



Game Over

**MATERIAIS PARA O FIM
DO MUNDO 10**

Libretos

FICHA TÉCNICA

TÍTULO

LIBRETOS

MATERIAIS PARA O FIM DO MUNDO – 10

Setembro de 2018

PROPRIEDADE E EDIÇÃO

INSTITUTO DE LITERATURA COMPARADA MARGARIDA LOSA

WWW.ILCML.COM |

VIA PANORÂMICA, S/N

4150-564 PORTO

PORTUGAL

E-MAIL: ilc@letras.up.pt

TEL: +351 226 077 100

CONSELHO DE REDACÇÃO DE LIBRETOS

DIRECTORES

ANA LUÍSA AMARAL

ANA PAULA COUTINHO

GONÇALO VILAS-BOAS

ROSA MARIA MARTELO

ORGANIZADORES DO LIBRETO Nº 15

PEDRO EIRAS

SOFIA MOTA FREITAS

AUTORES

JORGE PALINHOS

MANUELA MOREIRA

CRISTINA HORTA DE ALMEIDA

ASSISTENTE EDITORIAL

LURDES GONÇALVES

CAPA

Montagem de Sofia Mota Freitas

PUBLICAÇÃO NÃO PERIÓDICA

VERSÃO ELECTRÓNICA

ISBN 978-989-99999-3-0

DOI: 10.21747/9789899999930/fimdomundo10

OBS: Os textos seguem as normas ortográficas escolhidas pelos autores. O conteúdo dos ensaios é da responsabilidade exclusiva dos seus autores.

© INSTITUTO DE LITERATURA COMPARADA MARGARIDA LOSA, 2018

Esta publicação é desenvolvida e financiada por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, no âmbito do Programa Estratégico “UID/ELT/00500/2013” e por Fundos FEDER através do Programa Operacional Fatores de Competitividade – COMPETE “POCI-01-0145-FEDER-007339”.



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

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 animais, 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 videojogos – 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 videojogo 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> (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> (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/> (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.

**Fim da Musa / fim de um mundo,
ou: De como a Musa surge, desaparece e reaparece**

Manuela Moreira

Universidade do Porto

Resumo: Esta comunicação pretende analisar o fim da Musa na poesia, enquanto metáfora do fim de um mundo. Partindo do pressuposto de que ao fim do mundo se segue um recomeço, abordo o tema sob uma perspectiva diacrónica, remontando à Grécia Antiga e reportando-me ao nascimento e ao papel da Musa, enquanto fonte de inspiração da criação poética. Na poesia portuguesa, a invocação da Musa é examinada na poesia épica e lírica de Camões e na lírica garrettiana. Detendo-me posteriormente na poesia do Modernismo português, reflico sobre a ausência da Musa. Poder-se-á presumir que o fim da Musa corresponderá ao fim de um mundo. No entanto, como ao fim do mundo se segue um novo começo, a Musa renasce no texto e toma novas qualidades, sobretudo na poesia de autoria feminina, sobre a qual me debruço.

Palavras-chave: fim do mundo, fim da Musa, recomeço, poesia, poesia de autoria feminina

Abstract: This paper aims to analyse the end of the Muse as a metaphor for the end of the world in poetry. Far from considering the end of the world as an end *per se*, I share the assumption that the end is followed by a rebirth. Based on this premise which applies to the end of the Muse, I observe the birth of the Muse as a source of the poet's inspiration in ancient Greece, as well as I examine the role that the Muse plays in both Camões' epic and lyric poetry. As I travel through time, I stop at Garrett's lyric poetry, while examining the female muse that inspires this poet. Then, I reflect on the absence of the Muse in the poetry of Portuguese Modernism and thereafter. As such, one may assume this absence as the end of the Muse in poetry and thus the end of a world. However, as the end of the world entails a new beginning, I therefore focus on the muse being reborn and treated afresh, confining this theme to the poetry penned by women.

Keywords: the end of the world, end of the muse, rebirth, poetry, women's poetry

Esta comunicação tem por objecto de estudo a análise do *topos* da Musa na poesia portuguesa. Para tal, proponho-me viajar no tempo, com vista a explicar a presença, o desaparecimento e a reemergência desta temática. Interessa-me, em particular, falar do fim da Musa – enquanto metáfora do fim do mundo – na poesia de autoria feminina, e o seu consequente ressurgimento em poemas escritos por mulheres. Porém, antes de empreender tal jornada, parece-me importante explicitar a concepção de fim de mundo que subjaz à génese deste ensaio. Assim, parto do conceito de fins do mundo e não de “o fim do mundo” e apoio-me no livro do *Génese*. O lexema “*génese*” significa origem ou princípio e o livro sagrado homónimo a explicação bíblica acerca da origem do mundo. Porém, neste mesmo livro, o princípio e o fim não se excluem, o que é anunciado nos seus primeiros capítulos, com a expulsão de Adão e Eva do Paraíso. Como observa Maria Manuel Lisboa, poder-se-á conceber o fim do mundo, ainda que reduzido a duas pessoas (2011: 19). Verifica-se assim que, no primeiro livro da Bíblia, enquanto se narra o princípio do mundo e da espécie humana, não se deixa paradoxalmente de anunciar o fim de um mundo. Com efeito, a expulsão de Adão e Eva do Paraíso não conduz de modo algum a um fim, mas transmuta-se num começo, ou seja, num novo mundo, que resulta de um acto de desobediência a Deus. Para Maria Manuel Lisboa, a Queda foi provavelmente o primeiro verdadeiro apocalipse, já que Adão e Eva entram num mundo novo, que se substitui ao mundo do Jardim do Éden (2011: 53). Importa, porém, clarificar o conceito de “*apocalipse*”, termo que em grego significa “revelação”.¹ Frederico Lourenço, ao referir-se ao livro do *Apocalipse*, diz: “O que o autor do livro escreveu é a descrição pormenorizada das suas visões atinentes à revelação divina, à segunda vinda de Cristo” (2015: 77). Deste modo, quer o *Génese* quer o *Apocalipse* pressupõem o fim do mundo e o seu recomeço, pelo que a premissa de um fim ao qual se segue um recomeço será o fio condutor deste ensaio.

Voltemos ao tema que propus no início desta comunicação: a(s) Musa(s) na Poesia. Para tal, sirvo-me de uma abordagem genealógica, citando Vítor Aguiar e Silva: “Segundo o relato de Hesíodo, na *Teogonia* (vv. 52 ss), da relação amorosa, durante nove noites consecutivas, de Mnemósine com Zeus, nasceram as nove Musas” (2012: 705): “Calíope, Clio, Érato, Euterpe, Melpómene, Polímnia, Terpsícore, Talia e Urânia”. Porém, como observa Maria Helena da Rocha Pereira, é Homero quem primeiro as canta na *Ilíada*:

Dizei-me agora, ó Musas habitantes do Olimpo,
– pois vós sois deusas, estais presentes e tudo sabeis,
ao passo que nós só ouvimos o que diz a fama, e nada vimos –
quais os chefes e soberanos dos Dânaos. (Il. 484-487, *apud* Rocha Pereira 2009: 15)

Importa salientar o que escreveu a ilustre classicista, no que respeita à significação de cada uma das nove Musas:

Na verdade, Clio significa a glória que os versos concedem; Euterpe, o deleite de escutar o canto; Talia, os banquetes onde ele se entoava; Melpómene, a melodia, e Terpsícore, a dança; Érato, o desejo e o prazer de a ouvir; Polímnia, a abundância de sons; Urânia, o seu carácter celestial, divino; Calíope, a beleza da voz. (2014: 213)

A estudiosa coimbrã acrescenta: “A especificação de atribuições das Musas, que fará, por exemplo, de Clio a patrona da História, de Melpómene a da Tragédia, etc. é muito tardia” (s/d: 243), esclarecendo que durante a época arcaica e clássica, as nove, indistintamente, inspiravam o poeta (cf. *ibidem*).

Deixemos a Grécia antiga e passemos a Portugal. Quedemo-nos no período áureo do Renascimento, detendo-nos em Camões. A abrir o Canto III d’*Os Lusíadas*, o sujeito poético invoca Calíope, pedindo-lhe inspiração:

Agora tu, Calíope, me ensina
O que contou ao Rei o ilustre Gama;
Inspira imortal canto e voz divina
Neste peito mortal, que tanto te ama. (2010: 99)

Se, na épica camoniana, a Musa surge como o reavivar da tradição clássica ocidental, na lírica, a musa, fonte de inspiração do Poeta, é convocada através da figura da mulher amada, idealizada e inacessível, fruto de um amor não-correspondido.² Confinando-me aos sonetos do poeta, lembro o poema supostamente inspirado por D. Catarina de Ataíde.³ Socorrendo-se dos anagramas Natércia e Liso, o sujeito poético aborda a temática do amor não-correspondido, qualificando a mulher amada por “crua Ninfa”:

Na metade do Céu subido ardia
o claro, almo Pastor, quando deixavam
o verde pasto as cabras, e buscavam
a frescura suave da água fria.

Co a folha das árvores, sombria,
do raio ardente as aves s'amparavam;
o módulo cantar, de que cessavam,
só nas roucas cigarras se sentia.

Quando Liso Pastor, num campo verde,
Natércia, crua Nífa, só buscava
com mil suspiros tristes que derrama.

– Porque te vás de quem por ti se perde,
para quem pouco te ama? (suspirava).

[E] o eco lhe responde: – *Pouco te ama*. (1994: 155)

Evoco este soneto já que a relação amorosa do vate quinhentista com Natércia é recriada no poema “Camões” de Almeida Garrett, obra que, presumivelmente, inaugura o Romantismo em Portugal e cuja reescrita me leva a considerar a figura da musa na lírica garrettiana.⁴ Escolho *Folhas Caídas* – “Livro Primeiro”, poemário em que a mulher-musa não é representada como figura idealizada e inacessível, nem tão-pouco resulta de um amor não-correspondido. Com efeito, a mulher inspiradora deste livro tardio de Garrett é casada, frequentadora dos meios sociais do poeta, com quem estabelece uma relação de equidade, desempenhando, simultaneamente, o papel de objecto e sujeito sexual. Na verdade, a musa do autor de *Frei Luís de Sousa*, é, neste livro, representada através da figura da mulher-demónio, antítese da mulher-anjo, ou seja, a mulher que não se conforma com a passividade e a obediência, que reclama ser sujeito, não se coibindo de manifestar desejo sexual e de o consumir. José Gomes Ferreira - numa introdução a *Folhas Caídas* - refere que as musas inspiradoras deste poema eram “produto de amores múltiplos” (1954: 36), contudo não deixa de dar a conhecer a tese de Gomes de Amorim, esclarecendo: “Garrett intentou apresentar a Viscondessa da Luz como inspiradora única” (37). A despeito de a musa de Garrett, em *Folhas Caídas*, provir da inspiração de uma ou

várias damas, a musa que inspira o sujeito poético enquadra-se no estereótipo da mulher-demónio, como se pode verificar no poema “Anjo és”:

Anjo és tu, que esse poder
Jamais o teve mulher,
Jamais o há-de ter em mim.
Anjo és, que me domina
Teu ser o meu ser sem fim;
Minha razão insolente
Ao teu capricho se inclina,
E minha alma forte, ardente,
Que nenhum jugo respeita,
Covardemente sujeita
Anda humilde a teu poder.
Anjo és tu, não és mulher.
Anjo és. Mas que anjo és tu?
(...)
Que anjo és tu?
Em nome de quem vieste?
Paz ou guerra me trouxeste
De Jeová ou Belzebu? (1955: 135-136)

Despeço-me de Garrett e percorro a Literatura Portuguesa, detendo-me no fim do mundo da Musa. Para tal, lembro Álvaro de Campos:

Os antigos invocavam as Musas.
Nós invocamo-nos a nós mesmos.
(...)
Quantas vezes me tenho debruçado
Sobre o poço que me suponho
E balido "Ah!" para ouvir um eco,
E não tenho ouvido mais que o visto —
O vago alvor escuro com que a água resplandece
Lá na inutilidade do fundo...
Nenhum eco para mim...
Só vagamente uma cara,
Que deve ser a minha, por não poder ser de outro.

E uma coisa quase invisível,
Exceto como luminosamente vejo
Lá no fundo...
No silêncio e na luz falsa do fundo...

Que Musa!... (1986: 263)

Neste poema, o “eu” lírico prescinde da invocação à(s) Musa(s) para obter inspiração, uma vez que ele é agora a própria Musa. Entrando em ruptura com a tradição, Álvaro de Campos inscreve-se na modernidade, prefigurando uma nova concepção de arte, que repudia os clássicos e o passado. Não será por acaso que este poema surge da pena do mais modernista dos heterónimos pessoanos. E já que me detive num expoente do modernismo, não posso deixar de recordar a poetisa modernista Judith Teixeira.⁵ Judith é a musa que canta, em vez da musa silenciada que o poeta invoca para pedir inspiração. Verifico que na sua obra poética, o sujeito poético nunca invoca nem sequer faz menção à musa. Na verdade, o “eu” lírico em Judith Teixeira personifica a mulher-demónio, dando-lhe voz, ao mesmo tempo que exorta a mulher à luxúria, como atesta este excerto de “Rosas Pálidas”: “A luxúria, ó pálidas irmãs, / é a maior força da vida” (Teixeira 2015: 162). Em vez de injuriar o desejo, Judith Teixeira celebra-o, advoga-o e incita a mulher à sua fruição. Mais, alguns dos seus poemas celebram a paixão homoerótica.⁶ Ao franquear o canto da volúpia e da exaltação do prazer lúbrico, e sendo a primeira poetisa a fazê-lo, Judith não carece da inspiração das Musas, porquanto a sua escrita apresenta a luxúria como propulsora do acto criativo.

O fim do mundo da Musa preconizado por Álvaro de Campos e observado na poesia de Judith Teixeira está também patente em Florbela Espanca, sua contemporânea, atendendo a que não se encontra qualquer referência à Musa na escrita da poeta de *Charneca em Flor*.⁷ Tal como em Judith Teixeira, a obra florbeliana caracteriza-se por uma poética transgressora, excedendo todos os limites, aceites à época, para a poesia de uma mulher. A poeta define-se nos sonetos que cantam o interdito, ao afirmar um canto de mulher, onde o erotismo irrompe das mais diversas formas e o corpo incensado de desejo, como em “Volúpia”, usurpa o papel da Musa enquanto fonte de inspiração:

No divino impudor da mocidade,

Nesse êxtase pagão que vence a sorte,
Num frémito vibrante de ansiedade,
Dou-te o meu corpo prometido à morte!

(...)

– Meu corpo! Trago nele um vinho forte:
Meus beijos de volúpia e de maldade! (1978: 143)

Continuo a viagem, galgando o tempo. Detenho-me em Fiama Hasse Pais Brandão. Observo a diferença abissal entre a poesia de Fiama e a de Florbela. Como nota João Gaspar Simões, Florbela era “mulher antes de mais nada” (*apud* Klobucka 2009: 76), ao passo que “as autoras como Sophia de Mello Breyner Andresen, Fiama Hasse Pais Brandão ou Luiza Neto Jorge surgiam como *poetas* antes de mais nada”, como sustenta Anna Klobucka (2009: 82), acrescentando que Fiama ou Sophia “eram vistas a trabalharem o verso com um cuidado tão grande quanto (sexualmente) neutro” (*idem*: 82-83). No entanto, no caso destas três grandes poetisas, subscrevo o que Maria Irene Ramalho profere: “in the most powerful poetry by women, they reveal their being poets as coinciding with poetry itself” (2007: 185), ou seja, a poeta escreve-se no texto poético.

Não podendo dissociar-se o contexto espaço-temporal da produção literária, o que, em parte, explica a necessidade da inscrição da identidade sexual na poética de Judith ou Florbela, em Fiama, tal questão não se coloca. Com efeito, na poesia da autora de *Morfismos* predomina a impessoalidade, característica que justifica a neutralidade sexual da sua poesia.

Mas, independentemente de a poesia de Fiama se distinguir da de Judith ou Florbela – como afirmei –, há no entanto um pormenor que une a escrita da autora de *Obra Breve* à de Judith ou Florbela: a não invocação da Musa como fonte de inspiração da criação poética. Apesar do exposto, a musa surge, de outra forma, na poesia de Fiama, pois ela é “poeta artesã e hermética”, por oposição “ao poeta inspirado, ‘voyant’ ou órfico”, como refere Manuel Gusmão (2010: 34). Nessa qualidade, Fiama trabalha a forma e o conteúdo poemáticos, ignorando o papel da “Musa”, embora explore este tema no fazer poético, como se verifica nestes versos de “O Abutre” do livro *Era*, reunido em *Obra Breve*:

Vem do prefácio a face omnívora sábia,

cílio com que vigio a musa, o nascimento
que é Ressurgimento (2006: 168).

Ao “vigiar a musa”, o sujeito poético reverte a hierarquia entre a inspiração e o inspirado, subvertendo a tradição. Deste modo, Fiama anuncia o embrião do renascimento do mundo da musa, tomando novas qualidades. Trata-se – como defende Maria Manuel Lisboa – de um apocalipse, no seu sentido original, isto é, de um estádio conducente a um novo começo (2011: 8), um novo mundo.

Este novo mundo da musa será explorado por Ana Luísa Amaral, como se pode verificar em alguns poemas de *A Génese do Amor* (2005), título que evoca o livro do *Génesis*, remetendo para o início do mundo e quiçá a origem do amor do primeiro casal bíblico Adão e Eva. Através da revisitação da tradição literária – via Dante, Petrarca e Camões, bem como das suas amadas musas Beatriz, Laura e Natércia –, o sujeito poético reescreve e subverte a história desses amores, dando voz às musas, outrora silenciadas. Detenho-me no poema “Diálogo entre Camões e Natércia”. Em tom paródico, Ana Luísa estabelece uma relação intertextual com o soneto camoniano, supracitado, reescrevendo-o.⁸ Centro-me na personagem Natércia, que inicia o poema, verbalizando o que deseja do amado e confronto-me com a musa, sujeito do discurso e do desejo:

E não fales de mim:
Fala comigo (2010: 468)

Como Camões insiste em falar dela, Natércia responde-lhe:

– Meu brando amor,
fala comigo antes,
não deixes que os meus olhos
assim fiquem,
vagos, ainda antigos,
sem saudades
Seduz-me novamente,
traz-me versos
em que queira sentir que em ti navego (*idem*: 468-469)

Conforme se observa, o sujeito da enunciação não se limita a pedir ao amado que dialogue com a musa, mas incita-o à sedução, já que a solicitação de versos pressupõe o desejo erótico. Daqui se poderá concluir que Ana Luísa utiliza a linguagem – à maneira de Camões – para falar da sua amada musa Natércia, transformando-a numa mulher apaixonada, mulher-sujeito do desejo, ao invés de objecto, como o fora para o sujeito poético camoniano. Assim, subverte a imagem tradicional da mulher na poesia de autoria masculina, pelo que se poderá assegurar que a musa da lírica camoniana é, segundo a voz poética de Ana Luísa, desmusada. Ademais, a musa muda, cantada pelo autor d'*Os Lusíadas*, transmuta-se na voz poética que canta o “muso”, silenciando-o.

Para concluir, escolho “Os teares da memória: Mnemósine e suas filhas”, do livro *Entre Dois Rios e Outras Noites* (2007), poema em que o sujeito poético é visitado pelas nove filhas da deusa da Memória, que a impedem de esquecer a “memória do mundo”:

Desejava esquecer, mas elas não me deixam:
chegam com seu tear e sua mão cruel,

e sobre mim ensaiam um cansaço
que há séculos lhes tem sido alimento
(...)

Desejava esquecer, mas elas não me deixam,
e a memória do mundo: uma pesada herança,

legado que não devo deixar a mais ninguém,
que não posso gastar conforme me apetece,

porque elas o governam em mil sabedoria
obrigam-me a usá-lo ao contrário do meu desejo. (2007: 111-113)

Na realidade, o sujeito poético pretende desaprender a “pesada herança” do passado da literatura de autoria masculina, em que as Musas eram invocadas, por forma a inspirar o canto do poeta. Contrariamente a essa tradição poética, as Musas neste poema não são invocadas, benquistas e, muito menos, mensageiras da palavra poética. Pelo contrário, são figuras terríveis e poderosas, cuja missão reside na sabotagem do acto criativo e no impedimento do canto poético feminino: um canto que visa obliterar “a pesada herança”,

da qual fazem parte as filhas da deusa da Memória. Mas o sujeito poético, ainda que o deseje, sabe que esta “herança” – o cânone literário ocidental de voz masculina – não será ignorada e permanecerá impreterivelmente como “legado”; porém, ao mesmo tempo, considera que este pode ser “re-visto”, ou seja, “se o lermos com novos olhos, a partir de uma nova orientação crítica”, como diria Adrienne Rich (1975: 167). Com efeito, relembro as palavras da poeta e ensaísta americana, como convite a uma nova forma de ver o mundo, tal como o conhecemos até aos nossos dias. Assim, a “re-visão” da “memória do mundo” conduzirá o leitor a uma nova exegese, que questionará o cânone literário ocidental e, conseqüentemente, o introduzirá num outro mundo, num novo começo, o que vem ao encontro dos versos “Reaprender o mundo / em prisma novo” com que Ana Luísa Amaral inicia “Topografias em quase dicionário” (2005: 453).

Bibliografia

- Amaral, Ana Luísa (2007), *Entre Dois Rios e Outras Noites*, Porto, Campo das Letras.
- (2010), *A Génese do Amor*, in *Inversos. Poesia 1990-2010*, Lisboa, Dom Quixote.
- Barbas, Helena (1999), “‘Camões’ mais clássico que romântico”, in AA.VV., *De Garrett ao Neo-Garrettismo. Actas*, Maia, Câmara Municipal da Maia, 33-38.
- Brandão, Fíama Hasse Pais (1974), “O abutre”, in *Era*; ed. ut.: *Obra Breve. Poesia reunida*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006, 168.
- Camões, Luís de (1994), *Rimas* (ed. Álvaro J. da Costa Pimpão), Coimbra, Almedina [1972].
- (2010), *Os Lusíadas*, Lisboa, Instituto Camões.
- Espanca, Florbela (1978), *Sonetos*, Lisboa, Livraria Bertrand.
- Garrett, Almeida (1955), *Folhas Caídas* (intr. José Gomes Ferreira), Lisboa, Portugal Editora [1853].

Giavara, Suilei M. (2015), “Judith Teixeira e o Modernismo: quem se lembra?”, *Interdisciplinar*, nº 23, Universidade Federal de Sergipe, 67-78.

Gusmão, Manuel (2010), *Tatuagem & Palimpsesto. Da poesia em alguns poetas e poemas*, Lisboa, Assírio & Alvim.

Klobucka, Anna M. (2009), *O Formato Mulher. A emergência da autoria feminina na poesia portuguesa*, Coimbra, Angelus Novus.

Ladeira, António (s/d), “Mythologies of the feminine and of the poet in Florbela Espanca and beyond”, <www.mod-langs.ox.ac.uk/files/myths_08/ladeira.pdf> (último acesso em 30/09/2017).

Lisboa, Maria Manuel (2011), *The End of the World: Apocalypse and its aftermath in western culture*, Cambridge, Open Book Publishers.

Lourenço, Frederico (2015), *O Livro Aberto. Leituras da Bíblia*, Lisboa, Cotovia.

Pereira, Maria Helena da Rocha (2009), “As combinações com as letras, memória de tudo, trabalho criador das Musas”, in AA.VV., *As Artes de Prometeu. Estudos em homenagem a Ana Paula Quintela*, Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 11-16.

-- (2014), “Poesia e poetas na Grécia arcaica”, in *Obras de Maria Helena da Rocha Pereira. II. Estudos sobre a Grécia Antiga. Artigos*, Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 211-216.

-- (s/d), “O conceito de poesia na Grécia arcaica”, <www.uc.pt/fluc/eclassicos/publicacoes/ficheiros/humanitas13-14/10_Rocha_Pereira.pdf> (último acesso em 07/09/2017).

Pessoa, Fernando (1986), *Poesias de Álvaro de Campos*, in *Obra Poética*, vol. II, Círculo de Leitores, Lisboa.

Piégay-Gros, Nathalie (1986), *Introduction à l'Intertextualité*, Paris, Dunod.

Ramalho, Maria Irene (2007), “Remembering forgetfulness: women poets and the lyrical tradition”, *Cadernos de Literatura Comparada*, nº 16, Porto, Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, 179-203.

Rich, Adrienne (1975), “When we dead awaken: writing as re-vision”, in *Adrienne Rich’s Poetry and Prose: Poems, prose, reviews, and criticism* (org. B. Gelpi e A. Gelpi), Londres, Norton, 166-177.

Silva, Vítor Aguiar e (2012), “Mnemósine e as aranhas de Swift”, in AA.VV., *Uma Coisa na Ordem das Coisas. Estudos para Ofélia Paiva Monteiro*, Coimbra, Imprensa da Universidade de Coimbra, 705-718.

Teixeira, Judith (2015), *Poesia e Prosa* (org. Cláudia Pazos Alonso e Fabio Mario da Silva), Alfragide, Publicações Dom Quixote.

Manuela Moreira é estudante do 2º ano do Mestrado em Estudos Literários, Culturais e Interartes, na Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Prepara uma dissertação subordinada ao tema “Intertextualidades na Poesia de Ana Luísa Amaral e de Fíama Hasse Pais Brandão”. Os seus interesses académicos enquadram-se no âmbito da Literatura Comparada, da Poesia Moderna e Contemporânea, dos Estudos Feministas e da Teoria *Queer*. Fez Mestrado em *Modern English Language* na Universidade de Glasgow e licenciou-se em Filologia Germânica na Universidade do Porto. Foi leitora de Língua Portuguesa nas Universidades de Glasgow, Liverpool e Salford.

NOTAS

¹ Frederico Lourenço recorda que “A palavra grega ‘apocalipse’ (ἀποκάλυψις) não significa, (...), como popularmente se pensa, ‘cataclismo’; significa ‘revelação’” (2015: 77).

² A grafia “Musa”, com maiúscula, é aqui utilizada quando me refiro às nove Musas da tradição helénica. Quando escrevo “musa”, com minúscula, aludo ao sentido figurado, para designar a mulher amada, fonte de inspiração poética ou artística.

³ Álvaro J. da Costa Pimpão, no prefácio da edição das *Rimas*, debruça-se sobre a questão da identidade da Musa sob o anagrama de “Natércia”, referindo que “Natércia” poderia ter sido D. Catarina de Almada ou D. Catarina de Ataíde, e acrescenta: “Da existência de uma ou duas Catarinas (de Ataíde), com assento no paço, não pode duvidar-se” (1972: LXVII).

⁴ Helena Barbas considera que o poema “Camões” é mais clássico que romântico e “timidamente” crê que “não existe Romantismo em Portugal” (1999: 33).

⁵ A aceitação de Judith Teixeira “no cânone modernista foi somente iniciada na década de 1970 por António Manuel Couto Viana, quando este a considerou uma exceção na literatura de autoria feminina da época, pelo fato de ser a única poetisa modernista” (Giavara 2015: 68).

⁶ Veja-se, por exemplo, em *Judith Teixeira – Poesia e Prosa* (org. Cláudia Pazos Alonso e Fabio Mario da Silva) (2015: 47, 136), os poemas “A Estátua” e “Ilusão”.

⁷ A consagração de Florbela Espanca, enquanto poeta de pleno direito, só foi devidamente considerada durante a segunda metade do século XX, por críticos como Jorge de Sena, José Régio e Vitorino Nemésio (Ladeira s/d: 2).

⁸ O emprego do verbo ‘reescrever’ inscreve-se na definição de intertextualidade proposta por Nathalie Piégay-Gros, para quem “L’intertextualité est donc le mouvement par lequel un texte récrit un autre texte” (1996: 7).

Mito do Pós-Apocalipse e Jogos Eletrônicos

Cristina Horta de Almeida

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

Resumo: A questão central deste artigo é discutir a importância dos mitos pós-apocalípticos, tema comumente presente em várias produções culturais, destacando a abordagem no campo dos jogos eletrônicos. Baseando-se na discussão dos mitos sobre o fim do mundo em alguns momentos da história, realiza-se um breve mapeamento dos desdobramentos dessa representação nas sociedades ocidentais, compreendendo alguns exemplos de jogos eletrônicos acerca do tema.

Palavras-chave: pós-apocalipse, mito, jogos eletrônicos, videogame

Abstract: The central subject of this article is to discuss the importance of post-apocalyptic myths, a theme present in various cultural productions, highlighting the approach in the field of videogames. Based on the discussion of myths about the end of the world at different times of history, a brief mapping of the unfolding of this representation in Western societies is undertaken, including some examples of games about the theme.

Keywords: post-apocalyptic, myth, games, videogame

A rádio estadunidense Columbia Broadcasting System (CBS) veiculou um especial na véspera do Halloween de 1938: a companhia teatral *Mercury Theater on the Air*, fundada pelos artistas Orson Welles e John Houseman, realizou uma adaptação de *The War of the Worlds* (*A Guerra dos Mundos*). Trata-se de uma obra ficcional do escritor

britânico Herbert George Wells, romance publicado em 1898. O próprio Orson Welles representou o personagem ficcional Richard Pierson, um “famoso” professor que transmite a notícia de uma invasão na Terra por extraterrestres. O que seria apenas um programa de entretenimento causou pânico em vários ouvintes, principalmente naqueles que começaram a acompanhá-lo após já ter-se iniciado, perdendo a introdução que informava tratar-se de uma ficção. Foi necessário Welles repetir em meio à apresentação o comunicado que tudo não passava de um teatro.

Um outro programa de rádio que deixou pessoas em estado de alerta – mas nesta ocasião não se tratando de uma abordagem fantasiosa – foi *The University of Chicago Round Table (A Mesa-Redonda da Universidade de Chicago)* –, transmitido pela National Broadcasting Company (NBC) no dia 26 de fevereiro de 1950. Programa de debates mais popular dos EUA na época, naquele dia o assunto foi a bomba de hidrogênio, a “arma do fim do mundo”. Entre os convidados estava Leo Szilard, um dos cientistas que contribuíram para o projeto destinado a construir a bomba atômica nos anos 1940. Segundo ele, quinhentas toneladas de hidrogênio pesado são suficientes para matar toda a raça humana. A “bomba H” é um objeto de especulação que ainda gera discussões acaloradas. No dia 3 de setembro de 2017 o assunto era notícia nos principais jornais mundiais ao citar que a Coreia do Norte havia realizado o sexto teste com a bomba. Em resposta ao anúncio, representantes de diferentes países demonstraram reprovação e preocupação com o futuro da humanidade.

Não apenas ficções e debates em torno de ataques alienígenas e do uso de superarmas científicas, mas de outras situações extremas como desastres naturais e surtos de vírus pandêmicos trazem à tona um sentimento comum entre os homens: o medo de sua iminente extinção ou, pelo menos, de grande parte da humanidade. O fascínio pelo apocalipse está relacionado a diferentes áreas do saber, encontrando-se, por exemplo, nas mitologias indo-europeias e na Bíblia, uma temática que vai ganhando diferentes roupagens a cada nova civilização e nível de conhecimento. De chuva de rãs à moda zumbi, variadas produções culturais refletem essa atmosfera que há muito serve como inspiração para criações artísticas. É isto: os seres humanos elaboram histórias sobre sua própria destruição. Por que o fim dos tempos é tão explorado nos diferentes campos das artes?

As histórias pós-apocalípticas são mitos. Para compreender essa afirmativa, consideremos alguns pensamentos do pesquisador romeno Mircea Eliade (1994). Para ele, sendo os seres humanos criaturas em busca de sentido, criam mitos para relatar o nascimento de qualquer tipo de ser ou circunstância, apontando como foi produzido e começou a existir. Essas narrativas ajudam, então, a pensar em situações que não fazem parte do presente e, conseqüentemente, ensinam a lidar com o desconhecido. Um mito traz à tona a pergunta “e se?”, levando à reflexão de novas possibilidades, auxiliando a se mover de um estágio da vida para outro. Mas o vocábulo “mito” não teve sempre uma mesma significação. Em síntese, ele já foi vinculado a um passado distante, estritamente voltado à divindade e compreendido como uma história verdadeira. É o que acontecia geralmente nas narrativas das sociedades arcaicas. No decorrer dos séculos, após as primeiras civilizações (4.000 a 800 a.C.), os deuses pareciam distantes do destino do homem e os mitos passaram a ser vistos como fábula ou ficção.

Com isso, trazer a narrativa mítica para a vida urbana é pensar a civilização como um processo contínuo, em que o homem é responsável pelo seu próprio destino. Assim, fica mais claro compreender o porquê de hoje existir um receio maior voltado à figura putrificada dos zumbis e não à ideia de uma besta que surja do mar, por exemplo.

Diante do exposto, temos em mãos dois fatos: primeiro, o homem assiste à ficção porque mitos são parte integrante da vida humana; segundo, o gênero é capaz de levar um indivíduo a experimentar outras maneiras de existência. Aproveitando-se que o tema atrai o público, podemos encontrar teorizações de como sobreviver a catástrofes desde as artes plásticas às obras cinematográficas. Aqui será dada uma ênfase às mídias eletrônicas, mais especificamente aos jogos eletrônicos. Eles são ferramentas em potencial que auxiliam nessas diferentes possibilidades de representação. Como afirma o pesquisador brasileiro Silvio Essinger, “Na vanguarda da interação homem-máquina imaginada pelos autores de ficção científica, os jogos eletrônicos ajudaram crianças, adolescentes e adultos a se antecipar ao novo milênio” (2008: 204). Porém, importante pautar, durante a feitura deste artigo não foi ignorada a presença no mercado de *games* que são do tipo quebra-cabeças ou, ainda, que apenas seguem a ordem “mirar e atirar”, não cumprindo esse papel de transmissor de mensagens aqui defendido.

Se fizermos uma breve pesquisa sobre a história dos *games* em *sites* de busca na *internet*, conseguiremos a informação de que a sua indústria é uma das maiores do mundo e está em constante expansão. Desde o lançamento de máquinas de *Pong* em 1972 pela Atari Inc. – primeiro jogo eletrônico lucrativo da história – percorreu-se um longo caminho até então chegar às possibilidades atuais de produção e exploração de uma narrativa nos *games*, uma mudança que se deu a partir da década de 1990. O mundo virtual transformou-se gradativamente em uma ferramenta capaz de contribuir para a compreensão da experiência humana. Trata-se de “uma realidade imaginada onde o jogo se transforma num factor cultural da vida” (Gouveia 2010: 5), uma espécie de extensão da realidade. O jogo sempre foi a *interface* entre o jogador e o personagem, mas pode-se dizer que a partir das novas tecnologias, o suporte potencializou suas ferramentas, possibilitando uma transição em sua linguagem. Nos dias de hoje os *games* apresentam opções mais complexas, com personagens multifacetados e são mais capazes de alcançar os jogadores como um filme atinge seus espectadores. Imersivos e navegáveis, os jogos possibilitam que pessoas pratiquem ações, experimentem e vivenciem situações por meio de conflitos programados. Com eles é possível conhecer o inferno (como na franquia *Doom*¹), ser um jogador de futebol profissional (como na franquia *FIFA*²), viver em uma época passada (como em *L.A. Noire*³, que acontece na segunda metade dos anos 1940) e realizar os movimentos livres da prática de *parkour* (como na franquia *Mirror’s Edge*⁴). Logo, pode-se concluir, nas palavras do pesquisador João Ranhel, que “Cada vez mais, os jogos inserem situações narrativas, enquanto as narrativas permitem aos usuários serem atores em suas histórias” (Ranhel 2009: 20).

Considerando tais entendimentos, neste artigo o jogo eletrônico será encarado como uma atividade que apresenta uma função cultural. Unindo essa ideia à discussão do mito pós-apocalíptico, serão realizadas menções a quatro jogos recentes que abordam esses cenários.

Começando pelas representações de juízos finais no universo dos *games*, podemos encontrá-las na série *Darksiders* (2010, 2012), desenvolvida pela Vigil Games. A noção de fim dos tempos tem origem religiosa: verificamos nos textos da Bíblia informações sobre o surgimento da vida, o sentido da história e o fim. De um ponto ao outro, o Livro do Gênesis fala sobre a origem do mundo e o Apocalipse anuncia

acontecimentos que se sucedem até o dia do “Juízo Final”, tema escatológico por excelência. O diabo será acorrentado, Jesus Cristo triunfará e Deus julgará as criaturas segundo os seus atos. E é esta atmosfera sobre os reinos do céu e do inferno que foi incorporada nos jogos *Darksiders*. Em 2010, entre corpos celestiais e avernais, chegou ao mercado para PlayStation 3, Xbox 360 e computador (PC)⁵ o primeiro⁶ jogo da série com um enredo que fala a respeito dos primórdios da Terra. Para buscar a paz e o equilíbrio contínuo do universo, foi criado um conselho formado por três entidades de julgamento – o acusador, o questionador e o sábio – e por outros quatro membros nomeados “Cavaleiros do Apocalipse”, responsáveis por manter a ordem. Não é mencionado no *game* um “Criador”, mas subentende-se que todos os seres possuem uma mesma origem. Esse mundo permaneceu em harmonia até o surgimento dos homens. Diante da necessidade de repensar uma maneira de o equilíbrio permanecer entre, agora, os três reinos (céu, inferno e os homens), foi realizado um pacto protegido por “sete selos”, uma referência direta aos selos do Livro do Apocalipse. Mas este acordo não se manteve, ocasionando o apocalipse propriamente dito. Desce, então, à Terra um dos quatro Cavaleiros, War (Guerra), personagem que o jogador irá controlar durante todo o primeiro jogo. Como parte dos sete selos do Apocalipse, War tem a missão de proteger a humanidade e trazer de volta o equilíbrio para o mundo. Essa breve apresentação de *Darksiders* mostra que não se trata de uma representação fiel de um dos livros da Bíblia, mas que o jogo traz algumas referências, baseando-se em personagens e trabalhando parte das escrituras religiosas como pano de fundo para a construção do jogo. O *game* coloca em questão uma das narrativas mais antigas e utilizadas na cultura ocidental – a relação entre o bem e o mal – e aborda a reconciliação e restauração do equilíbrio em um mundo caótico. No jogo, a humanidade é colocada como terceiro reino, o que podemos interpretar como sendo aquele que não é totalmente bom nem totalmente mal, dualismo presente na condição humana. *Darksiders* teve sua primeira sequência em 2012. Nessa produção, o público controla a Morte, outro dos quatro Cavaleiros do Apocalipse. Para 2018 há a previsão do lançamento do terceiro jogo da série, em que o objetivo será derrotar os “Sete Pecados Capitais” e seus servos.

Saindo de uma perspectiva religiosa, outra que assombra o mundo é a de um holocausto nuclear. É uma ficção abordada no média-metragem francês *La Jetée* (A

Pista), do ano de 1962, de Chris Marker (1921-2012). Por meio de uma sequência de fotografias e uma voz off⁷ é contada a estória das experiências pelas quais passa um homem após a Terceira Guerra Mundial. Este personagem vive com a lembrança de um momento de sua infância que se traduz em uma imagem de um tempo anterior, o tempo conhecido como o de paz. E foi o universo desse filme uma das inspirações para a introdução do jogo eletrônico *Fallout*, lançado em 1997, que acabou ganhando sequências ao longo dos anos nas mãos de diferentes desenvolvedoras. São até então cinco jogos principais (1997, 1998, 2008, 2010, 2015) e três *spin-offs*⁸ (2001, 2004, 2015). O enredo central da franquia se passa em um futuro em que houve grandes avanços nas tecnologias mas, em contrapartida, não se desvinculou da estética dos anos 1950. E a humanidade que vive em um cenário futurista e, ao mesmo tempo, retrô chega a um mundo pós-apocalíptico resultado de uma guerra atômica. As pessoas que sobreviveram são aquelas que ficaram em abrigos nucleares denominados “vaults” (cofres), instalações construídas com tecnologia avançada, ao passo que as que ficaram sem proteção morreram ou sofreram mutações genéticas causadas pelo vírus “FEV” – Forced Evolutionary Virus (Vírus de Evolução Forçada). O jogador é então um sobrevivente que viveu durante décadas em um abrigo nuclear e, de volta ao ar livre, tentará manter-se vivo em um mundo de cenários abertos⁹.

Guerra. A guerra nunca muda. Os romanos travaram guerra para reunir escravos e riqueza. Espanha construiu um império a partir de sua cobiça por ouro e território. Hitler moldou uma desgastada Alemanha em uma superpotência econômica. Mas a guerra nunca muda (*Fallout*, introdução do jogo, trad. minha).

A sequência mais recente do *game* chegou ao mercado em 2015 sob o título *Fallout 4*¹⁰, desenvolvido pela Bethesda Game Studios para PlayStation 4, Xbox One e PC. Nele o jogador é o personagem que ficou no “Vault 111”, o único sobrevivente deste abrigo, congelado criogenicamente por 200 anos. Esse contexto ficcional dialoga diretamente com a introdução do artigo, quando mencionado o medo que o homem sente da bomba de hidrogênio. Medo que começou com *Little Boy* (*Garotinho*) e *Fat Man* (*Homem Gordo*), nomes nada assombrosos atribuídos às bombas atômicas estadunidenses que destruíram as cidades japonesas Hiroshima e Nagasaki

respectivamente, em 6 e 9 de agosto de 1945. Ocorreram mortes imediatas por queimaduras (pessoas desapareceram vaporizadas) e sobreviventes da explosão sofreram com a radiação que causou doenças como câncer e/ou ferimentos graves. O mundo entrava na era nuclear. Não muito mais tarde seria apresentada à humanidade a bomba H, com uma potência destrutiva maior. Mas até então esta arma nunca foi utilizada em guerra, apenas em experimentos, alimentando a tensão e o imaginário humanos.

Nas abordagens pós-apocalípticas também há obras que simplesmente não explicam as razões precisas que levaram ao esgotamento de seus recursos. É o que acontece em *I Am Alive*. Jogo eletrônico desenvolvido pela Ubisoft Shanghai inicialmente para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360 e, posteriormente, para PC, o *game* foi lançado em 2012, ano que marcava o final do calendário maia, interpretado por muitos como o fim do mundo. No jogo, a passagem para o pós-apocalipse é conhecida por “The Event” (“O Evento”). Por vezes pode-se suspeitar que ocorreu uma série de terremotos, mas não há esclarecimentos sobre o caso. Em um cenário de escassez, um homem comum segue em busca de sua esposa Julie e sua filha Mary um ano após o início do caos no planeta que matou quase toda a humanidade, tornando a Terra perto de ser inabitável. O personagem anda pelas ruas da cidade fictícia estadunidense de Haventon, procurando lidar com os poucos sobreviventes que encontra pelo caminho e com o ar poluído que chega a matar em algumas regiões, tamanha é a concentração de poeira tóxica. No enredo não há zumbis, monstros ou seres que sofreram mutações genéticas. Os que se apresentam como inimigos são os próprios seres humanos e suas ações cruéis. Dessa maneira, há em grande parte assassinos, mas também aqueles apenas necessitados de suprimentos que porventura o personagem principal detenha. O protagonista do jogo precisa administrar os recursos limitados que encontra pelo caminho. Nesse momento, o jogador tanto pode auxiliar as pessoas como simplesmente seguir viagem. Assim, *I Am Alive* coloca literalmente em jogo questões morais. Deve-se ajudar um estranho ou salvar a sua própria vida precavendo possível situação de risco? Como o título do jogo já indica e o *trailer*¹¹ corrobora, o importante é sobreviver ao presente. Outro ponto é o vínculo emocional. Os laços afetivos determinam suas escolhas em um ambiente com poucas possibilidades de qualquer tipo de prosperidade. O mundo não tem perspectivas

de futuro, mas as relações humanas vivas são capazes de conectar os personagens com eles mesmos e com a memória dos seres que já foram um dia em cenários pré-apocalípticos, deixando-os conscientes de determinados valores morais mesmo diante do caos.

O mito da destruição das civilizações do mundo também é explorado a partir das epidemias. Não são poucas as obras que exploram doenças infecciosas como forma de assolar a humanidade. De onde vem o medo de um surto dessa magnitude? A peste bubônica, a cólera, a gripe espanhola e a AIDS são algumas das epidemias que causaram horror ao longo da história humana. Quais são as suas influências no inconsciente coletivo?

No universo dos quadrinhos, *The Walking Dead* traz um vírus que infecta a maioria da população da Terra. Criado por Robert Kirkman e publicado pela Image Comics desde outubro de 2003, em seu primeiro volume, denominado *Days Gone Bye*¹² (*Dias Passados*), um policial baleado em campo acorda em um hospital após um período em estado de coma. Trata-se do xerife da cidade de Cynthiana (Kentucky/EUA), Rick Grimes. Ele depara com um hospital aparentemente vazio até encontrar um cômodo tomado pelos zumbis. Sem entender o que se passa e buscando explicações, dirige-se até onde era a sua casa. É a partir de então que o xerife conhece novos personagens que explicam que o planeta foi dominado por pessoas mortas que foram chamadas à vida. Os zumbis alimentam-se da carne de animas e de seres humanos. Basta uma mordida dessas aberrações para que aconteça a infecção. Aqueles que conseguem escapar vivem em um mundo sem uma ordem social, afetados psicologicamente. A obra ganhou uma adaptação para uma série de TV com mesmo nome em 2010, produzida pelo canal AMC, e uma versão para um jogo eletrônico surgiu em 2012¹³. Porém, no *game* o protagonista não é Rick Grimes. Dividido em temporadas e episódios, o jogo desenvolvido pela Telltale Games traz as desventuras do presidiário Lee Everett e da pequena Clementine, uma criança à procura de seus pais que viajaram e a deixaram com a babá antes de o mundo ser tomado pelos zumbis. Alguns personagens que fazem parte dos quadrinhos e da série de TV aparecem no jogo e a espinha dorsal da trama é a mesma, um grupo de pessoas em constante busca pela sobrevivência. Há reflexões sobre a vida, dilemas pessoais, escolhas morais, traições e perdas. O ambiente dramático deixa as figuras

monstruosas em segundo plano, mesmo sendo estas os agentes do desenrolar dos acontecimentos. Por vezes as ações do protagonista sofrem influência direta das escolhas do *gamer*. Isso se deve ao fato de existirem em certas circunstâncias diferentes possibilidades de decisões a serem tomadas frente a uma situação-problema. Ou seja, a trama se desenrola sob efeito cascata, colocando o jogador perante diversas questões morais à sua escolha de resolução. O sucesso do título é tamanho que *The Walking Dead* rendeu ainda uma atração permanente no parque Universal Studios, em Los Angeles (Califórnia/EUA), inaugurada em 2016. Trata-se do *The Walking Dead Attraction*. Os espectadores podem passear por diferentes ambientes inspirados em cenários marcantes do seriado, assustando-se com atores e animatrônicos¹⁴ caracterizados de zumbis.

Mediante o exposto, em diferentes mídias (e até fora delas, *vide* o parque temático) *The Walking Dead* reafirma a presença marcante do tema apocalipse zumbi no século XXI. No universo dos *games* são inúmeras as produções que trabalham essa temática, como *Dead Island* (2011)¹⁵ e *Dying Light* (2015)¹⁶. Esta lista aumenta se considerarmos as diferentes maneiras de se pensar seres humanos mutantes devido uma epidemia, como em *The Last of Us* (2013)¹⁷. Para a pesquisadora Sarah Lauro, a moda zumbi é “parte de uma tendência histórica que reflete um nível de insatisfação cultural e uma revolução econômica” (2013)¹⁸. Já o escritor e jornalista Joe Fassler (2011) acredita que figuras como Frankenstein, Drácula e zumbis têm a ver com o medo da humanidade. Medo de doenças, da destruição do meio-ambiente, medo de uma aniquilação nuclear. Embora a popularização da figura do zumbi tenha sido retratada de maneira abundante a partir dos anos 2000, a temática foi inicialmente explorada na primeira metade do século XX. *White Zombie* (*Zumbi Branco*), filme de 1932, baseado na obra *The Magic Island* (“A Ilha Mágica”) de William Seabrook (1929), é considerado a primeira obra cinematográfica que aborda os mortos-vivos. Além disso, George Romero (1940-2017) é tido como o diretor de cinema que conferiu uma nova roupagem à figura do zumbi ao dar ênfase, por exemplo, ao *gore*¹⁹. Sua filmografia inicia-se em 1968 com *Night of the Living Dead* (*A Noite dos Mortos-Vivos*). Romero criou sua própria mitologia para os zumbis, relacionando a figura do morto-vivo ao canibalismo e adicionando os passos cambaleantes, lentos e implacáveis.

Os jogos eletrônicos citados – *Darksiders*, *Fallout 4*, *I Am Alive* e *The Walking Dead* – têm em comum o universo apocalíptico e, sobre ele, a abordagem de situações caóticas e incontrolláveis que levam a um sentido singular: fatos que confrontam a vida humana e, conseqüentemente, culminam na luta pela sua sobrevivência. Apenas para constar, o tema sobre a ameaça ao fim da civilização humana conta com outras temáticas aqui não citadas, para além de intervenção divina, escassez de recursos advinda das ações do homem, epidemias ou mesmo de razões desconhecidas, como é o caso da dominação das máquinas. Para ilustrar, o jogo *Horizon Zero Dawn* (2017)²⁰, da Guerrilla Games, trabalha um cenário de campos verdejantes habitados por tribos primitivas que buscam se manter protegidas de temíveis criaturas mecânicas. Assim, o cenário pós-apocalíptico é abrangente. Há inúmeras propostas para explicar um futuro problemático para os homens que acabam apresentando características comuns entre si, uma repetição de elementos que auxiliam a configurar o mito. Esse mito levanta questões possíveis para o futuro dos homens, que podem estar ou não relacionadas com aspectos do momento histórico da época de produção dessas obras, sendo capaz de preparar as pessoas para o porvir.

Em sua trajetória, para manter-se sujeito de seu presente, o ser humano sempre buscou a produção de sentidos. Assim, no caso do imaginário pós-apocalíptico presente na sociedade ocidental, trata-se de uma representação dos temores do homem. Ou seja, esse mito pode ser visto como mediador da mentalidade da sociedade da época de sua produção. Uma metáfora para um descontentamento da humanidade, podendo auxiliar na construção de uma memória do futuro (um imaginado horizonte de possibilidades) e, ao mesmo tempo, sinalizar questões do tempo presente, possibilitando a compreensão da importância das relações humanas. Neste contexto, os jogos eletrônicos mostram-se eficazes. Atualmente depende-se muito das mídias eletrônicas para transmitir experiência e os *games* fazem parte do conjunto dessas mídias. Eles são capazes de conduzir os jogadores a reflexões não apenas relacionadas ao comportamento do homem frente ao planeta, mas também frente à sua própria raça.

Como foi anunciado no final de 2016, *The Last of Us* ganhará uma sequência²¹, lançamento ainda com data indeterminada. Também, no mesmo ano, foi anunciado *Days Gone*²², jogo desenvolvido pela Bend Studio, que tem a previsão de chegar ao mercado

em 2019²³. O jogador irá controlar o motoqueiro Deacon St. John, um sobrevivente de uma pandemia que precisará roubar, lutar e matar para permanecer vivo. Na lista de futuros lançamentos de jogos pós-apocalípticos ainda se encontram *World War Z*²⁴, da Phosphor Games, que vem seguindo as obras literária (2006) e cinematográfica (2013) homônimas, e *Metro Exodus*²⁵, da 4A Games, terceiro de uma série de *games* que conta a saga de pessoas que se refugiaram nos túneis das estações de metrô durante e após um ataque mundial. Com estes poucos exemplos de novas produções a caminho, pode-se dizer que o mundo ainda vive um pós-apocalipse e que o público tem demonstrado querer continuar a jogar nesse cenário. O tema não se esgota.

Bibliografia

Ariès, Philippe (2014), “A hora da morte: recordações de uma vida”, in *O Homem diante da Morte* (trad. Luiza Ribeiro), São Paulo, UNESP, 125-183.

Berger, James (1999), “Post-apocalyptic rhetorics: how to speak after the End of Language”, *After the End: Representations of post-apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 3-18.

Blainey, Geoffrey (2011), “Uma arma muito secreta”, *Uma Breve História do Século XX*, São Paulo, Fundamento Educacional, 159-164.

Byrne, Joseph Patrick (2004), “Overview: plague in the middle ages”, *The Black Death*, Westport, Connecticut & Londres, Greenwood Press, 1-14.

Caillois, Roger (1990), *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem*, Lisboa, Cotovia.

Carrière, Jean-Claude (2007), *Fragilidade* (trad. Rejane Janowitz), Rio de Janeiro, Objetiva.

Eliade, Mircea (1994), *Mito e Realidade* (trad. Pola Civelli), São Paulo, Perspectiva.

Essinger, Silvio (2008), “Seria a vida apenas um videogame?”, in *Almanaque Anos 90*, Rio de Janeiro, Agir, 204-209.

Fassler, Joe (2011), “How zombies and superheroes conquered highbrow fiction”, *The Atlantic*, <www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/10/how-zombies-and-superheroes-conquered-highbrow-fiction/246847/> (último acesso em 06/03/2018).

Finley, Moses I (1989), “Mito, memória e história”, in *Uso e Abuso da História*, São Paulo, Martins Fontes, 3-27.

Gouveia, Patrícia (2010), *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*, 11^a ed., Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, <www.academia.edu/5173527/Artes_e_Jogos_Digitais_Estetica_e_Design_da_Experiencia_Ludica> (último acesso em 06/03/2018).

Harari, Yuval Noah (2016), “O Antropoceno”, in *Homo Deus: Uma breve história do amanhã* (trad. Paulo Geiger), São Paulo, Companhia das Letras, 79-107.

Huizinga, Johan (2007), *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*, São Paulo, Perspectiva.

Kolbert, Elizabeth (2015), *A Sexta Extinção: Uma história não natural* (trad. Mauro Pinheiro), Rio de Janeiro, Intrínseca.

Lutz, Estevan (2015), *Impérios do Pós-Apocalipse*, São José dos Pinhais, Estronho.

Murray, Janet (2004), “From game-story to cyberdrama”, in N. Wardrip-Fruin / P. Harrigan (orgs.), *First Person: New media as story, performance, and game 1*, Cambridge, The MIT Press, 2-11, <<https://files.itslearning.com/data/1007/49564/wardripchap1.pdf?>> (último acesso em 06/03/2018).

Pereira, Mirna Feitoza *et alii* (2008), “Parte VI: games, cognição e experimentação”, in Arantes, Priscila / Santaella, Lucia (orgs.), *Estéticas Tecnológicas: Novos modos de sentir*, São Paulo, Educ, 391-477.

Petri, Setembrino (2006), “Extinções orgânicas”, *Revista USP*, São Paulo, nº 71, 38-43, <www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13549> (último acesso em 06/03/2018).

Ranhel, João (2009), “O conceito de jogo e os jogos computacionais”, in Santaella, Lucia / Feitoza, Mirna (orgs.), *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games*, São Paulo, Cengage Learning, 3-22.

Rüdiger, Francisco (2008), *Cibercultura e Pós-Humanismo: Exercícios de arqueologia e criticismo*, Porto Alegre, EDIPUCRS.

Sasso, Juliana B. / Chimara, Henrique D. B. / Monteiro, Luiz H. A. (2004), “Epidemias e modelos epidemiológicos baseados em autômatos celulares: Uma breve revisão”, *Cadernos de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica*, v. 4, nº 1, 71-80, <www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Mestrado/Engenharia_Eletrica/volume_IV/005.pdf> (último acesso em 06/03/2018).

Smith, P. D. (2008), *Os Homens do Fim do Mundo: O verdadeiro Dr. Fantástico e o sonho da arma total* (trad. José Viegas Filho), São Paulo, Companhia das Letras.

Ujvari, Stefan Cunha (2003), “Capítulo 5”, in *A História e suas Epidemias: A convivência do homem com os microorganismos organismos*, Rio de Janeiro, Senac Rio / São Paulo, 230-291.

Vugman, Fernando S. (2013), “O zumbi nas telas: breve história de uma metáfora”, *Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, ano 2, nº , 139-151.

Weisman, Alan (2007), *O Mundo sem Nós* (trad. Anthero S. Barbosa), São Paulo, Planeta do Brasil.

Wells, H.G. (1991), *A Máquina do Tempo* (trad. Fausto Cunha), Rio de Janeiro, Francisco Alves.

GAMEOGRAFIA

Darksiders, desenvolvedora: Vigil Games, distribuidora: THQ Inc, lançamento: 23/09/2010.

Days Gone, desenvolvedora: Bend Studios, distribuidora: Sony, lançamento: 2019 (data indefinida).

Dead Island, desenvolvedora: Techland, distribuidora: Square Enix, lançamento: 06/09/2011.

Doom, desenvolvedoras: id Software e Nerve Software, distribuidoras: Activision Blizzard e Bethesda, 1º lançamento: 10/12/1993.

Fallout 4, desenvolvedora: Bethesda Game Studios, distribuidora: Bethesda Softworks, lançamento: 10/11/2015.

FIFA, desenvolvedora: Electronic Arts, distribuidora: Electronic Arts, 1º lançamento: 24/12/2000.

Horizon Zero Dawn, desenvolvedora: Guerrilla Games, distribuidora: Sony, lançamento: 28/02/2017.

I Am Alive, desenvolvedora: Ubisoft Shanghai, distribuidora: Ubisoft, lançamento: 05/09/2012.

L.A. Noire, desenvolvedora: Team Bondi, distribuidora: Rockstar Games, lançamento: 17/05/2011.

Mad Max, desenvolvedora: Avalanche Studios, distribuidora: Warner Bros, lançamento: 01/09/2015.

Metro Exodus, desenvolvedora: 4ª Games, distribuidora: Microsoft Studios, lançamento: 2018 (data indefinida).

Mirror's Edge, desenvolvedora: EA Digital Illusions CE, distribuidora: Electronic Arts, 1º lançamento: 13/11/2008.

Pong, desenvolvedora: Atari, distribuidora: Atari, 1º lançamento: 29/11/1972.

The Last of Us, desenvolvedora: Naughty Dog, distribuidora: Sony, lançamento: 14/06/2013.

The Last of Us Part II, desenvolvedora: Naughty Dog, distribuidora: Sony, lançamento: data indefinida.

The Walking Dead: The Game, desenvolvedora: Telltale Game, distribuidora: Telltale Game, lançamento: 24/04/2012.

World War Z, desenvolvedora: Saber Interactive, distribuidora: Saber Interactive, lançamento: 2018 (data indefinida).

Cristina Horta de Almeida é doutoranda e mestra em Artes (2017) pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Imagens e Culturas Midiáticas pela mesma instituição (2007). É graduada em Comunicação Social Gestão em Comunicação Integrada, com habilitação em Publicidade e Propaganda, pela PUC Minas São Gabriel (2004). Apresenta experiência na área de Comunicação Social e Artes, com ênfase em vídeo, áudio, televisão, cinema (curtas-metragens e animação) e mídias sociais. Dedica-se atualmente ao estudo da relação entre jogos eletrônicos e memória cultural.

NOTAS

¹ *DOOM* – Launch Trailer (PEGI). In: canal do Youtube *BethesdaSoftworksUK*. Disponível em: <<https://youtu.be/mBuxUmT9fx4>> (último acesso em 03/03/2018).

² *FIFA 18 REVEAL TRAILER | FUELED BY RONALDO*. In: canal do Youtube *EA SPORTS FIFA*. Disponível em: <https://youtu.be/l1FJfr_spJQ> (último acesso em 03/01/2018).

³ *L.A. Noire* First Trailer. In: canal do Youtube *Rockstar Games*. Disponível em: <<https://youtu.be/U9IH8fW0wS4>> (último acesso em 03/03/2018).

⁴ *Mirror's Edge* Trailer. In: canal do Youtube *Electronic Arts*. Disponível em: <<https://youtu.be/2N1TJP1cxmo>> (último acesso em 03/03/2018).

⁵ *Personal computer* (computador pessoal).

⁶ *Darksiders* Cinematic Trailer. In: canal do Youtube *THQ*. Disponível em: <<https://youtu.be/1fx-IWy9hkQ>> (último acesso em 03/03/2018).

⁷ É quando os acontecimentos do filme são narrados por um locutor/personagem que não aparece em cena.

⁸ Esse termo pode ser utilizado em diferentes produções culturais. No caso do universo dos jogos eletrônicos, remete a um *game* cujo conteúdo é complementar ao jogo principal. Geralmente um *spin-off* se concentra mais detalhadamente em um aspecto da obra.

⁹ Diferente dos *games* de progressão linear, o jogo de mundo aberto apresenta áreas simultâneas e, por isso, é geralmente seguido de um mapa. Ele é projetado para o jogador explorar de diferentes maneiras um nível, tendo a possibilidade de determinar a sequência da realização dos objetivos apresentados (missões principais e secundárias). Esta dinâmica confere ao jogador uma sensação de controle e liberdade.

¹⁰ *Fallout 4* – The Wanderer Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <https://youtu.be/TTF-7U_IJ_o> (último acesso em 03/03/2018).

¹¹ *I Am Alive* – Comeback Trailer [UK]. In: canal do Youtube *Ubisoft*. Disponível em: <<https://youtu.be/q-QqDsvQHx0>> (último acesso em 03/03/2018).

¹² *The Walking Dead* Vol. 1 #1. In: *Galáxia dos Quadrinhos*. Disponível em: <www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-1.html> (último acesso em 04/03/2018).

¹³ *The Walking Dead* – Teaser Trailer. In: canal do Youtube *Telltale Games*. Disponível em: <<https://youtu.be/ugsKLovWZt8>> (último acesso em 03/03/2018).

¹⁴ Do inglês *animatronic*, são bonecos ou fantoches mecanizados que dão a ilusão de estarem vivos. Podem ser pré-programados ou remotamente controlados. Um tipo de trabalho que foi muito utilizado no cinema antes da popularização da computação gráfica.

¹⁵ *Dead Island*: Official Announcement Trailer. In: canal do Youtube *IGN*. Disponível em: <<https://youtu.be/lZqrG1bdGtg>> (último acesso em 03/03/2018).

¹⁶ *Dying Light* – Launch Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/6C9NFL6j44c>> (último acesso em 03/03/2018).

¹⁷ *The Last of Us* – announcement trailer official HD. In: canal do Youtube *Naughty Dog*. Disponível em: <<https://youtu.be/mJt-mlLk10k>> (último acesso em 03/03/2018).

¹⁸ “Moda de zumbis é reflexo de uma sociedade infeliz, diz pesquisadora”. Cf. *G1 - Ciência e Saúde*. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/03/moda-de-zumbis-e-reflexo-de-uma-sociedade-infeliz-diz-pesquisadora.html>> (último acesso em 04/03/2018).

¹⁹ Subgênero do cinema de terror que enfatiza a escatologia, o derramamento de sangue.

²⁰ *Horizon Zero Dawn* – Launch Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/wzx96gYA8ek>> (último acesso em 03/03/2018).

²¹ *The Last of Us Part II* – PlayStation Experience 2016: Reveal Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/W2Wnvvj33Wo>> (último acesso em 03/03/2018).

²² *Days Gone* – E3 2016 Announce Trailer | PS4. In: canal do Youtube *PlayStation*. Disponível em: <<https://youtu.be/n95laELdWDU>> (último acesso em 03/03/2018).

²³ “PS4 Exclusive Days Gone Delayed to 2019, Sony Confirms”. Cf. *USGamer*. <www.usgamer.net/articles/ps4-exclusive-days-gone-delayed-to-2019-sony-confirms> (último acesso em 14/03/2018).

²⁴ *World War Z* – Official Reveal Trailer | The Game Awards 2017. In: canal do Youtube *GameSpot*. Disponível em: <<https://youtu.be/gFeeufRfhZs>> (último acesso em 03/03/2018).

²⁵ *Metro: Exodus* – Game Awards 2017 Trailer. In: canal do Youtube *GameSpot*. Disponível em: <<https://youtu.be/F87ky5KNGGY>> (último acesso em 03/03/2018).

Libretos



ILCML

INSTITUTO DE LITERATURA COMPARADA
MARGARIDA LOSA

FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

COMPETE
2020



PORTUGAL
2020



UNIÃO EUROPEIA
Fundos Europeus Estruturais
e de Investimento

UID/ELT/00500/2013

POCI-01-0145-FEDER-007339

ISBN 978-989-99999-0-9