

## O apocalipse do igual: transgressão e impureza no fim do mundo visto pelo teatro e pelos videojogos

**Jorge Palinhos**

*CEAA-ESAP; CECS: CITAR; IPB; IPL*

**Resumo:** O conceito de fim do mundo, sendo transversal a toda a cultura ocidental, é-o também às mais diferentes áreas artísticas, e é marcado pela ideia de ruína dos limites e definição da existência. Neste artigo procura-se fazer a ponte entre representações de fim do mundo no teatro e em videojogos, encontrando-se afinidades insuspeitas entre ambos e desenvolvendo-se algumas definições dos conceitos de limite, impureza, redenção, jogo de papéis, sujeito individual e coletivo, como centrais quer no teatro quer nos videojogos, assim como para a própria ideia de fim do mundo.

**Palavras-chave:** videojogos, teatro, Edmund McMillan, Teatro Praga, José Maria Vieira Mendes, fim do mundo

**Abstract:** The idea of End times, crossing all Western culture, also appears across a wide range of artistic fields, and, in itself, it is defined by the concepts of ending of limits. In this paper I attempt to cross-analyze two different media, videogames and theatre, looking for unsuspected affinities, and developing some possibilities of the concepts of limit, impurity, redemption, individual, collective, roleplaying, as core elements of theatre, videogames and the idea of endtimes, in itself.

**Keywords:** videogames, theatre, Edmund McMillan, Teatro Praga, José Maria Vieira Mendes, end times

Queria começar por admitir que a única certeza que tenho relativamente ao fim dos dias é que todos os limites do mundo tal como os conhecemos ou imaginamos – e que tanto conforto nos dão – acabarão por sucumbir. Novos seres, feitos de transitoriedade e transgressão – como os animais cheios de olhos de que fala o Apocalipse, 4:6 –, irão surgir para formar um mundo que nos é difícil imaginar. Foi essa transgressão, esse desabar das separações com que pensamos o nosso mundo, que decidi fazer também aqui, unindo aquilo que não era suposto ser unido, e conjugando o estudo do fim do mundo numa peça de teatro ao estudo do fim do mundo num jogo digital, para ter uma visão múltipla sobre a forma como imaginamos a vida sob o armagedão.

Tenho de reconhecer que videojogos e teatro estão mais próximos do que o apressado comum dos mortais poderá estar disposto a assumir. Tal é demonstrado pela importância da noção de presença do espectador ou jogador em ambos – uma presença construída com base em diferentes ferramentas e que serve para conferir a visceralidade da experiência, tornando-a memorável. Ou o facto de ambos os campos remeterem para a repetição de um passado – repetição de ensaios ou textos, no caso do teatro; repetição de enredos culturais, no caso dos jogos. Ou de que ambos geram um tempo emocional assente na intencionalidade das suas personagens, que podem ser abertas – para acolher nas suas entranhas um ator ou jogador que as complete.

Por estes motivos, sobrepor teatro e jogo digital talvez não seja um gesto tão transgressor, ou não mais do que unir carnalmente dois irmãos de idades muito diferentes. Afinal, a união do que é demasiado igual não é menos aberrante do que a união do que é demasiado diferente, visto ambos resultarem em corrupção e impureza, pois a pureza é, tal como o apocalipse, uma questão de limites.

A impureza é também elemento fundamental desse fim do mundo que nos persegue desde o tempo do zoroastrismo, a religião do Médio Oriente que se esforçou por estabelecer limites claros entre o bem e o mal, entre a luz e a treva, fazendo de conta que não é no pico do sol que as sombras são maiores. Para o zoroastrismo o fim do mundo seria uma forma de purificação, de erradicar o outro da existência, fazer luz sem sombra, existência sem abismo. Esse é outro elemento importante que me interessa salientar: o fim do mundo raramente o é enquanto extinção, mas apenas enquanto

reforço dos limites, extirpar da monstruosidade, conforto de saber que depois do sofrimento virá a plenitude, depois da tempestade a bonança, depois da corrupção a abundância. Ou seja, o fascínio pelo fim está associado a um desejo de anulação de um perigo percebido e ao restauro da certeza de uma ordem própria. Quase sempre os profetas do fim do mundo anunciam a destruição deste, causada por um mal que é necessário limpar – como o fogo tem de purificar Sodoma por nela imperar o amor entre iguais –, ficando apenas impunes os verdadeiros crentes. Encontramos isso, por exemplo, na deriva apocalíptica de grande parte dos evangélicos fundamentalistas norte-americanos, que esperam o momento da destruição da sua principal ameaça: o crescimento do ateísmo, do agnosticismo e do desinteresse religioso.

Encontramos tal pensamento até na ciência. Tome-se, como exemplo, os quatro cavaleiros do Apocalipse bíblico: a guerra, a fome, a peste e a morte; Matt Ridley, na revista *Wired*, compara-os aos “quatro cavaleiros” do apocalipse do século XX (de um ponto de vista científico): os químicos (DDT, CFCs, chuvas ácidas), as doenças (gripe das aves, gripe suína, gripe asiática, a SIDA, o Ébola, a doença das vacas loucas), a população (excesso, comida, água) e os recursos (petróleo, metais, etc.) (Ridley 2012). Em todos os casos, há sempre algo que se quer extirpar – seja a alimentação de carne, o sexo, a multiplicação da população, etc. –, em prol de um novo estado mais virtuoso, de uma Nova Jerusalém em harmonia e pureza. É neste contexto, de um fim do mundo impuro que antecipa o início de uma nova existência purificada, que abordo dois campos artísticos tão mestiços e incestuosos como o teatro e os videojogos.

No caso dos videojogos, pode dizer-se que o apocalipse é abraçado, quase desejado. O ponto de partida de múltiplos enredos de jogos é a ameaça do apocalipse: o jogador, para vencer, tem de derrotar o que é impuro para criar um novo mundo imaculado. A sua ética quase sempre divide os bons dos maus, os que “já cá estavam” dos recém-chegados, os belos dos feios, os humanos dos animaiscos – e o agente do apocalipse é o próprio jogador. Esta estrutura maniqueísta de caos e ordem, mundo antigo e mundo novo, tornou a ideia de fim numa marca fundamental dos jogos, desde os grandes blockbusters inspirados nos mais diferentes tipos de tragédia – como *The Last of Us* ou *S.T.A.L.K.E.R.*, um jogo russo que decorre numa Chernobyl virtual – a jogos tão insuspeitos como *Angry Birds*, em que se lançam aves (da gripe das aves) contra porcos

(da gripe suína), como admitiram os criadores do jogo numa entrevista à *Pocketgamer* (Mundy 2010).

A estrutura lúdica de vencedores versus derrotados, de um natural apocalipse do que é vencido e, necessariamente, impuro e incapaz, presta-se a uma ampliação do cataclismo, que toma quase sempre proporções épicas, mundiais e irredutíveis. Do mesmo modo, a população típica dos videojogos – na sua maioria adolescente e masculina, embora de forma gradual se torne mais diversa do ponto de vista sexual e etário – presta-se também ao radicalismo, à vontade de eliminar absolutamente o que é ameaçador, incompreensível, perturbador da ordem clara da infância. Isto não implica que não possam existir também apocalipses simbólicos e íntimos. Aliás, é um desses exemplos que pretendo analisar aqui: *The Binding of Isaac*, do criador independente de jogos Edmund McMillen.

*The Binding of Isaac* é um simples jogo de ação, de género shooter, no qual o jogador encarna a personagem Isaac – embora possa também assumir outras de contornos bíblicos, como Eva, Adão, etc. –, e é levado a explorar níveis organizados de forma aleatória. Shooter é um dos géneros mais populares dos videojogos, nascido com o pioneiro e mítico jogo de Tomohiro Nishikado, *Space Invaders*, no qual o jogador controla uma entidade, muitas vezes chamada avatar, que lança projéteis através do espaço para derrotar os inimigos. Ou seja, são jogos em que se ganha o poder de transcender os limites do corpo da personagem, para destruir – de forma quase sempre definitiva e avassaladora – os inimigos, tornando-se assim, também, o próprio jogador numa espécie de deus raivoso a eliminar os ímpios – como fazia Zeus com os seus relâmpagos, ou Javé com os seus dilúvios de água ou fogo. Esse poder semidivino do jogador é simbolicamente marcado pelo facto de os projéteis arremessados raramente falharem o alvo – não caem nem ricocheteiam ou perdem impulso –, propagando-se além dos limites do ecrã – ou seja, no infinito –, como é expectável em relação à fúria de uma divindade, mesmo que apenas virtual.

No jogo de McMillen, encontramos uma variante de um célebre episódio bíblico: Abraão, o pai de Isaac, é comandado por uma voz divina para sacrificar o seu único filho como prova de fé. Neste caso, McMillen optou por colocar a mãe de Isaac a ser comandada por uma voz divina para matar o próprio filho; a mãe prepara-se para

obedecer, levando a criança para um labirinto, onde esta deverá ser sacrificada. Soren Kierkegaard, na obra *Temor e Tremor*, descreve o episódio de Abraão e Isaac numa representação do conceito de fé, que não vive da lógica, mas que acontece no intervalo de irracionalidade necessário a qualquer ação. Ao mesmo tempo, a fé de Abraão confirma-se na capacidade que este tem de agir para a destruição de si próprio, na figura do próprio filho, ser que lhe é íntimo e diferente: ou seja, impuro. É como se Javé quisesse limpar a impureza que Isaac constituía para a fé absoluta de Abraão. A única forma de restituir a pureza dessa fé seria o holocausto de Isaac – gesto que elevaria Abraão à condição divina, visto que a sua fé absoluta o tornaria igual a Deus nas suas decisões e no seu poder exterminador.

Em contraponto à fé como condição divina, é a sobrevivência que interessa a McMillen. O seu Isaac – ao contrário do bíblico – não se submete docilmente à autoridade maternal e divina, e luta pela sobrevivência contra todo o tipo de monstros, com a mecânica da fúria divina de arremessar, até que acaba por derrotar a própria mãe e, simbolicamente, os quatro cavaleiros do apocalipse. Se o apocalipse traduz a fé na pureza divina e na ordem e harmonia do mundo, a sobrevivência traduz a fé em si próprio, no caos e na incompreensibilidade do mundo. Deste modo, para McMillen, a fé já só é possível no próprio sujeito, o apocalipse não é um acontecimento coletivo, transcendental, mas apenas a repressão individual às mãos da autoridade. Torna-se assim possível que a ação de cada um derrote o fim do mundo: uma visão otimista, culturalmente americana do ser humano a tornar-se castigador divino, do poder individual a derrotar a autoridade repressiva, da violência a ser uma forma de purificação.

Os elementos pictóricos do jogo são claramente devedores da imagética do Apocalipse bíblico, transformando em cartoons os ícones religiosos do fim, talvez fruto de um desejo de radicalismo emocional. É curioso como o jogo parece derivar também de certos dados biográficos – o que confirma a inspiração religiosa e americana do jogo -, como McMillen revelou em entrevista:

A família do lado do meu pai era toda de cristãos renascidos (...) E isso não gerava muita conversa sobre a Bíblia, mas tratava-se antes de Cristianismo estereotipado – o lado realmente negativo. Toda a gente vai para o Inferno. Eu vou para o Inferno por jogar D&D, por jogar Magic [The

Gathering], e somos punidos por qualquer pequena coisa. O que não deixa de ser irónico, pois é afirmado por estes cristãos renascidos que tiveram as mais horríveis vidas de pecado antes de se converterem e salvarem. Eram todos ex-alcoólicos, ex-toxicodependentes, e tudo o mais (...) Ela nunca falou comigo sobre isso, mas eu ouvia-a falar com a família dela e eles discutiam a Revelação e coisas assim, que era a parte mais interessante da Bíblia. Estava obcecado por ela quando era miúdo (...) Adorava ver anjos gigantes virem dos céus e levarem com eles os crentes à medida que uma besta do c\*\*\*lho se ergue do oceano e abre as portas do Inferno. Valia a pena morrer por causa disso, pois seria a coisa mais épica que alguém veria. (*apud* Grayson 2012; trad. minha)

No caso de *The Binding of Isaac*, a desproporção de dimensões, referida na entrevista, está também presente, entre a fragilidade do protagonista criança e a ferocidade dos monstros que o perseguem. Mas o que é realmente “épico” no jogo – no sentido que McMillen lhe atribui – é a capacidade de o delicado Isaac os derrotar, erguendo o jogador acima do apocalipse, acima até da raiva divina. Sentimento que, desconfio, é a ambição de quase todos os crentes ou ansiosos pelo armagedão. Ou seja, no jogo, como no fim-do-mundo, importa antes de tudo o poder, que se manifesta na capacidade de sobrevivência.

É ainda curioso realçar que, tal como os parentes de McMillen vestiam a pele de crentes renascidos – cuja fé lhes permitia destruir o seu passado impuro, elevando-os a juízes onipotentes –, também o jogador se torna ele próprio num deus, vestindo a pele de Isaac para triunfar sobre o mal, permitindo que a fragilidade sobreviva perante o monstruoso e o impuro. De facto, quer na Bíblia quer neste jogo, a personagem Isaac só pode ser concebida como espaço vazio. No livro divino, Isaac é o corpo onde Abraão pode revelar a sua fé, perdendo-se a si próprio enquanto pai, ao passo que no jogo é o avatar onde o jogador pode manifestar a sua raiva, o seu desejo de enfrentar o apocalipse, fazendo desaparecer a sua individualidade na pele digital de Isaac.

Relativamente ao teatro, apesar de a ideia de apocalipse e catástrofe estar também intimamente ligada a este – basta lembrar que a mais antiga peça grega que temos é *Os Persas*, de Ésquilo, sobre a derrota dos persas às mãos dos gregos –, o apocalipse teatral sempre foi muito mais intimista e miniaturizado. É, sobretudo, um apocalipse de indivíduos ou ideias e raramente de coletivos. Tome-se a obra *Os Últimos Dias da Humanidade* (2003), de Karl Kraus, que aborda os efeitos da Primeira Guerra

Mundial na sociedade austríaca, mas que o faz de modo individual, mostrando um fim do mundo visto através de uma lupa, que só permite descortinar personagens destruídas, anuladas, raramente coletivas.

Note-se, por exemplo, que, ao contrário dos videogames – que vivem quase sempre da anulação física do diferente, bastando para tal um projétil sobrenatural –, o teatro tem grandes dificuldades em anular o outro, e quase sempre se contenta com um ligeiro ascendente, ou uma vitória mais amarga do que triunfante sobre o inimigo. Gostaria de abordar ainda um exemplo recente de uma peça que tentou explorar a ideia de apocalipse coletivo: *Padam Padam – Um Espectáculo Catástrofe*, do Teatro Praga, escrito por José Maria Vieira Mendes. *Padam Padam* foi apresentado no Pequeno Auditório do Centro Cultural de Belém, em Lisboa, entre os dias 30 de setembro e 5 de outubro de 2009, tendo tido ainda apresentações no festival *Vie Scena Contemporanea*, em Ponte Alto-Modena, Itália, no Théâtre de l’Aire Libre – Saint Jacques de Lande, em Rennes, França, e no Teatro Viriato em Viseu, Portugal.

A peça assume-se como sendo influenciada pelos filmes-catástrofe de Hollywood, e foi assim descrita por Vieira Mendes em várias entrevistas e artigos:

Comecei a ver filmes-catástrofe: o *Armageddon*, a *Guerra dos Mundos*, *O Dia em que a Terra Parou*, *Alemanha*, *Ano Zero*. E fiz várias experiências de escrita neste novo registo, que se caracteriza por não utilizar muitas personagens. A linguagem é seca e usa frases coordenadas (de estrutura linear, sem relação causa-efeito) em vez de subordinadas. Apresentei as experiências no Teatro Praga, em ensaios que escrevi na revista *Visão*, na revista do Lux, no blogue da companhia. (Castro 2009: 47)

Este ponto de partida pode ser confirmado no blogue da companhia Teatro Praga, no qual Vieira Mendes examina nesse contexto o filme *2012*, para apreender a sua essência, da qual retira a seguinte conclusão (que me parece relevante para entender a análise que proponho mais adiante):

Mas do argumento *2012* há mais a concluir. É que, para além da narrativa individual, familiar, social, para além da pequena história, um filme catástrofe dedica-se igualmente a uma narrativa colectiva, política, que no final se cruza com a familiar para em conjunto ditarem a moral da história. (2009)

O conceito de catástrofe inerente à peça é explicitado no início do texto de Vieira Mendes, em que se cita Jean-Luc Godard: “Catastrophe c'est la première strophe d'un poème d'amour” (2011: 1) [“Catástrofe é a primeira estrofe de um poema de amor”]: ou seja, mais uma vez estamos perante uma visão positiva de catástrofe como o início de algo novo e melhor. José Maria Vieira Mendes afirma que a peça chegou a ter como epígrafe uma frase do dramaturgo alemão Heiner Müller onde este diz que “o dia mais feliz da vida dele foi aquele em que a II Guerra Mundial acabou porque não havia nada para trás, a não ser a destruição, e nada para a frente” (Margato 2009: 26).

Entre Godard e Müller, estamos perante uma ideia de catástrofe como momento de rutura radical que configura dois tempos: um tempo do antes e um do depois, sendo que este é sempre a oportunidade para a pureza de um reinício. A rutura, na peça de teatro que abordo, surge num contexto de comunidade, representada pela família e pela sociedade em geral. Refira-se, aliás, que essa preocupação com a ideia de comunidade parece ter sido recorrente durante o processo de concetualização do projeto de *Padam Padam*, como se torna evidente num texto de Vieira Mendes para o blogue da companhia:

Marcus Steinweg, *Comunidade dos Desiguais* (começa assim) "Chamo colectivo a uma comunidade cujos membros estão unidos pela ausência de uma relação objectiva ou absoluta."

(E continua assim)

"O colectivo é evidentemente um grupo cujos membros são demasiado diferentes para submeter-se a um princípio unitário ou a um ideal comum. A comunidade em que estou a pensar é uma construção infinitamente frágil. Sim, é uma comunidade, mas de tal modo que tem de reger-se sem um fundamento e uma finalidade comuns. É a comunidade dos sem-comunidade no sentido em que não confia em nenhum outro tipo de laços que não seja a falta de relação. É por isso que se deve simplesmente dizer que este tipo de comunidade não existe. Este é o sentido mais extremo do colectivo: a sua não-existência e impossibilidade". (Vieira Mendes 2008)

Tal reflete a ideia de catástrofe como impossibilidade de identificação total com um grupo ou comunidade, que é a ideia da catástrofe enquanto abolição do igual, que ameaça pela sua proximidade, e da impureza, pela sua falta de ideal e de absoluto. Dotado de uma hiperidentidade pessoal, o indivíduo contemporâneo não suporta o seu

semelhante por este limitar o seu potencial de individualidade. O semelhante revela ao indivíduo que este não é único mas ao mesmo tempo também não confere a possibilidade de completa identificação e simbiose, gerando uma sensação de diferença e impureza. Esta é a ideia que me parece inerente à catástrofe que a peça procura abordar, a de uma crise de articulação entre o sujeito e o coletivo, que vai gerar uma necessidade de rutura. Essa rutura – tal como no caso dos videojogos – implica a necessidade de o indivíduo se sobrepor aos obstáculos, de se tornar um *avatar shooter*, não de projéteis, mas de palavras. Isso configura-se logo a partir da primeira deixa: “André: Boa noite. Vamos lá então começar. Boa noite. Vamos lá então acabar. Boa noite, vamos lá rebentar com isto” (Vieira Mendes 2011: 5).

Esta ideia de mudança, de transformação abrupta, esta forma de usar palavras que abalam o mundo para gerar uma rutura que será simultaneamente um início e um fim, é encarnada pela personagem André, interpretada por André E. Teodósio. Esta corporiza a alavanca da mudança, de um desejo intenso de transformação que não parece guiado para nenhum fim específico, mas para a própria necessidade de mudança, para a anulação de tudo o que questione o totalitarismo da sua individualidade. O seu programa de destruição assenta apenas numa ideia de negatividade, aliás assumida, mas retratada segundo uma perspetiva positiva:

André: Queridos animais: queridas vacas, crocodilos, ovelhas e campo. Vamos lá então começar. Boa noite. Vamos lá então acabar. Boa noite. Vamos lá rebentar com isto. Vai tudo pelos ares. Precisamos de uma política da destruição. Uma destruição política. Destruição da política. Interromper definitivamente. Localizar o negativo não significa tornar-se o adorador do negativo mas identificar o lugar ontológico nos tempos de transformação. Porque uma transformação sem negatividade, luto ou perda é aquilo a que chamamos flexibilidade ou adiamento. Vamos viver os tempos de crise. Vamos ser a crise. Acabou-se a imunidade. Vamos calar a voz que cobre a minha voz, vamos antecipar-nos à voz que se antecipa, ser mais rápidos que a rapidez. Eu sou a catástrofe. A catástrofe somos nós. Queridos animais, abracemos a revolução impossível. (*idem*: 18)

A esta figura do radical, da rutura, do filho, André, opõe-se a figura do pai, Marcello, que se assume explicitamente como a continuidade do *statu quo*: “Eu e tu somos os

representantes da continuidade e da estabilidade” (*ibidem*). Mas também da relação comunitária, assente na semelhança biológica:

Marcello: Filhos, meus filhos.

André: Mas eu sou teu filho? (*idem*: 5)

Tal como em *The Binding of Isaac*, estamos perante a tentativa de sobrevivência do indivíduo perante a autoridade social, que é vista como repressiva. Todavia, o texto de Vieira Mendes traduz também um violento pessimismo em relação a esta ideia de corte social ou de heroísmo: “Pedro: É bastante impressionante. Mas não é novidade. E não te preocupes que o nosso herói veio para falhar. Será sempre uma alternativa minoritária e excluída. Está fadado para a eliminação” (*idem*: 20). Ao contrário do *The Binding of Isaac, Padam Padam* traduz um profundo pessimismo perante o apocalipse como redenção do eu. Isto verifica-se na cena final, em que voltamos ao cenário da família, com um claro triunfo dos pais, que parecem ter restabelecido a ordem:

Cláudia: Tens razão. Ainda bem que o mundo ainda aqui está.

Marcello: É. E ainda bem que é nosso. (*idem*: 27)

Esta estrutura cíclica tem o seu prenúncio logo no início da peça, pela própria personagem André, que reconhece a sua derrota à partida: “André: Não vais conseguir. Eu também não. Mas não podes ficar parado” (*idem*: 26). Ou seja, a peça parece afirmar a necessidade de um exterminar da ordem estabelecida, ao mesmo tempo que rejeita a real existência ou consequência desse apocalipse. É, por isso, um apocalipse teatral, um assumir de papéis de rebeldia nos quais não se acredita genuinamente – talvez do mesmo modo que os cristãos renascidos da família McMillen não acreditam na punição divina, mas assumem os papéis sociais que lhes dão o poder de julgar e condenar o diferente e o impuro, mesmo que estes sejam o seu próprio “eu” passado.

Em ambos os casos – do videogame e do drama –, vemos personagens que se tornam encarnações do fim do mundo, como se o próprio fim dos tempos não fosse mais do que um jogo ou uma peça de teatro, em que se anseia pelo fim, sabendo que amanhã haverá mais jogo para jogar, ou teatro para representar.

Nesta breve apresentação atrevi-me a abordar a ideia de fim do mundo em duas áreas e obras artísticas díspares. Em ambas julgo ter identificado a noção de fim do mundo como um conceito positivo – que traduz um tipo de redenção individual e de combate a uma autoridade vista como repressiva e a anula –, mas também de ficção necessária, com papéis que é preciso preencher: de poder, de redenção, papéis de inimigo impuro a anular.

Dentro de uma determinada geração artística, a trabalhar em diferentes campos, deparamo-nos com a ideia da necessidade do apocalipse, de uma purificação, de uma rejeição da autoridade social, e a apologia de um individualismo niilista e radical. Tal rejeição é enunciada discursivamente, num sujeito limitado, ou através de metáfora visuais e interativas, que tornam o sujeito ilimitado e quase divino. No entanto, ambas as obras traduzem também uma enorme diferença sobre a possibilidade desse apocalipse. No caso do *The Binding of Isaac* essa possibilidade surge exaltada e confirmada, ao passo que em *Padam Padam* surge marcada pelo pessimismo e pela desilusão. Talvez tal reflita uma diferença de perspetiva cultural entre os EUA e a Europa, com a primeira obra a traduzir uma esperança de reinvenção, de utopia muito mais presente, enquanto a segunda expressa um niilismo e um desespero perante a falta de saídas. Talvez seja também possível apontar a diferença entre campos artísticos: o ambiente digital e as propriedades amplificadoras dos videojogos parecem potenciar os sonhos de apocalipse e a concretização pessoal do mesmo; ao passo que o ambiente físico do teatro constitui um obstáculo aparentemente intransponível. Ou seja, o apocalipse é fácil no ecrã, e difícil em carne e osso.

Todavia até que ponto esta distância entre o virtual e a matéria pode continuar a manter-se? Numa altura em que grande parte das nossas vidas acontece online, será que o apocalipse digital se irá propagar também ao material ou, pelo contrário, irá permanecer cada vez mais alheio a este? Se os quatro cavaleiros do apocalipse bíblico eram maioritariamente sociais e humanos, e os quatro cavaleiros do apocalipse científico são materiais e biológicos, será chegada a altura em que o apocalipse poderá tornar-se digital, tal como uma das profecias do fim do mundo – o *bug* do ano 2000 – prometia?

## Bibliografia

Carraca, Pedro / Teresa Sobral / Joana Frazão (2005), “Teatro Praga. Sintonia des-sintonizada”, *Artistas Unidos*, 13, Lisboa, Cotovia, 157-167.

Castro, Nuno (2009), “Cinco actos para ser um Shakespeare no CCB”, *Jornal i*, Lisboa, 29 de setembro, 47.

Grayson, N. (2012), “The binding of Edmund McMillen”, <[www.eurogamer.net/articles/2012-06-29-the-binding-of-edmund-mcmillen](http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-29-the-binding-of-edmund-mcmillen)> (último acesso em 08/10/2017).

Kierkegaard, Soren (2010), *Temor e Tremor*, Lisboa, Relógio d'Água.

Kraus, Karl (2003), *Os Últimos Dias da Humanidade*, Lisboa, Antígona.

Margato, Cristina (2009), “Eu sou a catástrofe”, *Actual*, Lisboa, 25 de setembro, 26.

Mundy, Jon (2010), *Interview: Rovio on the origin of Angry Birds, being inspired by swine flu, and why you may never see an Angry Birds 2. Pocketgamer*, <[hubs.pocketgamer.co.uk/angry-birds/reviews/24243/interview-rovio-on-the-origin-of-angry-birds-being-inspired-by-swine-flu-and-why-you-may-never-see-an-angry-birds-2](http://hubs.pocketgamer.co.uk/angry-birds/reviews/24243/interview-rovio-on-the-origin-of-angry-birds-being-inspired-by-swine-flu-and-why-you-may-never-see-an-angry-birds-2)> (último acesso em 22/03/2018)

Ridley, M. (2012), “Apocalypse not: here’s why you shouldn’t worry about End Times”, <[www.wired.com/2012/08/ff-apocalypsenot/all/](http://www.wired.com/2012/08/ff-apocalypsenot/all/)> (último acesso a 8/10/2017).

Vieira Mendes, J.M. (2007), *Onde Vamos Morar/A Minha Mulher*, Lisboa, Cotovia.

-- (2008), “Despedida”, <http://teatropraga.blogspot.pt/2008/12/despedida.html>, (último acesso em 27/08/2013).

-- (2009), “2012”, <http://teatropraga.blogspot.pt/2009/11/2012.html> (último acesso em 27/08/2013).

-- (2011), “Padam Padam, Lamapereira”, *Revista Galega de Teatro*, nº 69, Pontevedra, A.C.

-- (2002), *A Mobilização Infinita. Para uma crítica da cinética política* (trad. Paulo Osório de Castro), Lisboa, Relógio D'Água.

-- (2011), *Crítica da Razão Cínica* (trad. Manuel Resende), Lisboa, Relógio D'Água.

Trier, Joachim (2011), *Oslo, 31. August*, Motlys/Don't Look Now, Alambique.

**Jorge Palinhos** é escritor, investigador e docente. Peças suas já foram apresentadas e/ou editadas em Portugal, Brasil, Espanha, França, Países Baixos, Bélgica, Alemanha, Suíça, Sérvia e Estados Unidos. Tem feito investigações no âmbito do espaço e performance, do poder e da ação no drama. É investigador responsável por um projeto de investigação em arquitetura e teatro no Centro de Estudos Arnaldo Araújo, colaborador de um projeto em investigação sobre criação audiovisual no Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, e está a concluir a sua tese de doutoramento em Estudos Culturais e Dramaturgia no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.