

Apocalipse social audiovisual: Os ciborgues nas paisagens sonoras do ciberpunk lusófono

ANDRÉ MALHADO

U Nova de Lisboa

Abstract: This article discusses the theoretical problem of defining an audiovisual Lusophone cyberpunk world through its sonic environment. The study explores a sample of nine audiovisual narrative media to defend that Lusophone art represents a social apocalypse linked to a trend in dystopian fiction and outlined through soundscapes and cyborgs constituted by continuous realms of geology-life, nature-culture, and voice-body. I ask: What are the acoustic ecologies of the apocalypse? How is the audiovisual representation of technoscientific spaces and bodies capable of creating a Lusophony? My analytic method is qualitative, and the interdisciplinary perspective crosses tools from musicology, sociology, and posthumanism. I conclude that there is a ventriloquial and ecocritical voice where humans and nonhumans relate. The appearance of these posthuman geo-subjects, defined by hybrid conditions, question racialization processes through the timbres they adopt. Another aspect is that music, everyday sounds, and Lusophony markers express resistance forms in technoscientific societies. In short, in technoscientific and posthuman realities there is a Lusitanian cyberpunk polyphony connected to language, speech, music, sound design, noise, and silence.

Keywords: sonic continuum, posthuman subjects, voices, technoscientific society, Lusophony markers

No século XXI, diversos contextos lusófonos, como Portugal e o Brasil, têm vindo a produzir um crescente número de obras artísticas audiovisuais que exploram tópicos de ficção científica. Neste artigo propõe-se uma primeira abordagem ao mundo lusófono ciberpunk, tendo como problemática o estudo dos sons e imagens que constroem imaginários tecnocientíficos. A tese é que a arte audiovisual lusófona apresenta um apocalipse social ligado a uma tendência da ficção distópica de José Saramago que se esboça através da presença de ciborgues em paisagens sonoras constituídas pelos contínuos de geologia-vida, natureza-cultura e voz-corpo. Pergunto: Como são as ecologias acústicas do apocalipse? Que elementos da lusofonia são produzidos através da representação audiovisual dos espaços e corpos tecnocientíficos? O método de análise é qualitativo e a perspetiva interdisciplinar cruza ferramentas da musicologia, sociologia e pós-humanismo.

Na discussão, considera-se uma amostra de seis filmes, um videojogo, uma série da Netflix e uma curta-metragem como demonstrativos de códigos semióticos, estéticas e tópicos do ciberpunk lusófono no século XXI. São eles, por ordem cronológica: *Aparelho voador a baixa altitude* (2002), *Recife frio* (2009), *RPG* (2013), *Syndrome* (2016), *3%* (2016–2020), *Caminhos magnétykos* (2018), *Mutant Blast* (2018), *Solum* (2019) e *Interface* (2020). O artigo encontra-se dividido em quatro partes. Na primeira, parto de estudos académicos existentes e de alguns objetos artísticos de ficção científica para propor uma definição do ciberpunk lusófono e da representação de apocalipse social. Em seguida, foco a reflexão no continuum natureza-cultura para discutir as músicas e sons que auxiliam na construção de ciborgues híbridos. O terceiro tópico é a voz enquanto objeto sem função comunicacional, onde abordo os problemas e valências de uma perspetiva pós-humana que a separa do corpo e nas dimensões ecológicas que isso implica. Por último, analiso as diferentes paisagens sonoras das cidades apocalípticas para demonstrar como se reconfigura a memória lusófona através da copresença de cidades ‘reais’ e marcadores históricos.

Expressões culturais de um apocalipse social lusófono

Em contextos lusófonos as expressões de ficção científica são dispersas e em número reduzido, mas revelam temas relacionados. Detendo-nos em Portugal, o contexto tem uma tradição de realismo (E. Ferreira 88; Sales 60) que se expressa em obras documentais (Pereira 464; Almeida 120) e uma reinvenção do passado e da história (Reis 27) através da construção de uma memória portuguesa. Evidencia-se neste gesto uma vontade de mostrar uma visão de

lusofonia, de manter-se próximo do que se acredita ser a sua cultura. Dentro deste espectro notam-se dois temas particulares. Por um lado, existe uma reflexão da identidade (Almeida 120; E. Ferreira 106) enquanto objeto humanista ou pós-humanista questionando a sua ligação com os contextos sociais em que os sujeitos são inseridos. Por outro lado, na reconstituição da história há um impulso de dessacralização (Reis 27; Costa 159), problematizando e muitas vezes ironizando os seus pressupostos. Nestas vertentes de representação de uma lusofonia e das suas identidades e histórias, formalizam-se duas tendências ligadas à ficção científica: a utopia e a distopia. Impulsionadas por Fernando Pessoa e José Saramago respetivamente, a primeira fornece uma afetividade, crença e esperança no potencial tecnocientífico para o desenvolvimento de uma sociedade lusófona. Contrariamente, a visão saramaguiana, que é a que nos importa neste artigo, fornece vários dos elementos que se consolidam no que defino de ciberpunk lusófono.

O ciberpunk é uma prática cultural transnacional com uma forte expressão em contextos norte-americanos e japoneses. Nos seus textos e audiovisuais explora os desenvolvimentos tecnológicos e as lutas de poder que provocam, focando representações futuristas de sociedades indesejadas através de um filtro pós-humano (Featherstone e Burrows 3). Entre os seus principais tópicos encontram-se um conjunto de figuras e espaços cibernéticos como o ciborgue, androide, a inteligência artificial e o ciberespaço, que pelos contextos distópicos são tecnologias “que corporizam os interesses e valores dos seus construtores” (Bauchspies, Croissant e Restivo 84). Partindo de um olhar musicológico da ecologia acústica (DeNora xi) e reconhecendo a capacidade que a música tem de significar espaços e figuras pós-humanas (Malhado 182), podemos afirmar que os audiovisuais ciberpunk fornecem situações para considerar as relações entre protagonistas, materiais, meios no seio de sociedades tecnológicas.

O gesto de tornar cognitivamente estranha, desagradável e indesejada a representação da sociedade lusófona presente no objeto artístico contém um fenómeno de apocalipse. Segundo a proposta de Peter Szendy (77) que retoma o conceito da sua origem etimológica, apocalipse significa revelação e desvelamento. Por essa via, a ideia subentende três planos que a suportam. Em primeiro lugar existe um mundo onde as situações e as experiências desconhecem que existe algo escondido. Em segundo, ocorre um acontecimento que transforma o mundo e revela o terceiro elemento, outra realidade que estava oculta. Culturalmente, o apocalipse pressupõe uma violenta transição de um mundo para o outro (Weber xi) e, no caso lusófono,

isso é determinado pelo diálogo entre um passado histórico e a imaginação de uma sociedade indesejável. Por exemplo, na ficção de Saramago “as conquistas científicas e tecnológicas parecem varrer a história” (E. Ferreira 115), criando outros mundos. O mesmo acontece no fenómeno sónico da bomba que destrói o Estado-Império brasileiro no filme *Branco sai, preto fica* (Lins 25), ou no cinema de João César Monteiro (Costa 163) onde a música sacra potencia um ambiente de revelação apocalíptica que envolve os seus protagonistas. Nestes exemplos expressa-se já uma tendência da ficção lusófona ligada à criação de imagens e sons apocalípticos com poder destrutivo.

O outro aspeto relevante é que no ciberpunk existe uma centralidade nas suas sociedades. Douglas Kellner (14) explica que um apocalipse social retrata o “caos social como um produto da sociedade e tecnologia vigentes”. Nesta medida, um dos aspetos que determina e canaliza as histórias entre os mundos são os desenvolvimentos tecnocientíficos. Neste aspeto, o ciberpunk lusófono encontra relações com a escrita de Saramago no sofrimento humano devido à tecnociência (E. Ferreira 107–8), a reconstrução da realidade através da memória do passado (115), a consciência ecológica (116), e substituindo o realismo de Eça de Queirós que se combinava com elementos do fantástico (Sales 60) para adotar a ciência e a tecnologia. Na sua dimensão sónica, são obras onde encontramos o que Rodrigues e Santos (191) designam de sociofonia oclusiva, porque “no interior das cidades, vai sendo cada vez mais difícil ouvir os sons primordiais e os pequenos sons das relações humanas nas suas diversas modalidades.” Esta mudança na hierarquia sonora que faz sobressair os sons do não-humano em detrimento dos que estão ligados à vida e ao planeta será particularmente evidente quando abordar os contínuos de geologia-vida e natureza-cultura.

A presença de marcadores históricos no ciberpunk lusófono revela um jogo polissémico entre passado e futuro, memória e imaginação. No filme *Branco sai, preto fica* a existência de um leitor de vinil e de um outro equipamento musical inventado “evoca o entrelaçamento entre o documentário (real) e a ficção-científica (fabulação), que irá permear todo o filme” (Lins 20). Ao mesmo tempo, se observarmos os espaços destas formas de ficção à luz da leitura de Francisco Ferreira (56), desde a morte da estética moderna que as manifestações arquitetónicas adquiriram um “carácter verdadeiramente distópico”, ao ponto de promoverem um “imaginário espacial e narrativo e a sua relação com a realidade como a conhecemos ou interpretamos”. *Anywhere*, um filme com imagens do Porto e de Leça da Palmeira, procura esta “desvinculação, um processo de aprofundamento e extrapolação do que já existe” (57). Outro caso paradigmático é a cinematografia do realizador

António de Macedo, que explora o espaço urbano e arquitetónico do cinema (Urbano 41). É de referir que o seu filme *Os emissários de Khalôm* (1987), das primeiras obras audiovisuais de ficção científica produzidas em Portugal, tem música eletroacústica que potencia o enredo das viagens no tempo que procuram evitar um evento apocalíptico provocado por uma guerra nuclear.

Os espaços urbanos apocalípticos desta forma de ficção têm efeitos significativos nos seus habitantes. Ao enveredarmos por teorias pós-humanas compreendemos a existência de múltiplos relacionamentos entre organismos e ecossistemas e a evidência de processos de sexualização, racialização e naturalização (Braidotti 28; Haraway 164). Mais concretamente, eles são o que Donna Haraway (149) apelida de ciborgues, entidades fluídas, dinâmicas e locais, construídas no interior destas sociedades e conseqüentemente afetados pelos seus constituintes. A este respeito, em Portugal as obras de Pessoa são percussoras, porque em conjunto com a expressão de heteronomia questionam o que significa ser humano numa rede de ambiguidades e diferenças subjetivas (E. Ferreira 103). Recentemente, a cinematografia de Monteiro coloca o ciborgue no interior de momentos de apocalipse através da construção de personagens demiúrgicas. Costa (160–61) explica que o realizador é criador e contra criador no seu filme *Fragmentos de um filme esmola*, atravessando diegese e extra diegese “[n]um corpo feito de retalhos de outros corpos” e cujo *Requiem* de Wolfgang Amadeus Mozart expande a representação para o plano da morte e da ressurreição, de forma a gerar múltiplos “eus” semelhantes aos de Pessoa.

Como ficou evidente, as expressões culturais de um apocalipse social lusófono constroem-se em torno de pontos-chave. Por um lado, a criação de uma identidade nacional (Almeida 120) é balanceada por uma “revisão crítica e mesmo dessacralizadora das grandes construções historiográficas que povoaram (e ainda povoam) o nosso imaginário” (Reis 27). Usando contextos urbanos, os seus desenvolvimentos tecnológicos e protagonistas ciborgues “conduz[em] tanto às origens, como à destruição apocalíptica” (Costa 153). Nesse sentido, o ciberpunk lusófono faz parte de um “espaço de debate sobre a decadência da sociedade e a própria condição humana” (Pereira 465), substituída agora por uma complexidade pós-humana que reconhece a existência de três contínuos, a natureza-cultura, a voz-corpo e a geologia-vida.

Natureza-cultura: Sons de hibridização do ciborgue

O ciborgue e o pós-humano são dois conceitos que reconhecem a complexidade do mundo empírico e a dificuldade de sustentar a separação

entre natureza e cultura. Para Rosi Braidotti (15), existe um continuum de natureza-cultura, o que implica adotarmos uma posição de reconhecimento dos dois polos, com definições circunstanciais, e as suas interpenetrações. Sendo esse o princípio, os sujeitos que habitam o mundo são ciborgues, porque “bodies, then, are not born; they are made ... thoroughly denaturalized as sign, context, and time”, são sempre “material-semiotic actor[s]” (Haraway 208). No interior deste quadro teórico, o facto de serem parte matéria, parte significado sociocultural impede a sua naturalização e essencialismo, pois são o resultado da relação entre organismos e ecossistema. Retomando a reflexão sobre o apocalipse social, os seus ciborgues olham para o passado e futuro (Hayles 322), ligam-se ao antes e ao depois da catástrofe e, em conjunto com a música, envolvem-se nas ambiguidades do contínuo natureza-cultura.

No ciberpunk lusófono as culturas tecnocientíficas adquirem um papel central na constituição das sociedades. Partindo de uma leitura sociológica, a cultura representa a totalidade de modos de vida, conhecimento, crenças de um grupo e a ciência e o método científico são parte integrante (Bauchspies, Croissant e Restivo 22). Considerando uma relação recíproca da sociedade na tecnologia e da tecnologia da sociedade, entende-se porque a música e o som são tecnologias para a produção de realidades sociais (DeNora 101). Ao observarmos a série brasileira 3%, verificamos que a estratificação social está ligada ao aparato tecnológico e, por conseguinte, aos sons que estes produzem. A ecologia acústica permeia e separa o lado pobre do continente, repleto de artefactos produtores de timbres acústicos, da ilha rica e cheia de tecnologias eletrónicas e digitais. Culturas sonoras são, portanto, elementos de uma expressão lusófona, e para uma visão pós-humana como a que proponho têm tanto de natural como de cultural.

A lusofonia ciberpunk problematiza vários fenómenos que estão naturalizados, entre eles os processos de racialização (Braidotti 28). Se o entendimento de raça, enquanto construção social, é um dispositivo simbólico que estrutura a sociedade e opera enquanto ferramenta de visão e divisão (Benjamin 35), é igualmente uma classificação arbitrária que combina características físicas, ancestrais, história e cultura partilhada (Lavender III 309). Na ficção científica, entidades cibernéticas como robôs, andróides e ciborgues são habitualmente construídos como seres racializados e subalternizados (Short 46), algo que a música é capaz de expressar (DeNora 125). De um lado existem os humanos, limitados pela sua biologia, mas elevados pelas qualidades que os certificam como sujeitos. Do outro todas as criaturas construídas por eles, que apesar de muitas vezes procurarem demonstrar que pensam, agem e estão conscientes, acabam sendo relegadas ao

estatuto de objetos. O filme *Mutant Blast* é ilustrativo porque o ciborgue TS-504 é desumanizado pelo seu corpo tecnológico, e isso verifica-se na incapacidade de usar a linguagem. Ao contrário dos outros personagens que falam em português, os impulsos que o levam a mutilar corpos e a música que aumenta a velocidade sempre que assassina são marcadores sônicos desta intervenção cultural que desnaturaliza o sujeito.

Neste contínuo de natureza-cultura podem encontrar-se a normatividade e o desvio aquando da mediação tecnológica que forma corpos hibridizados. Na teoria cultural, hibridismo é uma posição indeterminada e ambígua (Short 107) que conduz a duas leituras dos ciborgues. A primeira é a expressão de uma ansiedade cultural através da contaminação do organismo e, na sua tentativa de regulação e higienização, a consequente afirmação de uma supremacia racial. No videogame português *Syndrome*, um artefacto desconhecido refere ser o futuro da humanidade e o seu objetivo é transformar todos os corpos que habitam o interior de uma nave espacial em seres com partes de carne e outras tecnológicas. Nos locais de destino da nave pretende prosseguir nesta conversão e, por esta lógica, expandir o seu controlo como se fosse uma contaminação. A metáfora do vírus, expressa na própria ideia de que todos os tripulantes são cadáveres que deambulam, não falam, e que o único propósito é atacar e comer os que ainda são humanos, certifica estes sujeitos como ciborgues inferiores (Short 107). No limite, se o propósito do artefacto é transformar toda a vida no universo nesta nova forma de entidade ciborgue morto-vivo, então, o futuro deste mundo pós-apocalíptico é o desaparecimento da raça humana.

A literatura científica discute desde a década de 1990 como o advento dos computadores e da internet iriam ultrapassar os limites do corpo até um mundo digital onde a subjetividade seria transformada (Featherstone e Burrows 12). *Syndrome* pertence a esta tradição discursiva e problemática de uma homogeneização do humano, o que reitera o sujeito humanista como padrão generalizado e universal, o que é lido por Ferrando (37) como um “corpo neutro”. No entanto, para Braidotti (26), esta “normalidade” racial é masculina e branca, e é este apagamento da diversidade que encontramos em *Syndrome*, mas também nos filmes portugueses *Solum* e *RPG*. No primeiro, a personagem *Collector* é um ciborgue de fisionomia humana, pele mais pálida e os seus olhos têm um tom azul brilhante e não-humano. Descreve-se como um programa produzido por uma raça extraterrestre cuja aparência e modo de falar têm o propósito de facilitar a comunicação entre as espécies. Nesse sentido, a visão externa da humanidade é representada por um homem branco.

No filme *RPG* os processos raciais jogam-se de modo mais profundo e ao nível da biopolítica (Braidotti 90), porque a genética e a mediação tecnológica desnaturalizam-na. No enredo, personagens de diferentes culturas têm as suas consciências transferidas para outros corpos, hibridizando traços de humanidade como aspetos corporais, mentais e culturais. A voz, timbre, articulação e sotaque deixam de ser um fator primário na construção racial e perdem-se marcadores que conduzem os ouvintes à escuta estereotipada de uma cultura asiática ou africana. Todos estes corpos ciborgues, à semelhança dos robôs descritos por Benjamin (67), “também são instrumentos que impõem significado ... e por conseguinte ajudam a construir o mundo social”. Neste caso, a racialização está ligada a mecanismos de perceção, como são os seus sentidos da escuta, principalmente porque a música de *RPG* reforça a desumanização dos corpos. Durante a escolha dos seus avatares, corpos reais são mercantilizados e desprovidos de consciência para que possam ser habitados por este grupo social rico. Neste ato, expõe-se no ecrã o modo como o inumano, na era do capitalismo avançado, permite à tecnologia “misturar-se com a carne em graus de intrusão sem precedentes” (Braidotti 109). Isto revela um desejo da parte de todos os intervenientes por se ligarem a uma padronização corporal, porque ainda que culturalmente sejam diversos e únicos, todos os corpos jovens são caucasianos e representam a “imagem sagrada do igual” (Haraway 263). A música, que até este ponto no filme era melódica e dominada por instrumentos de orquestra, adquire uma predominância eletrónica e rítmica. Na repetição de um padrão sónico, o seu teor artificial imprime nos corpos humanos uma propriedade maquinaal, como se fossem opções no interior de uma loja de venda de produtos.

Visões apocalípticas de um futuro “pós-biológico” para a raça humana, como poderiam ser lidas estas propostas, são criticadas por Hayles (6). A autora explica que devemos pensar nas ações em termos do “nós”, de uma entidade coletiva e plural ao invés do “eu” uniformizado do humanismo racional. No ciberpunk lusófono, uma alternativa positiva para a hibridização é através da viragem para o antropoceno e de uma reconfiguração no relacionamento dos sujeitos pós-humanos com o seu complexo habitat. Braidotti (81) chama isso de “becoming-earth”, e no filme *Aparelho voador a baixa altitude*, os Z.O.T.E. são seres que nascem de mulheres humanas só que são rejeitados e vivem excluídos da sociedade por possuírem deformidades. Os sujeitos cegos e recetivos a cores fluorescentes têm uma sensibilidade e ligação ao meio expressa na banda do som. Os seus movimentos lentos são acompanhados por uma multiplicidade de assobios e frequências agudas

contínuas e em reverberação, mostrando nesta cacofonia acústica a ligação entre a sua identidade não-unitária e o meio.

Outro exemplo que explora o contínuo da natureza e cultura nos corpos, desta vez através da realidade virtual, é o filme *Interface*. O que move o protagonista a construir uma tecnologia digital que conecte a sua subjetividade com outras temporalidades e espaços é o facto de considerar que a raça humana é destrutiva contra si e contra os não-humanos. A personagem é construída como um “geo-sujeito” (Braidotti 81) porque tem uma consciência ecológica e pretende usar as tecnologias pós-humanas para salvar o planeta e os seus habitantes. Ao expressar estes seus sentimentos, ouvimos a primeira música eletrónica do filme, sincronizada com o momento em que, através do seu computador, uma versão um ano mais velha comunica consigo a partir do futuro. No clímax do filme, a realidade virtual apresenta uma nitidez de sons e imagens de um espaço verdejante, agora com o propósito de operar na comunhão entre natureza e cultura. Se incluirmos a realidade virtual do filme *Solum* nesta discussão e a analisarmos por esta perspetiva, os dois ciberespaços propõem uma reconfiguração do conceito de humanidade, agora relacional e ligada ao ambiente. Em suma, os sons e imagens de uma natureza-cultura constroem geo-sujeitos quando o contexto de apocalipse social produz uma consciencialização.

O apocalipse social, nas suas variegadas transições entre natureza e cultura, realidade e virtualidade, passado e futuro, revela ser um espaço de reconfigurações. Através de uma relação ecológica com o meio e suas tecnologias sónicas diegéticas e não-diegéticas, surgem geo-sujeitos de um “becoming-earth”. Com o aparecimento de “espécies cruzadas” (Haraway 179), outra possibilidade para o ciborgue é tornar-se um “becoming-animal” (Braidotti 79). No filme *Mutant Blast*, a raça humana sofre mutações nos corpos aquando de um evento nuclear. Na relação simbiótica de um continuum entre humano e não-humano, um dos aspetos da metamorfose é a incorporação de qualidades animais como o aspeto ou a forma de comunicar. Uma personagem que aparece no final do filme é um golfinho antropomórfico samurai que comunica através de um fraseado sónico característico destes animais, mas, em outro exemplo, a lagosta Jean-Pierre adquire a linguagem humana. No seu conjunto, os casos referidos nesta secção demonstram que o ciberpunk lusófono usa a tecnociência dos seus sons e imagens para aplicar um modelo continuum natureza-cultura e incorporar uma forma de “pan-humanidade” (Braidotti 11). Porque a voz, no seu timbre e capacidade de ser diálogo, é um traço de humanidade usada nestas obras, a próxima secção discute de modo mais detalhado o seu papel.

Voz-corpo: Objeto, acusmática e relacional

No apocalipse social a voz adquire conotações simbólicas se perder uma parte significativa da sua faculdade da fala. Se, nos audiovisuais, é certo que a tendência é para a presença de uma fala teatral (Chion 171) porque o diálogo tem funções dramáticas, psicológicas, informativas e afetivas, no ciberpunk lusófono, à semelhança de outras formas de ficção científica, esta pode ser igualmente poética e musical. Ao discutir a música instrumental, Weber (xv) aponta a sua capacidade para atravessar o “abismo dos intermundos” e tornar-se um “marcador pós-apocalíptico por excelência”. Parte deste fenómeno está ligado com a capacidade de a música unificar diferentes planos no cinema (Chion 47) e, como a voz pode produzir uma identificação (DeNora 165) com uma personagem no ecrã, a sua ausência torna o significado da música instrumental mais ambíguo. Nesta secção, ao invés de assumirmos esta divisão clara, pretendo demonstrar como vários exemplos da ficção lusófona aproximam sons instrumentais e vocais no contínuo pós-humano voz-corpo.

O apocalipse social subentende um evento de transição vinculado a uma perceção chocante de que a voz também faz parte. Dolar (4) apresenta o termo “voz objeto” quando esta não transmite uma mensagem nem desperta fruição estética. Nesta aceção, é produtora de um distúrbio e dissonância cognitiva porque passa a ser entendida mais como matéria do que fonte da linguagem. No filme *Caminhos magnétykos*, as conotações negativas do regime capitalista autoritário democraticamente eleito entram em conflito com a apresentação de um telejornal onde o jornalista expressa a sua alegria com as palavras “viva Portugal, bom dia Portugal”. A cena constrói uma paisagem sonora cacofónica porque a voz ecoa, repete-se, sobrepõe-se, perde a sua lógica narrativa e funciona como mais um elemento do tecido musical. A música instrumental em guitarra e baixo elétricos tocam um padrão simples e repetitivo de intensidade mais elevada que o diálogo, conferindo à cena um teor surreal. Com este jogo de uma voz que perde a sua inteligibilidade, existe uma fala da emanção (Chion 177) que é apenas uma silhueta, uma propriedade sónica que a torna mais um objeto na cena. Nesse sentido, a voz do jornalista adquire duas conotações particulares: é a representação do apocalipse social e da sociedade distópica que se vive em Lisboa. O outro sentido é que na presença de uma técnica de chiaroscuro verbal (Chion 178) que em alguns momentos nos permite compreender o significado das palavras, torna-se uma manifestação sónica da lusofonia.

Neste processo de desumanização a voz desloca-se do corpo que a emana. No exemplo referido, a fala tem a sua fonte visualizada, mas o processo de extensão e multiplicação não só confere um carácter de objeto, como faz com que este flutue pelo espaço, “a informação perde o seu corpo” (Hayles 2). Chion (72) chama de voz acusmática aquela que é ouvida de forma incorpórea, criando um mistério a respeito da entidade ou local que a emite. Ao perder o seu corpo, é igualmente um objeto que se dissemina no espaço, o que se aproxima da voz pós-humana ouvida à distância através de um dispositivo tecnológico como o telefone (Braidotti 59). No ciberpunk lusófono são vários os exemplos da voz acusmática que, à semelhança dos efeitos do hibridismo, têm impactos significativos na aceção de identidade não-unitária ciborgue e na discussão da humanidade.

Um efeito problemático da separação entre a voz e o corpo é a promoção de uma transcendência. No ciberpunk lusófono a sublimação da voz pode ser sinónima de uma tecno-transcendência (Braidotti 97), fruto da tradição cibernética que passa para a ficção científica (Hayles 7). O fenómeno é cego em termos da raça porque perpetua um determinado tipo de corpo em detrimento dos outros (Short 36–37) ou, em última instância, elimina-o completamente. Desta forma, limitam os indivíduos que cabem na categoria de humanidade, como verificamos no videojogo *Syndrome* quando o artefacto que contaminou a nave procura absorver todos os corpos e proceder a um estado de não-humanidade. A narrativa explicita um desejo social de ultrapassar a mortalidade através dessa intervenção tecnológica, aspeto referido por Short (163) como algo característico de narrativas com ciborgues. A evidência de que o artefacto simboliza um receio social de ser absorvido pela tecnologia é ilustrada quando Jimmy revela ser essa entidade. Após uma explosão na nave o protagonista encontra a sua antiga medalha e recupera a memória. Nesse momento a voz que comunica com ele durante todo o jogo desvela ser o artefacto e o seu timbre humano modifica-se informaticamente para soar mais eletrónico. A partir daí e até ao final, sempre que o antagonista comunica a sua voz oscila entre o agudo e o grave, o feminino e o masculino, mostrando que tem uma identidade não-unitária ciborgue. Apesar do potencial sónico pós-humano dessas vozes acusmáticas, devemos recordar que Jimmy/artefacto força os humanos a transcender através da sua tecnologia, produzindo uma higienização dos corpos para uma igualdade.

Na aceção que considero ser positiva, a voz pós-humana é musical, simbólica, com ligações dinâmicas a um ou mais corpos humanos, e incorpora outros elementos sonoros na ideia de voz. Em *Caminhos magnétykos*, durante um telefonema o design sonoro torna-se a “voz” que fala com o empresário.

Do outro lado da linha encontra-se Donald, mas o áudio-espetador não ouve uma voz humana, esta é substituída por uma trovoadas intensa e reverberada que indica o caráter perturbador da personagem. Aqui, ao invés de expressar de modo evidente uma diferença entre voz e eco, que Short (122) aponta como a diferença entre os humanos “originais” e os ciborgues que os copiam, só nos é dado a ouvir o eco materializado pela tecnologia. Nesta técnica, o filme antropomorfiza a tecnologia só que através de uma voz objeto.

Para o discurso pós-humano a maquinaria não é apenas uma extensão antropomórfica das capacidades humanas nem a sua representação. Nesta visão, a voz estabelece associações com as máquinas, procurando variegadas afinidades (Haraway 121) que são canalizadas também pela música. No filme *Interface*, o dispositivo que o protagonista constrói é o “becoming-machine” de Braidotti (89–90), uma simulação que opera a ligação íntima e mútua entre humanos e não-humanos. Ademais, se aplicarmos o conceito a várias tecnologias do ciberpunk lusófono, nomeadamente aos momentos em que sujeitos pós-humanos se ligam a ciberespaços nos filmes *Interface*, *RPG* e *Solum*, verificamos que as suas vozes adquirem um timbre eletrónico. Em primeiro lugar, isso é uma manifestação das suas qualidades ciborgues, porque o timbre acústico das suas vozes representa a humanidade e a distorção eletrónica a intervenção tecnológica. Contudo, o facto de existir um composto sónico híbrido, ao invés de duas fontes sonoras distintas e separáveis, sugere a interpenetração entre os organismos e a tecnociência. Num gesto de reflexividade (Hayles 8), as alterações informáticas que são componentes não-humanas da voz “original” tornam-se parte do sistema que geram, delineando um espectro voz-corpo que é “tornar-se máquina”, um processo de reconfiguração que não fixa uma identidade e produz múltiplas lusofonias.

O expoente máximo destas subjetividades pós-humanas produzidas por meio da voz é quando implodem a construção racial em diversas direções e sem negar os seus corpos. Lavender III (186) explica que a transferência de personalidades para diferentes corpos cria uma identidade tecnológica onde a carne perde o seu significado. Apesar de eu considerar que o seu significado não se perde, apenas é transformado, encontro validade na sua ideia de “etnicidades tecnologicamente derivadas”, porque isso reconhece as experiências raciais dos sujeitos pós-humanos. Em *RPG* o uso de biotecnologia molecular é o que permite a transferência de informação de um cérebro para o outro, fazendo com que se possa habitar demais corpos à escolha. Apesar dos problemas implícitos e já referidos a respeito deste processo, dois aspetos positivos são de salientar. O primeiro é que as vozes continuam ligadas a corpos concretos, o que muda é a constituição de ciborgues que tornam literal

o coletivo pós-moderno “desmontado e remontado” (Haraway 164). O segundo aspeto é que apesar de os protagonistas tentarem ocultar as suas propriedades étnicas, raciais e culturais para derrotarem os seus oponentes, estas permanecem ainda que sob uma forma fantasma. Uma das regras do jogo em que se encontram é que têm de assassinar alguém e, depois, identificar o corpo original a que pertence. Uma vez mais, apesar de os ciborgues de personalidades transferidas serem ecos de um original, existem pontos de contacto entre a voz e o corpo.

O último potencial semiótico da voz que pretendo salientar é a sua componente ecocrítica. No mundo empírico, as plantas e outros objetos são mudos, só que “a voz da sua destruição é ventríloqua” (Pettman 94). Dito por outras palavras, ouvimos a sua voz objeto nos sons da sua destruição, aquando gritos de sofrimento, sendo por definição um vínculo simbólico. Considerando que os eventos do apocalipse social significam a existência de catástrofes, os sons que estas produzem são vozes ventríloquas de determinadas componentes humanas e não-humanas. Em 3%, a bomba que explode com a ilha dos habitantes ricos é uma manifestação sónica da destruição da ecologia local, das suas plantas, animais e humanos, e uma voz da força coletiva dos habitantes do continente brasileiro. Pela mesma lógica, as explosões que erradicam a nave em *Syndrome*, o ecossistema do planeta terra em *Solum*, e a ponte 25 de Abril no filme *Caminhos magnétykos* são marcadores sónicos da extinção. Através da presença da bomba, tal como explica Lins (25), “a multidão é convocada a agir como manifestação sonora, como uma polifonia”, é a voz objeto e no objeto está a voz desse grupo social. O filme *Mutant Blast* é paradigmático desse aspeto por meio das bombas nucleares que atingem Portugal e provocam uma onda de poeira radioativa que afeta o país. Considerando que os humanos e animais atingidos pela radiação sofrem transformações genéticas semelhantes, então, a intervenção pós-humana aquando deste evento apocalíptico é a voz ventríloqua das suas entidades humanas e não-humanas.

Geologia-vida: Ecologias acústicas da cidade tecnocientífica

Até agora a discussão do ciberpunk lusófono esboçou dois aspetos dos seus apocalipses sociais. O primeiro é que a presença de realidades compósitas entre o físico e o virtual pressupõe a manifestação de sonorizações e corporalidades híbridas. O segundo é que as vozes disseminadas nestes espaços pós-humanos são incorpóreas e a sua qualidade de objeto tem implicações para a noção de humanidade, principalmente se tiverem, ou não, vínculos relacionais com as suas fontes. Face a estes dois tópicos de expressão artística, importa agora

discutir as implicações que os contínuos de natureza-cultura e voz-corpo têm para a construção de sociedades apocalípticas. Atendendo à tese que adiantei anteriormente, de que o ciberpunk lusófono elabora um contraponto entre o passado histórico lusófono e a imaginação futurista, esta secção discute a reconfiguração do espaço urbanístico e o modo como os significados da sua ecologia acústica operam no contínuo geologia-vida.

Dada a complexidade acústica das paisagens urbanas, é necessário um modelo teórico que as trate. Na proposta de Carlos Alberto Augusto (24) a partir dos estudos de som, esta pode ser dividida entre a geofonia dos “sons da natureza”, a biofonia dos “seres vivos” e a antropofonia que diz respeito aos “objetos feitos pelo Homem [sic], às máquinas ou à comunicação humana”. Uma das insuficiências desta proposta é a terceira componente, pelo seu viés humanista do *antropos* que conduz à subsunção do não-humano. Adaptando a divisão para uma perspectiva pós-humana, considero pertinente ter como modelo analítico as ideias de geofonia, zoefonia para as entidades com vida, como sugere Braidotti (134), e tecnocientifonia para pensar nas redes de transferência de conhecimento e de objetos nas sociedades (Bauchspies, Croissant e Restivo 8). Os três conceitos são operativos e funcionam, tal como tudo o que tem vindo a ser discutido, no interior de um espectro contínuo que agora pode ser entendido do geral para o particular. A geofonia é uma categoria macroestrutural que implica a complexidade de fenómenos da ordem do planeta e das suas forças e energias, a tecnocientifonia é meso estrutural e a zoefonia é microsossial, ao nível das suas entidades vivas, das mais complexas às mais simples.

Uma cidade tecnocientífica do ciberpunk lusófono tem a particularidade de criar pontos de contacto com a totalidade do espectro das paisagens sonoras supramencionadas. Por exemplo, no ambiente surrealista de *Caminhos magnétykos*, a zoefonia do rugido de um animal sincroniza-se com o aparecimento do empresário, agora na sua noite de núpcias em Lisboa. Os preparativos para o envolvimento sexual com a sua mulher ligam o ambiente íntimo e doméstico a um encontro selvagem. Outra forma é a mistura de zoefonia em *Mutant Blast*, que devido ao artefacto tecnocientífico da bomba criou uma hibridização das espécies. Agora, a cidade de Almada tem na sua paisagem sonora golfinhos que comunicam com humanos e ao transportar sons de outros mamíferos e espécies marinhas as suas ecologias acústicas criam ciborgues no plano auditivo.

Ouvir o contínuo geologia-vida encaminha-nos para os planos de virtualidade que conectam os protagonistas com outros espaços e temporalidades. Na articulação entre a realidades sociais de um antes e do após

o apocalipse, encontra-se o conceito de simulação. Quer simule um corpo ou um espaço (Featherstone e Burrows 2, 10), a ideia pressupõe a impossibilidade de separação entre o plano da ação e o da potência. No filme português *Solum*, a ilha em que os participantes disputam um jogo de vida ou morte é revelada, tal como um evento apocalíptico que remove o véu que cobre o mundo, que se trata de uma simulação. Por se tratar de um espaço artificial produzido por tecnologias digitais, a presença de ruídos e múltiplos padrões sonoros dissonantes indica à audiência o campo da virtualidade. Quando uma das participantes desiste da prova e aciona um artefacto tecnocientífico, o seu corpo é atravessado por linhas que, em sincronização com um efeito sonoro, indicam a sua morte digital. Se, para 3%, a ecologia acústica auxiliava na percepção de classes sociais distintas, em *Solum* o som é pós-humano, constrói um sujeito embrenhado nesta ilha de natureza-cultura.

Recorde-se que é através de artefactos tecnocientíficos que *Solum* reconstituiu a ilha da Madeira, *RPG* um bairro em ruínas no Seixal e *Mutant Blast* uma situação medieval no castelo de Almourol na Vila Nova da Barquinha. Em todos estes exemplos, um passado lusófono é trazido ao presente do enredo para que os modos de produção imponham uma nova paisagem sonora (Augusto 29) ligada ao tecnocientífico. Não obstante, a geofonia da água e vento e a zoefonia de pássaros são para estes casos uma representação sónica de um contexto idílico a que os seres humanos já não têm acesso no mundo real. Ainda que, no caso de *RPG*, este esteja em ruínas, é aqui que através de corpos mais jovens os sujeitos pós-humanos se envolvem em momentos sexuais. Neste caso, assim como no sonho medieval de *Mutant Blast*, são espaços virtuais com uma paisagem sonora para ações eróticas (DeNora 102).

Nos apocalipses sociais a cidade é o espaço de excelência, ainda que esta permaneça invisível por trás desta realidade virtual. No caso de a ação ocorrer no ciberespaço, a paisagem sonora eletroacústica é um subproduto do funcionamento dos equipamentos (Augusto 82). Veja-se por exemplo a forma como as frequências eletrónicas do surgimento e desativação dos hologramas, ou da eletricidade que cobre a muralha, penetram na geofonia de *RPG*. O espaço diegético deste Portugal no ano de 2013 nas ruínas do Seixal está desenhado para assegurar o controlo social (Short 61), e a acústica é um testemunho desse exercício de poder pois aparecem para sinalizar a morte dos jogadores. O mesmo acontece com *Solum* e o ruído da tecnocientifonia que destrói o corpo da jogadora que desiste da prova, como referido anteriormente.

Outra particularidade da virtualidade em operação no espaço urbano é a intervenção dos sons no tecido social. Na curta-metragem *Recife frio* a cidade

brasileira de Recife representa uma situação de êxodo da população. Um narrador explica que ao chegar à cidade deparou-se com a ausência de pessoas. Nesta obra lusófona a combinação entre o documentário e a ficção constroem a mesma ligação entre a imaginação e o registo histórico. Ao som do “Segundo movimento” da *Sétima sinfonia* de Ludwig van Beethoven, em volume baixo e pouco intrusivo para a descrição, o narrador explica que o projeto arquitetónico de construções “humanas e generosas” de Armando de Holanda para o nordeste brasileiro fora impossível. Ainda antes de surgirem as alterações climáticas, já existe um urbanismo agressivo e repetitivo, “nesta desordem, o elemento humano foi achatado e as ruas ficaram inóspitas”. Por conseguinte, “vimos casas, cada uma mais deserta do que a outra”, num cenário que expressa contornos do deserto apocalíptico. O silêncio na cidade é um prenúncio da voz ventríloqua dos efeitos das alterações climáticas. Com o aumentar da intensidade da música, é revelado que o ecossistema da sociedade é o interior das lojas dos centros comerciais. Estas estruturas arquitetónicas complexas comprimem os corpos, aprisionam-nos e afastam-nos dos sons da cidade, como podemos verificar pela desumanização da imagem que torna a reprodução lenta, desarticulada e sem som diegético. A presença da música sinfónica convoca-nos a “pensar ‘sinfonicamente’” (DeNora 55), porque a forma em tema e variações traz para a imagem a grandiosidade orquestral que comenta, ironicamente, as multidões desarticuladas, ao mesmo que a repetição melódica realça os seus hábitos de consumo desenfreado que têm impactos significativos no ecossistema.

Quando a música é diegética e torna-se parte integrante da paisagem sonora ouvida no ciberpunk lusófono, a sua presença pode assinalar uma forma de resistência ao apocalipse social que se vive. Durante uma procissão festiva levada a cabo no continente pobre da série *3%*, a cantora trans Liniker aparece como atriz e interpreta a música “Preciso me encontrar”. As passagens cantadas “deixe-me ir preciso andar / Vou por aí a procurar / Sorrir pra não chorar” mostram a luta deste grupo social mais desfavorecido que, com uma tecnocientifonia menos eletrónica e digital do que os ricos da ilha, usa instrumentos de percussão para acompanhar a cantora. O estilo musical é samba, característico do Brasil e, além desta ligação histórica e cultural ao espaço lusófono, na letra ela diz que quer assistir ao sol nascer, ver as águas do rio, e ouvir os pássaros. No gesto pós-humano, Liniker está inserida na geologia-vida do processo de “becoming-earth”, ligada com a geofonia e zoefonia do seu país.

No filme *Caminhos magnétykos* a representação audiovisual num momento de loucura do protagonista é reveladora dos vários aspetos discutidos

em todo este artigo. Por um lado, a sua música está presente no quotidiano ainda que devido à situação o seu protagonista não a ouça de forma atenta (DeNora 50). Por outro, os seus marcos sonoros possuem informação relevante e “revelam sobre a biodiversidade, equilíbrio e desequilíbrio dos diferentes ecossistemas” (Augusto 81–82). Enquanto vagueia pelas ruas de uma Lisboa deserta e noturna, a personagem questiona-se se não estará louca pois fala constantemente sozinha. Após proferir estas palavras, começam múltiplas sobreposições de planos, filtros de cor intensa, marcos históricos da cidade e planos de detalhe da sua cara. A cena é unificada por um fado instrumental, a que se sobrepõem sons metálicos de um elétrico de Lisboa e do elevador de Santa Justa, o ruído do *drone* que o sobrevoa e controla, e de outros objetos de fonte desconhecida e vozes objeto impercetíveis que forçam a personagem a tapar os ouvidos. No geral, a tecnocientifonia dos objetos, os marcadores históricos e culturais de Lisboa e a presença de uma zoefonia acusmática e sem mensagem evidente, constrói um espaço lusófono apocalíptico de loucura, isolamento e controlo social. Ao mesmo tempo, o estilo surreal e a ausência de teleologia narrativa produzem um espaço de virtualidade que reconfigura a paisagem sónica portuguesa e liga-a simultaneamente ao passado do fado e ao futuro do *drone*. No uso do fado nas ruas de Lisboa, e do samba no continente brasileiro de 3%, os imaginários apocalípticos sociais demonstram a cultura como forma de resistência. Em suma, as paisagens sonoras que criam uma condição relacional entre as cidades tecnocientíficas e as paisagens sonoras do planeta, dos artefactos e da vida, demonstram que no contínuo geologia-vida estão predicadas realidades ciborgues que conectam organismos e ecossistemas.

Conclusões: Lusofonias ciberpunk

O apocalipse social lusófono proporciona objetos artísticos que através de narrativas cognitivamente estranhas constroem sujeitos pós-humanos e processos ciborgues. Regressando às perguntas de partida, conclui-se que as ecologias do apocalipse estão ligadas à interpenetração de sons da geologia, do tecnocientífico e da vida em geral, permitindo assim o surgimento de entidades processuais que se “tornam-terra”, “tornam-máquina” e “tornam-animal”. Os elementos da lusofonia são produzidos, por um lado, pela presença de sons e marcadores que conduzem ao quotidiano português, salientando-se as representações de cidades reais e de elementos do património como o elevador de Santa Justa. Por outro, existe um espaço auditivo distópico que representa por meio da ecologia acústica as vozes e os silêncios dos corpos, sublinhando

a sua transposição para o simulacro, o questionamento de marcadores raciais, processos ventríloquos e, em última instância, sugerindo a morte e destruição dos seres e do planeta. Em Portugal o silêncio está ligado ao medo e ao autoritarismo por ser sinónimo do poder do Estado Novo, do silenciamento de outras culturas e porque “com o silêncio estamos perante uma realidade nova” (Augusto 59). No ciberpunk lusófono, o espaço apocalíptico criado por tecnologias de repressão fica também associado a uma ausência de som através de um processo de tornar literal o silenciamento das subjetividades.

O filme *Solum* é ilustrativo do impacto que o silêncio pode ter. Quando a protagonista se vê no interior de um ciberespaço branco e amplo, a paisagem sonora é construída através de um conjunto de sons de ambiência de baixo nível que estabelecem uma relação de oposição com os sons anteriores e posteriores. Existe um silêncio relativo que é construído por uma frequência pulsante muito baixa e quase inaudível. A personagem expressa a intensidade do momento exclamando que a situação é demasiado para ela, enquanto olha em redor, perdida e exacerbada pelas suas sensações. O ciborgue *Collector*, agora em voz acusmática, refere-se ao espaço como “this, me”, indicando que é a causa do silêncio incómodo. Outros exemplos expressam ideias semelhantes: em *Caminhos magnétykos* o silêncio é repressor visto que Lisboa tem um governo fascista com recolher obrigatório; a perda da capacidade de linguagem no caso do videojogo *Syndrome*; a substituição da comunicação humana pela animal no filme *Mutant Blast*; e, no limite, o silenciamento dos corpos que se tornaram recipientes para onde as subjetividades dos ricos são transferidas, de que é exemplo o filme *RPG*, complexificam ainda mais o poder do silêncio. Dito por outras palavras, considero que não se trata apenas de um silenciamento da zoefonia das sociedades lusófonas, mas antes que o apocalipse social revela a possibilidade de outras formas de expressão sonora dos seus sujeitos pós-humanos. Para concluir, a lusofonia, com a sua etimologia no conceito de *fonos*, passa a exprimir a noção de línguas, vozes e de sons portugueses na sua aceção mais lata. A pluralidade de vozes, esta “polifonia lusitana” ciberpunk, está na aceitação de que em realidades tecnocientíficas e pós-humanas é possível comunicar através da língua, da fala, da música, do design sonoro, do ruído e até por via do silêncio, pois a meta comunicação diz-nos que é impossível não comunicar.

Obras citadas

Aguilera, Pedro, realizador. *3%*. Netflix Studios, 2016–2020.
Alle, Fernando, realizador. *Mutant Blast*. Alle Films, 2018.

- Almeida, Ana Paula. “A produção cinematográfica na Madeira no início do século XX: O exemplo da Madeira Film e da Empresa Cinegráfica Atlântida.” *Cinema em português: XI jornadas*, Labcom, 2018, pp. 113-128.
- Augusto, Carlos Alberto. *Sons e silêncios da paisagem sonora portuguesa*. Fundação Francisco Manuel dos Santos, 2014.
- Bauchspies, Wenda K., Jennifer Croissant, e Sal Restivo. *Science, Technology, and Society: A Sociological Approach*. Blackwell, 2006.
- Benjamin, Ruha. *Race after Technology*. Polity Press, 2019.
- Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Polity Press, 2013.
- Cesteiro, Ricardo, programador principal e escritor. *Syndrome*. Bigmoon Entertainment, 2016.
- Chion, Michel. *Audio-vision: Sound on Screen*. Columbia UP, 1994.
- Costa, Pedro Camacho. “João César Monteiro ou o moderno prometeu: Considerações sobre o sagrado, o cinema e a figura do monstro.” *Cinema em português: XII jornadas*, Labcom, 2020, pp. 151-167.
- DeNora, Tia. *Music-in-Action: Selected Essays in Sonic Ecology*. Routledge, 2011.
- Dolar, Mladen. *A Voice and Nothing More*. MIT Press, 2006.
- Featherstone, Mike, e Roger Burrows. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. SAGE Publications, 1995.
- Ferrando, Francesca. *Philosophical Posthumanism*. Bloomsbury, 2018.
- Ferreira, Ermelinda Maria Araújo. “Presença da ficção científica em Portugal: O embate entre Fernando Pessoa e José Saramago.” *Revista do CESP*, vol. 29, no. 41, jan.–jun. 2009, pp. 89–122.
- Ferreira, Francisco, realizador. *Anywhere*. JackBackPack, 2014.
- . “‘It’s Entirely Possible to Write ‘Architecture Fiction’ Instead of ‘Science Fiction’’: Ficção e arquitetura, realidades do cinema.” *Atas do VI Encontro anual da AIM*, AIM, 2016, pp. 54-60.
- Filho, Kleber Mendonça, realizador. *Recife frio*. CinemaScópio Produções, 2009.
- Haraway, Donna. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, 1991.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. U of Chicago P, 1999.
- Kellner, Douglas. “O apocalipse social no cinema contemporâneo de Hollywood.” *MATRIZES*, vol. 10, no. 1, 2016, pp. 13–28.
- Lavender III, Isiah. *Race in American Science Fiction*. Indiana UP, 2011.

- Lins, Arthur. “Branco sai, preto fica: A música como potência do comum multitudinal.” *Atas do IX Encontro anual da AIM*, AIM, 2019, pp. 19-28.
- Macedo, António de, realizador. *Os emissários de Khalôm*. Cinequanon, 1987.
- Malhado, André. “A música na construção de práticas representacionais e estereotipadas do pós-humano em audiovisuais.” *Cinema e outras artes IV: Diálogos e inquietudes artísticas*, Labcom, 2021, pp. 165-190.
- Monteiro, João César, realizador. *Fragmentos de um filme esmola*. Centro Português do Cinema, 1972–1977.
- Morgado, Diogo, realizador. *Interface*. SLX Productions, 2020.
- . *Solum*. SLX Productions, 2019.
- Navarro, Tino, e David Rebordão, realizadores. *RPG*. MGN Filmes, 2013.
- Nordlund, Solveig, realizador. *Aparelho voador a baixa altitude*. Filmes do Tejo, 2002.
- Pêra, Edgar, realizador. *Caminhos magnétykos*. Persona Non Grata Pictures, 2018.
- Pereira, Ana Catarina. “Aparelho voador a baixa altitude, ou uma das raras incursões do cinema português pela ficção científica.” *Atas do II Encontro anual da AIM*, AIM, 2013, pp. 464-473.
- Pettman, Dominic. *Sonic Intimacy: Voice, Species, Technics (or, How to Listen to the World)*. Stanford UP, 2017.
- Queirós, Adirley, realizador. *Branco sai, preto fica*. Cinco da Norte, 2015.
- Reis, Carlos. “A ficção portuguesa entre a Revolução e o fim do século.” *SCRIPTA*, Belo Horizonte, vol. 8, no. 15, 2º sem., 2004, pp. 15–45.
- Rodrigues, Carlos MF, e Paula Mota Santos. “A cidade e o som: Revisitação sonorizada de Douro, faina fluvial.” *Atas do IV Encontro anual da AIM*, AIM, 2015, pp. 188–201.
- Sales, Michelle. *Em busca de um novo cinema português*. Labcom, 2010.
- Short, Sue. *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. Palgrave Macmillan, 2005.
- Szendy, Peter. *Apocalypse-Cinema: 2012 and Other Ends of the World*. Fordham UP, 2015.
- Urbano, Luís. “A arquitetura dos filmes de António de Macedo.” *Cinema em português: VIII jornadas*, Labcom, 2016, pp. 41-54.
- Weber, Samuel. “Foreword: One Sun Too Many.” *Apocalypse-Cinema: 2012 and Other Ends of the World*, edição de Peter Szendy, Fordham UP, 2015, pp. ix–xx.