

Nota de abertura

No dia 21 de Dezembro de 2012, a expectativa de um fim do mundo – tão espectacular quanto improvável – foi vivida à escala planetária. Entre terrores genuínos e um irónico ambiente de festa, a data fatídica passou sem incidentes, e profecias de novas datas para uma destruição do planeta começaram imediatamente a surgir.

O que é o fim do mundo? Um juízo universal da humanidade, conforme dizem os textos vetero- e neotestamentários? Uma catástrofe ecológica, global e iminente, provocada pelo homem? A alegoria de um mundo que perdeu as suas (meta)narrativas, vogando sem verdade e sem destino, após Auschwitz e Sarajevo? O pretexto para a sedução do espectáculo, entre filmes-catástrofe e um delicioso imaginário da destruição? Ou o confronto de cada qual com a sua morte própria? Por que nos fascina e aterroriza este tema milenar, nunca resolvido – e o que temos a ganhar com a exploração do nosso próprio terror?

Para estudar o imaginário do fim do mundo, o Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa organiza, desde 2013, uma série de seminários abertos, coincidindo com os equinócios e os solstícios. Os libretos *Materiais para o Fim do Mundo* recolhem alguns ensaios apresentados nesses seminários, ou textos afins. Neste décimo libreto, Jorge Palinhos explora similitudes e divergências entre as representações do apocalipse num videojogo e numa peça teatral, *The Binding of Isaac* de Edmund McMillen e *Padam Padam* de José Maria Vieira Mendes, detectando nos dois media a mesma necessidade de implodir mundos, em busca de uma purificação salvífica; Manuela Moreira parte das nove Musas na Grécia Antiga para uma viagem pela literatura portuguesa, entre Luís Vaz de Camões, Álvaro de Campos e Ana Luísa Amaral, realçando ora as diferentes funções destas figuras mitológicas na poesia, ora o seu desaparecimento; e Tina Horta mostra por que motivos os mitos pós-apocalípticos são tão caros à indústria dos jogos electrónicos, através da análise de quatro videogames – *Darksiders*, *Fallout*, *I Am Alive* e *The Walking Dead* – que colocam o jogador face a situações-limite, onde a luta pela sobrevivência é imperativa.

Pedro Eiras

Sofia Mota Freitas