

Capturadas e Mediadas: As paisagens sonoras dos recursos naturais e não-humanos no cinema de ficção distópica em Portugal

André Malhado

NOVA FCSH, CESEM-IN2PAST, Portugal
andremalhado@fcs.unl.pt
<https://orcid.org/0000-0002-1691-868X>

RESUMO Neste artigo, defendo que, no cinema em Portugal, o subgénero distópico é um dos repertórios onde animais, plantas, fungos, microrganismos e recursos naturais, considerados parte do mundo natural, são não só capturados, mas também mediados por tecnologias digitais. Através de um quadro teórico-metodológico interdisciplinar, adaptado a uma abordagem musicológica, esta pesquisa analisa cinco filmes produzidos no século XXI: *Real Playing Game* (2013), *Mutant Blast* (2018), *Solum* (2019), *Interface* (2020) e *Mar Infinito* (2021). O objetivo é compreender os processos compositivos e estéticos do som e da música, bem como o seu papel na representação do mundo natural no cinema distópico. A pergunta que se coloca é: como é que as paisagens sonoras das entidades e recursos naturais contribuem para os debates culturais atuais sobre o Antropoceno e a crítica ecológica? Para responder a esta questão, realizo uma análise audiovisual e discursiva, complementada por entrevistas com realizadores, compositores e sonoplastas. Esta investigação demonstra que existe um discurso cinematográfico contraditório assente, por um lado, numa arte realista que é lida como um “cinema nacional”, uma vez que a ação ocorre em localizações geográficas do país. Por outro lado, encontramos traços de uma estética antirrealista, pois os dispositivos tecnológicos dentro da narrativa transformam esse mundo natural, tornando-o um instrumento de crítica social e pós-humana. O som e a música desempenham um papel determinante nesse contexto. Durante a rodagem, a gravação e a reprodução sonora criam um ambiente reconhecível, ancorando a cena num espaço que é familiar ao espectador. Todavia, a composição musical, nem sempre seguindo as convenções da ficção científica internacional, modifica o sentido do mundo natural, tornando-o mais cómico, poético ou político. Em resumo, esses filmes, na sua maioria, reagem criticamente à tendência geral do antropocentrismo, colocando o mundo natural como protagonista.

PALAVRAS-CHAVE Paisagem sonora; representação não-humana; cinema em Portugal; mediação tecnológica.

Introdução

Ao observarmos o panorama audiovisual português, e em particular a filmografia das últimas décadas, nota-se uma lenta inversão da tendência “naturalista”, que evita entrar nos géneros fantásticos e de ficção científica. É meu intuito expandir aqui uma reflexão que iniciei anteriormente (Malhado 2022), quando identifiquei um filão estético incomum, não obstante progressivamente mais presente, de ficções distópicas com a tónica nos meios e personagens tecnológicos. Ao fazê-lo, o universo lusófono – onde se inclui não só Portugal como o Brasil – tem vindo a questionar o que numa outra investigação nomeei de “contínuos de geologia-vida, natureza-cultura e voz-corpo” (Malhado 2022, 215). Esta ficção cinematográfica adquire destaque no cenário nacional durante o século XXI. Nela, o mundo natural representa um passado histórico português, idílico e romântico, a que os personagens das sociedades futuristas já não têm acesso, ainda que o desejem (Malhado 2022, 228).

Neste artigo proponho explorar como o cinema de ficção distópica utiliza as tecnologias da diegese para capturar, mediar e transformar os animais, plantas e recursos naturais. À semelhança do que outros autores fizeram com repertórios internacionais (Szendy 2015; Morton 2013; Whittington 2007), interessa-me discutir como a música e o som do cinema, neste caso português, participa nos debates culturais sobre o Antropoceno e a crítica ecológica. Foco-me em cinco filmes: *Real Playing Game* (2013), de Tino Navarro e David Rebordão; *Mutant Blast* (2018), de Fernando Alle; *Solum* (2019) e *Interface* (2020), ambos realizados por Diogo Morgado; e *Mar Infinito* (2021), realizado por Carlos Amaral. Defendo que, nestes cinco casos, o mundo natural não se limita a ser capturado pela câmara porque a sua mediação tecnológica, na diegese, expressa dois temas: questiona as dinâmicas de poder entre humanos e não-humanos e utiliza marcadores geográficos de Portugal para simbolizar preocupações ecológicas globais.

Sendo predominantemente qualitativa e ancorada em estudos sobre música, som e *media*, esta investigação tem dois objetivos centrais: escrutinar a importância dos fenómenos sonoros e musicais para a configuração do mundo natural no cinema e perceber que configurações ecológicas são construídas nas narrativas fílmicas em Portugal. Para tal, inicio a discussão com um panorama do tema em Portugal, partindo de uma revisão da literatura entrecruzada com breves apontamentos analíticos sobre obras que, apesar de se encontrarem no género de ficção

científica distópica, atribuem ao mundo natural um papel determinante. Depois, proponho análises audiovisuais dos filmes em estudo, cruzando-as com entrevistas recolhidas *online* e outras, realizadas por mim, aos seguintes profissionais: Antoni Maiovvi (2024), compositor do filme *Mutant Blast*; Pedro Marques (2024), compositor do filme *Real Playing Game*; André Ferreira (2024), operador de som no filme *Solum*; e Carlos Amaral (2024), realizador do filme *Mar Infinito*.

A ficção científica distópica no cinema em Portugal: aproximações ao objeto de estudo

Os animais, plantas, fungos, microrganismos e recursos naturais pertencem ao que aqui defino como mundo natural. Os elementos do mundo natural têm uma presença abrangente e difusa no cinema em Portugal. O filme *Os Verdes Anos* (1963), dirigido por Paulo Rocha, é frequentemente considerado o marco inicial do “novo cinema moderno”. Influenciado pela *nouvelle vague*, explora a interseção entre a urbanidade e o primitivismo rural (Sales 2010, 157). O mundo natural não é, por conseguinte, algo alheio a este meio artístico.

O que se segue é, por essa razão, uma aproximação introdutória e panorâmica à presença do mundo natural no cinema de ficção sob o rótulo de distopia. Adoto a definição de distopia de Mariano Paz (2020, 299) como uma narrativa que descreve uma sociedade ficcional apresentada como pior do que aquelas existentes quando o filme é concebido. O meu foco está em explorar como essas visões pessimistas e negativas do futuro utilizam a música e o som para representar e transformar os significados e valores do mundo natural. Esta enquadra-se, em formas mais ou menos explícitas, no que Timothy Clark designou de “cli-fi”, i.e. ficção climática ou de alterações climáticas que recorre a “estereótipos culturais, cenários distópicos ou apocalípticos, com o foco quer em desastres ambientais futuros, tais como inundações devastadoras ou desertificação, quer em regimes eco-fascistas, tiranias corporativas ou sociedades colapsadas” (Clark 2015, 78-79, minha tradução).

Os filmes distópicos aqui em estudo atribuem aos elementos do mundo natural protagonismo, o que em si representa uma continuidade relativamente a abordagens cinematográficas anteriores, neste caso, a duas. Aqueles que definimos, por razões operativas, como “filmes documentais” ou “de reportagem” trazem um ponto de vista local,

“naturalista”, por vezes até preocupado com a construção da “portugalidade”. São exemplos dessa abordagem os produtos audiovisuais desenvolvidos pela Madeira Film, durante a década de 1920, que tanto serviram para propagandear Portugal no estrangeiro como colocar em cena locais emblemáticos da região: “as vindimas em Câmara de Lobos, as quedas de água entre a Ponta do Sol e a Madalena do Mar, o Arco da Calheta, as casas campesinas com telhado de colmo, o túnel do Rabaçal, as quedas de água do Risco e das Vinte e Cinco Fontes, um velho típico, a igreja e a vila da Calheta” (Almeida 2018, 116-117).

A segunda abordagem prende-se com a referencialidade do mundo natural que, de forma algo paradoxal, pretende provocar tensões entre a estética realista, que garante aos espectadores a possibilidade de continuar a identificar o que está a ser representado, por exemplo, uma árvore ou um animal, e uma ética antirrealista, que recusa este entendimento meramente literalista (Sampaio 2013, 475). Desse modo, os recursos naturais, as plantas e outros elementos são manuseados como atores sociais e políticos que, mais do que fabricar um cenário, “embelezar” ou situar uma narrativa distópica, adquirem o propósito de crítica social.

Na década de 1980, a ficção distópica desperta a atenção dos cineastas portugueses. Continuando os temas que havia começado com *Os Abismos da Meia-Noite*, em 1984, o cineasta António de Macedo apresenta, no filme *Os Emissários de Khalôm* (1988), um grupo de investigadores que desenvolve um projeto de viagens no tempo para impedir uma iminente guerra nuclear. O realizador, que sempre teve um fascínio pela ficção científica e pelas técnicas publicitárias (Urbano 2016, 48), utiliza-as em estreita relação com o mundo natural. Entre os elementos distópicos e futuristas da narrativa encontra-se a publicidade da TLC (The Transworld Lightshelter Corporation), que vende um produto que manipula o ambiente natural envolvente e constrói uma bolha protetora de luz vaporizada que protege os cidadãos de catástrofes ambientais.

Não é de estranhar, então, que as últimas duas décadas do século xx marquem tanto o arranque desta ficção distópica como o de uma certa sensibilidade ecológica na sociedade portuguesa. Em 1991, Portugal deu os primeiros passos para se conectar à Internet, aproximadamente na mesma época em que o Partido Ecologista Os Verdes foi fundado, em 1982, e a Sociedade Portuguesa de Ecologia surgiu, em 1995. Estando as tecnologias e as preocupações com o meio ambiente simultaneamente

na agenda pública de fim do século, são as componentes sociais que começam a afetar a ficção cinematográfica. Contudo, só no século XXI é que podemos finalmente identificar um repertório audiovisual a elas dedicado.

Nesta reflexão panorâmica é possível sublinhar temas que têm sido abordados pelos cineastas e identificados na literatura académica. Os microrganismos sob a forma de doenças, vírus e mutações genéticas são um dos mais frequentes. No filme *Aparelho Voador a Baixa Altitude* (2002) da realizadora Solveig Nordlund, baseado no conto de J. G. Ballard, expõe-se um futuro distópico onde a humanidade sofre modificações genéticas e as mulheres passam a dar à luz seres mutantes. Estes formam uma nova espécie, os Z.O.T.E., cuja presença no filme é, como o lê Ana Catarina Pereira (2013, 473), um “apelo humanista” que procura “estabelecer novos limites, valores e ideais, consciencializando sobre a diferença, o respeito e a integração de todas e todos”. No filme, a Z.O.T.E. Carmen é cega, sensível à cor verde fluorescente e foi segregada pela sociedade, o que a mostra estar próxima de outros animais, apesar de o filme acabar por estabelecer que isso representa um estágio evolutivo da espécie humana (Pereira 2013, 466). Facto é que as mutações também podem ser lidas enquanto um pós-antropocentrismo (Braidotti 2013) que aproxima, não sem os seus perigos, os humanos a outras espécies.

Figuras desta índole mostram o quanto a cinematografia portuguesa adota uma “subjetividade híbrida” construída por manipulações biotecnológicas dos corpos (Cascais 2022, 68). Nestas perspetivas pós-humanas lida-se com entidades “humana-animal”, portanto asseguram-se aproximações ao não-humano, onde também aí o mundo natural é ator e espaço de transformação. Entre os autores que o notam na filmografia portuguesa encontra-se António Fernando Cascais (2022, 68), quando insiste na pertinência do trabalho artístico do cineasta João Pedro Rodrigues. Andrija Filipović (2022, 55-56, minha tradução) refere que as paisagens sonoras deste cineasta fornecem duas possibilidades expressivas: produzem “efeitos de reterritorialização da subjetificação/paisagificação” ou “realiza[m] desterritorializações ao abrir as linhas de fuga em direção a meios além do sujeito/organismo”. Cascais e Filipović não abordam *Fogo-Fátuo* (2022), o filme mais distópico e futurista do realizador. A narrativa inicia-se em 2069, quando um rei velho e moribundo (Alfredo) recorda as suas experiências de vida como bombeiro. O que desperta a sua memória é a criança que está ao

seu lado, que o leva a cantar *Uma Árvore, Um Amigo*. A música, escrita por Carlos Paião, em 1984, para uma interpretação de Joel Branco, pertence desde então a um repertório musical infantil em Portugal. A canção enraíza/territorializa Alfredo, o rei moribundo, à sua génese real por meio da mata que lhe pertence e onde trabalhara enquanto bombeiro. Ao mesmo tempo, a hipotética qualidade juvenil permite ler na homossexualidade que brota em Alfredo um rejuvenescimento e humanização mediados pelo mundo natural. Afinal de contas, com a personificação da árvore, tanto a música como a narrativa encetam um simbolismo onde plantas e humanos são equiparados.

Os agentes criativos têm, assim, vindo a estabelecer traços estéticos que perpassam a cinematografia portuguesa e são guiados por modos específicos de representar o mundo natural nas narrativas distópicas. De um lado, encontramos as paisagens que indicam que o espaço da ação representa Portugal. Do outro, os recursos e entidades naturais enlaçam-se aos tópicos de crítica social e pós-humana veiculados pelas narrativas de uma forma simbólica. Os próximos filmes situam-se em larga medida num certo equilíbrio entre ambos.

A representação sonora e musical do mundo natural na cinematografia distópica em Portugal: cinco estudos de casos

Proponho que se considere os casos em estudo como representativos de uma abordagem cinematográfica “nacional”, assim como é defendida por Daniel Ribas e Paulo Cunha (2017). Primeiro, porque a organização da estrutura produtiva nestas empresas é em grande medida local. Os recursos humanos e técnicos encontram-se, quase todos, em Portugal, e o modo de conceção cinematográfica tem dependido de um suporte económico providenciado por Portugal. *Solum* foi parcialmente financiado pela marca Açores Certificado pela Natureza, que pretende não só promover internamente a diversidade e os valores afetos aos recursos naturais da região mas também fomentar a produção de conteúdos exportáveis com retorno económico (Marcas Portuguesas 2023). Por seu turno, *Interface* teve um orçamento mais reduzido e foi monetariamente apoiado pelo Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA). Estes dois filmes foram produzidos pelo estúdio audiovisual SLX Productions. *Mutant Blast* foi produzido pela empresa cinematográfica independente norte-americana Troma Entertainment e também recebeu financiamento de instituições portuguesas, incluindo o ICA, O Gato

Culto e o Alright-Creative Studio. Já o filme *Mar Infinito* contou com a participação da empresa de produção cinematográfica Bando à Parte e recebeu o apoio do ICA e da NOS Lusomundo. Por último, *Real Playing Game*, produzido pela MGN Filmes, teve o seu financiamento assegurado pelo FIRCART.

(1) Jean-Pierre e Dolphinman: o caso de Mutant Blast

Mutant Blast é um filme de ação, comédia e ficção científica realizado em 2018 por Fernando Alle. No enredo, uma empresa que faz experiências com supersoldados, lança duas bombas nucleares que explodem num centro urbano e transformam todos os humanos e animais da área em mutantes. O compositor Antoni Maiovvi (2024) afirma que existem dois grupos de instrumentos que, timbricamente, definem os personagens: os sintetizadores produzem sons industriais que representam os supersoldados e os instrumentos acústicos encontram-se associados aos mutantes.

Jean-Pierre (João Vilas), uma lagosta de corpo antropomórfico e habilidade para falar francês, é responsável por protagonizar a cena em que o filme assume decididamente a sua posição ecológica. Transcrevo uma tradução do francês facultada pelas legendas do filme, em que Jean-Pierre (um não-humano) crítica o modo destrutivo e arrogante com que os humanos lidam com os animais e o meio ambiente:

Só porque nós, as lagostas e os outros animais, não temos a vossa tecnologia... não quer dizer que sejamos menos inteligentes! Além disso, nós somos muito inteligentes. Ao contrário dos humanos, que se autodestroem com guerras inúteis... e destroem o planeta que habitam, assim como os animais que os rodeiam, com exceção dos animais que vocês acham fofinhos.

O breve carácter sério que o filme assume nesta cena sem música é rapidamente subvertido quando Jean-Pierre diz que os únicos animais salvos são os golfinhos, aqueles que os humanos acham “fofinhos”, quando, na verdade, são, e cito, uns “filhos da puta”. Então, o plano de câmara muda para uma falésia junto ao mar e desce até à água com uma música misteriosa, feita de vocalizos femininos de qualidade aterrorizadora, que introduz um personagem encapuçado. De camisola e capuz aparece Dolphinman, que descobre a cabeça e fixa a câmara, emitindo o seu som pulsado de golfinho.

Maiovvi concentrou-se na emoção necessária a cada cena, ignorando conscientemente que estava a lidar com animais. Na sequência que introduz o golfinho, o estilo musical tinha como objetivo dramatizá-lo e destacá-lo. Quanto à lagosta, a música procurou sempre aumentar a empatia do espectador, levando-o a comover-se com a morte do animal no final da história (Maiovvi 2024). Um momento evidente ocorre durante um diálogo entre Jean-Pierre e Carlos (Mário Oliveira), outro humano que passa por uma metamorfose, quando discutem a morte e a humanidade. A música que acompanha essa cena é conduzida por um dulcimer, uma cítara de mesa, sem escala, cujas cordas de aço são percutidas através de baquetas. Na opinião do músico (Maiovvi 2024), o instrumento é historicamente representativo “do povo”, mas também possui uma intimidade espacial e dinamismo.

A lagosta, com o seu caráter emotivo e afinidade com o povo, contribui para o humor pretendido pelo filme. Contudo, desempenha um papel simbólico que é reforçado pela música, porque se torna uma voz ativa no enredo, em particular pelas suas nuances ambientalistas. Os humanos e os animais que sofreram metamorfoses por causa da biotecnologia são colocados no mesmo plano pelo compositor, que diz existir um confronto entre o governo e a população mutante, algo que sente ser uma projeção distópica do seu receio perante o crescimento da ideologia fascista na atualidade (Maiovvi 2024).

(2) As profundezas da água: o caso de *Mar Infinito*

Mar Infinito é um drama de ficção científica, realizado e escrito por Carlos Amaral, em 2021. A narrativa segue Miguel (Nuno Nolasco), que tenta piratear o programa de seleção de candidatos para viagens interplanetárias. A Terra é retratada como um lugar hostil, quase desprovido de natureza, enquanto o planeta desejado por Miguel, Próxima, é abundante em água e lama. Nesta história, a humanidade, após séculos de capitalismo, esgotou os seus recursos e agora viaja em busca de um propósito existencial, em vez de riquezas materiais. Ao contrário do processo criativo mais habitual, foi a música do compositor Miguel Santos que inspirou o realizador:

A ideia é que a água, não só é vida, é também a ponte onírica entre os dois planetas. Acho que queria algo nostálgico que me fizesse sonhar com uma viagem, mas ao mesmo tempo ter saudades do local de onde parti. Sempre com

aquela sensação de se estar a flutuar/boiar. A música devia passar essa sensação. E acho que até foi o Miguel que me passou isso a mim. A música do genérico “Besmirched” é anterior ao filme e inspirou-me a escrevê-lo. Portanto, acho que aqui foi a música que fez a imagem e não o inverso. (Amaral 2024)

O filme desafia a estrutura narrativa linear. Nele, Miguel e, posteriormente, Eva (Maria Leite), por quem ele se apaixona, transitam fluidamente entre planos aquáticos e outros que revelam o cosmos ou a vida em Próxima. Para o realizador, toda a história é um sonho de Miguel, que é enfatizado pela qualidade etérea da banda sonora e por pistas fornecidas pela sonoplastia. A identidade sonora do filme são os registos graves, produzidos por meio de melodias sintetizadas, pedais constantes no baixo e uma equalização que elimina os agudos. Bernardo Bento, artista de *foley* e editor de som, contribuiu também com um som *surround* 5.1 e estereofonia. No desfecho, o simbolismo musical e a sonoplastia ambiente reforçam a sugestão de que Miguel está em viagem, suspenso em hibernação dentro de água, com uma mistura de som subaquático e vibração de um foguete, “quase como o som dentro de um útero”, afirma o realizador (Amaral 2024).

As cenas no planeta Próxima foram capturadas na ria de Aveiro. Posteriormente, a cápsula espacial e o abrigo onde Pedro se encontra com um colega foram adicionados em pós-produção digital. Nesse mundo, apenas a água e a lama prevalecem, pois, segundo o cineasta, o planeta está em estado primordial de vida. Por essa razão, o estilo musical do filme evolui ao longo do tempo. Inicialmente, os pedais graves refletem a inquietação da viagem; já no desfecho, uma melodia aguda ecoa poeticamente. Esta escolha musical é uma clara homenagem ao filme *Blade Runner* (1982), como o próprio realizador reconhece (Amaral 2024).

(3) Rescrever as leis naturais do universo: o filme *Real Playing Game*

O filme *Real Playing Game*, também conhecido como *RPG*, é uma obra de ficção científica realizada por Tino Navarro e David Rebordão em 2013. A narrativa acompanha Steve Battier (Cian Barry), um magnata rico, que, num futuro distópico, decide participar em jogos de simulação nos quais as consciências são transferidas para corpos jovens e atraentes. O filme inicia-se com uma sequência filmada na Fundação Champalimaud, onde Battier escolhe o nível do jogo desejado: as ruínas

de uma antiga cidade, agora coberta por plantas, localizadas em Portugal, no ano de 2013. A maior parte das filmagens ocorreu nessas ruínas, especificamente no antigo Hotel Muxito, no Seixal, que atualmente está envolto em vegetação e árvores de diferentes tipos. David Rebordão, durante uma entrevista disponível no YouTube (VHS Podcast 2015), mencionou que, por questões orçamentais, o elemento de videogame foi colocado em segundo plano. Por isso, as cenas durante o jogo são realistas, tanto em termos sonoros quanto visuais, seguindo uma abordagem semelhante à posteriormente adotada em *Solum*.

Segundo o compositor Pedro Marques (2024), a ausência de elementos futuristas no filme é o que justifica a sonoridade acústica da música, ainda que esta tenha sido produzida através de instrumentos virtuais que simulam esses timbres. Na sua perspectiva, a música não só acompanha os eventos do filme como estabelece uma ligação emocional entre o espectador e os personagens, ao mesmo tempo que estrutura a narrativa. Quando questionado sobre se a sua música incorporava algo que representasse o mundo natural, o músico respondeu: “a música representa a natureza orgânica e natural do ser humano” que quer “controlar tanto a sua vida que até quer escrever por cima das leis naturais” (Marques 2024). A música ajuda a reforçar o discurso de que estes seres humanos acreditam que com a tecnologia são capazes de alterar os princípios fundamentais que regem o universo e a existência, uma postura contrária à que é adotada em *Mar Infinito*.

Curiosamente, o compositor reconhece que a sua abordagem vai contra a tendência musical comum na ficção científica internacional (Malhado 2022), afirmando que “ultimamente [n]os filmes de ficção científica – a música não é temática, é textual, ou seja, fala duma atmosfera, mas não dum sentimento, não tem uma melodia. Eu quis fazer uma melodia porque havia um sentimento presente nesta decisão de tentar viver tudo ao mesmo tempo, até a vida que não é nossa” (Marques 2024). Apesar de o discurso do compositor não revelar explicitamente uma intenção de representar musicalmente os elementos naturais presentes nas ruínas, a “organicidade” do ser humano é reforçada pelo ambiente mais natural das cenas. O mundo natural que “invade” este espaço desolado e destruído contrasta com o futurismo elegante e minimalista da cenografia na Fundação Champalimaud.

(4) Açores, catástrofes ambientes e extinção humana: o filme *Solum*

Solum foi realizado por Diogo Morgado, que escreveu o argumento em cooperação com o irmão, Pedro Morgado. Com cinematografia de Rodrigo Tavares e um trabalho de som da responsabilidade de André Ferreira e Mapez, *Solum* teve um elenco misto, onde contracenam atores portugueses, brasileiros e de outras nacionalidades. Na narrativa, o que começa por ser um *reality show* com oito participantes, que necessitam de sobreviver sozinhos em pontos distintos de uma ilha, transforma-se numa história pelo destino do planeta. Lentamente, o espectador vai recebendo pistas de que tudo é, na verdade, um jogo de realidade virtual feito com um pequeno grupo de sobreviventes da quase extinção da humanidade, após uma série de catástrofes ambientais. A “prova” na ilha está a ser orquestrada pela inteligência artificial Collector, fabricada por extraterrestres e incumbida da tarefa de conceder uma segunda oportunidade à humanidade. O vencedor desta edição do concurso é um *solum* – pois fica subentendido que existiram outros – e será um dos escolhidos para a jornada de reconstituição do meio ambiente e de repovoação do planeta.

Além de ser um dos poucos filmes que se assume e é publicitado em Portugal como uma obra de ficção científica, *Solum* teve como particularidade, e diria até como argumento de venda, o facto de ser rodado nas cinco ilhas dos Açores: São Miguel, Terceira, Faial, Pico e Flores.¹ Os planos terrestres e aéreos das paisagens naturais abundam, e nelas se destacam as estruturas geológicas, relevos, solos e tanto a água que os rodeia como os ribeiros por onde os personagens atravessam. André Ferreira (2024), um dos principais responsáveis pela captação do som, diz numa entrevista que gravaram sons de riachos, lagos, o vento nas árvores e a vegetação. Esses sons foram mantidos na sua forma original, isto é, à exceção de ajustes nos níveis de intensidade, não houve qualquer tratamento em pós-produção áudio.

No primeiro ato, a narrativa apresenta cada personagem através da sua “nova” rotina na ilha, dando-nos uma ideia do que pretendem fazer para sobreviver. A passagem para o segundo ato dá-se a partir de um dos concorrentes, que se principia numa caça aos seus colegas com um arco e flechas.

¹ A este respeito refira-se a curta-metragem *O Fauno das Montanhas* (1926), na qual Manuel Luís Vieira faz o fantástico fauno perseguir uma jovem que participa numa expedição para encontrar espécies ornitológicas na ilha da Madeira. Sobre esta obra, Ana Paula Almeida (2018) aponta precisamente o seu caráter de “postal audiovisual” dos recursos naturais da Madeira.

O filme utilizou 12 faixas de música do catálogo Premium Beat, conforme está listado na ficha técnica apresentada no fim do filme. Dessas, quatro simbolizam o mundo natural: *Billion Stars*, *Flow*, *The Dark Skies* e *Usual Suspect*. *Billion Stars* é uma música de carácter épico que introduz os participantes em diferentes cenas no início do filme. A harmonia, conduzida pelas cordas, metais e percussão, atribui à ilha uma qualidade maravilhosa e magnífica. *Flow* é o tema associado à protagonista, Carol (Catarina Mira). Esta música põe o filme em analepse, mostrando uma criança correndo numa área verdejante, presumivelmente a própria protagonista. A faixa reaparece noutras cenas, nomeadamente quando Carol menciona que a sua melhor amiga de infância era uma planta e quando acorda no mundo real e é levada pela Collector para fora da nave, onde observa o estado atual do planeta Terra. A melodia lenta e a atmosfera criadas pelas texturas eletrónicas conferem uma qualidade calmante, estabelecendo a harmonia que a protagonista tem com o mundo natural.

As músicas *The Dark Skies* e *Usual Suspect* estão associadas à destruição do mundo natural e à sua simulação tecnológica. A primeira é utilizada quando Collector caminha por um terreno devastado em direção a uma cidade em ruínas e, mais tarde, reaparece quando os personagens são perseguidos na ilha. A nota do piano reiterada na música confere uma tensão dramática e mistério às situações. Por outro lado, a intensidade e dinamismo das cordas, metais e percussão da orquestra sinalizam o perigo associado ao desafio a superar na ilha, isto é, ao jogo de realidade virtual.

Na opinião do sonoplasta André Ferreira (2024), os sons da natureza e das tecnologias digitais estabelecem um contraste neste filme, “retratam um mundo fictício de como a realidade deveria ser vs. a realidade de um mundo criado digitalmente”. Distintamente, o significado musical construído pela faixa *Usual Suspect* torna bastante evidente a relação de continuidade que existe entre o mundo natural e as tecnologias digitais apresentadas na diegese. O tema unifica planos entre a natureza e os dispositivos tecnológicos da nave espacial. Por exemplo, a faixa liga os planos do espaço sideral, da destruição do planeta Terra, do interior da nave e do antagonista na ilha quando prepara o seu ataque. Ao contrário das músicas anteriores, que utilizam orquestra, *Usual Suspect* possui uma instrumentação de sintetizadores, contrabaixo elétrico e percussão, o que está mais alinhado com a significação da tecnologia na ficção

científica internacional (Malhado, 2022), neste caso, associando-a também ao mundo natural.

Na teoria do Antropoceno, o ser humano é considerado uma força geológica cujas ações são decisivas no planeta (Clark 2015, 1). *Solum* questiona-o, mostrando não só os aspetos positivos como as consequências negativas que tal poder acarreta. Analisemos a cena em que a entidade não-humana Collector expõe a Carol um registo audiovisual das causas catastróficas que levaram à destruição ambiental e quase extinção da humanidade nesta narrativa. Nela se observam excertos sequenciais sem relação lógica entre si e cortes abruptos entre planos de incêndios florestais, degelo, seca extrema, cheias, tornados e um mapa a partir do espaço com o nível de aquecimento global. Além de outras imagens de menor relevância para o argumento aqui em curso – como os teatros de operações militares e episódios de guerra –, é de destacar como a dado instante há um plano do incêndio florestal de Pedrógão Grande, em 2017, gravado por um automobilista que atravessava uma estrada com colunas de fogo em ambas as margens.

A edição sonora adiciona ruído branco para sublinhar o facto de serem gravações de reportagens televisivas. Não é feito um esforço para o ocultar, dada a comparência dos rodapés de alguns telejornais, incluindo o som de água a correr, de fogo crepitante e de vento a vários quilómetros por hora. É de interesse sublinhar as locuções que interrompem a paisagem sonora com fragmentos que ora alertam para os problemas ambientais ora defendem que o aquecimento global é uma “farsa”, como o afirmou o ex-presidente dos Estados Unidos da América, Donald Trump, durante um discurso que é citado nesta cena.

Face ao exposto, proponho que se considere a paisagem sonora híbrida, composta por materiais dos mundos natural e artificial, como uma espécie de “hiperobjeto”, enquanto “coisas que em relação aos humanos são massivamente distribuídas no tempo e no espaço” (Morton 2013, 1, minha tradução). O investigador Timothy Clark (2015, 31, minha tradução) concebe até uma variante acústica, na medida em que “é possível imaginar um som tão penetrante que poderia reorganizar a nossa estrutura interna e resultar na nossa morte”. Partilhando da mesma opinião, embora direcionando a questão para o ecocinema, Peter Szendy (2015, 102, minha tradução) convoca a noção nietzschiana de que “ver é sempre ver o abismo”, e confere à música no cinema – e eu estenderia a toda a sua paisagem sonora – a aptidão de atravessar “o abismo dos intermundos”.

(5) Covid-19, natureza simulada e o prenúncio do fim do mundo: o filme *Interface*

Interface é um filme escrito e realizado por Diogo Morgado, com cinematografia de André Rijo, e mistura e sonoplastia de Fred Pêgo. O enredo acompanha Raul (Diogo Morgado), um programador informático com fortes convicções, que vê na pandemia de covid-19 o culminar dos desastres sociais e climáticos que, para si, mais não são do que o prenúncio do fim do mundo. Se Raul os vê como uma condenação e o destino merecido da humanidade, a sua companheira Edna (Cláudia Semedo) acredita no dever de cada um em contribuir para um futuro melhor. Confinado à sua casa, Raul prossegue o seu projeto de transcendência para o ciberespaço, estimulado pela crença de que este é o caminho da salvação. A dado momento, um desconhecido pirateia o seu computador e tenta transmitir-lhe uma mensagem, e essa comunicação anónima dá a entender que o conhece e observa. Raul acaba por terminar o projeto, mas não sem antes perceber que, na verdade, havia sido contactado por uma versão mais velha de si próprio. Num gesto de esperança, o seu “velho eu” tenta dizer-lhe que o caminho não é o isolamento digital, pois a covid-19 não extinguirá a humanidade. O filme termina com Raul no jardim exterior, onde à luz do dia se mostra que a pandemia foi ultrapassada.

O *trailer* é um formato relevante para discutir o papel da paisagem sonora, visto que sintetiza, num curto período, o sentimento de desespero de Raul quanto ao estado do mundo natural no exterior. Inicia-se com uma sequência curta de planos do informático ao computador e passa para a transmissão televisiva de reportagens da TVI. Cheias, filmagens a partir de um barco que navega no que parece ser um rio rodeado de árvores, pessoas a serem resgatadas de inundações, etc. Em rodapé, uma das notícias indica: “mau tempo no leste dos EUA. Tempestade Cristobal atinge costa da Louisiana e causa inundações”. Na locução, a montagem editada e desconexa apresenta rapidamente um conjunto de desastres naturais onde é possível distinguir afirmações como “doenças da China”, “tempestades”, “está a aquecer”. Depois da pontuação audiovisual, que captura a atenção do espectador, Raul desliga por fim a televisão e, ao espelho, afirma desesperado: “não vale a pena, estamos todos condenados”.

Mais pela sua ausência do que presença, o mundo natural é nesta narrativa um catalisador que motiva o protagonista a desenvolver um dispositivo tecnológico, a dita interface, que, na verdade, se trata de uma

falta, porque Raul vive em confinamento no seu apartamento onde os traços do não-humano são esporádicos. Estes irão surgir como um elemento do exterior que se quer alcançar – e que consegue, de facto, quando por fim aparece no jardim onde termina o filme – mas o que é mais impactante é a simulação digital da natureza.

Nos poucos momentos em que *Interface* dá pistas sobre o teor do projeto de Raul, é apresentado ao espectador um mundo digital que se vai progressivamente tornando mais real. As marcas da sua artificialidade inicial verificam-se na simulação do corpo pixelizado de Raul e na sua voz sintetizada. Porém, tais características são suplantadas na última cena apresentada no interior deste ciberespaço, onde a realidade exhibe uma elevada definição sonora e visual. Raul aparece, agora, em perfeita comunhão com as plantas verdejantes transmitidas. Esta mensagem ecológica reconhece o potencial das tecnologias para preservar o planeta e melhorar a qualidade de vida dos seus habitantes (Malhado 2022, 222). No entanto, também pode ser vista como uma forma de isolamento e de escapismo, pois limita-se a preservar e a transmitir digitalmente os sons e os materiais do mundo natural.

Na verdade, esta forma ambígua de encarar o contributo das tecnologias digitais na vida íntima e, em termos mais latos, na sociedade e no planeta é a mensagem que retorna uma e outra vez ao longo dos materiais promocionais do filme: “só há um de dois caminhos”. O realizador considerou-o como um “contributo” e “alento” para a sociedade portuguesa numa época de Covid (Morgado 2020), daí que tenha considerado indispensável encontrar um meio para o fazer chegar ao público durante o confinamento. Mesmo não tendo sido feito propositadamente para televisão, fez parte da programação do canal TVI do dia 6 de setembro de 2020, às 23h15.

O conflito estruturante é, sem dúvida, provocado pelo coronavírus SARS-CoV-2, que reforça a visão negativa que o protagonista já tinha sobre o impacto das alterações climáticas no planeta. A ideia encontra-se implícita no discurso do cineasta, que vê o conflito como uma variável totalmente imprevisível e que, por isso, conduz o personagem principal a questionar as suas crenças e convicções sobre o mundo (Morgado 2020). Aliás, nessa breve entrevista à TVI, o conceito de “esperança” mostra-se ser o mote da narrativa. Na sua participação no *podcast A Caravana*, o cineasta sente que, em retrospectiva, o vírus pode ter contribuído para algo mais. Por ter sido um momento em que as pessoas foram obrigadas a “olhar para dentro” e a adquirir uma perspetiva

diferente da vida, muitas crianças e jovens depararam-se com uma situação incomum, que pode ter moldado a sua forma de ver a vida e o planeta (Morgado 2021).

Considerações finais

Na literatura atual sobre música, efeitos sonoros e diálogos de filmes, reconhece-se amplamente que as bandas sonoras são construções complexas. No entanto, conforme observado por William Whittington (2007, 4), há uma tendência para naturalizar o som do cinema, percebendo-o como contínuo e inalterado, quando este é inserido num contexto audiovisual que cria uma poderosa sinergia elencada por Michel Chion (1994). Embora o caráter artificial e simbólico das paisagens sonoras eletrónicas e digitais da ficção distópica estivesse documentado e analisado (Malhado 2022; Whittington 2007), outros fenómenos igualmente importantes para o subgénero continuavam pouco evidentes.

Este artigo demonstra que os sons das plantas, animais e recursos naturais, bem como a música que os representa, são veículos de expressão importantes para a ficção distópica em Portugal. Os processos musicais compositivos e a pós-produção sonora são componentes artísticas que procuram desnaturalizar os animais, as plantas, os recursos e os elementos geológicos. Essa desnaturalização ocorre devido às relações que o mundo natural estabelece com as tecnologias presentes na diegese. Os objetivos passam por construir impactos estéticos e discursos concretos. Em *Mutant Blast*, a abordagem musical dos animais coloca-os em pé de igualdade com quaisquer outros personagens, nivelando as relações de poder. O caráter emotivo e íntimo da música, especialmente através do uso de um dulcimer, dá destaque à lagosta que, após ser contaminada por energia nuclear, consegue falar e comunicar o quão destrutivos os humanos são para a fauna e a flora.

De modo mais poético, a captação de um universo sonoro aquático e a sua combinação com a música, em *Mar Infinito*, são representativos da vida, tanto do momento do nascimento quanto do desejo por um futuro melhor noutra planeta. A vida também desempenha um papel central na narrativa de *Real Playing Game*; no entanto, nesta história, a tecnologia questiona a imortalidade. Enquanto em *Mar Infinito* se aceita e se respeita o poder do mundo natural sobre a humanidade, no contexto de *Real Playing Game* procura-se alterar as regras do universo. O filme

apresenta 10 bilionários idosos que compram a possibilidade de entrar nos corpos de jovens num jogo de realidade virtual. Ao contrário da vida tecnológica e luxuosa que os define, escolhem jogar num espaço isolado, destruído e invadido por vegetação, realçando a organicidade que os caracteriza. A música, por meio de pequenas melodias, aprofunda os sentimentos que cada um vive.

Por fim, em *Solum* e *Interface*, os registos televisivos acabam por constituir uma dupla mediação do natural: o cinema apropria-se da televisão quando esta, por sua vez, havia capturado e difundido o seu olhar sobre o mundo natural. Como consequência, a reportagem jornalística que representa ela própria um testemunho factual e um ponto de vista, torna-se o instrumento privilegiado para colocar em diálogo duas características que, como argumentei, fazem parte da ficção científica distópica em Portugal: os marcadores simbólicos e geográficos de Portugal e as preocupações ecológicas globais com a extinção humana e a preservação ambiental.

Os resultados desta pesquisa corroboram as conclusões de Daniel Ribas e Paulo Cunha (2017), que identificaram que, no início do século XXI, a indústria cinematográfica portuguesa não conseguia competir em mercado aberto com os paradigmas industriais estrangeiros. A alternativa económica tem sido o fortalecimento das relações com as instituições de financiamento, que afastam esse repertório das leis do mercado e das pretensões comerciais (Ribas e Cunha 2017, 468). À medida que a ficção distópica se consolida como um subgénero em Portugal, observa-se uma linguagem estética marcada não só por influências internacionais, mas, mais importante ainda, por características locais.

Dominic Pettman (2017, 66) observa que muitos discursos ambientalistas adotam uma retórica paternalista ao conceder “voz” àqueles que não se conseguem representar. Seguindo o mesmo raciocínio, argumentaria que a ficção científica distópica também pode ser vista como antropocêntrica. Nesse contexto, os animais são antropomorfizados e os problemas relacionados com plantas e recursos naturais são expressos, por exemplo, por inteligências artificiais. Embora possa parecer um gesto positivo, Rosi Braidotti (2013, 79) recorda-nos que esta opção confirma a distinção binária entre humano e animal, negando a especificidade do segundo. Assim, a construção cinematográfica de uma voz do mundo natural representa um exercício de influência e poder da humanidade sobre este último.

Contudo, na ficção científica internacional, a ambiência construída a partir do mundo natural desempenha um papel crucial na criação de atmosfera e significado. Para William Whittington (2007, 126), como a base desse género é a ficção utópica, que transporta personagens e problemas contemporâneos para cenários não familiares, os efeitos sonoros do ambiente funcionam como âncoras e pistas geográficas. Os sons presentes na obra passam a ser representativos do território, de acordo com a perspectiva de Michel Chion (1994, 75). Ao situá-los num Portugal distópico imaginário, os filmes alinham-se ao que Mariano Paz (2020) observa como um “cinema de ficção científica europeia”.

Seja por restrições orçamentárias, por preferências estéticas ou pela sensibilidade dos artistas, o mundo natural apresenta-se, também, como um mecanismo mais (anti)realista, prático e economicamente viável, que se integra nas tecnologias futuristas da narrativa. Assim, a captação e a mediação tecnológica dos sons e das imagens do mundo natural têm o potencial de construir um subtexto ecológico, uma das características definidoras do cinema de ficção distópica em Portugal.

Referências

- Almeida, Ana Paula. 2018. “A produção cinematográfica na Madeira no início do século XX. O exemplo da Madeira Film e da Empresa Cinegráfica Atlântida”. Em *Cinema em Português XI Jornadas*, editado por Paulo Cunha, Manuela Penafria, Fernando Cabral e Tiago Fernandes, 113-128. Covilhã: LabCom Books.
- Amaral, Carlos. 2024. Entrevista pessoal. 8 abril de 2024, *email*.
- ARTiria Productions. S.d. “Usual Suspect.” *Premium Beat*. Acesso a 9 de abril 2024. <https://www.premiumbeat.com/pt/royalty-free-tracks/usual-suspect/>.
- Ben Beiny. S.d. “Flow.” *Premium Beat*. Acesso a 9 de abril 2024. <https://www.premiumbeat.com/pt/royalty-free-tracks/flow-3/>.
- Braidotti, Rosi. 2013. *The Posthuman*. Malden: Polity Press.
- Cascais, António Fernando. 2022. “Queer metamorphoses and displacements in the cinema of João Pedro Rodrigues and João Rui Guerra da Mata”. Em *ReFocus: The Films of João Pedro Rodrigues and João Rui Guerra da Mata*, editado por José Duarte e Filipa Rosário, 66-80. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

- Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on screen*. New York: Columbia University.
- Clark, Timothy. 2015. *Ecocriticism on the Edge: The Anthropocene as a threshold concept*. London: Bloomsbury.
- Emmett Cooke. S.d. “The Dark Skies.” *Premium Beat*. Acesso a 9 de abril 2024. <https://www.premiumbeat.com/pt/royalty-free-tracks/the-dark-skies/>.
- Ferreira, André. 2024. Entrevista pessoal. 3 abril de 2024, *email*.
- Filipović, Andrija. 2022. “Phantoms, drifters, and desiring Saints: Landscapes and soundscapes of becoming-queer in the films of João Pedro Rodrigues and João Rui Guerra da Mata”. Em *ReFocus: The Films of João Pedro Rodrigues and João Rui Guerra da Mata*, editado por José Duarte e Filipa Rosário, 53-65. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Maiovvi, Antoni. 2024. Entrevista pessoal. 1 abril de 2024, *email*.
- Malhado, André. 2022. “Apocalypse social audiovisual: Os ciborgues nas paisagens sonoras do ciberpunk lusófono.” *Journal of Lusophone Studies* 7: 214-233.
- Marcas Portuguesas. 2023. “Marca Açores Certificado Pela Natureza®.” Acesso a 13 de janeiro 2024. <https://marcasportuguesas.pt/marca/marca-aco-res-certificado-pela-natureza/>.
- Marques, Pedro. 2024. Entrevista pessoal. 2 abril de 2024, *email*.
- Morgado, Diogo. 2020. “‘Interface’: O novo filme da TVI em que Diogo Morgado é alguém com a moral invertida.” *TVI Player*. Acesso a 13 de janeiro 2024. <https://tviplayer.iol.pt/programa/jornal-das-8/53c6b3903004dc006243d0cf/video/5f55454b0cf2dcf51aae464a>
- _____. 2021. “N’A Caravana com Diogo Morgado #111 Nerd do Espaço, eterno hot Jesus e realização.” *YouTube*. Acesso a 13 de janeiro 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=VCXg9nxxhLo>
- Morton, Timothy. 2013. *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the World*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.

- Paz, Mariano. 2020. “Dystopia redux: Science fiction cinema and biopolitics”. Em *European Cinema in the Twenty-First Century: Discourses, directions and genres*, editado por Ingrid Lewis e Laura Canning, 229-315. Cham: Palgrave Macmillan.
- Pereira, Ana Catarina. 2013. “Aparelho Voador a Baixa Altitude, ou uma das raras incursões do cinema português pela ficção científica”. Em *Atas do II Encontro Anual da AIM*, editado por Tiago Baptista e Adriana Martins, 464-473. AIM.
- Pettman, Dominic. 2017. *Sonic Intimacy: Voice, species, technics (or, how to listen to the World)*. Stanford: Stanford University Press.
- Remember The Future. S.d. “Billion Stars.” *Premium Beat*. Acesso a 9 de abril 2024. <https://www.premiumbeat.com/pt/royalty-free-tracks/billion-stars/>.
- Ribas, Daniel, e Cunha, Paulo. 2017. “Quebrando Tabus: Para uma análise dos modos de produção no cinema português contemporâneo.” Em *Ofícios del cine: manual para práticas cinematográficas*, editado por Pedro Alves e Francisco García García, 453-490. Madrid: Icono14 Editorial.
- Sales, Michelle. 2010. *Em Busca do Novo Cinema Português*. Covilhã: LabCom Books.
- Sampaio, Sofia. 2013. “‘Nós não precisamos de ajuda’: Materialidade e ética em *O Sangue*, de Pedro Costa”. Em *Atas do II Encontro Anual da AIM*, editado por Tiago Baptista e Adriana Martins, 474-486. Lisboa: AIM.
- Szendy, Peter. 2015. *Apocalypse-Cinema: 2012 and other ends of the World*. New York: Fordham University Press.
- TVI Player. 2020a. “TVI – Novo filme da TVI tem Diogo Morgado no papel principal.” Acesso a 13 de janeiro 2024. <https://tviplayer.iol.pt/programa/jornal-da-uma/53c6b2633004dc00624392e1/video/5f54dd6f0cf2b3ce9d34d701>
- TVI. 2020. “Interface.” Acesso a 13 de janeiro 2024. <https://tviplayer.iol.pt/programa/interface/5f491b470cf2dcf51a4e24dd>.
- Urbano, Luís. 2016. “A arquitectura dos filmes de António de Macedo”. Em *Cinema em Português VIII Jornadas*, editado por Frederico

Lopes, Paulo Cunha e Manuela Penafria, 41-54. Covilhã: LabCom Books.

VHS Podcast. 2015. "Review: *RPG – Real Playing Game* (2013) // VHS." Acesso a 9 de abril 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=Epney2pLGMU>.

Whittington, William. 2007. *Sound Design & Science Fiction*. Austin: University of Texas Press.

Filmografia

Aparelho Voador a Baixa Altitude [longa-metragem, digital] Real. Solveig Nordlund. Portugal, 2002. 80min.

Fogo-Fátuo [longa-metragem, digital] Real. João Pedro Rodrigues. Portugal, 2022. 67min.

Interface [longa-metragem, digital] Real. Diogo Morgado. Portugal, 2020. 90min.

Mar Infinito [longa-metragem, digital] Real. Carlos Amaral. Portugal, 2021. 78min.

Mutant Blast [longa-metragem, digital] Real. Fernando Alle. Portugal, 2018. 90min.

O Fauno das Montanhas [curta-metragem, fita] Real. Manuel Luis Vieira. Portugal, 1926. 40min.

Os Abismos da Meia-Noite [longa-metragem, digital] Real. António de Macedo. Portugal, 1984. 110min.

Os Emissários de Khalôm [longa-metragem, digital] Real. António de Macedo. Portugal, 1988. 113min.

Real Playing Game [longa-metragem, digital] Real. Tino Navarro e David Rebordão. Portugal, 2013. 103min.

Solum [longa-metragem, digital] Real. Diogo Morgado. Portugal, 2019. 95min.

Captured and Mediated: Soundscapes of natural and non-human resources in dystopian fiction cinema in Portugal

ABSTRACT In this article, I argue that, in Portuguese cinema, the dystopian subgenre constitutes one of the repertoires in which animals, plants, fungi, microorganisms, and natural resources – considered as part of the natural world – are not only captured but also mediated by digital technologies. Through an interdisciplinary, theoretical and methodological framework adapted to a musicological approach, this research analyzes five 21st century films, namely: *Real Playing Game* (2013), *Mutant Blast* (2018), *Solum* (2019), *Interface* (2020), and *Mar Infinito* (2021). The aim is to understand the compositional and aesthetic processes of sound and music, as well as their role in representing the natural world in dystopian cinema. The question posed is: how do the sonic landscapes of natural entities and resources contribute to current cultural debates on the Anthropocene and ecological criticism? To address this question, I conduct an audiovisual and discursive analysis, complemented by interviews with directors, composers, and sound designers. The investigation demonstrates that there is a contradictory discourse relying, on the one hand, on a realistic art that contributes to its perception as “national cinema”, given the unfolding of the action in geographical locations within the country. On the other hand, we find traces of an antirealistic aesthetic, as technological devices within the narrative transform the natural world, turning it into an instrument for social and post-human critique. Sound and music play a decisive role in this context. During shooting, sound recording and reproduction create a recognizable environment, anchoring the scene in a space familiar to the viewer. Simultaneously, musical composition, which does not always adhere to international science fiction conventions, modifies the meaning of the natural world, rendering it more comic, poetic, or political. In short, these films, for the most part, critically respond to the prevailing trend of anthropocentrism, placing the natural world as protagonist.

KEYWORDS Soundscape; non-human representation; cinema in Portugal; technological mediation.

Recebido a 15-01-2024. Aceite para publicação a 22-04-2024.