), Jonathan Mostow, E.U.A., 2003.

O Exterminador do Futuro: A Salvação (*Terminator Salvation*), McG, E.U.A., 2009.

Eu, robô (*I, Robot*), Alex Proyas, E.U.A., 2004.

O Homem Bicentenário (*Bicentennial Man*), Chris Columbus, E.U.A., 1999.



