

# **As representações audiovisuais do ciborgue: conceptualização e teoria musical**

**André Filipe Cecília Malhado**

**Tese de Doutoramento em Ciências Musicais**  
**(Musicologia Histórica)**  
**(versão corrigida)**

**Março de 2024**

Tese apresentada para o cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Ciências Musicais – ramo Musicologia Histórica, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Paula Gomes-Ribeiro

Apoio financeiro da FCT através de Bolsa de Investigação financiada por fundos nacionais do MCTES

Bolsa FCT: SFRH/BD/145674/2019



## Agradecimentos

Quando era criança, o meu sonho era ser um *scholar*. Nos videojogos de fantasia, essa classe de personagens destaca-se pela sua habilidade para ler, interpretar e utilizar tomos para conjurar magia. À medida que fui crescendo, percebi que não podia usar magia, mas também que a minha atração estava relacionada com o desejo de ser académico. No entanto, assim como nos jogos de estratégia, a verdadeira força de um académico surge quando está cercado por uma equipa de personagens que complementam as suas habilidades. Esta tese não poderia ter sido alcançada sem o apoio desse grupo.

Em primeiro lugar, sou infinitamente grato à Prof<sup>a</sup> Doutora Paula Gomes-Ribeiro. A sua orientação, dedicação e olhar crítico permitiram-me crescer e aprender com cada comentário. Um sincero obrigado pelo apoio científico e pela amizade. Expresso também a minha gratidão ao CESEM e ao Departamento de Ciências Musicais. Agradeço aos seus professores e colegas pelos diálogos e trocas de ideias, e por formarem um ecossistema complexo, dinâmico e rigoroso. Por último, agradeço à FCT pela bolsa de doutoramento.

Um grande obrigado à minha família. Ao Joaquim, que é o meu pilar e porto seguro. Obrigado por desafiáres as minhas (quase) certezas científicas com o teu método de pedagogia da pergunta: “Tens a certeza que é mesmo assim?” Aos meus gatos, Zé e Ming, cujo ronronar me ajudou a adormecer até nos dias mais complicados, em que não sabia exatamente como solucionar um bloqueio na dissertação. E aos Foucaults da minha vida: ao Foucault, o meu enérgico e temperamental lulu da pomerânia, e claro à sua referência (e minha) o Michel Foucault. Sem esquecer, naturalmente, um especial agradecimento aos familiares e amigos que me apoiaram, e a quem fiz *ghosting*... Este documento, de 450 páginas, é a razão pela qual desaparecia sem deixar resto...

Aos participantes que gentilmente partilharam comigo as suas experiências e perspetivas, o meu sincero agradecimento. Obrigado ao Camilo Paredes, James E. Gray, Joan Paüls, Marc Sokpolie, Meindert Kennis, aos que permanecem “anónimos” (vocês sabem quem são!), e aos restantes criadores e apreciadores a partir do qual elaborei este trabalho. Os vossos dados enriqueceram a nossa compreensão e possibilitaram avanços significativos nesta área de pesquisa. Muito obrigado.

Por último, ao meu computador, por ser um fiel amigo em quem pude confiar. Por não se ter rebelado contra mim, apesar de algumas vezes ter tentado destruir a minha tese com ficheiros de Word corrompidos, erros súbitos e atualizações inesperadas. Sim, no meio de tantas máquinas, tu foste o meu ciborgue favorito.

As representações audiovisuais do ciborgue: conceptualização e teoria  
musical

André Malhado

## Resumo

Esta tese explora a centralidade, as funções e a heterogeneidade estética do ciborgue enquanto um modo de expressão cultural. Através de representações audiovisuais produzidas na Europa, o ciborgue estabeleceu um diálogo com as transformações artísticas e digitais ocorridas entre 1999 e 2019. Desde a criação do termo em 1960, o ciborgue tem estado associado a uma série de figuras congêneres que circulam nas artes: autómatos, robôs, inteligências artificiais e os corpos humanos transformados por próteses tecnológicas. Com a consolidação da digitalização, o século XXI definiu-se por um período de circulação de narrativas utópicas e distópicas sobre as possibilidades e riscos das tecnologias computacionais. Nesse contexto, a significação do ciborgue através da música e das artes audiovisuais desempenhou um papel fundamental.

Este trabalho examina 83 audiovisuais nos formatos de vídeo musical, videogame, filmes, curtas-metragens, séries de televisão e *streaming*, e complementa-os com entrevistas, um inquérito e comentários do YouTube. O objetivo é compreender e relacionar as características estéticas presentes nesses conteúdos e os discursos dos agentes que os produzem e consomem. Essa seleção abrange equipas e estúdios associados a Portugal, Espanha, França, Alemanha, Reino Unido, Países Baixos e Rússia. Através de um quadro teórico-metodológico interdisciplinar, adaptado a uma abordagem sociomusicológica construtivista, mobiliza-se os dados para responder às questões: que funções os personagens, dispositivos e mediações tecnológicas exercem nas práticas de produção, disseminação e consumo de vídeos musicais? Que representações são propostas pelos audiovisuais europeus de ficção, e como os seus discursos e valores participam nos debates tecnoculturais das primeiras duas décadas do século XXI?

Nesta investigação demonstra-se que o ciborgue não é apenas um tópico, mas também uma tipologia de figuras e um conjunto de estereótipos comunicativos que desempenham um papel atuante na forma como os músicos conduzem as suas carreiras, e na maneira como artistas e consumidores interpretam e debatem questões contemporâneas. Defende-se que o ciborgue é utilizado para construir personae artísticas, legitimar o valor dos músicos e criar distinções simbólicas em relação ao talento musical que têm para manusear tecnologias digitais. Além disso, serve como um instrumento interpretativo para os consumidores, permitindo-lhes julgar e analisar criativamente o percurso dos artistas, o estado das indústrias musicais e outros fenómenos socioculturais.

O ciborgue é, por conseguinte, uma tecnologia social, conforme proposto por Michel Foucault, porque os criadores e recetores constroem a sua realidade ao utilizar essa figura para atribuir significados e valores a uma série de atividades, experiências e circunstâncias. O impacto cultural do ciborgue é particularmente evidente nos audiovisuais porque, com estas manifestações artísticas, participa ativamente na coprodução de discursos sobre a mediação tecnológica dos corpos, o poder e a agência da música, enquanto elementos que contribuem para a construção de identidades sociais. Na multiplicidade de propostas estéticas que definem este território, existem convenções identificáveis em nichos. As suas características foram responsáveis pela construção de literacias audiovisuais e expectativas associadas ao ciborgue. Nesta dissertação, exploram-se comunidades de gosto no YouTube que, através de determinados vídeos musicais, defendem a adequabilidade de certas músicas e géneros à representação do ciborgue e constroem novas narrativas, modificando os seus conteúdos.

Palavras-chave: música e audiovisuais na Europa, representação musical, ciborgue, tecnocultura, discursos, tecnologia social, vídeos musicais, convenções e expectativas, literacia audiovisual, gosto musical, sociabilidades digitais, sociomusicologia.

## Abstract

This thesis explores the centrality, functions, and aesthetic heterogeneity of the cyborg as a mode of cultural expression. Through audiovisual representations produced in Europe, the cyborg has engaged in a dialogue with the artistic and digital transformations that occurred between 1999 and 2019. Since the coining of the term in 1960, the cyborg has been associated with a range of related figures circulating in the arts: automatons, robots, artificial intelligences, and human bodies transformed through prosthetics. With digital consolidation, the 21st century has been defined by a period of circulation of utopian and dystopian narratives about the possibilities and risks of computational technologies. In this context, the significance of the cyborg through music and audiovisual arts has played a crucial role.

This work examines 83 audiovisuals across formats such as music videos, video games, films, short films, television series, and streaming. Additionally, it supplements these analyses with interviews, a survey, and YouTube comments. The goal is to understand and relate the aesthetic characteristics present in these contents and the discourses of the agents who produce and consume them. This selection encompasses artistic teams and studios associated with Portugal, Spain, France, Germany, the United Kingdom, the Netherlands, and Russia. Through an interdisciplinary theoretical-methodological framework adapted to a sociomusicological constructivist approach, the data is mobilized to answer the questions: What functions do characters, devices, and technological mediations serve in the production, dissemination, and consumption practices of music videos? What representations are proposed by European fictional audiovisuals, and how do their discourses and values contribute to the techno-cultural debates of the first two decades of the 21st century?

This investigation demonstrates that cyborg is not merely a topic but also a typology of figures and a set of communicative stereotypes. The cyborg plays an active role in how musicians shape their careers and how artists and consumers interpret and debate contemporary issues. It is argued that the cyborg is used to construct artistic personae, legitimize the value of musicians, and create symbolic distinctions related to their talent in handling digital technologies. Furthermore, it serves as an interpretive tool for consumers, allowing them to judge and creatively analyze the trajectory of artists, the state of the music industries, and other sociocultural phenomena.

The cyborg is therefore a social technology, in the terms in which it is proposed by Michel Foucault. The music participants construct their reality by using this figure to attribute meanings and values to a range of activities, experiences, and circumstances. The cultural impact of the cyborg is particularly evident in audiovisuals, where it actively participates in co-producing discourses about the technological mediation of bodies, power, and musical agency. These elements also contribute to the construction of social identities. Within the multitude of aesthetic proposals defining this territory, there are identifiable conventions within niches. These characteristics have played a role in shaping audiovisual literacies and the expectations associated with the cyborg. In this dissertation, we explore taste communities on YouTube that, through specific music videos, advocate for the suitability of certain music and genres in representing the cyborg, and construct new narratives, thereby modifying their content.

**Keywords:** music and audiovisuals, musical representation, cyborg imaginary, discourses, social technology, music videos, audiovisual conventions, musical expectations, audiovisual literacy, musical taste, sociomusicology.

## Índice

|                                                                                                                                    |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introdução .....</b>                                                                                                            | <b>1</b>  |
| Problemática e modelo analítico .....                                                                                              | 4         |
| Estrutura.....                                                                                                                     | 12        |
| <br><b>PARTE I: BASES TEÓRICO-METODOLÓGICAS E ENQUADRAMENTO HISTÓRICO .....</b>                                                    | <b>17</b> |
| <br><b>1 Considerações teórico-metodológicas para o estudo da representação audiovisual do ciborgue .....</b>                      | <b>18</b> |
| <b>1.1 Desenho metodológico .....</b>                                                                                              | <b>18</b> |
| 1.1.1 Abordagem e definição dos estudos de caso .....                                                                              | 19        |
| 1.1.2 Processo de análise qualitativa .....                                                                                        | 27        |
| <b>1.2 Revisão de literatura e tratamento dos conceitos.....</b>                                                                   | <b>31</b> |
| 1.2.1 Convenção, expectativa, literacia e gosto.....                                                                               | 31        |
| 1.2.2 Representação musical e audiovisual, discurso e tecnologia social .....                                                      | 40        |
| <br><b>2 Enquadramento histórico-cultural.....</b>                                                                                 | <b>50</b> |
| <b>2.1 Os circuitos de produção e circulação dos audiovisuais na Europa no início do século XXI .....</b>                          | <b>50</b> |
| <br><b>PARTE II: AS FUNÇÕES DO CIBORGUE NOS VÍDEOS MUSICAIS ...</b>                                                                | <b>63</b> |
| <br><b>3 Tópico, tipologia e estereótipos: a centralidade e heterogeneidade do ciborgue nos vídeos musicais do século XXI.....</b> | <b>64</b> |
| <b>3.1 A “vulgarização” do ciborgue: análise dos discursos académicos produzidos a partir das práticas musicais .....</b>          | <b>64</b> |
| <b>3.2 Hacker, avatar, humano reconfigurado, androide e inteligência artificial: as figuras do espectro biotecnológico.....</b>    | <b>73</b> |
| <b>3.3 Influências, motivações e significados: os usos do termo <i>cyborg</i> nos vídeos musicais.....</b>                         | <b>81</b> |
| <b>3.4 Persona ciborgue e o fenómeno do anonimato .....</b>                                                                        | <b>93</b> |



|                                                                                                                                |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>4 Tecno-heróis, festivaleiros e vídeo-jogadores: os marcadores de distinção cultural na editora Spinnin' Records.....</b>   | <b>105</b> |
| 4.1 “World’s leading dance label and community”: breve enquadramento do seu modelo de produção.....                            | 106        |
| 4.2 De “músico de quarto” ao palco principal: o desenvolvimento das carreiras dos DJs .....                                    | 116        |
| 4.3 “Dance Music and gaming are highly interconnected”: os ciborgues das campanhas publicitárias .....                         | 126        |
| 4.4 Habilidade, popularidade, competitividade: o valor das narrativas heroicas e tecno-futuristas .....                        | 135        |
| <br><b>5 Autonomia e heteronomia enquanto padrões de consumo: usar, percecionar e alterar vídeos musicais no YouTube .....</b> | <b>147</b> |
| 5.1 O artista, a narrativa, a sonoplastia: o que capta a atenção dos utilizadores .....                                        | 148        |
| 5.2 O ciborgue na descoberta e construção do gosto por vídeos musicais                                                         | 157        |
| 5.2.1 “We’re not the full robot. We’re kind of cyborgy”: o caso de Muse .....                                                  | 160        |
| 5.3 Os cinco estilos de escrita narrativa dos fãs.....                                                                         | 166        |
| 5.3.1 Reinvenção do argumento .....                                                                                            | 168        |
| 5.3.2 Linguagens transmedia .....                                                                                              | 169        |
| 5.3.3 Referencialidade .....                                                                                                   | 172        |
| 5.3.4 <i>Cosplay</i> virtual.....                                                                                              | 174        |
| 5.3.5 Neologismo.....                                                                                                          | 175        |
| 5.4 Nomadismo, criatividade e intertextualidade coproduzida: as posturas de receção <i>online</i> dos vídeos musicais .....    | 176        |
| <br><b>PARTE III: A REPRESENTAÇÃO DE DEBATES CULTURAIS NOS CIBORGUES DOS AUDIOVISUAIS DE FICÇÃO .....</b>                      | <b>185</b> |
| <br><b>6 Na música, na imagem, no audiovisual: o ciborgue enquanto mediação tecnológica .....</b>                              | <b>186</b> |
| 6.1 Da imaginação à representação cultural: um enquadramento teórico                                                           | 187        |
| 6.2 Resultados do inquérito.....                                                                                               | 189        |
| 6.2.1 O ciborgue é um humano mediado por tecnologia.....                                                                       | 189        |

|       |                                                                                                                                              |            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 6.2.2 | Escuta acusmática: a significação do ciborgue no timbre e no estilo industrial .....                                                         | 191        |
| 6.2.3 | A “áudio-visão fantasma” do ciborgue.....                                                                                                    | 194        |
| 6.2.4 | A edição digital da voz .....                                                                                                                | 200        |
| 6.3   | <b>Ameaçador, defeituoso, poderoso: funções da pós-produção áudio na locução de personagens audiovisuais .....</b>                           | <b>206</b> |
| 6.4   | <b>Representações de mediação tecnológica entre estúdios musicais, laboratórios e hospitais .....</b>                                        | <b>214</b> |
| 6.4.1 | Nascimento e criação dos corpos ciborgues .....                                                                                              | 214        |
| 6.4.2 | Músicos-cientistas, isolamento acústico do espaço e ototoxicidade .....                                                                      | 216        |
| 7     | <b>(Re)produzir a música é (re)produzir humanidade: a agência e o poder do ciborgue.....</b>                                                 | <b>230</b> |
| 7.1   | <b>Dispositivos de registo musical enquanto tecnocultura “conservadora” ou “progressista”.....</b>                                           | <b>230</b> |
| 7.2   | <b>Inefabilidade e controlo tecnológico: a esteticização dos efeitos musicais .....</b>                                                      | <b>242</b> |
| 7.3   | <b>Subjetivação, criatividade e sentimentalismo: os valores românticos dos repertórios pianísticos nos audiovisuais .....</b>                | <b>253</b> |
| 7.4   | <b>Desvio enquanto agente de transformação social: o caso de <i>Detroit: Become Human</i>.....</b>                                           | <b>261</b> |
| 8     | <b>Recursos musicais para significar identidades e papéis sociais do ciborgue: (des)valorizar a diversidade humana nos audiovisuais.....</b> | <b>273</b> |
| 8.1   | <b>O músico requer a perfeição da máquina, o robô a falibilidade humana: o caso de Z-Machines .....</b>                                      | <b>274</b> |
| 8.2   | <b>Vitalidade, emoção e automatismo: discursos que orientam a composição de bandas sonoras para audiovisuais .....</b>                       | <b>281</b> |
| 8.3   | <b>Quanto mais desgenderizado, mais monstruoso: a estruturação musical de papéis de género.....</b>                                          | <b>291</b> |
| 8.3.1 | Bonecas e marionetas vivas .....                                                                                                             | 294        |
| 8.3.2 | Ambiguidade de género.....                                                                                                                   | 299        |

|            |                                                                                                         |                |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <b>8.4</b> | <b>Violação e consentimento: discursos do perigo na erotização dos ciborgues</b>                        | <b>303</b>     |
|            | .....                                                                                                   |                |
| 8.4.1      | “In the eyes of the law, you cannot rape a being that isn’t human” .....                                | 304            |
| 8.4.2      | A flauta erógena da homossexualidade androide: o caso de <i>Alien: Covenant</i>                         |                |
|            | .....                                                                                                   | 308            |
|            | <br><b>Conclusão</b> .....                                                                              | <br><b>316</b> |
|            | <b>Bibliografia</b> .....                                                                               | <b>335</b>     |
|            | <b>Webgrafia</b> .....                                                                                  | <b>359</b>     |
|            | <b>Anexo 1: Participantes das entrevistas e do inquérito</b> .....                                      | <b>I</b>       |
|            | <b>Anexo 2: Amostra e outros audiovisuais referidos</b> .....                                           | <b>II</b>      |
|            | <b>Anexo 3: Sinopse e ficha técnica dos audiovisuais analisados</b> .....                               | <b>XV</b>      |
|            | <b>Anexo 4: Vídeos musicais com ciborgues nas playlists de “best of” da Spinnin’ Records</b> .....      | <b>LIII</b>    |
|            | <b>Anexo 5: Levantamento exploratório de vídeos musicais com ciborgues (1999-2019, 216 casos)</b> ..... | <b>LV</b>      |
|            | <b>Anexo 6: Questões do inquérito</b> .....                                                             | <b>LXIII</b>   |
|            | <b>Anexo 7: Grelha de codificação dos materiais empíricos na aplicação MaxQda</b>                       |                |
|            | .....                                                                                                   | <b>LXVI</b>    |

## Índice de Imagens

|                                                                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 1: capturas de ecrã que representam o “orgânico” e o “artificial” no vídeo musical “Cyborgs” .....                                          | 90  |
| Imagem 2: capturas de ecrã dos personagens ciborgues nos vídeos musicais “Magneto” e “Monster” .....                                               | 91  |
| Imagem 3: capturas de ecrã dos personagens ciborgues nos vídeos musicais “Reality” e “The Same Way” .....                                          | 92  |
| Imagem 4: capturas de ecrã das máscaras nos vídeos musicais “Fado Cyborg” e “Turn The Volume Up” .....                                             | 96  |
| Imagem 5: capturas de ecrã dos personagens com capacetes nos vídeos musicais “Technologic” e “I’m just a Cyborg and I don’t believe in God” .....  | 97  |
| Imagem 6: capturas de ecrã das máscaras utilizadas nos vídeos musicais “Quando Arrivo Io” e “Start To Move” .....                                  | 99  |
| Imagem 7: capturas de ecrã dos vídeos musicais “Destiny” e “Good Life” resultantes de campanhas publicitárias com estúdios de videojogos .....     | 130 |
| Imagem 8: capturas de ecrã do vídeo musical “Gaijin” inspirado no videojogo Mortal Kombat .....                                                    | 133 |
| Imagem 9: capturas de ecrã do personagem ciborgue no vídeo musical “Shinai” .....                                                                  | 136 |
| Imagem 10: capturas de ecrã dos antagonistas ciborgues nos vídeos musicais “Billionaire” e “Winner” .....                                          | 142 |
| Imagem 11: capturas de ecrãs que ilustram o alarme no vídeo musical “Free Yourself” .....                                                          | 156 |
| Imagem 12: capturas de ecrã com o capacete do vídeo musical “Automaton” .....                                                                      | 157 |
| Imagem 13: capturas de ecrã do robô que canta e transmite uma atuação no vídeo musical “The 2nd Law: Unsustainable” .....                          | 161 |
| Imagem 14: capturas de ecrã dos vídeos musicais “Sad Robots Goes Funny” e “Cyborg Freestyle” .....                                                 | 199 |
| Imagem 15: capturas de ecrã dos ciborgues que comunicam com sons de caráter enunciativo nas curtas-metragens <i>Cursor</i> e <i>The Gift</i> ..... | 208 |
| Imagem 16: capturas de ecrã da robô que revela a sua artificialidade quando canta na curta-metragem <i>Amo</i> .....                               | 210 |
| Imagem 17: capturas de ecrã dos ciborgues ameaçadores nas curtas-metragens <i>R’ha</i> e <i>The Nostalgist</i> .....                               | 211 |
| Imagem 18: capturas de ecrã da inteligência artificial onnipotente e onnipresente no filme <i>Solum</i> .....                                      | 212 |
| Imagem 19: capturas de ecrã do cenário e objetos de um estúdio musical na curta-metragem <i>Synesthesia</i> .....                                  | 217 |
| Imagem 20: capturas de ecrã do ensaio musical e os cabos de monitorização corporal no filme <i>Hardcore Henry</i> .....                            | 220 |
| Imagem 21: capturas de ecrã com o cientista que acede às memórias de um DJ no vídeo musical “Le Laboratoire” .....                                 | 221 |
| Imagem 22: capturas de ecrã de painéis acústicos de espuma em cenas laboratoriais nos vídeos musicais “Le Laboratoire” e “I’m A Cyborg” .....      | 223 |

|                                                                                                                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 23: capturas de ecrã de jukeboxes nos filmes <i>Immortel ad vitam</i> e <i>Automata</i>                                                                               | 233 |
| Imagem 24: capturas de ecrã com a cassette de áudio que flutua no espaço do vídeo musical “Computerliebe”                                                                    | 235 |
| Imagem 25: capturas de ecrã do vídeo musical “No Love Anymore” com um robô com um CD no peito                                                                                | 236 |
| Imagem 26: capturas de ecrã do sistema de casa inteligente que reproduz música na série <i>Black Mirror</i>                                                                  | 240 |
| Imagem 27: capturas de ecrã das armaduras controladas remotamente pela inteligência artificial da nave extraterrestre do filme <i>Attraction</i>                             | 244 |
| Imagem 28: capturas de ecrã do espectrograma musical e da transdução sonora no vídeo musical “Egotronic”                                                                     | 245 |
| Imagem 29: capturas de ecrã do robô e a sua dança sincronizada no vídeo musical “Funky Robot”                                                                                | 247 |
| Imagem 30: capturas de ecrã da série <i>Code Lyoko</i> onde uma inteligência artificial cria uma música que controla os humanos                                              | 249 |
| Imagem 31: capturas de ecrã da boneca robótica e do programa que traduz a música que o artista sonha na série <i>Black Mirror</i>                                            | 251 |
| Imagem 32: capturas de ecrã do robô cravista no videojogo <i>State of Mind</i>                                                                                               | 254 |
| Imagem 33: capturas de ecrã do androide pianista no filme <i>Alien Covenant</i>                                                                                              | 256 |
| Imagem 34: capturas de ecrã do androide pianista no videojogo <i>Detroit: Become Human</i>                                                                                   | 258 |
| Imagem 35: capturas de ecrã do videojogo <i>Detroit: Become Human</i> com dois artigos jornalísticos sobre música e o cartaz de um músico de rua                             | 262 |
| Imagem 36: capturas de ecrã dos robôs músicos no vídeo musical “Sad Robots Goes Funny”                                                                                       | 275 |
| Imagem 37: capturas de ecrã das protagonistas ciborgues no filme <i>Lucy</i> e no videojogo <i>Remember Me</i>                                                               | 283 |
| Imagem 38: capturas de ecrã do monstro ciborgue no filme <i>Alien Covenant</i> e do protagonista ciborgue no filme <i>Hardcore Henry</i>                                     | 285 |
| Imagem 39: capturas de ecrã de andróides protagonistas no videojogo <i>Detroit: Become Human</i> e no filme <i>Ex Machina</i>                                                | 286 |
| Imagem 40: capturas de ecrã de dois robôs antagonistas na série de televisão <i>Dr. Who</i>                                                                                  | 289 |
| Imagem 41: capturas de ecrã do filme <i>Automata</i> com o nascimento de um robô e a sua viagem pelo deserto com uma autómato                                                | 290 |
| Imagem 42: capturas de ecrã da série <i>Better than Us</i> com a androide construída para ser mulher, esposa e mãe ideal                                                     | 294 |
| Imagem 43: capturas de ecrã do videojogo <i>CID: The Dummy</i> onde Cid compara Mia a um aparelho de reprodução áudio de alta-fidelidade porque fala muito e de modo ruidoso | 297 |
| Imagem 44: capturas de ecrã dos monstros ciborgues nos videojogos <i>Syndrome</i> e <i>The Surge</i>                                                                         | 299 |
| Imagem 45: capturas de ecrã da ambiguidade de género na ciborgue do vídeo musical “Cyborg”                                                                                   | 302 |

|                                                                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 46: capturas de ecrã de ciborgues sexualizadas no videojogo <i>State of Mind</i> e no filme <i>Ex Machina</i> ..... | 305 |
| Imagem 47: capturas de ecrã da casa de prostituição e a autómatu programada para fazer sexo no filme <i>Automata</i> ..... | 306 |
| Imagem 48: capturas de ecrã do envolvimento sexual lésbico no vídeo musical “Sentient” .....                               | 307 |
| Imagem 49: capturas de ecrã de uma cena entre professor de flauta e aluno no filme <i>Alien Covenant</i> .....             | 309 |
| Imagem 50: capturas de ecrã do filme <i>Alien Covenant</i> com o beijo entre dois androides e a penetração da flauta ..... | 312 |

## Índice de figuras

|                                                                                                                                                         |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1: os géneros musicais dos vídeos em que encontramos a tipologia do ciborgue entre 1999 e 2019 .....                                             | 78  |
| Figura 2: número de vídeos musicais com ciborgues a nível transnacional entre 1999 e 2019, distribuído com base na nacionalidade dos seus músicos ..... | 80  |
| Figura 3: relações profissionais entre o DJ Mike Williams e outros DJs, alguns afetos à editora Spinnin' Records .....                                  | 120 |

## Índice de tabelas

|                                                                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabela 1: comparação entre as características estruturais dos vídeos musicais com “cyborg” no título .....                 | 82  |
| Tabela 2: vídeos musicais esteticamente inspirados em videojogos .....                                                     | 132 |
| Tabela 3: narrativas vídeomusicais construídas através de referências a filmes e videojogos norte-americanos .....         | 169 |
| Tabela 4: transformações líricas feitas por utilizadores do YouTube que comentam o vídeo musical “Technologic” .....       | 174 |
| Tabela 5: neologismos usados pelos utilizadores do YouTube para descrever os vídeos musicais .....                         | 175 |
| Tabela 6: figuras de vídeos musicais que os inquiridos consideram pouco (1) ou muito (5) representativas do ciborgue ..... | 190 |
| Tabela 7: breve análise de um excerto da música “Overture” e o seu uso no filme <i>Eva</i> .....                           | 192 |
| Tabela 8: breve análise de um excerto da música “Mutations” e o seu uso no filme <i>Mutant Blast</i> .....                 | 193 |
| Tabela 9: os timbres, melodias, ritmos e instrumentos musicais que os inquiridos tendem a associar a um ciborgue .....     | 202 |
| Tabela 10: os estilos vocais que os inquiridos tendem a associar a um ciborgue .....                                       | 204 |
| Tabela 11: técnicas de pós-produção e outras características de relevo em quatro linhas vocais .....                       | 204 |

|                                                                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabela 12: excertos vocais que os inquiridos consideram pouco (1) ou muito (5) representativos do ciborgue ..... | 205 |
| Tabela 13: discursos dos produtores a respeito da composição para personagens ciborgues em audiovisuais .....    | 281 |

## Introdução

[“Fado Cyborg”] É uma canção. Sinto-a como um fado. Mas é outra coisa para além de um fado. É uma dança. E é também uma aventura pelo lado cyborgniano da Música [sic]. E serve para tentar estabelecer um diálogo possível entre humano e o inumano, entre a carne e os chips, entre o acústico do piano e do contrabaixo e o electrónico do computador e dos Pads. Entre a minha liberdade enquanto pianista e a rigidez da linguagem dos computadores (Resende 2018c).

[“Cyborgs”] music video is mostly there as a “vehicle” for displaying the lyrics [...]: the impact of technology, data, artificial intelligence and the internet on democracy. I took these themes a step further and wondered what would happen if, instead of people being manipulated via their computers and phones, they were instead directly monitored and controlled via brain-computer-AI interfaces (Gray 2023).

Em 1960, nos Estados Unidos da América, Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline uniram os termos organismo e cibernético para cunhar o conceito de ciborgue na ciência astronáutica. A premissa subjacente era designar a “task of adapting man’s [sic] body to any environment he may choose” (Clynes e Kline 1960, 26). À medida que o conceito foi-se dispersando e penetrando em outros setores da sociedade, a sua conotação tornou-se mais variável e diversificada. Isso foi particularmente evidente a partir da década de 1970, quando o termo começou a ser amplamente utilizado em atividades musicais, no cinema e na televisão. O ciborgue acopla-se a uma série de figuras congéneres que circulavam nas esferas artísticas há pelo menos um século: os humanos que eram renascidos através de experiências científicas ou então curados com próteses mecânicas, os autómatos, os robôs, os andróides e muitos outros personagens mecânicos com vida. À época em que a bióloga e filósofa Donna Haraway (1985) reivindica o ciborgue como um importante instrumento de leitura do mundo, assiste-se a uma tomada de consciência face ao papel que o conceito tem na construção de conhecimento sobre o impacto da ciência e da tecnologia nas relações sociais. Desde então, o ciborgue tornou-se um termo comum não apenas na sociedade norte-americana, mas também em outros locais do mundo.

O ciborgue continua a produzir fascínio e é uma fonte de inspiração para os músicos ativos na Europa do século XXI, como o ilustra as citações dos músicos Júlio Resende e James E. Gray que abrem esta introdução. Nos estudos académicos, a representação é um fenómeno que tem sido considerado numa tripla vertente: tornar presente algo que está ausente, apresentar de novo e estar no lugar de outra coisa (cf. Goldmark, Kramer e Leppert 2007; Hall 1997a, 1997b). Esta dissertação propõe a tese de que nas artes musicais, audiovisuais e em setores das ciências sociais, os ciborgues



representam as interseções entre os humanos e as tecnologias digitais, ou seja, apresentam ferramentas, dispositivos e sistemas que utilizam componentes eletrônicas e formas de tratamento dos dados para coletar, armazenar, processar e transmitir informações. Mas mais do que isso, quando o fazem são também tecnologias sociais, em sentido Foucaultiano (1998), porque pertencem a um aparato de saberes e técnicas que os atores utilizam para entender e agir sobre si, os outros e o mundo. No século XXI, com o ciborgue, exploram-se e discutem-se pontos de vista, valores e ansiedades culturais relacionadas com as interseções entre música, tecnologias digitais e sociedade.

Discussões contemporâneas sobre o ciborgue, à semelhança de assuntos relacionados como a robótica e a inteligência artificial, são moldadas não só pelos desenvolvimentos científicos, mas também “animated by fiction, and hyped by the media” (Heffernan 2019, 2). Nas ficções mediáticas, manchetes informativas e conversas quotidianas intensificam-se as alegações sobre as potenciais possibilidades e riscos das tecnologias computacionais, culminando em narrativas utópicas e distópicas que participam na sedimentação de valores, alteram as visões de mundo e reforçam mitologias. Na verdade, o conceito de ciborgue não passou despercebido aos estudos sobre música e também aqui tem sido utilizado para refletir sobre as transformações culturais provocadas por novas técnicas e dispositivos computacionais desde a transição para o século XXI e até aos nossos dias (cf. Cole 2020; Cook 2018; Rietveld 2018; Butler 2014; Burton 2009; Woloshyn 2008; Loza 2001; Bradby 1993).

Pensar e falar sobre música são formas distintas do modo como ela é experienciada pelos músicos, ouvintes (cf. Cook 1992) e por outros participantes das práticas audiovisuais. Porém, esta dissertação parte de um pressuposto defendido por Nicholas Cook (1992, 4) entre outros musicólogos, de que a produção e troca de experiências e significados entre membros de um grupo define uma cultura musical, e esta é constituída por um “[...] repertoire of means for imagining music; it is the specific pattern of divergences between the experience of music on the one hand, and the images by means of which it is represented on the other, that gives a musical culture its identity.” Compreender as representações audiovisuais do ciborgue implica, portanto, entender as culturas musicais que o concretizam, sendo necessário situar a reflexão no tempo e no espaço.

Verifica-se, ainda, uma desvalorização dos académicos pelo estudo do repertório audiovisual europeu. Apesar disso, tem havido uma crescente preocupação pela análise

de bandas sonoras de filmes e séries de televisão com personagens de tipo ciborgue (Hayward 2004; Whittington 2007; Bartkowiak 2009; Donnelly e Hayward 2012). Nos estudos referidos e noutros, os investigadores recorrem sistematicamente aos objetos culturais originários dos Estados Unidos da América e, em segundo lugar, do Japão, para produzir as suas teorias sobre o tema. Essa tendência levou a que, no estado da arte, os territórios indicados sejam considerados os principais produtores de narrativas e músicas representativas do ciborgue (há quem o afirme explicitamente, ver Short 2005, 11).

Esta é uma proposição refutada por esta dissertação. Apesar de reconhecer o papel que as expressões artísticas nos Estados Unidos da América e no Japão tiveram na produção de convenções estéticas e discursivas, a Europa tem uma longa história na criação musical com narrativas inspiradas por robôs e outras invenções científicas e tecnológicas (cf. Davies, Nicholls e Stableford 1995). Para preencher essa lacuna no conhecimento sobre as expressões artísticas contemporâneas, esta dissertação fornece um estudo sistemático da produção audiovisual europeia do século XXI e das práticas discursivas (no sentido de Foucault) que as constituem. Este empreendimento visa correlacionar o modo de criação com os contextos de receção que desempenham um papel determinante na construção dos significados musicais associados a essas obras.

Durante os fenómenos de representação audiovisual, alguns estilos musicais são vinculados a componentes extramusicais (Zbikowski 2002), é o caso do ciborgue. Além disso, e como apontado por autores como o musicólogo Kevin Korsyn (2003), as experiências de criação e fruição musical encontram-se marcadas por dinâmicas de poder. Quer isto dizer que a relação entre a música e o ciborgue cria um conjunto de sinergias cujos valores e significados precisamos escrutinar. O ciborgue manifesta-se sob a forma de três vertentes discursivas que irão ser cruciais para este estudo: é um tópico (sobre os relacionamentos culturais entre sujeitos, processos e dispositivos tecnológicos), uma tipologia (que classifica-o em figuras reconhecíveis que partilham características) e um conjunto de estereótipos (definido por convenções simplificadas que são importantes veículos socio-comunicacionais). Afirmar que se executa uma música com a precisão de uma máquina pode querer dizer que o músico é melhor do que os outros (tema central da secção 8.2). Acusar um ouvinte de ser um autómato tem o potencial de comunicar que é incapaz de refletir conscientemente sobre o que ouve (insinuação a que irei regressar na secção 5.2). Estes e outros exemplos abordados nesta dissertação inscrevem-se nas

práticas de estruturação e hierarquização do espaço social por meio de discursos sobre a música e os seus agentes.

### **Problemática e modelo analítico**

Este estudo adota uma abordagem qualitativa com o propósito de construir uma teoria de médio alcance que explica as dimensões estéticas, produtivas, operativas e funcionais subjacentes a um repertório artístico. Como pergunta de partida, questiono-me: há ou não a evidência de determinados padrões estéticos e de representação do ciborgue na produção audiovisual europeia nas primeiras duas décadas do século XXI?

O objeto de estudo desta dissertação são as representações audiovisuais do ciborgue extraídas de uma amostra de 83 audiovisuais, em cinco formatos e distribuídos em três grupos. Para analisar questões relativas às representações do ciborgue nos vídeos musicais selecionei 53 casos que estão no centro do argumento. Destes, 30 vídeos constituem o Grupo A: pertencem aos géneros da música eletrónica de dança ou experimental, rock, industrial, hip hop, rap, funk, jazz e fado. O grupo foi definido a partir de um levantamento exploratório de 216 obras produzidas por (ou para) músicos ativos em Portugal, Espanha, França, Alemanha, Itália, Reino Unido e Rússia, e que trabalham em discográficas de grande, média ou pequena envergadura. Os restantes 23 correspondem ao Grupo B, e são vídeos musicais pertencentes à editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records, sediada em Amesterdão nos Países Baixos, selecionados na qualidade de exemplos representativos do seu catálogo.

Em acréscimo, examino 12 filmes, 2 séries de televisão e 2 de *streaming*, 7 videojogos e 7 curtas-metragens: este é o Grupo C. Oriundos dos mesmos países de origem que os vídeos musicais (à exceção dos Países Baixos), foram eleitos por terem narrativas onde a música é um instrumento dramático importante na caracterização de um ciborgue protagonista. Um segundo critério de triagem foi ainda o grau de impacto cultural e a circulação internacional que conseguiram alcançar. Os casos selecionados cobrem a diversidade estética que caracteriza a paisagem mediática do terreno em estudo (os detalhes da amostra encontram-se explanados na secção 1.1.1, e a sua listagem detalhada no anexo 2).

Proponho observar a correlação entre a produção, apreciação e significação do ciborgue no atual panorama audiovisual europeu, circunscrevendo-me a uma amostra de conteúdos que define o período de 1999 a 2019. A minha tese inicia-se em 1999, momento de lançamento do vídeo musical “All is Full of Love” de Björk, cujo sucesso comercial e impacto estético influenciaram profundamente a representação do ciborgue nos audiovisuais, redefinindo os paradigmas visuais e narrativos da era digital. Além disso, o ano de 1999 coincide com a fundação da plataforma digital Napster<sup>1</sup> que impulsionou a digitalização musical e, com isso, as práticas de criação e fruição transformaram-se a vários níveis (cf. Cook 2019, 21; Gomes-Ribeiro 2018, 44). A data corresponde ao ano de fundação de uma editora europeia com um dos mais extensos catálogos de vídeos musicais dedicados à tipologia do ciborgue e que vai ser estudada no capítulo 4: a Spinnin’ Records. 1999 é concomitante com a viragem para o paradigma das culturas participativas e convergentes<sup>2</sup> em que a digitalização dos conteúdos e os usos da internet produziram cada vez mais novas e diversificadas formas de produção e consumo, mais dispersas entre práticas e formatos (Jenkins 2006). 2019 é o início da pandemia COVID-19 e as transformações culturais que provocou abalaram a produção e o consumo artístico de tal forma que considero ser propulsora de outro ciclo que não é contemplado neste estudo.

Duas perguntas operativas e de carácter exploratório guiaram a pesquisa deste terreno constituído por uma heterogeneidade de práticas artísticas, experiências, espaços e discursos. Uma delas é: que funções os personagens, dispositivos e mediações tecnológicas exercem nas práticas de produção, disseminação e consumo de vídeos musicais? Com vista ao estudo sistemático dos processos de criação, interpretação e apreciação do ciborgue nos vídeos musicais, defini os seguintes objetivos: identificar as motivações, inspirações e papéis do ciborgue na elaboração de músicas, vídeos, repertórios e identidades artísticas; perceber os papéis comunicacionais que este formato exerce nas dinâmicas entre produtores e consumidores, nomeadamente o contributo para a construção de convenções estéticas, expectativas, valores, gostos e literacias no

---

<sup>1</sup> Napster e outros meios digitais trouxeram transformações nos estudos musicais porque foram tecnologias que formaram novos objetos de estudo (Korsyn 2003, 144).

<sup>2</sup> Para teorizar sobre as culturas da convergência e participação, o investigador Henry Jenkins utiliza como ponto de partida o filme *The Matrix*, das realizadoras The Wachowskis, que também estreia em 1999. *The Matrix* dá origem a uma franquia mediática com filmes, videojogos e curtas-metragens que representam tecnologias que também inspiram a tipologia do ciborgue, entre as principais destaca-se a robótica, inteligência artificial e realidades simuladas.

YouTube. Pergunta e objetivos são discutidos na segunda parte desta dissertação (capítulos 3, 4 e 5).

A segunda pergunta a que esta dissertação responde é: que representações são propostas pelos audiovisuais europeus de ficção e como os seus discursos e valores participam nos debates culturais das primeiras duas décadas do século XXI? Para compreender os processos de conceptualização do ciborgue nos diferentes formatos audiovisuais em estudo e entender que fenómenos socio-musicais representam, estabeleci os seguintes objetivos: mapear os temas propostos e perceber que dispositivos tecnocientíficos inspiram as representações audiovisuais; destacar os debates culturais e compreender de que modo os audiovisuais, enquanto tecnologias sociais, participam neles através de narrativas sobre ideias, normas, valores e formas de resistência com a música e a tecnologia. Pergunta e objetivos vão ser aprofundados na terceira parte deste estudo (capítulos 6, 7 e 8).

Em termos metodológicos, elaboro uma análise de conteúdo que propõe uma interpretação dos significados musicais produzidos em correlação com a imagem, narrativa, edição e montagem. Estes resultados são, simultaneamente, cruzados com a recolha e análise de outras fontes primárias em ambiente digital que permitem situar a amostra no seu contexto cultural: entrevistas dos músicos, realizadores e produtores audiovisuais; e os comentários publicados nos YouTube a respeito de 30 vídeos musicais, um filme e um videojogo. O escrutínio da esfera produtiva foi complementado por 4 entrevistas realizadas a agentes dos setores musical e audiovisual, e o estudo da receção foi reforçado por um inquérito direcionado a fãs de ficção científica audiovisual. A amostra é tratada com a finalidade de compreender como os temas e os discursos produzidos pela música e os audiovisuais ajudam-nos a compreender a relação do ciborgue com o modo de vida das pessoas que vivem um período histórico de fortes transformações tecnológicas. Na ligação profunda que estes agentes têm ao panorama computacional, averiguar-se-á como utilizam artística e quotidianamente o ciborgue para expressar ideias, debater preocupações sociais e desempenhar as suas identidades.

Perceber a problemática deste estudo implica atender ao panorama cultural caracterizado pelos diferentes formatos, territórios geográficos e propostas estéticas que definem este período. Não me circunscrevo a um único formato porque isso seria contraproducente face aos objetivos a que me proponho. Por procurar compreender as nuances audiovisuais da representação do ciborgue, mostraram-se valiosas as práticas que

permitem detalhar a representação musical com particular incidência nos espetáculos de concerto (vídeo musical); as produções de caráter mais narrativo com grandes, médias e pequenas dimensões (longas e curtas-metragens, séries para televisão e *streaming*); ou ainda o papel da interatividade nas experiências dos consumidores (videojogos). Sendo uma amostra ampla foi necessária cautela relativamente às comparações possíveis, por exemplo, as funções que a música exerce no cinema e nos videojogos pode ser distinta e, neste último, ser até ineficaz aplicar o binómico diegético/não-diegético porque o dispositivo permite outras possibilidades (Jorgensen 2007). Também por isso o eixo coprodutivo entre representação e discurso é tão pertinente, pois são aspetos que podem e são avaliados, comparados e debatidos entre formatos.

O meu processo de investigação caracteriza-se por uma alternância entre lentes micro e macrosociais que permitem não só ter uma visão de conjunto das linguagens audiovisuais que definem o ciborgue nesta amostra, como detetar as especificidades dos casos. É sobretudo um estudo qualitativo que conjuga métodos de análise musical, audiovisual e discursiva por meio de uma lente tendencialmente<sup>3</sup> construtivista, preocupada com o modo como os participantes e os objetos coproduzem as realidades em que se inserem. Filio-me numa perspetiva musicológica, mais concretamente de sociomusicologia que dialoga com os trabalhos de Tia DeNora (2000, 2003, 2011), Antoine Hennion (2008, 2016a, 2016b), Paula Gomes-Ribeiro (2013, 2018), Simon Frith (1996, 1998), Peter J. Martin (2007) e John Shepherd (1982), em linha com as investigações basilares de Howard Becker (1966, 2008) e Pierre Bourdieu (1993). Para explorar as componentes discursivas incorporo o meu olhar sobre os estudos de Michel Foucault (1998, 2002, 2012), autor onnipresente e indispensável à dissertação, apoiando-me também nas leituras que os musicólogos Kevin Korsyn (2003) e Tia DeNora (2000), o sociólogo Stuart Hall (1997a, 1997b) e a feminista Maria Tamboukou (1999) fazem do seu trabalho.

Para fazer face à diversidade de formatos e agentes sociais analisados construí um quadro teórico interdisciplinar adaptado aos objetivos definidos. Além dos alicerces mencionados, apoio-me para efeitos da análise de conteúdo nos estudos sobre vídeos musicais (Goodwin 1992; Strand 2006; Vernallis 2004, 2013; Railton e Watson 2011;

---

<sup>3</sup> Na secção 1.1 explico porque adoto um grau de flexibilidade epistemológica que permite, quando necessário, socorrer-me de um conjunto de autores da teoria crítica e do pós-modernismo para contornar as limitações do construtivismo.

Kinskey 2014; Costa 2016; Korsgaard 2017),<sup>4</sup> música e som no cinema (Hayward 2004; Bartkowiak 2009; Whittington 2007; Gorbman 1987; Kassabian 2000; Goldmark, Kramer e Leppert 2007; Eaton 2008; Kulezic-Wilson 2015),<sup>5</sup> na televisão (Donnelly e Hayward 2012; Deaville 2011), nos videojogos (Collins 2008, 2013; Jorgensen 2007; Grimshaw 2010; Hart 2014), sendo inevitáveis os contributos de Michel Chion (1994, 2016). Para dar resposta à problemática foi necessário socorrer-me de outras vertentes do conhecimento que têm-se dedicado afincadamente ao estudo do ciborgue, a saber, a sociologia da tecnologia e da cultura (Prior 2018, 2009; Bauchspies, Croissant e Restivo 2006; Latour 2005), o feminismo (Haraway 1985, 1991, 2008, 2013, 2018; Melzer 2006, 2020; Balsamo 1995) e os estudos queer (Pearson 2020; Greven 2017; Leibetseder 2012). Foram ainda centrais os trabalhos dedicados à produção e consumo de media digitais e audiovisuais no século XXI (Jenkins 1992, 2006, 2007; Burgess e Green 2009, 2018; Hesmondhalgh 2018).

Apoio-me, concretamente, num conjunto de termos-chave que funcionam como linhas de ação: convenção, gosto, literacia, expectativa, e os já referidos representação, discurso musical e tecnologia social. Definem o quadro que selecionei com o propósito de dar conta do problema a que me proponho, pelo que é necessário fornecer definições operacionais dos mesmos. Convenções são normas acordadas e reproduzidas pelos participantes de uma atividade, definem tanto as formas e géneros artísticos (Becker 2008; Holt 2007) como os comportamentos das comunidades de recetores (Jenkins 1992, 2006). Literacias são repertórios de saberes musicais, audiovisuais, tecnológicos – incluindo do ciborgue – que os ouvintes e espetadores acumulam ao longo das suas experiências de vida e que lhes permite não só identificar as convenções, como apreciá-las ou então questioná-las (Malhado 2022e; Kassabian 2000; Vernallis 2004). Quando os consumidores interagem com as músicas e os audiovisuais esperam ver atendidas certas

---

<sup>4</sup> Estes trabalhos são importantes para este estudo porque: pontuam a centralidade dos vídeos musicais para as indústrias musicais e carreiras artísticas (Goodwin 1992); demonstram a dimensão multimodal e os relacionamentos possíveis entre música, texto, imagem e edição (Strand 2006; Vernallis 2004, 2013); assinalam que papéis e desempenhos sociais são frequentemente representados (Railton e Watson 2011); e chamam à atenção para questões relativas à sua receção digital (Kinskey 2014), intertextualidades (Costa 2016) e intermedialidades (Korsgaard 2017).

<sup>5</sup> Estes trabalhos podem ser agrupados em dois grupos. O primeiro diz respeito aos estudos dedicados à ficção científica cinematográfica e procuram compreender o papel da música e do som na representação de ciborgues (Hayward 2004; Bartkowiak 2009; Eaton 2008; Whittington 2007). O segundo é mais heterogéneo e corresponde às investigações que considero centrais para determinar as funções da música para filmes. Se é verdade que Claudia Gorbman (1987) continua a ser um pilar central aos estudos sobre a música neste formato, os restantes trabalhos aprofundaram aspetos de receção (Kassabian 2000), representação musical (Goldmark, Kramer e Leppert 2007) e as mútuas influências entre a música e as outras componentes técnicas e estéticas de um filme (Kulezic-Wilson 2015).

expectativas que são formuladas individualmente ou então dentro de comunidades de gosto (Frith 1998; DeNora 2003; Hennion 2016b). Gosto é, por fim, a apreciação estética (no sentido de ter ou não prazer) de uma obra, mas neste estudo é abordado principalmente enquanto atividade (Hennion 2016a, 2005) subjetiva e uma característica social definidora de grupos que partilham e negociam interesses. É um quadro conceptual necessário para dar resposta à problemática, porém será complementado oportunamente com outras reflexões ao longo da dissertação.

Considerando que são 83 estudos de caso, não seria viável abordar todas estas linhas de ação com o mesmo nível de atenção e detalhe. Centrei-me nos vídeos musicais por duas razões: estão no centro da cultura transmedia e de convergência (Vernallis, Rogers e Perrott 2020; Korsgaard 2017; Costa 2016) que ao longo do século XXI tem promovido diálogos entre expressões audiovisuais; a existência de uma franca carência de estudos dedicados à compreensão das convenções artísticas e processos sociocomunicativos de vídeos musicais europeus. Com eles, poderemos perceber como o tópico, tipologia e estereótipos do ciborgue são usados quotidianamente pelas pessoas para compreender e navegar no seu mundo social, para agir, interpretar e relacionar-se com os outros a partir do YouTube. Em paralelo correm dois processos, de um lado, os repertórios criam linguagens audiovisuais com signos que formam orientações, convenções e expectativas, produzindo as regras que levam os atores sociais a defender quais músicas são alegadamente aceitáveis, adequadas ou pertinentes para os ciborgues. De outro lado, as culturas são usadas, transformadas e negociadas, portanto agregam e segregam pessoas e grupos num terreno em constante disputa pela estabilidade dos significados e valores musicais.

Daí a validade de elaborar um estudo multimédia que inclua não só os vídeos musicais, mas também curtas e longas-metragens, videojogos, séries de televisão e de *streaming*. Neles, a música conceptualiza o ciborgue de numerosas formas porque reforça, comenta ou contradiz o que as narrativas dão a entender que é a sua identidade. Dado o foco discursivo, preocupo-me tanto com os efeitos da música nos atores sociais como com o que esta significa para os mesmos, por isso seria redutor enveredar em análises semióticas estritamente hermenêuticas. Aliás, os modos de significação do ciborgue em bandas sonoras não diegéticas é uma área coberta por outros trabalhos (Malhado 2022a, 2022b, 2021a, 2021b, 2019; Collins 2004; Eaton 2008). Nesse sentido, os audiovisuais e as cenas que mais me interessaram foram as que representam no ecrã



os robôs, andróides, autómatos e ciborgues lado a lado com dispositivos e formatos musicais, concertos, e situações de reação musical via escuta ou dança.

A centralidade do discurso requeria um olhar atento às fontes textuais que circundam os objetos audiovisuais. Para compreender os discursos dos produtores recolhi entrevistas que circulam em meios *online* e que mostram o que dizem os músicos, realizadores, produtores, responsáveis mercadológicos e de gestão dos artistas e repertório. Os dados foram complementados por quatro entrevistas conduzidas por *email* (dois realizadores, um músico e um ilustrador) e uma por videochamada (a um responsável do planeamento mercadológico da discográfica Spinnin' Records) que permitiram aprofundar as motivações e decisões criativas que levaram à criação de representações audiovisuais do ciborgue.

Para um estudo da receção analisaram-se os 54.426 comentários que os utilizadores do YouTube publicaram nos canais que disponibilizam os 30 vídeos musicais de géneros e geografias diversas. Ao analisar e comparar este número considerável de dados procurei perceber que interpretações os consumidores partilham, pois revelam os valores coletivos que os aproximam e criam comunidades de gosto. Também as ações destes “produtizadores” (Gomes-Ribeiro 2018) foram alvo de reflexão, porque definem estratégias de transformação dos conteúdos musicais e audiovisuais que são realizadas por indivíduos e coletivos. Por último, procurei entender as dinâmicas intersubjetivas em jogo e como as relações de poder, nomeadamente a luta pela autoridade no grupo (quem pode dizer o quê sobre o ciborgue), legitimação de significados e gestos de persuasão se processaram a partir de audiovisuais concretos.

O consumo também é analisado com outros vídeos do YouTube, nomeadamente dois excertos de um filme e três de um videojogo. A seleção partiu de um critério de adequação à problemática pois são cenas com andróides que cantam e/ou tocam instrumentos musicais, com o acréscimo de terem um número significativo de comentários (um total de 7.635). Assim sendo, permitem averiguar as dinâmicas sociais oriundas dos processos de significação, onde foi até possível obter dados sobre o papel da jogabilidade no consumo audiovisual. Elaborei ainda um inquérito por questionário a um grupo de sete participantes portugueses que gostam e têm familiaridade com produtos culturais que pertencem à categoria de ficção científica. Com perguntas abertas, fechadas e excertos musicais e audiovisuais (o guião encontra-se no anexo 6), as suas respostas permitiram detalhar como certos consumidores percecionam quais músicas e sons são

adequados ao ciborgue, porquê, e como é que constroem associações audiovisuais em determinados vídeos musicais.

O ciborgue tem uma representação audiovisual expressiva nos produtos comercializados sob a égide do rótulo da ficção científica. A propósito, a promoção dos audiovisuais selecionados para esta dissertação costuma ser feita com base nesse discurso (à exceção dos vídeos musicais). Apesar da categoria oferecer um terreno rico para levantar questões no âmbito da problemática em estudo, essa não é a perspetiva que adoto até porque foi uma tarefa que empreendi, em parte, em investigações anteriores (outras razões são elencadas no subcapítulo 1.3.). A esse respeito, vejam-se os meus estudos dedicados à música e ao som em repertórios de ficção científica produzidos em Portugal e no Brasil (Malhado 2022b) ou apenas em território brasileiro (Malhado 2023a), em Espanha (Malhado 2022a), nos Estados Unidos da América e no Japão (Malhado 2023b). Portanto, esta não é uma dissertação sobre as características socio-estéticas que determinam linguagens nacionalistas e/ou europeístas da ficção científica, ainda que seja uma matéria pertinente para investigações futuras. Tal abordagem requeria uma amostra maior de produtos provenientes de cada um dos países visados e um enquadramento teórico-analítico distinto.<sup>6</sup> Apesar de não enquadrar a problemática na estética da ficção científica recorro aos seus estudos, principalmente os que problematizam a música e o som em audiovisuais já que fornecem reflexões teórico-analíticas ricas para estabelecer comparações e contrastes.

Por último, é necessário mencionar que as minhas motivações e o interesse pelo tema são o resultado de um extenso contacto com a música e os audiovisuais dedicados às representações do ciborgue. Desde jovem que sou um fã, o que me facultou a literacia necessária à adaptação, movimentação no meio e conhecimento profundo das suas convenções. Além disso, a partir do momento em que entrei na licenciatura em Ciências Musicais na NOVA FCSH (iniciada em 2014) tenho feito trabalhos no domínio e onde se incluí um mestrado (Malhado 2019). A investigação levada a cabo nesta dissertação resulta de um trabalho sistemático apoiado numa familiarização que só foi possível

---

<sup>6</sup> Reconheço que o género de ficção científica é um objeto de estudo com uma longa tradição na academia e foi aliás a partir de objetos enquadrados neste domínio que Donna Haraway (1985) dissertou sobre o ciborgue. Tive em consideração os valiosos contributos que estes estudos trazem à problemática e procurei perceber qual é a literatura mais pertinente e que debates os académicos elaboram sobre o ciborgue. Não apresento uma revisão sistemática destas fontes porque a ficção científica é tangencial à dissertação, ainda assim, irei ocasionalmente socorrer-me de algumas considerações feitas por autores que trabalham esta questão (Dinello 2005; Melzer 2006; Cornea 2007; Chu 2010; Power 2018).

devido ao meu estatuto de “acafan” (Jenkins 1992). A teorização de médio alcance que proponho a respeito dos processos de conceptualização musical dos atores sociais que lidam com as representações audiovisuais do ciborgue produzidas na Europa, e a sua inserção em debates culturais sobre as tecnologias digitais, robóticas e computacionais do século XXI, é o resultado de 4 anos de doutoramento potenciados por um amplo período de experiência anterior do consumo de músicas e audiovisuais em que estas se inserem.

## **Estrutura**

A presente dissertação foi organizada em três partes. A primeira define as fundações históricas, culturais e teórico-metodológicas da problemática e as duas partes subsequentes apresentam e discutem os resultados que respondem às questões da dissertação: as funções que o ciborgue tem nas práticas de produção, disseminação e receção da música e dos vídeos afetos a uma seleção de artistas ativos na Europa (capítulos 3, 4 e 5); e a relação que as figuras do ciborgue e os discursos construídos através dos audiovisuais têm com os debates culturais e os desenvolvimentos tecnocientíficos do século XXI (capítulos 6, 7 e 8).

Os capítulos 3 ao 8 são definidos por objetivos gerais que foram desdobrados em quatro subsecções que incidem sobre as questões operacionais da dissertação. Devido à abordagem indutiva a observação do terreno deu origem a proposições que serviram de temas orientadores do argumento. Nesse sentido, o leitor deve conceber cada segmento do índice como faces de um prisma com relações entre si. Os audiovisuais mencionados ao longo do trabalho são contextualizados de forma breve e sem interromper o fluxo do argumento, se o leitor necessitar de informações sobre a ficha técnica e uma sinopse pode consultar o anexo 3.

A parte I corresponde aos Capítulos 1 e 2 que têm uma lógica distinta dos demais, pois foram pensados como um conjunto de diretrizes preambulares. O Capítulo 1 fornece o desenho metodológico com uma explanação da abordagem adotada, os processos de amostragem e de análise qualitativa. Na revisão da literatura apresentada, tratam-se os conceitos de convenção, expectativa, literacia, gosto, representação musical e audiovisual, discurso e tecnologia social, porque alicerçam teoricamente esta

investigação. O Capítulo 2 situa os estudos de caso no panorama histórico e cultural das primeiras duas décadas do século XXI. Define sumariamente as características dos mercados musicais e audiovisuais a que pertencem, e as abordagens estéticas, técnicas e tecnologias que definem certos setores da produção e circulação mediática.

A parte II da dissertação estuda as singularidades do paradigma europeu no que concerne a criação, interpretação e apreciação de vídeos musicais. O Capítulo 3 apresenta a ideia de que no século XXI existe uma mudança de paradigma quando a tipologia do ciborgue torna-se central às indústrias da música. Tal importância é demonstrada desde logo pela proliferação de estudos sobre música que nas primeiras duas décadas do século utilizam o ciborgue enquanto instrumento teórico para refletir sobre as práticas e transformações em curso. Paralelamente, o aumento do número de músicas e vídeos musicais inspirados nesta tipologia, incluindo personae que são produzidos por uma miríade de artistas e géneros musicais situados em diferentes países da Europa. Os motivos para tal abundância são diversos e destacarei três: os artistas inspiram-se em audiovisuais que não só usam estas figuras como são bem-sucedidos comercialmente; formaram-se estereótipos comunicacionais que os artistas reconhecem e adotam de modo a alcançar públicos-alvo com essa literacia audiovisual; e o facto de muitas tecnologias eletrónicas e digitais fazerem parte dos debates culturais leva os músicos e realizadores a refletirem sobre elas através da sua arte.

O Capítulo 4 continua esta reflexão enfatizando agora os usos destas representações audiovisuais nas estratégias de publicidade da editora independente de música eletrónica de dança nos Países Baixos Spinnin' Records (1999-). Na viragem para o século XXI, a trajetória profissional do DJ transformou uma profissão que passa a ser definida também pelo ofício de produtor musical. Com uma carreira onde atualmente é tão importante compor como atuar estabelecem-se três fases que vão de amador e profissional a celebridade. Uma parte relevante deste percurso é a competição entre os membros da classe por um lugar de destaque nos festivais de música que à época proliferam na Europa. A publicidade assume um papel determinante porque os músicos associam-se à categoria de mercado *mainstage* onde a intensidade dinâmica, simplicidade motívica e textos declamados pretendem construir canais de comunicação diretos com os públicos desses festivais. No seio destas práticas culturais, os vídeos musicais destacam dois repertórios com estratégias mercadológicas distintas: obras inspiradas em videojogos pretendem chegar aos consumidores jogadores (que a editora alega serem apreciadores

destes géneros); narrativas heroicas e tecno-futuristas associam as competências técnico-artísticas dos DJs às habilidades tecnológicas dos robôs e andróides. Este argumento permitir-me-á concluir que os vídeos musicais contribuíram para a construção de um sistema de legitimidade próprio ao campo (Bourdieu 1993) e que constrói noções de valor, alegado mérito e distinção de uns músicos face aos seus congéneres.

O Capítulo 5 dedica-se à receção de sete vídeos musicais no YouTube e procura mostrar que a qualidade polissémica do tópico e da tipologia do ciborgue permite aos consumidores sentir que estão a ser representados uma miríade de aspetos: momentos marcantes na carreira dos músicos; características dos géneros e indústrias musicais; ficções audiovisuais; dimensões tecnológicas do seu quotidiano. É através desta rede de associações estabelecidas a partir das literacias musical, audiovisual e tecnológica que identifiquei dois padrões de consumo: os que preferem fazer uma leitura autónoma e utilizam os conteúdos do vídeo como critérios centrais às interpretações e julgamentos; e os que na sua visão heterónoma posicionam a obra num contexto cultural mais amplo. Ambos são importantes na formação de comunidades de gosto porque nos debates entre pares (realizados na secção de comentários do YouTube) as opiniões e os gostos de cada consumidor são justificados e validados por estes saberes musicais e audiovisuais. Igualmente relevantes são as práticas dos fãs que reinventam os enredos de forma transmedia, ou através de múltiplas referências e neologismos. As implicações da criatividade verificam-se ainda nos utilizadores que propõem alterações ao vídeo, tais como mudar a velocidade de reprodução, substituir ou remover por completo a música, gestos esses que alegam ter implicações nas interpretações dos objetos e seus ciborgues.

A parte III da dissertação debruça-se sobre como os ciborgues produzidos e recebidos na música e nos audiovisuais representam três debates culturais marcantes nas primeiras duas décadas do século XXI. O primeiro é a mediação tecnológica, tema central ao Capítulo 6 que começa por apresentar a ideia de que os mecanismos de imaginação (sejam produtores ou consumidores) são o resultado de aspetos familiares que são reorganizados e apresentados (em expressões artísticas ou na mente dos sujeitos) sob outras configurações. Por meio dos resultados de um inquérito com sete participantes demonstro que um corpo apresentado no ecrã (por exemplo, de um robô) pode adquirir a aceção de ciborgue se o espetador utilizar a música (e a sua imaginação) como mediadora de significado. A mediação tecnológica é, em seguida, explorada nas técnicas de pós-produção aplicadas à voz primeiro pelos informantes que indicam serem representativas

de um ciborgue. Depois, demonstro que nos audiovisuais de ficção os produtores utilizam procedimentos informáticos similares quando constroem os estilos de locução dos personagens, em particular se pretenderem demonstrar que são ameaçadores, defeituosos ou poderosos. Por último, destaco as narrativas que representam tecnologias que invadem os corpos através de três processos interconectados – os musicais, cirúrgicos e mecânicos – e que estimulam a produção de discursos associados aos atos de mediar.

No Capítulo 7 incido sobre os ciborgues que representam o poder simbólico da música nos indivíduos e na sociedade. As capacidades transformadoras da música são identificadas nas narrativas que balanceiam atitudes conservadoras e progressistas através dos dispositivos e atividades que preservam ou transformam os valores e a ordem social. A representação de sociabilidades e as hierarquias de poder e resistência que as definem, são exploradas através dos seguintes temas: os formatos de registo musical que resistem à passagem do tempo e com eles transportam valores culturais que afetam os personagens do futuro; a participação da música nas dinâmicas de controlo interpessoal, representando audiovisualmente as suas qualidades e efeitos inefáveis; os robôs que se expressam através de instrumentos de teclas e repertórios românticos, conseguindo através deles alcançar subjetivação, criatividade e a produção de sentimentos necessários à sua condição de agentes; e o poder político das canções e movimentos sonoros de protesto por parte de um grupo de andróides considerados desviantes pelos humanos que pertencem a uma ficção audiovisual.

O Capítulo 8 é dedicado à participação dos audiovisuais nos debates culturais sobre a emancipação identitária e os efeitos das tecnologias digitais nos papéis e desempenhos sociais de pessoas marginalizadas<sup>7</sup> (indivíduos que são excluídos de um grupo por razões sociais, culturais, políticas e económicas). Neste capítulo defendo que a música que acompanha personagens da tipologia do ciborgue pode ser lida enquanto uma tecnologia social que questiona a desumanização. Nestas narrativas, a negação mais ou menos evidente de um estatuto de humanidade acontece devido à remoção de qualidades éticas, morais, agência e subjetivação, levando a circunstâncias de crueldade e sofrimento (por vezes simbólicos e implícitos). Primeiro, averiguo como os ouvintes apreciam um vídeo com robótica musical a partir de uma escala de valores onde fica patente o juízo de

---

<sup>7</sup> Donna Haraway (1985) escreveu “A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s” para discutir o modo como as pessoas que se identificavam como mulheres poderiam utilizar as tecnologias digitais nos seus processos de emancipação social.

que os músicos necessitam alcançar a perfeição técnica da máquina enquanto o robô carece da falibilidade humana. No segundo momento volto-me para a composição de bandas sonoras para discutir os estereótipos discursivos associados pelos músicos, realizadores e produtores à vitalidade dos protagonistas ciborgues. Nestes dois subcapítulos, trato de identificar e perceber o papel das categorias de orgânico, mecânico e emotivo, que por serem termos reconhecidos e manuseados pelos atores sociais tornam-se essenciais para percebermos como as identidades dos ciborgues são produzidas e rececionadas nos audiovisuais. No terceiro subcapítulo, analiso a representação de robôs genderizados cujos tratamentos são diversificados, umas vezes com padrões sociais evidentes (como chocalhos que ajudam a representar uma figura exótica, ou melodias em caixa de música que significam a marioneta) e em outras com propostas mais ambíguas (é o caso de múltiplas linhas vocais em timbres e registos diversos que desgenderizam as figuras). Por último incido na sexualização dos robôs, explorando ficções sobre violação e consentimento, e entre outros casos analiso um filme cujo diálogo e convívio entre aluno e professor de flauta adquire uma leitura *queer* por parte de alguns consumidores no YouTube.

## **PARTE I: BASES TEÓRICO-METODOLÓGICAS E ENQUADRAMENTO HISTÓRICO**



## **1 Considerações teórico-metodológicas para o estudo da representação audiovisual do ciborgue**

Este capítulo tem o objetivo de detalhar os aspetos teórico-metodológicos necessários ao estudo da problemática, e uma introdução histórica e cultural da representação do ciborgue nos audiovisuais realizados por equipas de profissionais que exercem uma intensa atividade profissional em zonas geográficas da Europa. Na primeira secção descrevo o desenho metodológico e explico a pertinência de uma abordagem construtivista para o estudo da representação. Delimito o terreno, defino o processo de amostragem e apresento os estudos de caso e as fontes primárias que utilizarei para os compreender. Ainda nesta secção, descrevo os parâmetros da análise musical e audiovisual, e a forma como pretendo, a partir dos resultados obtidos, construir uma teoria ancorada que beneficia da combinação entre as perspetivas de triangulação e cristalização. Na segunda secção, faço uma revisão da literatura e construo os pilares teóricos que sustentam a investigação: em particular, debruço-me sobre uma série de trabalhos dedicados aos conceitos de convenção, expectativa, literacia e gosto (secção 1.2.1); representação musical e audiovisual, discurso e tecnologia social (1.2.2).

### **1.1 Desenho metodológico**

As questões que estão na base da problemática e a natureza do objeto de estudo conduziram o processo de decisão sobre quais métodos e ferramentas eram necessários aos objetivos propostos. Para além da seleção e análise audiovisual de uma amostra com três grupos de audiovisuais produzidos na Europa, considereei indispensável recolher e investigar os discursos dos produtores (via entrevistas publicadas *online* e que complementei com outras realizadas por mim) e dos consumidores (através de comentários do YouTube e de um inquérito por questionário). Incluí ainda a observação detalhada do catálogo de uma editora de música investida neste tipo de conteúdos musicais e audiovisuais, e que funciona como um estudo de caso que aprofunda aspetos relevantes da problemática.

Devido ao enquadramento da investigação no domínio da sociomusicologia, as fontes primárias, as secundárias e o tratamento dos dados foram conduzidos com o

propósito de construir uma teoria de médio alcance que explica as dimensões estéticas, produtivas, operativas e funcionais subjacentes a um repertório circunscrito de audiovisuais criados na Europa. Devido ao foco no discurso, perceber a representação através de análises musicais detalhadas ou por meio de aspetos historiográficos são elementos que surgem enquanto complementos à problemática: a pergunta central é como a representação é feita e afeta a cultura e os atores sociais.

### **1.1.1 Abordagem e definição dos estudos de caso**

Adoto um paradigma tendencialmente construtivista porque dá conta dos mecanismos comunicacionais, das interações e práticas dos intervenientes nos objetos culturais. No entanto, a produção de conhecimento situado (Haraway 1991, 195) ignora outros fatores,<sup>8</sup> razão pela qual comprometo-me igualmente com a lente política da teoria crítica. Por este ângulo, serei capaz de identificar as estruturas institucionalizadas e os efeitos e consequências das relações de poder elaboradas com os audiovisuais. Além disso, por vezes recorro às leituras pós-modernistas que defendem a dispersão, instabilidade e pluralidade do conhecimento social e dos poderes estabelecidos (Tracy 2020, 55). Opto por esta flexibilidade epistemológica porque fornece uma aproximação plural e multifacetada à problemática, não obstante a base para a produção de conhecimento ser a perspectiva de que as representações e discursos são uma construção social.

Apesar da minha preocupação com a disputa dos saberes e a construção de posições dentro das dinâmicas sociais a partir das representações, algo que me colocaria, como muitos dos académicos a que me filio, no espectro político da esquerda, em termos axiológicos procuro falar sobre política, mas não politicamente, como afirmava o sociólogo Bruno Latour (2005, 260). O objetivo é mostrar o que é feito, os limites, as funções, e de que forma os grupos são mantidos com e em torno da música, sem reivindicar uma ordem social ou aliar-me a um sistema de valores específicos.

Devido à opção metodológica por estudar o fenómeno das representações audiovisuais numa amostra com casos produzidos e consumidos em espaços sociais

---

<sup>8</sup> Neste tipo de investigações, as políticas e epistemologias do local têm como condição a parcialidade e sublinham a visão que os agentes têm sobre o mundo.

distintos, ainda que convirjam no meio digital, foi necessário percorrer um longo processo de delimitação de um terreno que, por ser heterogéneo, necessitava fazer jus à complexidade da paisagem mediática do século XXI. Numa primeira etapa, através de observação não participante e sem estrutura definida (Bryman e Teevan 2005, 113; Tracy 2020, 136) utilizei o motor de busca Google entre 2019 e 2020 para o levantamento de longas e curtas-metragens, videojogos, séries de televisão e *streaming*, produzidos na Europa e categorizados de ficção científica por numerosos utilizadores de internet.

Visualizei apenas os que indicavam na sinopse que tinham personagens robóticos, andróides ou ciborgues. Foi um período em que, paralelamente, realizei o mesmo exercício para os vídeos musicais só que pela sua curta duração foi-me possível visualizar à medida que os identificava. Para o contexto desta dissertação selecionei os que tinham os personagens ciborgues mais evidentes, sendo que o levantamento exploratório de 216 vídeos musicais (produzidos a nível global, não apenas na Europa) permitiu-me algumas considerações quantitativas: a percentagem de géneros musicais e de locais geográficos identificados (ver secção 3.2). Recorri ao estudo quantitativo porque realça algumas formas padronizadas de fazer os vídeos musicais, daí que os procedimentos de medida, causalidade e generalização (Bryman e Teevan 2005, 61) foram úteis enquanto complemento.

Conforme mencionado na introdução, a amostra consiste em três grupos que são analisados em diferentes momentos da dissertação.<sup>9</sup> O Grupo A é composto por 30 vídeos musicais de diversos géneros, representando a produção de profissionais que, na altura da criação desses objetos, estavam ativos em Portugal, Espanha, França, Itália, Reino Unido, Alemanha e Rússia. O Grupo B é constituído por 23 vídeos musicais selecionados do catálogo da discográfica de música eletrónica de dança holandesa, Spinnin' Records, a

---

<sup>9</sup> No desenho de pesquisa inicial existiam 10 casos produzidos nos Estados Unidos da América e 10 no Japão, e estes acabaram por não ser contemplados. Os vídeos musicais eram: “Many Moons” de Janelle Monáe, “365” de Katy Perry, “...Ready for it?” de Taylor Swift, “Rock that Body” de The Black Eyed Peas, “Stronger” de Kanye West, “Three Shots Thruster” de E.IronBunny, “Noid” de Sou, “Spring of Love” de Perfume, “Real Me” de Ayumi Hamasaki e “Ghost” de Gackt (os primeiros 5 são norte-americanos e os outros japoneses); dos Estados Unidos incluía também os filmes *Alita: Battle Angel* (2019), *RoboCop* (2014), *Terminator 3* (2008) e *The Matrix* (1999), além da série *Westworld* (2018-2019); e do Japão, os videojogos *Nier: Automata* (2017) e *Metroid Prime* (2002), o filme de animação *Expelled from Paradise* (2014) e as séries de animação *Dimension W* (2016) e *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* (2002-2003). Os casos foram analisados e comparados com os europeus, contudo, à medida que fui escrevendo a tese percebi que as conclusões destes grupos de casos eram quase sempre concordantes com os resultados a que havia chegado em outros trabalhos no âmbito norte-americano e japonês (Malhado 2020, 2021a, 2021b, 2022c, 2023b). Como o meu objetivo era produzir novo conhecimento em terrenos por explorar decidi excluí-los do documento final (apesar de alguns deles serem mencionados pontualmente) para, assim, manter o meu foco nos casos europeus.

partir de um total de 150 identificados e analisados.<sup>10</sup> Já o Grupo C inclui 30 casos dos mesmos países que o Grupo A e abrange 12 filmes, 2 séries de televisão e 2 de *streaming*, além de 7 videojogos e 7 curtas-metragens. O número de casos provenientes de cada país (à exceção dos Países Baixos) procura ilustrar a sua relevância nos atuais mercados audiovisuais europeus, sendo que o Reino Unido, a França e, posteriormente, a Alemanha são os territórios mais representados (os critérios de seleção serão detalhados mais adiante).<sup>11</sup>

A perspetiva de que as culturas da convergência têm transformado continuamente os meios de produção e a circulação dos audiovisuais ao longo do século XXI pesaram no momento de delimitação geográfica dos objetos em estudo. Teria pouca utilidade analisar um único país dado que os audiovisuais são o resultado de políticas descentralizadas, interlocutores dispersos e componentes estéticas onde o local e o internacional dialogam frequentemente (aspeto a que regresso no capítulo 2). Não quero com isto dizer que não existem peculiaridades merecedoras de um estudo aprofundado, porém estas poderão ser endereçadas em investigações futuras. Uma abordagem local requereria outras perguntas e ferramentas que não se enquadram na problemática desta dissertação. Diversificar os objetos revelou-se mais pertinente para os objetivos. De facto, observar o que os aproxima e afasta ao nível das práticas produtivas, estéticas e discursivas não teria sido possível sem uma variedade que fornecesse uma ampla visão do paradigma atual e da diversidade de tratamentos do ciborgue.

O processo de amostragem foi, por isso, o resultado de uma construção teórica que atende a uma variação máxima (Tracy 2020, 82-84). Primeiro, filiei-me a um quadro teórico que permitiu construir uma tipologia de personagens ciborgues de partida e, assim, concentrar-me nos casos que a representam de forma mais explícita: robôs sencientes,

---

<sup>10</sup> O número de entradas no levantamento exploratório de vídeos musicais a nível internacional (com 216 casos) não tem em consideração todos os que encontrei no canal de YouTube da Spinnin' Records (de 150) porque são dois levantamentos que partiram de critérios distintos. Na primeira, o objetivo foi identificar os audiovisuais com personagens ciborgues reconhecíveis no título da música ou no ecrã. Na segunda, incluí todos os vídeos com representações tecnológicas: personagens, objetos, arquiteturas, títulos de músicas, menções na letra, textos escritos no ecrã.

<sup>11</sup> Nesta pesquisa, concentro-me exclusivamente nos vídeos musicais dos Países Baixos, sem considerar outros audiovisuais produzidos neste espaço geográfico. Essa escolha foi feita quando a investigação já se encontrava numa fase avançada, na qual identifiquei uma editora de música eletrónica de dança com um extenso catálogo de vídeos musicais com ciborgues. Dado o limite de páginas estabelecido pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, optei por analisar apenas os vídeos musicais desse território.

androides e humanos com próteses corporais.<sup>12</sup> Estes personagens definiram-se à medida que os audiovisuais foram sendo identificados e observados, e a circunscrição da amostra teve em consideração a pluralidade de representações que cada classificação pode dar origem. Foi por esse motivo que ao longo da dissertação considerei indispensável colocar lado a lado formatos com características distintas, pois permitem ter uma visão mais plural dos temas em estudo.

Os vídeos musicais foram selecionados de acordo com três critérios: o título da música tem palavras-chave ligadas ao campo semântico do ciborgue, por exemplo, *cyborg*, *robot* e *autmaton*; a imagem sugere a representação de uma figura antropomórfica, mais robótica ou humanoide; e um cenário com estruturas e objetos tecnocientíficos inventados. Os filmes e outros audiovisuais narrativos tiveram quatro critérios de triagem: ser identificado no IMDb, Wikipedia ou ambos com o rótulo comercial de ficção científica; usar um personagem ciborgue central à narrativa; ter uma música que o identifique em algum momento da história; ser uma obra com alguma projeção internacional.

O Grupo A, com 30 vídeos musicais, é representativo do período em estudo que se caracteriza pelo número crescente de artistas associados a grandes, médias e pequenas discográficas. Os objetos encontram-se acessíveis nos canais que os artistas ou as editoras têm no YouTube, pelo que nesta dissertação é uma plataforma que para os termos da *netnography* é “a venue, place, or virtual world” (Markham 2018, 1130). Os músicos de maior sucesso e projeção internacional possuem contratos com as três maiores empresas: Chemical Brothers, David Guetta, Daft Punk e Jamiroquai estão afetos à Virgin EMI Records, editora britânica que pertence à holandesa e norte-americana Universal Music Group; a banda Muse trabalha para a norte-americana Warner Music Group; e Júlio Resende foi contratado pela Sony Music Portugal, subeditora da japonesa Sony. Não é por acaso que são os artistas mais abordados nesta dissertação, pois à exceção de Resende o grau de destaque internacional que têm leva a um maior alcance social dos seus produtos. Ou seja, por serem os artistas com mais reconhecimento e projeção os seus vídeos são os que têm mais visualizações e comentários no YouTube.

A maior parcela de artistas encontra-se associada a editoras de dimensões medianas, com circulação circunscrita, e na generalidade com sede em territórios

---

<sup>12</sup> Esta tipologia vai ao encontro das representações audiovisuais que fazem parte do levantamento de vídeos musicais e será abordada na secção 3.2.

europeus: Perturbator é francês mas pertence à editora Finlandesa Blood Music; na Espanha a Delicias Discográficas está ligada a The Bronson; o grupo Blasted Mechanism tem contrato com duas editoras portuguesas em momentos distintos, a Toolateman Studios e a Metropolitana Lda; Squarepusher tem contrato com a Ward Records do Reino Unido; o grupo The Cyborgs assina pela italiana INRI; Gabry Ponte lança as suas músicas pela editora italiana Dance and Love; Die Krupps e Blümchen estão associados às editoras alemãs Synthetic Symphony e Wunderkind Entertainment respetivamente; a Armada Music, nos Países Baixos, é a editora que representa os artistas Da Hool e Swanky Tunes; na Rússia abordam-se artistas de três editoras, a OOO Universal Music ligada ao músico Roma Kenga, Uplifto Records ao agrupamento Katya Chekhova e Elementary Muzik ao DJ Meg.

Existem ainda artistas independentes que têm as suas próprias empresas (em Espanha há Ojete Calor Records; na França a Zemixx do DJ Joachim Garraud; no Reino Unido a Mad Melt Music do músico James E. Gray; na Alemanha a Nobilis Records do produtor Magvay) e ainda casos em que os músicos autofinanciam a sua música (ilustrado pelos projetos de JC Stormz, Baz Brown, Arthur 069 & Tom der Don e Løyd). Importa mencionar que os artistas independentes, bem como a maioria dos que estão agregados às editoras medianas movem-se em circuitos de nicho, por conseguinte, existem menos interações no YouTube (há inclusive vídeos seus sem qualquer comentário). Por essa razão, são dois grupos que terão o seu peso no estudo da produção das representações, mas devido à insuficiência de dados trouxeram muito pouco à investigação sobre o consumo destas representações audiovisuais.

O local de origem destes 30 vídeos musicais foi definido de acordo com a nacionalidade dos seus músicos, porque os consumidores tendem a atribuir a estes artistas a sua autoria (Frith 1998, 225), por exemplo, fala-se de um vídeo da Madonna. Os critérios que definiram o local de produção<sup>13</sup> do Grupo C – com videojogos, longas e curtas-metragens, séries para televisão e *streaming* – são baseados nos métodos adotados pelos investigadores I. Q. Hunter (2001) e Mariano Paz (2020) que têm estudado o cinema produzido na Europa. O primeiro é de natureza geográfica, diz respeito aos casos onde a atividade profissional da maioria da equipa e do estúdio audiovisual encontram-se

---

<sup>13</sup> Reconheço, ainda assim, que nem sempre foi possível manter-me exclusivamente nestes critérios. Alguns destes audiovisuais não têm uma produção exclusiva a único país, ainda que exista sempre um local geográfico que tende a definir a sua identidade.

associados a um país (Hunter 2001, 13). O segundo é de ordem sociocomercial, tem que ver com a catalogação realizada por agentes e plataformas levando a que a obra circule associada a esse ponto de origem (Paz 2020, 302). Devido ao impacto cultural que, atualmente, os já mencionados IMDb e Wikipedia têm para o modo como as obras de arte são interpretadas, os locais de produção que mencionam foram utilizados na definição da amostra. A distribuição do número de audiovisuais por formato foi feita tendo em conta o que está acessível, quais destes vão ao encontro dos critérios anteriormente descritos e procurando manter algum equilíbrio numérico.<sup>14</sup>

Apesar da dissertação centrar-se fundamentalmente em audiovisuais, será observada a produção musical e audiovisual da editora Spinnin' Records a partir dos conteúdos que disponibilizaram entre 2007 e 2019 no seu canal de YouTube. O estudo de caso desta discográfica é detalhado em um único capítulo que permitiu ter uma perspetiva mais abrangente sobre a produção videográfica e as transformações nas representações audiovisuais e nas atividades dos seus intervenientes ao longo do tempo. Entre 3 e 7 de janeiro de 2022 observei o seu catálogo e visualizei todos os seus vídeos musicais, deles filtrei 150 que considereei terem as representações de personagens e objetos tecnológicos mais evidentes. O recorte servirá para esboçar considerações transversais sobre linguagens audiovisuais, tipologias de personagens e objetos ao longo dos seus 12 anos de atividade. Selecionei 23 casos (os dois realizadores e o ilustrador entrevistados fazem parte deles) para construir o Grupo B da amostra, com o intuito de os estudar em profundidade. Ocasionalmente senti necessidade de recorrer a músicas sem vídeos musicais porque complementam o argumento.

Uma abordagem sociológica detalhada dos objetos audiovisuais acima mencionados arrisca-se a ficar incompleta se não os situarmos na rede comunicativa, convergente e digitalmente dispersa em que se inscrevem. Em contextos de “deep mediatization”, os investigadores de comunicação Nick Couldry e Andreas Hepp (2017, 18) notam que “the very elements and building-blocks from which a sense of the social is constructed become themselves based in technologically based processes of mediation.” Portanto, é uma dissertação que enquadra as representações audiovisuais nos processos de mediatização tecnológica (principalmente computacional e digital) e nas

---

<sup>14</sup> O número de casos por país encontra-se distribuído da seguinte forma: 13 audiovisuais do Reino Unido; 11 audiovisuais de França; 9 audiovisuais da Alemanha; 8 audiovisuais da Itália; 8 audiovisuais da Rússia; 6 audiovisuais de Portugal; 5 audiovisuais de Espanha. A lista completa e a sua proveniência geográfica encontram-se detalhados no anexo 2.

ações individuais e coletivas de agentes concretos, em que aliás o estudo da discográfica se enquadra.

A partir dos estudos de internet, Annette N. Markham (2018, 1130) nota que a cobertura mediática e as entrevistas que os jornalistas fazem aos artistas são importantes meios que conectam produtores e consumidores, razão pela qual dei-lhes uma grande relevância. Como perceber os modelos de produção de uma amostra vasta não seria um percurso viável, optei por recolher entrevistas acessíveis *online* e dadas por músicos, realizadores e outros profissionais que participaram nos casos em análise. Estas não fixam os significados das obras, mas, como Nick Couldry (2019, 30-33) menciona, são conteúdos mediáticos que circulam na cultura e por conseguinte têm efeitos nos consumidores. Enquanto fontes primárias, permitiram ter uma ideia das perspetivas, motivações, agendas, procedimentos criativos e, nos seus discursos, perceber os valores que os produtores atribuem à música que fazem e aos outros elementos dos audiovisuais.

Uso as fontes jornalísticas com a consciência de que não são documentos neutros pois também eles veiculam narrativas construídas por e em torno dos músicos. Simon Frith (1998, 76) mostrou que as editoras procuram controlar as suas narrativas através dos meios de comunicação social, razão que me leva a considerar valiosas as entrevistas publicadas pela Spinnin' Records diretamente na sua página de internet, pois mostram os discursos que querem promover a respeito dos seus artistas e audiovisuais. Em linha com os trabalhos de Guy Morrow (2020, 35-36) e Kristin J. Lieb (2018, 60), considero que as entrevistas *online* são instrumentos de *branding* que afetam os mecanismos de significação, e irei demonstrá-lo com momentos em que os consumidores justificam quais são as interpretações “corretas” citando as entrevistas dos artistas.

Os meios de comunicação só poderiam ser compreendidos de forma plena se a produção fosse complementada com uma investigação da receção. Como aponta Paula Gomes-Ribeiro (2018, 38), no século XXI “Cada vez mais, a formação de públicos e de comunidades de interesses realiza-se online.” Do YouTube selecionei os comentários publicados pelos utilizadores dos 30 vídeos musicais de géneros e localidades variadas, pois permitiu estudar os grupos sociais, padrões de consumo, formas de interpretação, interação e significação musical (Malhado 2022c). É, então, uma amostragem que visa observar uma cultura do consumo, a “internet as a way of being” (Markham 2018, 1130). Por ser um espaço onde convergem fragmentos de outros audiovisuais, decidi que incluir a receção de alguns destes conteúdos seria um suplemento valioso. Para manter um grau



de coerência com os vídeos musicais que são objetos orientados para a *performance*, escolhi apenas segmentos com atuações diegéticas. Destes, o enfoque foi dado ao videogame *Detroit: Become Human* (2018) e ao filme *Alien: Covenant* (2017), por terem androides músicos e uma quantidade considerável de comentários (um total de 7.635) que justificam a sua investigação pormenorizada.

A dado momento da pesquisa percebi que era necessário complementar os dados primários dos produtores e consumidores com uma inquirição adicional aos criadores e ouvintes. Como já me encontrava numa fase avançada da investigação, quatro das entrevistas foram utilizadas com o objetivo de comprovar várias hipóteses que havia levantado sobre a editora Spinnin' Records. Os dois realizadores e o ilustrador (entrevistas estruturadas com perguntas similares, mas personalizadas de acordo com os perfis e audiovisuais em que tinham trabalhado), além do antigo responsável pela publicidade (entrevista semiestruturada e por videochamada através do Whereby) permitiram perceber quais as relações profissionais destes agentes com os músicos, como se decide que representações usar nos vídeos musicais e se quando o fazem têm em mente uma figura ciborgue. Adicionalmente, inquiri o músico James E. Gray para perceber quais as motivações por trás das escolhas artísticas e por ser demonstrativo do pequeno grupo de profissionais que compôs a música e realizou o seu próprio vídeo. Obtive autorização da parte dos inquiridos para utilizar os seus nomes verdadeiros.<sup>15</sup>

No projeto inicial tinha a intenção de estudar os testemunhos dos críticos de vídeos musicais. Elaborei um inquérito e enviei a uma seleção de revistas digitais e *blogs* internacionais com secções dedicadas ao tema, porém não obtive uma única resposta em tempo útil. Em alternativa, defini os participantes através de um método de conveniência, eram sete fãs de ficção científica que estavam à minha disposição<sup>16</sup> e enviei-lhes um questionário para preencherem no GoogleForms. Provou ser uma fonte relevante para aprofundar o processo de interpretação audiovisual dos consumidores, contudo limitada porque não era representativa do terreno (Bryman e Teevan 2005, 226-227). Quer isto dizer que não foi possível tecer generalizações a partir de um universo pequeno, porém, importa recordar que para o entendimento de convenções e expectativas mais transversais socorri-me dos comentários do YouTube. Ou seja, os benefícios ultrapassam as

---

<sup>15</sup> Para detalhes adicionais a respeito da data de realização, consulte o anexo 1.

<sup>16</sup> A lista com os participantes encontra-se no anexo 1. O convite para a participação foi enviado por *email* e esteve ativo entre os dias 2 de março e 16 de junho de 2021, data em que obtive a totalidade das respostas.

fragilidades porque a validade dos inquéritos está no aprofundamento de questões que são levantadas pelos comentários dos consumidores do YouTube. Para o efeito utilizei perguntas abertas, semiabertas e fechadas para melhor aproveitar as vantagens e desvantagens de ambas (ibid., 91). Elaborei o questionário com imagens, excertos musicais e audiovisuais da amostra em estudo (dos grupos A e C) e facultei total liberdade aos inquiridos para reagir e interpretar os sons e as imagens. Ainda que de forma não-presencial, apresentam situações de consumo em que pude perceber usos e efeitos específicos, tal como Tia DeNora (2000, 2003, 2011) concebeu nas suas investigações.

### **1.1.2 Processo de análise qualitativa**

As ferramentas de análise foram selecionadas e adaptadas às duas etapas que considere indispensáveis. A de perspectiva semiótica foi guiada por um aparato teórico-analítico trazido dos trabalhos académicos sobre vídeos musicais (Goodwin 1992; Strand 2006; Vernallis 2004, 2013; Railton e Watson 2011; Kinskey 2014; Costa 2016; Korsgaard 2017), música e som no cinema (Hayward 2004; Bartkowiak 2009; Whittington 2007; Gorbman 1987; Kassabian 2000; Goldmark, Kramer e Leppert 2007; Eaton 2008; Kulezic-Wilson 2015), na televisão (Donnelly e Hayward 2012; Deaville 2011), nos videojogos (Collins 2008, 2014; Jorgensen 2007; Grimshaw 2010; Hart 2014), sendo inevitáveis os contributos de Michel Chion (1994, 2016). As interpretações que fiz com recurso a estes utensílios são propostas que só fazem sentido quando enquadradas na discursividade que caracteriza cada objeto, e que se estende muito para além dos casos. Para perceber o discurso, parti das perspectivas de Kevin Korsyn (2003, 2001) e Stuart Hall (1997a, 1997b) via Michel Foucault (1998, 2002, 2012).<sup>17</sup> Dada a diversidade de tópicos e subtópicos discutidos ao longo da dissertação existem outras ferramentas que, por serem pontuais, opto por mencioná-las nas subsecções em que as utilizo.

---

<sup>17</sup> Fui igualmente inspirado pela coletânea de artigos *Representations in Western Music* (2013) editada por Joshua S. Walden no modo como os autores percebem o papel da música na criação discursos de alteridade que (des)valorizam uns aspetos em detrimento de outros. Por exemplo, produzir o oriente na música passa por homogeneizar os territórios e reduzir as suas características a um estereotipo tímbrico (sobre como isso é feito nos audiovisuais, ver Malhado 2023a).

Com base nos autores referidos, elaborei uma grelha de linhas orientadoras para a análise dos procedimentos musicais e audiovisuais em cada um dos objetos artísticos. Os parâmetros foram:

a) música - instrumentação, secções, melodia, harmonia, ritmo, efeitos de pós-produção, sonoplastia, ambiência, *foley*, voz e seus timbres, texto cantado, qual é o título que a música ouvida tem na banda sonora vendida em separado;

b) narrativa – tema/mensagem do enredo, unidades do discurso (dramático, cómico, realista ou antirrealista, fantástico), diálogos, texto escrito no ecrã;

c) imagem – contexto e ações, tipologia ciborgue e a sua relação com a música (o personagem é um músico, ouvinte, dançarino, interessado, outras identidades), formas de conceptualização da música no ecrã, figurino, acessórios, outros objetos, cores, intertextualidade;

c) edição – *síncrese*,<sup>18</sup> continuidade, contorno ou forma, e quais as funções do movimento, foco e enquadramento produzido pela câmara.

Consciente de que nos audiovisuais a interpretação do som é muitas vezes conduzida pelo que é observado na imagem (Chion 1994; Vernallis 2004), optei por um processo distinto no caso dos vídeos musicais. A análise foi dividida em três fases: primeiro acusmática, depois apenas visual e por último o vídeo na sua modalidade interartística. O vídeo é um objeto que parte de uma música pré-existente e que acredito ter de ser analisada por si, na medida em que as músicas e as imagens isoladas têm discursos que lhes são característicos (e no capítulo 5 demonstro que existem consumidores que conhecem a música antes de ver o vídeo, e outros que visualizam este último com o som desativado). Uma análise tripartida permitiu complementar as interpretações recolhidas da receção (os comentários do YouTube), inscrevendo assim as perspetivas musicológicas que notam a importância de adotar uma diversidade de métodos quando os terrenos são ricos em dados (Cook e Clarke 2004, 5).

---

<sup>18</sup> Acrónimo dos termos sincronização e síntese proposto por Michel Chion (1994) para explicar que na maioria dos casos uma sincronização audiovisual provoca também uma experiência de síntese perceptiva da parte do espetador. Mais do que interpretar um som e uma imagem, quando os estímulos do recetor são ativados em simultâneo existem fenómenos sinestésicos (no sentido de uma combinação e mútua influência) que são importantes para perceber como a música e as figuras ciborgues se relacionam. A abordagem é adotada por Joachim Strand (2006) no seu projeto final (com componente teórica e prática) sobre vídeos musicais, realizado no contexto de uma licenciatura em Creative Arts, no percurso Screen Arts Major, na Curtin University na Austrália.

Os resultados das análises audiovisuais foram sendo constantemente comparados e contrapostos aos que provieram das fontes primárias textuais: as entrevistas digitais dos profissionais foram recolhidas em janeiro de 2021, reforçadas em março de 2022 e depois complementadas, em 2023, momento em que foram feitas outras via *email* ou videochamada; com o inquérito de 2021; e com os dados do YouTube recolhidos em julho de 2021. Sobre estes últimos, foram importados 54.426 comentários de YouTube e posteriormente analisados no programa de análise qualitativa MaxQda.<sup>19</sup> Foi assim possível, no cruzamento entre a análises audiovisuais e discursivas dos vários objetos e intervenientes, discernir quais códigos estéticos prevalecem, que influências intertextuais norte-americanas são sentidas, como estas são trabalhadas caso a caso e perceber também as características distintivas dos objetos.<sup>20</sup>

Adotei uma perspetiva que procurou descobrir o que estava a acontecer no terreno sem partir de modelos teóricos pré-estabelecidos. Por isso, as informações provenientes dos diferentes métodos e tipos de dados foram cruzadas para construir um equilíbrio entre a cristalização e a triangulação, duas perspetivas com propósitos distintos, mas que têm sido consideradas por alguns autores como complementares. Na abordagem de triangulação (Flick 2018, 773; Tracy 2020, 276), os resultados convergem de modo a compreender uma realidade de modo profundo, já a cristalização (Flick 2018, 769-770; Tracy 2020, 276) constrói um conhecimento multifacetado que não elimina as diferenças. No seu conjunto, formam uma teoria ancorada e construtivista (Charmaz, Thornberg e Keane 2018, 713) que tem em consideração as posições e subjetividades tanto do investigador como dos participantes.

A teoria ancorada foi proposta pelos sociólogos Barney Glaser e Anselm L. Strauss (2012) em 1967 e continua a ser uma abordagem qualitativa amplamente utilizada atualmente. Para os autores, à medida que se observam os dados vão surgindo categorias conceptuais que explicam o que está a acontecer no terreno, quais as diferenças e similaridades internas, que significados e valores, até se chegar ao ponto em que a sua replicação alcança a saturação teórica (ibid. 35, 39, 60, 61, 101). Para serem ilustrativas

---

<sup>19</sup> A análise dos comentários foi feita utilizando os mesmos procedimentos que refiro, abaixo, serem característicos à teoria ancorada. Ao invés de partir com hipóteses formuladas de acordo com as teorias da receção já existentes, contruo novas categorias com base no que os comentários mostram ser a atividade de interpretação dos consumidores do YouTube (ainda que depois cruze os resultados com outros trabalhos como os de Hennion 2005, 2008 e de Frith 1998).

<sup>20</sup> A grelha que resultou da codificação dos materiais empíricos na aplicação MaxQda encontra-se no anexo 7.

do terreno devem ser suficientemente gerais para designar características de entidades concretas (ibid. 38), mas manter-se no nível substantivo, isto é, descrever o fenómeno sem demasiadas generalizações (ibid., 79).<sup>21</sup>

A teoria ancorada é um método que permite construir o que o sociólogo Robert Merton (1968) chamou de teoria de médio alcance porque permite prever, explicar e interpretar os fenómenos sociais. Segundo o autor, (ibid., 39, 66), produz um conjunto de proposições logicamente interconectadas e a partir das quais as hipóteses podem ser derivadas e testadas de modo empírico. É, portanto, um olhar que tem em consideração as várias nuances entre as esferas micro e macrosociais. Por ter um carácter indutivo ditou a própria estrutura da dissertação que em grande medida foi organizada pelas categorias temáticas e a organização do pensamento que foram sendo elaboradas ao longo do processo.

A propósito, as valências das teorias de médio alcance para os estudos musicais são descritas por Tia DeNora (2019, 113) quando assegura que permitem questionar como é que as pessoas envolvem-se em práticas artísticas e valorizam determinados aspetos. Desse modo, será com base neste desenho metodológico que irei averiguar como as pessoas produzem, apreciam e interpretam convenções, expectativas, tecnologias e discursos através dos usos que fazem da música e dos audiovisuais. Isto será relevante para compreender, por um lado, o que é transversal às representações audiovisuais selecionadas, mas também que particularidades determinados casos e agentes sociais fornecem à problemática.

As ferramentas teóricas-metodológicas aplicadas ao longo da dissertação não têm a finalidade de ser exaustivas nem esgotar o conjunto de relações e interpretações possíveis entre as músicas e os ciborgues. O objetivo é iniciar uma discussão profunda sobre a problemática e enriquecer o debate musicológico, sociológico e de estudos dos media. Os exemplos e reflexões procuram cobrir uma variedade de práticas artísticas e situações que tornam o quadro complexo. Tal como Howard Becker (2008, xix), produzo generalizações apenas nos aspetos que considero ser possível fazê-lo, e nesse sentido, a

---

<sup>21</sup> Esse estágio explicará apenas o fenómeno em particular, e para que este seja aplicável a outros similares é necessário transformar a teoria substantiva numa teoria formal (Glaser e Strauss 2012). Eliminar o foco da área e expandir os conceitos para o domínio do abstrato é algo que faço brevemente nas conclusões da dissertação, sem nunca ter o intuito de extrapolar demasiado, antes, é mais um exercício de produção de hipóteses para investigações futuras.

teoria proposta é constituída por um conjunto de ideias que fornecem ferramentas de trabalho para investigações futuras a respeito do mesmo tópico.

## **1.2 Revisão de literatura e tratamento dos conceitos**

### **1.2.1 Convenção, expectativa, literacia e gosto**

A revisão de literatura, nesta e na próxima secção, serve para definir o quadro teórico que auxilia a investigação. Primeiro, apresento os conceitos de convenção, expectativa, literacia e gosto, pois, são indispensáveis ao estudo dos agentes sociais que interagem com a música (secção 1.2.1). No próximo subcapítulo dedico-me às teorias sobre representação musical e audiovisual, discurso e tecnologia social porque servem de fundações para percebermos como os significados são produzidos circunstancialmente, quais os seus efeitos e consequências (secção 1.2.2). É de mencionar que o recenseamento que se segue não apresenta a totalidade das ferramentas, visto que outras irão ser introduzidas à medida que forem necessárias à discussão de aspetos pontuais aos capítulos e secções. Além disso, a revisão de literatura dedicada às representações do ciborgue na música é feita na secção 3.1 porque os debates académicos que nela existem são importantes para o argumento defendido nesse capítulo.

As representações audiovisuais do ciborgue definem-se assim por uma diversidade de formatos musicais e audiovisuais, profissionais com diferentes percursos e motivações, contextos geográficos distintos, bem como padrões e desvios ao nível da produção, circulação e consumo. Como tal, é necessário alicerçar teoricamente esta investigação numa matriz heterogénea de ferramentas que permitam ir ao encontro da problemática e da complexidade inerente ao objeto de estudo. Os contributos da musicologia são evidentemente basilares nesta dissertação pois fornecem os instrumentos indispensáveis à compreensão e análise musical detalhada. Porém, é de igual pertinência a perspetiva sociológica pois tenho a intenção de posicionar o objeto de estudo numa ampla rede de significados culturais intimamente ligados com uma panóplia de agentes que lidam com som e audiovisualidade. Posiciono-me então no domínio da sociologia da música, mais concretamente em relação direta com os trabalhos de Tia DeNora (2000, 2003, 2011), Antoine Hennion (2008, 2016a, 2016b), Paula Gomes-Ribeiro (2013, 2018),

Simon Frith (1996, 1998), Peter J. Martin (2007) e John Shepherd (1982), em linha com as investigações basilares de Howard Becker (1966, 1982).

Filio-me aos académicos cuja designação “sociomusicologia” substitui a de sociologia da música por vários fatores. Os autores mencionados caracterizam-se por criticarem os perigos de uma produção teórica feita de homologias entre a música e a sociedade (Frith 1996, 108). Apontam, inclusive, as insuficiências de um olhar sociológico trazido para a musicologia com o intuito de analisar o que circunda os objetos sem nunca os ter em devida consideração, potencialmente caindo no construtivismo excessivo que ignora o papel do som na experiência (Hennion 2016a, 297). Assim como DeNora (2000), acredito que o problema da expressão “sociologia da música”, à semelhança de “música e sociedade”, é porque assentam numa união de entidades que são logo à partida vistas como separáveis quando de facto não o são. Música-sociedade é o principal foco da sociomusicologia porque lida com um nexos indissociável, “musical and social matters are understood to be reflexively linked and coproduced” (ibid., 4). Nem todos os estudos apresentados no recenseamento que se segue provêm dessa abordagem, não obstante o meu olhar e o modo como os utilizo ter a finalidade de servirem uma perspetiva sociomusicológica.

As representações audiovisuais do ciborgue não só podem como devem ser estudadas de forma transmedial. Considero que a amostra em estudo tem elementos de um mundo artístico (Becker 2008) porque também são o resultado de convenções, recursos mobilizados, mecanismos de distribuição, agentes partilhados e valores próprios dos grupos que, para a elaboração das obras, necessitam interagir e colaborar. Não quero com isto dizer que os formatos são equivalentes, mas que partilham abordagens estéticas no modo como lidam musicalmente com a tipologia do ciborgue.

Adoto esta perspetiva devido à afinidade que tenho com o trabalho do sociólogo Stuart Hall (1997a) sobre a representação. A representação é discutida em detalhe na próxima secção, porém é necessário destacar desde logo que os signos e símbolos usados pelos grupos sociais para representar conceitos, ideias e até sentimentos constituem o que Hall designa de “representational system” (ibid., 25). O sociólogo menciona que as culturas e as suas linguagens são dois termos que definem um sistema representacional. Desse modo, entendo as culturas enquanto práticas com significados e valores que são partilhados pelos produtores, consumidores, e numa interação entre membros de ambos os grupos. Quanto às linguagens, são as configurações audiovisuais que delas (das

práticas) advêm, referindo-me especificamente à correlação material e simbólica entre sons, imagens, textos e técnicas de produção.

As práticas culturais e as suas linguagens audiovisuais formam-se devido a quatro conceitos essenciais: convenção, expectativa, literacia e gosto. A convenção é um costume (Becker 2008, 29) acordado pelos participantes de uma atividade artística concreta, e interessam-me três tipos: as que pertencem aos géneros musicais; as que são características dos formatos audiovisuais; e as que pertencem à tipologia do ciborgue. Procuro ao longo desta dissertação elencar diferentes convenções e como estas se relacionam com a problemática sem ter a pretensão de esgotar o tema. Uma mesma configuração do ciborgue assume funções distintas nos mercados da música e dos audiovisuais, e dentro destes varia consoante as especificidades dos projetos e as motivações de cada artista. Por essa razão, seria de pouca utilidade elencar agora tais convenções<sup>22</sup> pois terei oportunidade para, ao longo da dissertação, recorrer à sua explanação quando for oportuno.

Qualquer um dos agentes que lida com as representações audiovisuais confronta-se com códigos, valores e práticas (Holt 2007, 22) que garantem a produção e manutenção de convenções artísticas.<sup>23</sup> Para uma abordagem da sociologia da semiótica os códigos são determinantes para os processos de significação dos grupos, ao mesmo tempo que estão intimamente ligados com as culturas que definem os géneros musicais.<sup>24</sup> Ilustrando com uma teorização a que terei oportunidade de regressar (ver capítulo 4), um número

---

<sup>22</sup> Há uma literatura vasta dedicada às convenções dos vídeos musicais, do cinema, da curta-metragem, dos videojogos e das séries. Por agora, importa compreender que as convenções são formas de criação artística que orientam os ouvintes, espetadores e jogadores, pois ajudam a definir as funções e os significados musicais possíveis. Nesse sentido, não partilho a leitura crítica de Theodor Adorno e Hanns Eisler (2007) quando consideravam que os padrões da composição musical para filmes eram maus hábitos que colocavam entraves ao “progresso” (termo dos autores) desta prática. Tal como Anahid Kassabian (2000, 39-40), considero que a persistência de tais técnicas como o leitmotiv, melodia e eufonia, o carácter não intrusivo, o meio de justificação visual, a ilustração, a localização geográfica e histórica, a música de catálogo (conhecida por *stock* ou *library music*, são faixas compostas para uma futura utilização em produções audiovisuais e que são identificadas com categorias associadas a géneros musicais ou narrativos, emoções, espaços, eventos, entre outras) e o cliché são convenções a que os espetadores recorrem nas suas experiências audiovisuais.

<sup>23</sup> Fabian Holt (2007, 15-16) chega a esta conclusão através de uma análise dedicada a nove géneros musicais que circulam nos territórios americanos: rock, dança, jazz, hip hop, blues, country, soul/R&B, salsa, heavy metal, bem como algumas subcategorias.

<sup>24</sup> Veja-se, a este respeito, um artigo em que discuto como alguns dos códigos da música synthwave, nomeadamente o uso de instrumentos musicais e timbres que habitualmente associamos à música eletrónica da década de 1980, são interpretados por uma comunidade de fãs, a Neon Dystopia, enquanto códigos de ficção científica ciberpunk (Malhado 2022c). A capacidade significante destas convenções relaciona-se também com a existência de um grupo social que possui literacia audiovisual que lhes permite produzir tais interpretações.



considerável de académicos (Middleton 2006; Fink 2005, 44-45; Demers 2006, 407) insiste na convenção que o ciborgue é um assunto recorrente nas culturas da música eletrónica de dança.

Mais do que subscrever tal correlação, é necessário perceber que valores os agentes atribuem aos códigos musicais e quais adquirem uma importância coletiva. Há qualidades que unem os participantes que se revêm nelas, partilhar traços da tipologia ciborgue garante que duas ou mais pessoas conseguem discutir entre elas que músicas são ou não adequadas a essa representação. Contudo, os códigos e valores comunitários são igualmente responsáveis por determinar limites entre o que está interno ou externo ao grupo, “our music/their music” (Bohlman 1999, 20). Como ficará claro mais à frente, a maioria das associações entre o ciborgue e a música têm um caráter situado que só os participantes mais experientes (com um tipo de literacia) é que entendem. O valor tem ainda outra utilidade que nem sempre é contemplada nos estudos audiovisuais, a de que as argumentações sobre a “boa” e a “má” música são muitas vezes acompanhadas por factos, justificações e formas de persuasão exercidos pelos ouvintes (Frith 1998, 4). Na apreciação pública de bandas sonoras observei o que irá ser fundamental a esta dissertação, que mesmo os julgamentos de valor oriundos de uma leitura subjetiva podem ser manifestados publicamente com o objetivo de convencer os outros a respeito de uma alegada legitimidade da sua interpretação (Malhado 2022c, 129-130).

Os códigos e valores estão intimamente ligados com questões de conteúdo e ao mesmo tempo são indissociáveis das práticas e dos atores que os produzem e significam. Para estudar os vídeos musicais no YouTube considero imprescindível ter como ponto de partida a premissa de que fazem parte de uma cultura participativa onde os criadores e recetores não têm papéis fixos, pois são “participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands” (Jenkins 2006, 3). Não quero com isto dizer que exercem as mesmas funções, que não há hierarquias ou motivações distintas. Pelo contrário, os exercícios de poder e deliberação sobre quais significados musicais são válidos num determinado contexto resultam de uma intensa negociação de papéis. Os criadores não são os únicos com legitimidade para afirmar que músicas representam um ciborgue e porquê, pois os consumidores têm um papel decisivo

na significação, eles aceitam, rejeitam e transformam as mensagens pretendidas pelos autores.<sup>25</sup>

Entende-se uma parte substancial desse dinamismo quando tomamos em consideração que as convenções estão dependentes dos recursos característicos do médium e do tipo de trabalho (Becker 2008, 69). Para as compreender é útil recorrer às teorias do musicólogo Lawrence Zbikowski (2002) por dois motivos: primeiro, porque expõem as componentes da conceptualização musical em termos similares ao sistema representacional de Stuart Hall; segundo, devido à aplicabilidade do seu modelo de correlação entre a música e outros fenómenos estéticos. O musicólogo parte do ponto já estabelecido por Hall (1997b, 216), que a interpretação baseia-se em modelos conceptuais com recursos cognitivos em relacionamentos específicos. As ligações entre a música e os outros domínios é feita através de uma analogia baseada na familiaridade, o que já se sabe serve de referencial ao que é novo (Hall 1997a, 13). Em termos básicos, e usando uma analogia que irá ser recorrente ao longo da dissertação quando se aborda o ciborgue: A está para B, assim como C está para D – a música acústica está para a eletrónica, assim como o orgânico está para o artificial (ou cibernético).

Outro conceito central na dissertação é a expectativa, condição que vai-se intensificando quanto mais fortes forem as convenções que regulam as práticas musicais e audiovisuais. O facto de existirem padrões que criam objetos com traços similares<sup>26</sup> leva à formação de laços sociocomunicativos entre criadores e consumidores. Experiências estéticas dependem das expectativas que os ouvintes adquirem, e variam consoante as culturas (Martin 2007, 20). Os agentes inseridos nos géneros musicais têm muitas vezes uma noção clara do que os ouvintes esperam da sua música (Frith 1998, 52) e fazem-no inclusive porque têm a necessidade de inserir-se em mercados bem definidos (Negus 1999, 4). Só que os múltiplos canais comunicativos entre produção e receção resultam em dinâmicas de poder que não podem ser prescritas à partida. Os usos individuais dos atores sociais mostram que, por vezes, o que os criadores acham que a música vai

---

<sup>25</sup> Posto isto, é por isso que na dissertação tenho secções dedicadas só à produção, exclusivamente à receção, e outras em que analiso os diálogos entre os participantes de diferentes grupos.

<sup>26</sup> Andy Bennett e Richard A. Peterson (2004, 2) mencionam a existência de artefactos culturais que consolidam normas ligadas a um espaço geográfico concreto e que designam de cena musical. É através do seu contacto com objetos que disseminam discursos e valores afetos a elas (às cenas e seus espaços) que os ouvintes criam as suas expectativas mesmo sem nunca terem ido aos locais. Um dos efeitos é o de preservar no tempo características que na verdade são mutáveis, pois as cenas estão sempre em movimento e transformação. É esta breve “cristalização” das linguagens nos artefactos que têm contribuído para o discurso de que a música eletrónica de dança está associada ao ciborgue.

provocar nos ouvintes não é o que se verifica (DeNora 2003, 100-101). Como nos recorda Antoine Hennion (2008), muitos ouvintes têm uma postura reflexiva face à música que ouvem: “yes, the works matter, they respond, they do something – if we make them do it; [...] one does not appreciate music, one makes oneself appreciate it” (ibid., 40).

Perceber o que se pode desejar de uma música ou audiovisual com ciborgues ajuda-nos a descrever a atividade quotidiana dos consumidores. O contacto que têm com os códigos mais comuns nesta tipologia leva-os a formular ideias mais ou menos concretas sobre o que esperam dos audiovisuais (Jenkins 1992, 90; Fee 2018, 537). Quando as audiências conhecem fórmulas que são transformadas de modo inesperado, mas satisfatório, criam-se situações de intensificação emocional que marcam a sua vida (Jenkins 2006, 3). Porém, se as expectativas forem fracassadas em elementos que os recetores consideram inadmissíveis, podem assumir o papel de produtores e alteram os conteúdos de forma a irem ao encontro do que pretendem. No seu estudo das comunidades de fãs, Henry Jenkins (1992) tem-nos mostrado que a “appropriation” (ibid., 33) não se trata de uma interpretação errada pois esta pressupõe a existência de um significado privilegiado (de uma leitura certa) e na maioria dos casos ancorado na intenção do autor. A apropriação faz parte de um relacionamento dinâmico entre criadores e recetores que transacionam e disputam significados diariamente.

Atender às convenções e expectativas permite-nos perceber uma relação dialógica e de mútua dependência que se dá nestas práticas artísticas: se os produtores associam determinadas músicas a personagens ciborgues porque acham que é o esperado, então o contacto que os recetores têm é igualmente orientado pelos significados e valores partilhados pelos grupos sociais. Estando o vídeo musical no centro desta dissertação, irá ser relevante discutir de que modo um formato cada vez mais marcado por uma remediação dos códigos do cinema, da televisão e de outros meios (Vernallis 2013; Korsgaard 2017), forma um entrelaçamento que pode afetar o horizonte de expectativas dos consumidores.

Uma particularidade do consumo que é endereçada nesta dissertação é a literacia. Tenho insistido em outros trabalhos (Malhado 2022e, 107) que quando as linguagens audiovisuais tornam-se um recurso cultural transversal a várias músicas e audiovisuais estas “pressupõe[m] a existência de ouvintes atentos e conhecedores de um repertório que excede os limites da música popular para vários formatos de media”. Não sou o único a considerar que, no século XXI, as produções audiovisuais estão não só mais interligadas

(Jenkins 2006), como encorajam os consumidores a estabelecer leituras intertextuais (Jenkins 1992, 37). Se os agentes transitam entre formatos então também são capazes de adaptar os conhecimentos, veja-se como os utilizadores trazem a sua literacia cinematográfica para a apreciação de vídeos musicais (Vernallis 2004, 65). A este respeito, é preciso ter presente que existem diferentes graus de fluência (Kassabian 2000, 20), quer isto dizer que alguns ouvintes terão mais experiência em determinados repertórios musicais e audiovisuais do que outros.

Quando falamos da música em audiovisuais, dos quatro conceitos a literacia é o que tem o menor volume de trabalho académico dedicado,<sup>27</sup> inferior ainda quando nos concentramos nos produtos que representam ciborgues. Ao longo dos anos tenho feito um esforço para preencher essa lacuna com trabalhos que mostram como a literacia musical e audiovisual afeta as experiências dos consumidores que lidam com estas figuras. Entre as conclusões principais retiradas através de repertórios internacionais, destaco as que vão ser importantes nesta dissertação: o valor (Malhado 2022c, 130) de uma música é construído e fortalecido se esta tiver similaridades com outras que pertencem a audiovisuais com enorme capital simbólico para uma comunidade de fãs; a adequação musical (ibid., 130-131) é uma perceção subjetiva que tem um forte elemento cultural já que é o resultado de uma convenção aprendida e de uma expectativa satisfeita; as experiências anteriores dos consumidores fazem-lhes ter uma opinião sobre que músicas devem estar associadas ao ciborgue, logo partem dessa fluência para criar novos conteúdos, de que são exemplo as *playlists* com títulos e imagens sugestivas destas figuras (ibid., 132).

O gosto é a última dimensão que me interessa discutir. Diferentes géneros musicais formam comunidades de gosto distintas porque organizam os participantes em grupos (Holt 2007, 27) com dimensões partilhadas que excedem as ações individuais dos sujeitos. A capacidade de ouvir, interpretar, perceber e lidar com uma diversidade de músicas, além de constituir a literacia é o que Richard A. Peterson (2015, 156) chama de

---

<sup>27</sup> A literatura sobre a música e o som na ficção científica audiovisual é vasta só que negligencia os consumidores destes conteúdos. É revelador como na introdução de Mathew J. Bartkowiak (2009, 4) a um dos principais estudos antológicos sobre o tema, o investigador fala de como alguns ensaios abordam “how music constructs and shapes the experience of the science fiction consumer”, porém, o que tratam é, na verdade, um consumidor ideal. Esta obra é sintomática de uma abordagem semiótica corrente, pois a maioria dos estudos trata dos consumidores como se fossem agentes passivos que ouvem e interpretam o mesmo que os investigadores, sem procurarem fundamentar as suas conclusões com dados empíricos situados.

gosto omnívoro,<sup>28</sup> uma modalidade dos indivíduos que apreciam múltiplas atividades de lazer e expressões artísticas.<sup>29</sup> O gosto pela tipologia ciborgue é, inclusive, algo que pode levar ouvintes que não apreciem um género musical a aprenderem a gostar dele (elemento que abordo na secção 5.2). Nos fenómenos de receção de expressões culturais encontramos a figura do fã, “[...] a term which signifies their membership within a larger subculture of other fans and denies a fixed reader-text relationship” (Jenkins 1992, 20). Nesse sentido, as atividades que um fã de audiovisuais tem com a música são mais bem entendidas pelo cruzamento das suas expectativas, literacias e gostos.

Nesta dissertação parto dos quatro conceitos para enquadrar teoricamente a problemática associada à representação audiovisual do ciborgue. Estudar as convenções, expectativas, literacias e gostos significa olhar para os comportamentos que as formam e ao mesmo tempo são por elas enformados. Dizer que os participantes são agentes sociais implica dotá-los de uma capacidade de ação e decisão<sup>30</sup> que não deve ser confundida com um exercício de homologia. Investigar os comportamentos que emergem das interações com a música diz-nos algo importante sobre esta última, mas não deve substituir as análises que visam perceber o que esta e os audiovisuais em que se inserem trazem para a relação. Assim como Antoine Hennion (2016a, 299-300), estudo a música a partir de uma postura pragmática. Não só os objetos têm diferentes usos mediante o contexto em que estão inseridos, como as características musicais e a reflexividade dos intervenientes são determinantes para o seu significado.

A perspetiva que adoto nesta dissertação é um construtivismo interacionista pelo que a preocupação está no diálogo constante entre estrutura e agência – ou seja, existe um

---

<sup>28</sup> Esta leitura é coincidente com as teorias de “neo-tribes” (Hardy, Bennett e Robards 2018). O termo surge do paradigma pós-moderno que considera as experiências pessoais como fenómenos mutáveis, fragmentados e sempre em movimento, do mesmo modo que os agrupamentos sociais são efémeros e unidos por valores comuns que rapidamente se dissipam. O olhar permite compreender as formas de pertença, lazer e entretenimento contemporâneos realizadas pelos sujeitos que não se mantêm ligados de forma duradoura e fiel a uma tipologia artística.

<sup>29</sup> A sua análise foca-se nos mecanismos de massificação nos Estados Unidos da América e apenas nas indústrias da música. Nestes, distingue entre o gosto omnívoro e que chama das “elites”, do “univore” em que os membros de um grupo envolvem-se apenas com uma ou poucas expressões artísticas.

<sup>30</sup> Na sociologia de Talcott Parsons (1966, vi), a teoria de ação social funciona em “close interrelation with empirical problems and facts”. Os factos são, como nos explica Bruno Latour (2005, 114), construções sociais particulares porque são disputados dentro e fora do campo científico. A relação entre as experiências vividas e os factos tornar-se-á evidente ao longo da tese nas circunstâncias em que os atores sociais reivindicam o que está certo e errado, o que é verdade e mentira em determinadas músicas e audiovisuais. O funcionalismo estrutural de Parsons verifica-se quando diz que é necessária uma abstração que demonstre as “functional relations involved in the facts already descriptively arranged” (Parsons 1966, 49). O aspeto funcional que me importa são os usos e funções concretas que se conseguem mapear na amostra, sem com isso querer dizer que podem gerar ferramentas analíticas generalizáveis a todas as circunstâncias musicais e audiovisuais.

sistema que orienta as posições, comportamentos e relações entre indivíduos, porém o seu modo de agir negocia um lugar. Esta é uma perspectiva adotada por DeNora, Hennion e outros sociomusicólogos em que me apoio, todavia quero mencionar ainda o sociólogo Norman K. Denzin (1992)<sup>31</sup> pois as suas considerações sobre media de entretenimento estão muito próximas do que pretendo com esta investigação. Dirigindo-se ao que pode emergir das interações entre atores sociais e media, refere:

the micro-relations of power in late capitalist societies [that] continually reproduce situated systems of discourse (i.e. social science articles, the law, religion, art, literature, film) which create particular versions of the human subject (male, female, and child), the family, the state, science, and social control (*ibid.*, 33).

Denzin acrescenta uma outra camada aos conceitos de convenção, expectativa, literacia e gosto: se é verdade que estes elucidam os comportamentos e papéis dos participantes em modalidades artísticas, estão também co-dependentes dos discursos situados reproduzidos pelos audiovisuais. Daí que a proposta teórico-analítica de Denzin (*ibid.*, 119) me seja útil à problemática em estudo:

It must grasp how subjects are produced and shaped by social and cultural texts, even as they appropriate such texts for their own personal experience. It must also examine how new media technologies enter into, alter, challenge, change, and support existing group formations.

As minhas preocupações estão não só nos efeitos e consequências dos audiovisuais nos grupos sociais como em perceber, inclusive, de que maneira os atores produzem e moldam ativamente a cultura em que se inserem. Devido a essa relação dialógica que resulta de um conjunto de especificidades da amostra, é importante salientar que olho para os trabalhos dos autores em que me apoio como alicerces pertinentes à comparação, contraposição e eventualmente corroboração das minhas conclusões, e nunca como moldes que são aplicados sem adaptação.<sup>32</sup> Essa é a razão para evitar uma adoção direta de teorias que possam limitar a amplitude de conhecimento a ser produzido a partir do terreno em estudo,<sup>33</sup> preferindo antes uma dissertação ancorada nos dados.

---

<sup>31</sup> O investigador norte-americano está muito próximo das minhas preocupações teóricas, dado que concentra-se nos fenómenos de comunicação enquanto cultura, interação quotidiana e formas de entretenimento (Denzin 1992, 27-28), fazendo-o também através de uma análise de filmes (Denzin 1995).

<sup>32</sup> A crítica de Peter J. Martin (2007, 183) ao trabalho de Susan McClary (2000) é disso ilustrativo. Martin mostra que o argumento de McClary é sólido só que incapaz de demonstrar como as convenções musicais surtem os efeitos que sugere, porque a sua análise não apresenta casos onde isso possa ser verificado.

<sup>33</sup> Com esta perspectiva evito o que o musicólogo Kevin Korsyn (2001, 67-68) chama de contextos privilegiados, porque os investigadores “rely on a limited number of contexts, preferring certain types of frames to others, so that the series of contexts becomes stereotyped and predictable, limiting the questions

### 1.2.2 Representação musical e audiovisual, discurso e tecnologia social

Os estudos que procuram perceber o que a música representa<sup>34</sup> nos audiovisuais de ficção são cada vez mais frequentes, pese embora que nem sempre tenham em consideração as interações dos diferentes agentes que com ela contactam. O que se segue é uma revisão crítica que pretende situar esta dissertação nos trabalhos que permitem perceber: o que a música representa nos audiovisuais, como o faz e para quem; a forma como os discursos construídos a partir destes objetos artísticos são indissociáveis dos contextos socioculturais que os proporcionam; e os efeitos que os processos de significação e discursividade têm nos atores sociais.

Ao longo de vários anos os estudos académicos dedicados aos audiovisuais têm-se preocupado com as múltiplas funções que a música exerce nestes meios de comunicação. São incontornáveis os trabalhos de Gorbman (1987), Kalinak (1992) e Chion (1994) por descreverem usos da música não diegética que ainda se verificam atualmente: é um significante de personagens, emoções e espaços; produz continuidade e unidade entre cenas; sublinha ou responde às mudanças na edição, entre outros menos relevantes para o que me interessa discutir. Trata-se de dimensões pertinentes para esta dissertação visto serem formas de representar os ciborgues no ecrã. Como reforça Kassabian (2000, 7) a respeito da música para cinema, em termos que considero serem aptos à descrição de qualquer outro formato audiovisual: “[it] was never meant to be absolute; it has always been considered a meaning-making system by its producers”.

Uma das abordagens que surge dos estudos da música no cinema e que é igualmente pertinente em outros audiovisuais é a que considera a banda sonora segundo uma perspetiva integrada. Hayward (2004), Whittington (2007) e outros investigadores

---

that we ask about music.” Uma das consequências deste privilégio é a construção de uma teoria que pode ser aplicada a um grande número de realidades artísticas à custa de uma abstração insuficiente para ler as especificidades que contêm. O olhar pretende ser uma chamada de atenção que vem das considerações de Michel Foucault (2002, 11) quando fala de que os períodos históricos devem ser definidos como um “space of dispersion”. Na aceção de Foucault, existem discursos, tipos de relação e formas de manuseamento dos materiais que são características de uma época e local geográfico, só que o foco de muitos académicos tende para o que é mais dominante e, portanto, visível.

<sup>34</sup> Nos trabalhos dedicados ao estudo da música em diferentes épocas e quadrantes, a representação é um dos principais tópicos de discussão pelo que existe uma extensa literatura que não pretendo evocar nesta secção.

usam esta visão para chamar a atenção para a interdependência dos elementos sônicos na constituição dos filmes, onde incluem música, sonoplastia, diálogo, ruído e silêncio.<sup>35</sup> O ângulo teórico-analítico tem servido para colocar no mesmo plano a música e os outros elementos sônicos, construindo paisagens sonoras audiovisuais esteticamente ricas (Richardson, Gorbman e Vernallis 2015; Greene e Kulezic-Wilson 2016; Mera et al. 2017; Vernallis, Rogers e Perrott 2020). Algo que afeta o modo de lidar com a integração sonora e mostra como é alcançada de distintas formas é verificado nos circuitos de nicho, menos padronizados e marcados por posturas de experimentação, é o caso dos formatos de curtas-metragens (Tamburi 2002, 2-3) e séries para transmissão televisiva (Donnelly e Hayward 2012, xiv).<sup>36</sup>

Outras componentes relevantes para a representação audiovisual, amplamente documentadas e aprofundadas nos videojogos, mas infelizmente desconsideradas no que toca aos efeitos que têm sobre a produção e receção de representações ciborgues, são a interatividade e adaptabilidade – termos que distinguem os eventos gerados pelo jogo dos que são provocados pelo jogador. Como explica Karen Collins (2013, 32), sons interativos são ouvidos quando o jogador ativa um botão do seu controlador, logo, são o resultado direto da sua ação. Porém, um evento iniciado pelo algoritmo é adaptativo porque desenvolve-se em concordância com regras pré-programadas, ainda que possa também ser interativo se tiver sido uma ação do jogador que o despoletou. A mutabilidade característica de um formato que varia a cada utilização tem impacto na sua música e, portanto, no que ela pode representar. Destaco o trabalho de Jorgensen (2007) pois mostra que a interatividade e adaptabilidade cria diferentes relações e camadas, às vezes quase indistinguíveis, entre músicas e sons diegéticos e não diegéticos; e o estudo de Hart (2014) porque expande essas considerações ao notar como afetam a interpretação que os jogadores fazem dos fenómenos musicais.

As formas de representação mencionadas até agora são de grande relevância para esta dissertação, mas mais relevantes ainda são as práticas musicais que aparecem na

---

<sup>35</sup> Designações de carácter subjetivo que os autores não usam de forma rígida, mas que adaptam caso a caso.

<sup>36</sup> A coletânea de Donnelly e Hayward apresenta diversos estudos de caso que destacam as particularidades criativas da ficção científica no formato audiovisual da série. Embora este não seja o foco principal dos autores, é importante ressaltar que a série para televisão também segue, em muitos circuitos, procedimentos altamente padronizados que agora têm sido intensificados pela crescente relevância das plataformas de *streaming*. A circulação entre televisão e *streaming* tem consolidado esses códigos, especialmente com o aumento significativo de séries europeias que atingem públicos internacionais, reforçando convenções musicais, narrativas e visuais, como as do ciborgue.



diegese sob a forma de agentes, espetáculos, tecnologias de produção, reprodução e escuta. Os estudos que endereçam este tema mostram-nos que conceptualizar e demonstrar fenómenos musicais pode ter um papel central na construção de narrativas audiovisuais (Goldmark, Kramer e Leppert 2007, 3). Se é verdade que nos filmes, séries, curtas-metragens e videojogos as cenas com música surgem com alguma frequência, nos vídeos musicais encontram-se normalmente no centro do objeto. Aqui, há o fator acrescido da representatividade (Railton e Watson 2011) que apesar de existir nos outros formatos assume uma função-chave porque os músicos reiteram ou negociam sistematicamente papéis e desempenhos sociais ligados a performatividades (cf. Butler 1993) de género, da sexualidade, entre outras.

Recentemente, a leitura que Julie Lobalzo Wright (2019) faz de David Bowie, à semelhança da análise de Vera Brozzoni (2019) sobre Björk, ilustram como os seus vídeos musicais fazem mais do que produzir significados, colocam os músicos e seus personagens extraterrestres e robóticos no interior de debates sociais sobre identidade, versando sobre assuntos de androgenia e erotismo respetivamente. Ao fazê-lo coproduzem-se discursos, e o que Michel Foucault (1988, 18) designa de “social technology” ajuda a explicar o fenómeno: “very specific ‘truth games’ related to specific techniques that human beings use to understand themselves [and others]”. Vejamos uma descrição em que o autor dá a entender o ângulo que considero necessário cruzar com a representação audiovisual:

Punishment has to make use not of the body, but of representation. Or rather, if it does make use of the body, it is not so much as the subject of a pain as the object of a representation: the memory of pain must prevent a repetition of the crime, just as the spectacle, however artificial it may be, of a physical punishment may prevent the contagion of a crime. But it is not pain in itself that will be the instrument of the technique of punishment. Therefore, as long as possible, and except in cases requiring an effective representation, one should avoid recourse to the great panoply of the scaffold. [...] [W]hat must be maximized is the representation of the penalty, not its corporal reality (Foucault 2012, 94).

A tecnologia social é pertinente para os estudos audiovisuais que lidam com o ciborgue precisamente porque, como Sue Short (2005, 41) percebeu na cinematografia, também os seus corpos são disciplinados, regulados e controlados como afirma Foucault na citação anterior. Voltando ao autor (Foucault 2002, 54), a abordagem discursiva é “A task that consists of not – of no longer – treating discourses as groups of signs (signifying elements referring to contents or representations) but as practices that systematically form the objects of which they speak”. Nesta matéria é crucial estabelecer uma distinção entre

os três tipos de discursos que irei estudar nesta dissertação. Um, é o que os produtores fazem sobre as suas obras, o outro é elaborado pelos consumidores durante o ato da recepção e, por último, existem os discursos ficcionais produzidos pelas narrativas audiovisuais. Sobre o tema, Christine Gledhill (1997, 342) mostra-nos que nos processos de representação “the social world enters fictional discourse” e o resultado dessa interação depende não só dos atores sociais e eventos do seu quotidiano, como do que o audiovisual lhes proporciona.

É por isso que nos enredos audiovisuais identificam-se debates sociais que coproduzem discursos com enorme relevância. Na teorização da ficção científica audiovisual elaborada pela investigadora Nicole de Fee (2018, 538), existe um conjunto de filmes e séries de televisão que entre 1980 e 2000 produzem o discurso da “future war”. Não só a autora mostra que é uma linguagem motivada pelos investimentos militares do então presidente Ronald Reagan nos Estados Unidos, como expõe que é por isso que a figura do soldado ciborgue torna-se um protagonista tão central nestas narrativas. Numa pesquisa mais recente, o estudioso dos media Dan Hassler-Forest (2018, 600) demonstra que a abordagem estética mantém-se, ainda que transformada por outros eventos sociopolíticos, pois agora é mais bem entendida pela noção de “posthuman warfare”. A linguagem liga-se, então, a uma vontade de represália dos Estados Unidos face ao Afeganistão aquando do atentado terrorista que a 11 de setembro de 2001 lançou dois aviões contra as Torres Gémeas em Nova Iorque. Desse modo o mesmo autor continua, “The SF genre’s longstanding fascination for robots, cyborgs, and technological extensions of the human body made for a seemingly natural connection with emerging discourses on the War on Terror” (ibid.).

Tendo então presente que nas interações que determinados agentes fazem com os ciborgues audiovisuais, estes passam a representar (para si) dimensões socioculturais, é necessário escrutinar que impacto têm nas suas vidas. A investigadora feminista Maria Tamboukou (1999, 212) subdivide em quatro as tecnologias sociais de Foucault e estas ser-me-ão úteis para discutir essa questão: “technologies of production”, “technologies of sign systems”, “technologies of power” e “technologies of the self”. A saber, as tecnologias são o que produz o sujeito (de produção), coloca-o no interior de um sistema de valores que atribui ou remove sentido ao corpo (de sistemas de signos), revelam os exercícios de poder operados sobre si ou nos outros (de poder), ou então manifesta-se através de práticas de autorregulação (de si). O que se segue é uma breve síntese de como

estas tecnologias sociais têm sido abordadas por académicos e são reflexões que permitem-nos descrever e compreender os discursos sobre a música e as implicações que têm nos seus participantes.

A construção de tecnologias de produção nota-se no modo como certos indivíduos utilizam a música para atribuir valores aos grupos sociais. Tal é constatado por Simon Frith (1998, 26) que ao cruzar a noção de arte coletiva de Becker (2008) com a influência dos marcadores sociais na constituição de valores culturais encontrada por Bourdieu (1993), conclui que existem “[...] three overlapping and contradictory grids, grids mapped by what I call the art discourse, the folk discourse, and the pop discourse.” Músicas que recebem estas designações de artística, folclórica ou popular transportam consigo valores que vão ser definidores dos que se identificam com elas ou então são apontados como seus apreciadores. Do mesmo modo, os estudos audiovisuais que analisam as técnicas e instrumentos musicais agrupando-os em categorias discursivas não estão isentos de uma produção de valores. Quando Philip Hayward (2004), Lisa M. Schmidt (2009), Jeremy Barham (2009) e tantos outros autores olham para audiovisuais com robôs e socorrem-se dos termos futurista, progressista, alternativo ou estranho, perpetuam discursos que potencialmente afetam a opinião que as pessoas têm dos personagens e até dos profissionais que os criaram.

Aliás, apesar das razões que levam os académicos a teorizar as bandas sonoras serem distintas dos motivos que levam os músicos a criar e definir as suas músicas, por vezes existem pontos de contacto. Quero exemplificá-lo com um levantamento das representações musicais existentes na literatura de ficção científica do século XX, e que foi elaborado pelo musicólogo Hugh Davies, o crítico literário Peter Nicholls e o sociólogo Brian Stableford (1995). Nele, os investigadores alegam que os escritores “believe that radical musicians (often using electronic technology) are producing work that is deliberately ugly and unintelligible” (ibid., 844). Ficamos sem perceber se a aceção de músicos radicais encontra-se anexa aos músicos que inspiram os autores de literatura, se é a visão idealizada que os artistas têm destas práticas musicais, ou se é uma análise dos académicos. Não obstante, quando os investigadores definem o que são os músicos radicais estes acabam sendo produzidos por processos de classificação que estão associados à ideia de que as práticas musicais contemporâneas são deliberadamente “feias” e “ininteligíveis”, o que é também um estereótipo cultural.

As tecnologias de sistemas de signos dizem-nos que os atores sociais modificam os seus comportamentos e atitudes quando interpretam o mundo que os rodeia, razão pela qual formam discursos que decifram e simultaneamente interferem na realidade (Tamboukou 1999, 212). No estudo que Sue Short (2005) dedica à cinematografia com protagonistas ciborgues, a autora destaca os marcadores sociais que a figura representa: o trabalhador, a mulher, o *outro* e a família. Ao selecionar narrativas em que o ciborgue assume estas formas e um corpus de literatura académica que as analisa, Short (ibid., 196) percebe que “both cyborg cinema and the discourses that have been utilised in response to these films are similarly committed to the same purpose: to expand our existing knowledge, better understand ourselves, and perhaps enable greater control over our destinies”.

É nos estudos de género que encontramos a quantidade mais expressiva de trabalhos dedicados a uma leitura discursiva do ciborgue. A partir do artigo pioneiro de Haraway, Anne Balsamo (1995) e Patricia Melzer (2006) deslocam-se por diferentes trajetórias e observam objetos artísticos distintos<sup>37</sup> mas ambas concluem que o ciborgue nem sempre é progressista, os efeitos do seu discurso umas vezes reforçam e em outras questionam os papéis de género. Ainda assim, Melzer (2006, 264) conclui que as narrativas “denaturalize the body without removing its claim to self-determination” o que a coloca mais alinhada com a visão otimista de Haraway. Essa é a abordagem que a investigadora de estudos culturais e de género Doris Leibetseder (2012)<sup>38</sup> adota quando analisa o vídeo musical “All is Full of Love” de Björk, ainda que não tenha em consideração o papel da música na significação das ciborgues.

Por seu turno, Balsamo alcança resultados menos otimistas quando estuda uma seleção de filmes que através da representação tecnológica constroem discursos sobre a cosmética, medicina reprodutiva e políticas públicas. As contradições que afirma existirem entre as ficções distópicas e as promessas da medicina levam-na a concluir que ambas mantêm-se marcadas por relações de poder com fortes desigualdades. As tecnologias de poder podem ser aplicadas por outro prisma, por exemplo, Anahid Kassabian (2000) argumenta que o uso de música pré-existente numa vaga de filmes norte-americanos focados em mulheres afastou-se dos códigos românticos da linguagem

---

<sup>37</sup> Melzer dedica-se ao estudo da literatura de ficção e cinema, Balsamo é mais variada na sua amostra que contém por exemplo filmes, obras de literatura e programas de televisão.

<sup>38</sup> Aliás entre as suas referências teóricas estão Haraway, Balsamo e Short.

orquestral de Hollywood e permitiu às protagonistas assumir outros papéis. Há casos em que a ausência de música auxilia o desempenho de sexualidades lésbicas porque torna a cena “mais gráfica” (ibid. 73), e ainda o contraste entre uma balada mais íntima e o ragtime no café que ajuda a negociar os diferentes estatutos que as mulheres têm nos espaços público e privado (ibid. 74). A associação de certos gêneros musicais a personagens pode ainda ter a função de criar um confronto geracional, classista e geográfico se permitir atribuir valores díspares a grupos distintos (ibid., 78). Ou seja, a música e os enredos proporcionam discursos que regulam as estruturas de poder em que os personagens participam dentro da diegese.

Os estudos sobre os mercados musicais é outro território dedicado à reflexão sobre as estruturas de poder. Kristen J. Lieb (2018, 105) insiste que os vídeos musicais de artistas norte-americanas continuam regidos por guiões de género que são na maioria dos casos monitorizados pelas editoras que esperam certas condutas. Ainda assim, os trabalhos de Susan McClary (2002) sobre Madonna, ou Diane Railton e Paul Watson (2011) que abordam Beyoncé a partir dos estudos culturais, descrevem artistas que são capazes de negociar esses mesmos estereótipos a partir de dentro dos circuitos *mainstream*, principalmente porque decidem que música criar e como expor o seu corpo.

Outro aspeto das tecnologias de poder verifica-se nos estudos de receção musical. O investigador Antoine Hennion (2005, 131-133) mostrou-nos que gostar implica identificar, partilhar, expor, comparar, desafiar, rejeitar e por vezes até confrontar o gosto dos outros. Como já Simon Frith (1998) notava, a troca de opiniões e os julgamentos de valor feitos sobre música não são apenas posições individuais, são além do mais, instrumentos de disputa social. Para uma abordagem discursiva, o saber que um agente tem e manifesta é uma forma de “power-knowledge” (Foucault 2012; Hall 1997a, 1997b)<sup>39</sup> porque o constrói (ao sujeito) como aquele que pode falar sobre uma matéria específica e ao fazê-lo interfere na realidade social (Foucault 2002, 201). Desse modo, as experiências coletivas de receção musical são assim construídas à medida que as

---

<sup>39</sup> A defesa da rede de relações poder-saber representa uma das principais teses de Michel Foucault no livro *Surveiller et Punir: Naissance de la prison*. O investigador demonstra a sua indissociabilidade porque um implica o outro, o que dito por outras palavras significa que a existência de um campo do saber (constituído por discursos característicos de um período histórico e espaço geográfico, no caso o autor falava da institucionalização do sistema penal no ocidente) envolve a presença de relações de poder; da mesma forma que a produção de relações de poder pressupõe a existência de formas de saber que as mantêm ou transformam (Foucault 2012, 27). Estas considerações foram mais tarde transpostas pelo sociólogo Stuart Hall (1997a, 1997b) para o estudo discursivo das representações culturais.

interpretações, validações e qualificações são feitas pelos ouvintes e depois aceites, rejeitadas ou negociadas pelos outros.

Henry Jenkins é incontornável na literatura sobre a receção de audiovisuais visto ser um investigador que acompanhou comunidades de fãs que exercem o seu direito à interpretação, à rejeição e à manipulação de conteúdos. Ainda que não verse detalhadamente sobre sua música, mostra como certos consumidores “embrace favored texts and attempt to integrate media representations into their own social experience” (Jenkins 1992, 18). Estas dinâmicas têm-se intensificado e diversificado exponencialmente à medida que proliferam os *produtizadores* que transformam os paradigmas de comunicação musical (Gomes-Ribeiro, Malhado et. al 2018). Se regressarmos a Jenkins (2006, 4), “collective intelligence” é o que os consumidores dos media constroem e formam “an alternative source of media power”. Trata-se na verdade de um poder-saber não só porque os fãs exigem conteúdos específicos dos produtores, mas porque dentro da comunidade “knowledge is at once communal and adversarial” (ibid., 20). Nas palavras do mesmo comunicólogo, os que participam na formação de uma inteligência coletiva são atores protetores, leais e críticos da identidade de uma marca, porque são especialistas com expectativas que lutam para ver concretizadas.

Verifiquei a inteligência coletiva em ação e os efeitos do discurso nas relações de poder quando analisei a receção de bandas sonoras de audiovisuais de ficção científica no YouTube (Malhado 2022c). A música era a fonte e o pretexto para o relacionamento entre consumidores que durante a troca de opiniões acabam por confrontar-se na esfera pública. Vejamos uma interação social onde ficou explícito que o discurso era uma tecnologia social de poder:

[...] quando um grupo de fãs estava a transcrever o diálogo de uma cena do filme *Blade Runner* (Scott 1982), este foi interrompido por um «utilizador-intruso» que escreveu um comentário que não fazia parte do diálogo. Gerou de imediato respostas de fãs que diziam «você arruinou tudo», ou «simplesmente apague o seu comentário [...] eles estavam a responder usando frases do filme» e outro que diz «estragou o divertimento para as outras pessoas». Mas depois da discussão, um dos membros dirige-se novamente ao utilizador-intruso, escrevendo o seu nome e depois mais uma frase do mesmo filme, como se estivesse a testar a sua capacidade para integrar esta comunidade. O utilizador-intruso responde com a frase da personagem seguinte, recomeçando assim outra *performance* entre a comunidade (ibid., 134-135).

Empreguei a noção de *performance* segundo a aceção sociológica de Erving Goffman (1956), enquanto a atividade de um indivíduo que, mesmo em diferido, atua diante uma audiência. Quando um ator social fica na presença de outros procura fazer

coincidir os seus atos com o que os outros esperam de si e o que pretende adquirir da situação (ibid., 1-2). A esfera intersubjetiva mostra, então, um confronto entre as “defensive practices” da parte de quem comunica e as “protective practices” de quem as recebe (ibid., 7), feitas num território de “stage-craft and stage-management” (ibid., 8). Regressando à situação descrita na citação, quem entra a meio de uma encenação digital dos diálogos de um filme e não consegue apresentar o comportamento esperado pelos outros não consegue ser incluído no grupo. O deslize mostrou que a literacia audiovisual é um saber-poder porque estabelece uma clivagem social, já que quem conhecia o que estava a acontecer formava uma comunidade que pôde excluir o intruso. Assim sendo, a receção da música de audiovisuais pode ser um espaço de dominação, subjugação e/ou resistência onde a literacia tem uma força simbólica e consequências concretas.

Os estudos de receção são também os que tentam perceber como os audiovisuais e as suas músicas são usadas pelos consumidores para constituir as suas próprias identidades. A noção de tecnologia de si descreve as estratégias que permitem aos atores usar coisas e fenómenos externos para afetarem os seus estados físicos, psíquicos e emocionais. Tia DeNora (2000, 47) é uma das precursoras nos estudos da música, onde notou que esta faz parte de “self-regulatory strategies and socio-cultural practices for the construction and maintenance of mood, memory and identity”.

Ainda que não tenha como foco a música ou o som, o trabalho da comunicóloga Jo Whitehouse-Hart (2014) sobre as audiências de filmes e séries de televisão descreve os efeitos regulatórios dos audiovisuais nos consumidores. A autora indica que um dos seus entrevistados menciona que uma série de comédia ajudou-o a lidar com a ansiedade do casamento (ibid., 96). Outra inquirida refere ter regressado ao filme que assistiu na infância como estratégia para tratar o sentimento de angústia. É de notar que o estudo inicia-se com a descrição de uma experiência de carácter auto-etnográfico, onde Whitehouse-Hart aborda o que sentiu quando voltou a ver um filme musical após vários anos: “She feels uplifted at songs about ‘getting out’ and ‘everything coming up roses’ and remembers wanting to ‘get out’ of her own working class background” (ibid., 1). Fica evidente que a música teve um papel determinante na ativação de memórias de infância, algo que é notório na escolha do termo “uplifted” para descrever o que sentia. O testemunho mostra o efeito que o estilo dinâmico da composição musical teve na formação de uma predisposição para agir e transformar a sua vida. Por conseguinte, a sua

experiência corrobora as considerações de DeNora e mostra-nos que há circunstâncias em que os audiovisuais e as suas músicas são usados como tecnologias de autorregulação.

Os estudos académicos mostram-nos que as tecnologias de produção são as que permitem aos músicos, ouvintes e outros atores produzir, transformar e manipular a realidade social utilizando os seus discursos. É o que, com base nas suas experiências, memórias, literacias e culturas da escuta, são capazes de fazer com a música. As tecnologias de sistemas de signos revelam como os atores sociais utilizam os símbolos e os significados que constroem através da música e dos audiovisuais, e com isso obtêm resultados. Tecnologias de poder são também formas de poder-saber porque normalizam, negoceiam e coproduzem os comportamentos (e corpos) não só visíveis nas narrativas audiovisuais como no modo como os agentes relacionam-se entre si e com os objetos. É o que lhes permite negociar significados sobre música, afirmar que têm autoridade para falar sobre ela, exercer poder nos outros e também participar em situações de resistência, subjugação ou consentimento. Por último, as tecnologias de si realçam como os sujeitos se autorregulam, transformam, orientam, governam ou transformam através da música e dos audiovisuais.



## 2 Enquadramento histórico-cultural

Este capítulo tem como objetivo enquadrar o contexto histórico e cultural da representação do ciborgue nos audiovisuais produzidos por equipas de profissionais na Europa de 1999-2019. Vou abordar as mudanças estéticas, técnicas e tecnológicas que afetaram a criação audiovisual, bem como os temas e inspirações retratados pelos artistas. Um dos aspetos que sublinho, é o esforço dos produtores europeus para se destacarem nos mercados internacionais, apesar da predominância dos produtos norte-americanos. Essa conjuntura levou, como veremos, a reformas estruturais nos modelos de criação e distribuição de conteúdos que são indispensáveis para compreendermos a problemática em estudo.

### 2.1 Os circuitos de produção e circulação dos audiovisuais na Europa no início do século XXI

As produções audiovisuais nas primeiras duas décadas do século XXI atravessaram um conjunto de transformações técnicas, tecnológicas e estéticas sentidas de várias formas consoante os quadrantes, mercados e circuitos.<sup>40</sup> Existem ainda assim eventos e conjunturas sociopolíticas, económicas e artísticas que merecem destaque por terem afetado os territórios europeus de forma relativamente transversal. O lançamento da plataforma Napster em 1999 assinala o arranque sistemático do *streaming* musical, fator que acompanhou a consolidação da internet no quotidiano dos cidadãos. Mencione-se, ainda, a onnipresença do YouTube no panorama digital após 2005 porque levou as indústrias musicais e audiovisuais a reconfigurarem as suas estratégias de produção, disseminação e consumo. Aliado à progressiva transição digital, surgiram então ondas de colapso financeiro que vieram dos Estados Unidos em 2007 para a Europa, dando origem a uma recessão económica que impactou a produção artística devido às medidas de austeridade impostas pelos países.

É impossível fazer jus à complexidade de eventos e produções que definem o período em estudo, assim sendo, opto por centrar-me nos dois eixos que considero

---

<sup>40</sup> Um dos principais motivos para terminar em 2019 é a pandemia COVID-19. O European Audiovisual Observatory antecipa nesse ano consequências profundas no setor (Focus 2020, 7), algo que veio a comprovar-se. Sobre algumas das transformações nas indústrias musicais e nas práticas digitais, ver Malhado 2022d.

indispensáveis. O primeiro, são as mudanças técnicas e tecnológicas que nesta época afetaram os audiovisuais e o que estes representam. O segundo, são os esforços dos produtores europeus para se afirmarem nos mercados internacionais, apesar destes continuarem dominados por produtos norte-americanos. Por necessitarem acompanhar as exigências da digitalização, empresas e atores estratégicos contribuíram para uma série de reformas estruturais nos modelos de criação e distribuição de conteúdos.

As dificuldades económicas levaram a que ao longo da primeira década do século XXI vários estúdios de produção audiovisual na Europa fechassem ou tivessem de ser reestruturados. Consequências dessa conjuntura verificam-se desde logo ao nível económico nos projetos de pouco orçamento que começam a voltar-se para a experimentação sem pretensões de circulação global (Focus 2003, 6; Focus 2009, 7). O filme francês *Immortel: ad vitam* (2004)<sup>41</sup> é ilustrativo desta tipologia, sendo inclusive um dos primeiros com cenários gerados inteiramente por computador adicionados à captação de imagem dos atores. Apesar de impulsionar uma estética compósita que inclui a rodagem em estúdio com a pós-produção digital, é exemplificativo da escassa circulação internacional que à época não conseguia ser financeiramente lucrativa (Focus 2004, 6).

Face às dificuldades sentidas particularmente no setor cinematográfico, os estúdios decidem investir em produções onde as equipas de diferentes países cooperam, por vezes aproximando os continentes Europeu e Norte-Americano (Focus 2004, 6). *Pandorum* (2009) é um dos casos que teve financiamento e grupo de profissionais sediados na Alemanha e Reino Unido. O fenómeno leva a que muitos filmes deixem de estar afetos a um único país de origem, consequência que o European Audiovisual Observatory (Observatório Europeu do Audiovisual) sentiu como negativa já que poderia diluir noções de “cultural expression” (Focus 2005, 6), “diversity” (Focus 2008, 6) ou, em última análise, levar à perda do que chamavam de “specificity of cinemas in Europe” (Focus 2010, 8). Sem dúvida que um dos fenómenos visíveis nesta dissertação vem da crescente descentralização dos focos de produção, intensificação das cooperações e disseminação digital dos audiovisuais, o que motiva diálogos constantes entre expressões locais e internacionais.

Até 2010, os audiovisuais estão fortemente marcados por rápidas transformações técnicas e tecnológicas que afetam o panorama e obrigam os profissionais a repensar e

---

<sup>41</sup> O estúdio de videojogos francês Quantic Dream produziu a maioria das imagens geradas por computador, e mais tarde fez também o jogo *Detroit: Become Human* (2018) que também faz parte desta dissertação.

adaptar a sua atividade artística. Com o acesso às redes digitais cada vez mais ubíquo surge um aumento exponencial do poder comercial das corporações de tecnologias de informação (Hesmondhalgh 2019, 113-114) como a Google que compra a YouTube. Dentro do setor cinematográfico, a crise financeira de 2007-08 é um dos motivos apontados para o aumento no uso de plataformas digitais para consumo audiovisual (Focus 2009, 8-10). Tal conduta deveu-se a uma série de fatores, entre eles: o menor custo na distribuição e maior alcance internacional; a concentração dos catálogos e o aparente controlo sobre a sua circulação; a adoção de um sistema de mercado económico “long tail” (Hesmondhalgh 2019, 115) que aposta na quantidade e diversidade para conseguir o maior número de subscritores possível, ao invés de investir em poucas produções, mas de enorme orçamento. O fim dessa década é coincidente com o sucesso da Netflix que é demonstrativo de um aumento no número de serviços de *streaming* e um crescimento acentuado nos consumidores de plataformas de videojogos (Focus 2009, 8). Por tudo isto, várias empresas, estúdios e profissionais consideraram indispensável uma transição para o cinema digital (Focus 2007, 5) o mais rápido possível, principalmente depois do sucesso global do filme norte-americano *Avatar* (2009) produzido em tecnologia 3D (Focus 2010, 7).

O cinema continua nesta época a ser uma categoria que define o setor mais organizado (na Europa) e que consegue de forma célere responder às necessidades dos mercados audiovisuais. É a partir deste meio que começam a definir-se políticas de reestruturação dos modelos de negócio,<sup>42</sup> e o grosso dos filmes e séries em estudo enquadram-se nesta nova vaga de investimento. Apesar de ser evidente que a internet levou a ruturas e adaptações nas práticas do cinema, televisão, videojogos e indústrias musicais, estas foram assimétricas e variadas consoante os locais geográficos. É possível identificar aspetos centrais, nomeadamente o impacto que a plataforma de partilha de vídeos YouTube teve nos modelos de negócio musical e audiovisual.<sup>43</sup> O YouTube entrou precocemente para o centro da cultura da convergência (Jenkins 2006) porque era um dos principais espaços para onde migraram conteúdos de entretenimento como filmes e vídeos musicais. Mas, aí, partilharam o ciberespaço com

---

<sup>42</sup> Reuniões entre os ministros de vários países europeus leva-os a desenvolver políticas para a reestruturação do cinema, como a inclusão de salas com tecnologias digitais, plataformas e serviços de *streaming*. O processo de transição digital teve inclusive o apoio do Banco Europeu do Investimento (Focus 2010, 7-8).

<sup>43</sup> Hesmondhalgh (2019) é um dos autores que insiste na tese de que o YouTube foi uma das plataformas digitais com o desenvolvimento mais célere, pela sua capacidade de captação da atenção de produtores e consumidores, fatores que afetaram as indústrias dos media.

outros objetos produzidos por utilizadores da plataforma. Por essa razão, Jean Burgess e Joshua Green (2018, 48) falam de “two YouTubes” que podem ser caracterizados de acordo com dois grupos sociais distintos, ainda que dialogantes: os profissionais das indústrias musicais e audiovisuais (os que me interessam neste estudo); e os amadores investidos em práticas de *DIY*.<sup>44</sup>

Grandes e pequenas editoras de música assim como músicos independentes<sup>45</sup> foram dos primeiros a perceber o potencial do YouTube para uma expansão para novos públicos (Burgess e Green 2009, 88).<sup>46</sup> Desde os seus primeiros anos (2006-7) e até ao final do período em estudo (2019) os vídeos musicais continuaram a ser uma das principais estratégias mercadológicas das editoras (Manghani 2019, 39). Além disso, vão inclusive participar ativamente no percurso profissional dos músicos enquanto estes adaptam as suas carreiras ao panorama digital. É o caso dos DJs contratados pela editora Spinnin’ Records<sup>47</sup> que depois de 2010 começam a utilizar de forma sistemática os vídeos para promover o seu trabalho e ajudar a definir novas identidades audiovisuais.

Não só os vídeos musicais passam a estar associados a um espectro mais amplo de músicos (basta lembrar que os DJs existem desde o século XX, mas só no XXI é que começam a promover-se através de vídeos musicais), como as suas linguagens estéticas expandem-se de modo considerável. Pode dizer-se que as mudanças acompanham a dispersão dos mercados musicais aquando da digitalização, já que nos anos 2000 há uma maior polarização entre, de um lado, as grandes editoras (que são cada vez menos, mas

---

<sup>44</sup> Nesta dissertação não irei discutir a produção musical e audiovisual dos amadores, à exceção do modo como se apropriam de vídeos musicais profissionais, pois esta implicaria não só uma adaptação da amostra como a aplicação de outras ferramentas teórico-metodológicas (sobre este tema, ver Vernallis 2013).

<sup>45</sup> Entre os músicos independentes encontram-se Ojete Calor, Løyd, Arthur 069 & Tom der Don, Magvay, Joachim Garraud, James E. Gray e JC Stormz.

<sup>46</sup> Devemos olhar para o YouTube uma como plataforma de *streaming* tipo iTunes ou Spotify porque oferece aos consumidores a possibilidade de aceder instantaneamente e sem qualquer custo a vastos catálogos de música (cf. Hesmondhalgh 2019, 111). Tenho a consciência de que são espaços distintos em matéria de direitos de autor, tipologia de acesso (gratuito, pago ou por subscrição), e outros fatores. Outro fator comum é ter servido, durante a época de crise financeira, para as indústrias da música expandirem o seu mercado de forma considerável. Hesmondhalgh (*ibid.*, 113) dá o exemplo das empresas de música eletrónica de dança e irei demonstrá-lo no capítulo 4.

<sup>47</sup> Pode parecer paradoxal que as indústrias musicais disponibilizem os seus vídeos em serviços gratuitos como Youtube quando a sua produção é pautada por um financiamento considerável. Tal deve-se à necessidade de construir um catálogo diversificado que consiga captar a atenção dos consumidores e direcioná-los para os seus produtos, o que compensa a longo prazo (Hesmondhalgh 2019, 113). A título de exemplo, o catálogo da Spinnin’ Records é constituído por vídeos musicais, *playlists* e séries episódicas do tipo *reality show*. A maioria destes conteúdos capitaliza os músicos mais bem-sucedidos da editora (como Bassjackers, Blasterjaxx, Lucas & Steve, Unmet Ozcan ou Martin Garrix). De notar que são formas de publicidade que, se por um lado mantêm as ferramentas de mediatização mais convencionais (como o vídeo musical), os *reality shows* aproximam-se do *vlogging* (pelo seu carácter mais informal), ainda que de forma sofisticada, aproveitando formas de “YouTube celebrity” (Burgess e Green 2018, 30).

com um poder económico gradativamente superior), e do outro as pequenas empresas e os empreendimentos caseiros progressivamente mais numerosos. Se no final do século XX ainda existiam seis grandes editoras de música que monopolizam o mercado, estas começam a absorver-se umas às outras: passaram de “big five” a “big four” e mais recentemente restam as “big three” (1999, 2007 e 2013 são os anos em que se dão estas transformações).<sup>48</sup>

As empresas de música que conseguem alcançar alguma envergadura, como aconteceu com a Spinnin’ Records a partir de 2015, investem ativamente em mercados secundários (Morrow 2020, 14). Deles, as componentes que mais me interessam são as estratégias mercadológicas que contribuem para os diálogos entre os músicos, os vídeos musicais e outras indústrias audiovisuais. É verdade que a prática de licenciamento de músicas existia no século XX, sendo muito comum no cinema depois de 1980, mas agora expande-se para outros formatos como os videojogos. Outra alteração dá-se nos vídeos que deixam de ser ferramentas exclusivas à divulgação musical e passam a promover os novos jogos digitais e as tecnologias sonoras e digitais que aparecem nos mercados.<sup>49</sup> Na Spinnin Records estabeleceram-se contratos com a Sony, Adobe ou LG. Mais relevante ainda, é o facto destes acordos terem consequências artísticas porque os realizadores alteram as suas abordagens estéticas para ir ao encontro das tecnologias que publicitam, pois estes artefactos fazem parte da diegese.

Não é apenas ao nível da representação que verificamos o impacto das tecnologias nos audiovisuais. Em termos técnicos, cada nova ferramenta de criação sonora e videográfica possibilita diferentes concretizações estéticas. O vídeo musical é um formato central para o observarmos uma vez que por ser normalmente o objeto financeiramente mais barato (quando comparamos com os outros media em estudo), os cineastas costumam utilizá-lo para realizar experiências audiovisuais. Por exemplo, se olharmos para os *softwares* geradores de imagens digitais<sup>50</sup> percebemos que à medida que estes

---

<sup>48</sup> A saber: em 1999 são Warner Music Group, Emi, Sony Music, BGM, Universal Music Group e Polygram. Atualmente, apenas subsistem a Warner Music Group, Sony Music Entertainment e Universal Music Group. As três corporações listadas produzem e distribuem não só música, mas também audiovisuais.

<sup>49</sup> Não são apenas os vídeos musicais que são usados em estratégias publicitárias de empresas que produzem tecnologia, isso também acontece com as curtas-metragens. *The Gift* fez parte da campanha publicitária digital *Parallel Lines* feita pela Philips em 2010, com o intuito de promover as suas televisões feitas para cinema de alta qualidade (Hambleton 2010).

<sup>50</sup> No século XXI o *hardware* com um elevado poder de processamento e capacidade de memória torna-se transversal, e com isso as imagens digitais deixam de ser geométricas como nas duas décadas anteriores (Whittington 2007, 377).

tornam-se graficamente mais potentes, as representações dos vídeos ficam mais detalhadas e realistas.

Note como no conjunto de vídeos musicais “Skyride” (2011), “Robo Sapien” (2014), “Quando Arrivo Io” (2018) e “Computerliebe” (2019) a definição e os detalhes nos cenários digitais aumentam gradativamente de ano para ano. Além disso, os programas informáticos permitiram gerar modelos antropomórficos com maior fidelidade, uma constatação verificada nos seguintes casos: “Visoko” (2010), “No Love Anymore” (2011), “Turn Me On” (2012), “Egotronic” (2015) e “Free Yourself” (2018). O que se percebe com estes dois conjuntos é que os cenários construídos no estúdio ou filmados no exterior, e a pós-produção de imagens digitais vão paulatinamente tornar-se mais harmoniosas e, desse modo, expandir as possibilidades estéticas de representação do ciborgue.

Com a consolidação das ferramentas digitais que conferem uma alta-fidelidade sonora e visual surgiram também apropriações do passado recente. Ao nível musical, nos estilos com uma certa qualidade *retro* (Reynolds 2011) encontramos a reutilização de sintetizadores analógicos como “Robo Sapien” (2014), “Sentient” (2016), “Automaton” (2017) ou “Computerliebe” (2019) associados a representações futuristas de ciborgues. Entretanto, à medida que a capacidade gráfica dos videojogos cresce e com ela uma reivindicação de realismo (Collins 2008, 84), outras produções procuram, paralelamente, capitalizar gostos distintos: é o que encontramos no desenho de personagens e cenários de *CID: The Dummy* (2009) que tem como público-alvo crianças e jovens; ou *Super Cyborg* (2014) que usa imagens com poucas curvas e pixéis visíveis remanescentes dos gráficos de consolas antigas. Tanto os sintetizadores analógicos como a *pixel art* dos videojogos inserem-se na prática de citação de obras das décadas de 1970-80 que contrastam com o futurismo tecnológico proposto pelas ficções audiovisuais. A linguagem do *low-fi* dentro do *hi-fi* é uma característica da época, uma espécie de contaminação que reage ao cansaço pela busca da alta-fidelidade que agora é “tão alta” que os artistas sentem vontade de regressar ao ecológico ou à “naturalidade”.<sup>51</sup>

Nos meios musicais europeus há quatro fenómenos característicos deste período e que lidam com a representação de personagens ciborgues: o surgimento das bandas

---

<sup>51</sup> Não é aleatório o termo natural pois o jogo entre o analógico e o digital é muitas vezes pautado por percepções sobre a dicotomia natural e artificial, um ponto que irei mostrar através dos discursos de vários intervenientes ao longo da dissertação (ver, por exemplo, secção 8.2).

virtuais como Gorillaz em 1998; as ferramentas de *vocaloid* em 2004<sup>52</sup> que se afirmam culturalmente como celebridades, é o caso de Hatsune Miko; artistas com próteses robóticas, eletrônicas ou digitais, havendo até o músico Neil Harbisson que altera o seu passaporte britânico para ser reconhecido legalmente como um ciborgue em 2004; e o desenvolvimento de sistemas neuronais de inteligência artificial que produzem música e levam ao aparecimento de AIVA, reconhecida pela Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique como compositora em 2017.

Se, por um lado, as bandas virtuais e os *vocaloids* baseiam-se em narrativas comerciais que constroem uma biografia e carreira musical para os personagens ficcionais, os artistas com próteses e as inteligências artificiais esbatem os limites entre a humanidade e a tecnologia.<sup>53</sup> Acrescentaria, inclusive, que estas manifestações culturais encontram-se marcadas pelos desenvolvimentos da inteligência artificial e da robótica<sup>54</sup> que de forma mais ou menos direta inspiram<sup>55</sup> os criadores audiovisuais (Heffernan 2019, 11-12).<sup>56</sup> Percebe-se porque, neste período, as narrativas que musicam estas colaborações ou confrontos entre os humanos e as tecnologias, e que portanto versam sobre o tópico do ciborgue, colocam as máquinas como protagonistas, algo que não acontecia no século XX onde tendiam a ser personagens secundários (Vernallis 2004, 67) (ponto central do capítulo 3).

Entre as mudanças estilísticas ocorridas por volta de 2010 está a influência crescente dos procedimentos técnico-artísticos do vídeo musical nas produções

---

<sup>52</sup> As primeiras experiências foram feitas através de uma parceria entre universidades espanholas e japonesas (Eidsheim 2019, 126), ainda que depois disso a tecnologia tenha tido uma maior adesão, desenvolvimento e impacto cultural nos mercados nipônicos.

<sup>53</sup> As inteligências artificiais vivas e os músicos com próteses eram amplamente representados na arte audiovisual do século XX. Agora, estas distopias começam a adquirir outros contornos e a tornar-se, em certa medida, uma parte da realidade social (ponto a que regresso no capítulo 7). Outro fenómeno imaginado na arte e que depois materializa-se em outros setores é o *deepfake* que aparece em 2017.

<sup>54</sup> As primeiras duas décadas do século XXI são um período de grandes transformações ao nível da robótica (Solis e Ng 2011, 1). Apesar de serem tecnologias tangenciais à dissertação, foram selecionados dois vídeos que ilustram estes desenvolvimentos, “Technologic” (2005) e “Sad Robots Goes Funny” (2013). O segundo ilustra as máquinas que de forma autónoma tocam instrumentos musicais via programação e comunicação digital, e é alvo de escrutínio na secção 8.1.

<sup>55</sup> A título de exemplo: no filme *Ex Machina* o compositor Ben Salisbury (et al. 2022, 138) afirma que a música tem um elemento de estranheza que expressa o modo como o protagonista se deixa enganar por uma inteligência artificial; o músico James E. Gray declara numa entrevista que a música “Cyborgs” imagina como seria uma sociedade onde os seres humanos fossem “directly monitored and controlled via brain-computer-AI interfaces” (Gray 2023).

<sup>56</sup> Aliás, é coincidente com o desenvolvimento do movimento transumanista que arranca no início do século XXI (Ferrando 2018, 33-38) e que questiona de que modo a computação e a digitalidade poderão contribuir para a evolução da espécie. Vários criadores dos conteúdos da amostra são inspirados por estes debates, por exemplo, na letra da música “Robo Sapien” (2014) a banda Die Krupps menciona que o personagem ciborgue é uma “Trans human machine”.

cinematográficas (Vernallis 2013, 35). Parte do fenómeno deveu-se à ubiquidade destes conteúdos na internet e, portanto, no quotidiano dos criadores, mas também porque muitos cineastas trabalham com vídeos: nesta amostra é o caso de Kike Maíllo, Ilya Naishuller, Luc Besson e Ridley Scott. Edição, movimentos de câmara, funções de *zoom* que alcançam o milímetro e uma espacialização detalhada do som são técnicas que os realizadores experimentam nos vídeos e tornam-se definidoras de um tipo de cinema da segunda década do século XXI (Vernallis 2013, 35-36). *Hardcore Henry* (2015) é um exemplo paradigmático porque as filmagens com câmara na primeira pessoa estão sincronizadas com as ações do protagonista que parece reagir ao desenvolvimento da banda sonora em formas similares a um vídeo musical. Por isso mesmo, a sua estética joga com expressões temporais, espaciais, causais, e uma intensificação quase irrealista das texturas, cores e ambientes. Em certa medida, pode ser lido como um audiovisual que aproxima o estilo dos vídeos musicais às experiências no cinema.

Fruto de uma época de interações entre formatos, são duas décadas de fortes consequências estilísticas entre os vídeos musicais, o cinema e outras artes digitais. Os vídeos musicais interativos aparecem por volta de 2007 quando as potencialidades das plataformas *online* começam a ser aproveitadas, e são mais tarde expandidos através da programação de aplicações informáticas específicas. As semelhanças que partilham com os videojogos são notórias e devem ser consideradas,<sup>57</sup> sem esquecer que também os filmes tornam-se interativos principalmente depois de 2018 devido à consolidação dos serviços de *streaming*.

Se, nestes casos, os vídeos musicais e os filmes oferecem opções aos utilizadores para modificar o seu conteúdo, podemos de certo modo contemplar a influência contrária com o desenvolvido dos videojogos mais cinematográficos do século XXI. As aventuras gráficas, também conhecidas como histórias interativas são géneros de jogos focados na narrativa. Há décadas que as inspirações do cinema existem nos jogos sob a forma de

---

<sup>57</sup> Por exemplo, quando o Youtube lança a funcionalidade de 360° em 2015 aparece um formato de vídeo em que o utilizador pode mover a câmara para visualizar e controlar o ângulo panorâmico de um concerto musical. A música “Egotronic” (2015) da banda portuguesa Blasted Mechanism é o primeiro e um dos raros exemplos portugueses, sendo aliás bastante precoce nestas tecnologias digitais. O objeto foi criado pela empresa de realidade virtual DreamBig, fundada nesse ano em Portugal, e faz uso do recém-lançado Gear VR. Não contemplo o vídeo na amostra porque, à exceção da tecnologia utilizada, não tem particularidades dignas de nota em termos da sua produção estética. Trata-se de um vídeo que apresenta a filmagem dos membros da banda a atuarem numa sala escura, e à data de elaboração desta dissertação possuía apenas cinco comentários irrelevantes para o problema em estudo.



*cinematics*,<sup>58</sup> os segmentos audiovisuais em que o jogador não tem controlo sobre a ação. Porém, com as novas capacidades gráficas o realismo imagético e a incidência nas histórias leva ao surgimento de jogos como *Detroit: Become Human*, que alguma crítica jornalística diz ser “better as a movie than a video game” (Lam 2018).<sup>59</sup>

Posto isto, percebe-se porque o Observatório Europeu do Audiovisual considera que em 2014 as audiências encontram-se fragmentadas e o consumo audiovisual é correntemente realizado em linha (Focus 2015, 7). Um médium que sofre transformações em virtude da fragmentação e digitalização é a curta-metragem que sempre exerceu uma função similar à dos vídeos musicais, oferece outro espaço para os cineastas explorarem no início das suas carreiras (Tamburi 2002, 2). Se é verdade que continua a ser um produto apresentado nas universidades<sup>60</sup> e nos festivais,<sup>61</sup> a sua circulação é agora muito mais ampla. As sete curtas-metragens analisadas nesta dissertação encontram-se acessíveis gratuitamente em canais de YouTube ou no Vimeo, e foram disponibilizadas imediatamente após terem sido criadas.

Em 2017, o mesmo Observatório publica um relatório retrospectivo do panorama cinematográfico nas duas décadas anteriores, onde dá conta que o número de obras produzidas por ano aumentou progressivamente só que o seu impacto internacional foi sempre menor face à robustez norte-americana. Aliás, afirmam até que nos países da Europa consomem-se mais filmes desenvolvidos nos Estados Unidos do que as obras de arte locais. É neste compêndio que ficam evidentes os focos de produção europeia mantidos pelo Reino Unido, França, Alemanha, Espanha e Itália (Focus 2018, 7), só que apenas os dois primeiros conseguem ter impacto fora do continente (ibid., 9). A amostra

---

<sup>58</sup> Não é por acaso que Karen Collins (2008, 5) chama “Games are not films! But...” a uma das secções do seu livro sobre a história, teoria e prática da música e da sonoplastia nos videojogos. O que pretendo sublinhar é que no século XXI, estas interações em jogos e filmes adquiriram outras nuances.

<sup>59</sup> O filme em questão é *Bandersnatch* e pertence à franquia *Black Mirror* (alguns dos seus episódios são analisados neste estudo), e não é considerado na dissertação porque levantaria outro conjunto de questões. Importa salientar que os filmes interativos não são uma novidade pois remontam pelo menos aos trabalhos interativos do cineasta Graham Weinbren (Manovich 2002, 62) por volta da década de 1980.

<sup>60</sup> Três foram realizados em contexto universitário: *Synesthesia* foi uma curta que surge no âmbito de um Graduation Movie Project, Film de fin d'études em 2017, na Universidade Privada de ARTFX em Montpellier na França; *R'ha* foi um projeto independente que o realizador desenvolveu durante as aulas de cinema 3D nos estudos de animação em Berlim; e *Amo* foi feito como parte da formação na Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya.

<sup>61</sup> O realizador Giacomo Cimini venceu um prémio no Festival Internacional de Cinema de Veneza com uma tese que inclui a curta-metragem *City in the Sky*. Nesta dissertação analiso o seu segundo trabalho, *The Nostalgist*, uma curta financiada por Kickstarter em 2013 e lançada no ano seguinte. As plataformas de angariação de fundos aparecem em 2007 e permitem contornar os grandes negócios já estabelecidas (Hesmondhalgh 2019, 113).

selecionada espelha esta conjuntura em menor escala, ou seja, a proporção de casos por país reflete a sua atual importância no panorama audiovisual.

As preocupações dos profissionais com a distribuição foi um fator com repercussões na produção para cinema e em outros setores. Os filmes, séries, curtas-metragens, videogames e vídeos musicais divergem consideravelmente consoante os contextos geográficos em que se situam: muitos profissionais exercem a sua atividade em determinado país e, por esse motivo, terão as influências e referenciais culturais distintos. Se a produção pode ser motivada por fatores locais a sua circulação é sempre pensada para o cenário internacional, algo que explica porque a maioria das obras em estudo são em língua inglesa.<sup>62</sup> Inquietações quanto ao potencial internacional das obras nota-se inclusive naquelas que mostram ser inspiradas por produtos norte-americanos de sucesso. É o caso do panorama português explorado nesta dissertação: o realizador de *Solum* (2019) afirma que pretendeu criar uma “versão portuguesa” da franquia cinematográfica *Hunger Games* (Morgado 2019); em vários conteúdos promocionais o realizador e os atores declaram que o filme *Mutant Blast* (2018) cita *Terminator* nos seus personagens ciborgues (Mutant Blast 2019); e no YouTube vários jogadores indicam que o videogame *Syndrome* (2016) tem similaridades com a saga de filmes *Alien* (Father 2016).

O desejo de comercialização e capitalização internacional<sup>63</sup> que enquadró os audiovisuais nos mercados levou a um certo apagamento do seu local de origem.<sup>64</sup> Em 2016 as indústrias audiovisuais apostam no que chamam de “aggregators” (Focus 2016, 9) que são mediadores que fornecem serviço técnico, distribuição, produção, agenciamento, consultoria, serviços de vídeo por demanda e assim aumentam a circulação dos objetos. Os videogames são um caso paradigmático porque as equipas europeias procuram muitas vezes grandes empresas com infraestruturas de divulgação internacional: é o caso de *Remember Me* (2013) com o selo da CAPCOM ou *Detroit: Become Human* (2018) pela Sony Interactive.

---

<sup>62</sup> Obras que estão nas línguas locais são: filmes *Eva* (2011), *Attraction* (2017) e *Mutant Blast* (2018); as séries *Code Lyoko* (2003-2007), *Better Than Us* (2018); e as curtas-metragens *The Cursor* (2016) e *Amo* (2016).

<sup>63</sup> Apesar de ser a maioria dos casos desta amostra há exemplos de outros com uma circulação muito reduzida. Destaco o filme russo *Attraction* (2017) que apesar de ser transmitido em salas de cinema de vários países, são muito poucas e não é um objeto que circule em DVD ou formato digital.

<sup>64</sup> A minha experiência de elaboração desta tese foi afetada por isso. Antes de fazer o levantamento que orientou a seleção da amostra já tinha interagido com vários desses filmes e videogames. Porém, o facto de estarem em inglês, terem atores estrangeiros e circularem com o rótulo de companhias norte-americanas (mais sobre isso de seguida) não me sugeria que eram produtos de origem europeia.

Outras estratégias que aumentaram a visibilidade e o encaixe, foram os contratos com atores de carreira consolidada em Hollywood e que tinham um reconhecimento internacional: veja-se *Andron* (2015) que tem atores italianos a contracenar com Alec Baldwin; ou o filme *Lucy* (2014) com Scarlett Johansson que assinala algo até então inédito, uma obra do mercado audiovisual europeu a alcançar o 4º lugar no *top* a nível mundial (Focus 2015, 14). O mesmo aconteceu nos videojogos com *Detroit: Become Human* (2018) que apesar de ser francês foi orientado para um público internacional com os atores norte-americanos que não só dobram a voz dos personagens como a aparência dos seus androides é moldada a partir deles.

Mesmo os objetos audiovisuais que começam por circular entre nichos de consumidores acabam por migrar (muitas vezes inadvertidamente) para meios digitais como acontece com o filme português *Solum* (2018) que aparece na plataforma de *streaming* HBO no ano seguinte. A série francesa *Code Lyoko* (2003-2007) exemplifica um audiovisual de circulação limitada porque foi transmitida no canal de televisão pública France 3 e no de subscrição Canal J, e só em 2020 é que apareceu na Netflix de países como Portugal. Ainda assim, muitos audiovisuais são disponibilizados no YouTube ainda que por vezes de forma incompleta. Esta é uma prática comum à plataforma pois os utilizadores selecionam e disponibilizam de forma informal (Burgess 2018, 37) as cenas de filmes, séries ou videojogos de que mais gostam. É o caso de partes do filme *Alien: Covenant* (2017) que alcança um envolvimento tão pertinente por parte dos utilizadores do YouTube que mereceu uma análise detalhada nesta dissertação. Interessa ainda referir que mesmo que os audiovisuais não estejam inteiramente acessíveis na internet, normalmente algumas das suas músicas circulam e acabam por ser conhecidas pelos consumidores.

No caso dos videojogos, constata-se que a generalização do acesso à internet através das consolas, o aumento da velocidade de transmissão de dados em conjunto com o paradigma da *web 2.0* levou à prática de *playthroughs*<sup>65</sup> que os jogadores gravam e disponibilizam na internet. Graças a elas o YouTube tornou-se um repositório de jogos que são visualizados como se fossem filmes digitais, sendo de referir que todos os que são abordados nesta dissertação encontram-se na íntegra neste sítio. Evidentemente, isso teve consequências para os consumos audiovisuais já que também os jogos passaram a

---

<sup>65</sup> Gravação em vídeo de um jogador enquanto joga do início ao fim para que seja visualizado por outros na internet. Pode incluir reações e comentários do próprio enquanto o faz.

fazer parte da paisagem mediática do YouTube e a ser rececionados sem a sua componente interativa.

Um dos aspetos deste período que me interessa pensar é se podemos definir indicadores de modos de representação europeus, associados a uma ampla região com uma história própria e bastante contrastante da norte-americana. Não procurarei abordar todos os países do continente, nem aprofundar as especificidades locais. A totalidade de casos que provêm do Reino Unido, França, Alemanha, Itália, Espanha, Portugal, Países Baixos e Rússia, não é suficiente, nem foi esse o propósito, para realizar uma discussão profunda sobre modalidades nacionais. O que me interessa é enquadrar uma ideia discursiva de Europa e de europeu a fim de podermos (ou não) analisá-la nos audiovisuais, isto é, se é possível encarar as representações do ciborgue por uma perspetiva europeia.

No trabalho de Anna Triandafyllidou e Ruby Gropas (2023, 6), as autoras mostram que dos discursos produzidos sobre a Europa resultam “the ideas of Europe as civilisation, Europe as progress, Europe as modernity, Europe as unity, and Europe as diversity”. Não são aspetos generalizáveis, porém encontramos traços dessas noções nos estudos de Mariano Paz (2018) e Lidia Merás (2018) que mostram audiovisuais com narrativas onde os seus ciborgues coabitam em espaços multiculturais, de imigração e forte exclusão social. Investigações neste âmbito levantam a hipótese de um determinado repertório ser orientado para a representação de cidades europeias. Na verdade, nesta dissertação vislumbram-se cenários inspirados em Paris, Berlim, Moscovo, Londres e Santa Irene que podem corroborar tal hipótese. Por essa via, do mesmo modo que os seus ciborgues lutam para adquirir o estatuto de humanos, por analogia trabalham para alcançar a cidadania europeia. Logo, à semelhança das conclusões de Aidan Power (2018, 16) são casos que representam os valores da “European integration” que caracteriza o período socioeconómico e político que os países que produzem estas obras atravessam durante o século XXI.

Quero explicar porque não adoto esta perspetiva. A representação de cidades europeias constitui uma minoria dos casos abordados. Só pontualmente noções como as de progresso (secção 7.1), união (secção 7.4) e diversidade (secções 8.3 e 8.4) apresentam-se como centrais aos audiovisuais, e quando o fazem não encontro discursos declaradamente europeístas. O que é evidente são os esforços de internacionalização e de captação da atenção dos consumidores que levaram a uma maior diversidade estética que dificulta, na amostra em estudo, a identificação de padrões locais.

Acadêmicos debruçados sobre as linguagens audiovisuais desta época caracterizam-nas pela diversidade, hibridização e constante mutação (Vernallis 2013; Korsgaard 2017; Shaviro 2022). É aqui que situo os audiovisuais europeus, enquanto uma amostra representativa de cruzamentos, variações, adaptações, especificidades e negociações de tendências estéticas. Diversidade não é vista nesta dissertação como uma característica do discurso europeu (Triandafyllidou e Gropas 2023, 6), é antes o resultado de uma necessidade produtiva face à conjuntura socioeconómica que os caracteriza: a dispersão dos mercados; a tentativa dos produtores para adaptar-se à digitalização; a competição (e uma influência sentida) com Hollywood, grandes projetos de videojogos norte-americanos e músicos afetos às maiores editoras do mundo.

Importa regressar à preocupação frisada no relatório do Observatório Europeu do Audiovisual, instituição ligada ao Festival de Cannes, sobre a perda de especificidade no cinema europeu. Jill Forbes e Sarah Street (2000) afirmavam que no século XX os festivais de Cannes, Veneza e Berlim eram os principais agentes “in determining the image of a particular country’s cinema” (ibid., 20) porque os países escolhiam o que os representava e, durante estes encontros alimentavam uma ideia de *art cinema* que ainda hoje subsiste. A especificidade mencionada pelo observatório está alinhada com valores que Forbes e Street (ibid., 37), entre outros académicos, veem nesta forma de cinema: som, *mise-en-scène*, edição e cinematografia funcionam em conjunto com a narrativa para criar unidade composicional; a lógica de causa e efeito é questionada; os realizadores procuram criar as suas identidades artísticas próprias. Nenhum destes elementos desaparece durante o período em estudo, mas também não podemos dizer que as motivações dos profissionais abordados enquadram-se totalmente nelas. Por essa razão, mais do que defender uma linguagem audiovisual europeia pretendo, antes, mostrar como é que os casos se inscrevem nas convenções do que é mais popular, ou então subvertem as expectativas por meio de abordagens de autor, pois o que caracteriza o século XXI é a existência de um terreno plural onde as duas coabitam.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Luc Besson seria talvez o cineasta que melhor ilustra esta sinergia devido a uma carreira entre “the interstices between French and Hollywood film culture” (Power 2018, 199). Defendo que o nosso olhar torna-se mais rico e completo se considerarmos os pontos de contacto que se estabelece entre ambos.

## **PARTE II: AS FUNÇÕES DO CIBORGUE NOS VÍDEOS MUSICAIS**

Nas indústrias musicais, os vídeos musicais são um formato audiovisual com numerosas funções. As que vão ser exploradas ao longo da segunda parte desta dissertação são: a promoção de música (Korsgaard 2017, 28); a contribuição para a identidade e estatuto de celebridade dos artistas (Goodwin 1992, 98-130); a coprodução dos códigos imagéticos que são expectáveis de um determinado género musical (Vernallis 2004, 76-83); e a disponibilização de experiências cinestéticas aos consumidores (Strand 2006, 3). Dois períodos históricos marcam a sua investigação e são coincidentes com os principais territórios de disseminação do objeto. Autores até ao final do século XX adotam um paradigma pós-estruturalista e defendem que a MTV construiu um vídeo musical plural, instável nos seus formatos e significados, e, portanto, pós-moderno (cf. Kaplan 1987, 33; Goodwin 1992, xx; Straw 1993, 2). Apesar de ser uma visão que permanece, em particular com Vernallis (2004, 2013), a migração do vídeo para a internet e o surgimento do YouTube trouxe consigo outras preocupações para os investigadores. Agora, as investigações expandiram-se e procuram compreender as funções que os vídeos exercem nas indústrias musicais (cf. Morrow 2020; Railton e Watson 2011; Banks 1997), nas esferas digitais (cf. Costa 2016; Kinskey 2014) e audiovisuais (cf. Shaviro 2022; Korsgaard 2017).

Na segunda parte desta dissertação elaboro uma discussão sistemática dos 53 vídeos musicais que compõem os Grupos A e B, com o objetivo de compreender as práticas de produção, circulação e receção subjacentes. Nos capítulos 3, 4 e 5, identifico as motivações que levam os artistas a utilizar a tipologia ciborgue, as suas inspirações e como esta figura contribui para a conceção das músicas, vídeos e personae. Pretendo aprofundar as estratégias de comunicação entre as editoras, os músicos e os seus públicos através dos vídeos musicais, bem como os usos e interpretações que os consumidores fazem dos mesmos. Para atender à heterogeneidade da produção recorro a uma multiplicidade de casos, fontes que os abordam e pontos de vista que os discutem. A circulação concentrar-se-á no estudo de caso da editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records (o Grupo B), e a receção compara dados de sete vídeos musicais disponíveis na plataforma YouTube (que pertencem ao Grupo A).

### **3 Tópico, tipologia e estereótipos: a centralidade e heterogeneidade do ciborgue nos vídeos musicais do século XXI**

Para estudar as representações de ciborgues em vídeos musicais, é essencial analisar o contexto, os produtores envolvidos e o papel da música. Carol Vernallis (2004, 67) observa que, nas últimas décadas do século XX, os robôs tornaram-se personagens secundários frequentes em vídeos musicais. Este capítulo prova que no século XXI, robôs, autómatos, andróides e ciborgues desempenham papéis importantes como figuras principais e secundárias. Para o efeito, abordo o Grupo A de vídeos musicais, colocando-o no contexto de um levantamento exploratório de 216 vídeos musicais, com a representação de ciborgues, a nível mundial.

Depois de uma reflexão sobre as constantes culturais presentes nos trabalhos de académicos que utilizam o termo ciborgue para a construção de discursos sobre música, discuto três instantes da produção de vídeos musicais: na criação musical, realização do vídeo e na construção de personae dos músicos. Através de uma seleção de casos indicados em cada secção, tenho dois objetivos: defender que o ciborgue tornou-se uma figura central em determinados setores das indústrias da música no século XXI; e demonstrar que a sua composição é bastante heterogénea porque representa um tópico (da relação entre sujeitos e objetos), uma tipologia de cinco figuras e um conjunto de estereótipos discursivos que são importantes veículos sociocomunicacionais.

#### **3.1 A “vulgarização” do ciborgue: análise dos discursos académicos produzidos a partir das práticas musicais**

Muitas análises e teorias musicais construídas pelos investigadores dialogam constantemente com outras práticas de produção e negociação de significados culturais. Tal como Kevin Korsyn (2003, 39) identificou, os musicólogos são intermediários que transmitem e contribuem para a construção de mensagens sociais, não se encontram, portanto, apartados de contextos mais extensos. Nesta secção, adoto uma abordagem discursiva inspirada no trabalho de Korsyn (2003) com os objetivos de perceber que conhecimentos foram produzidos sobre as relações entre as práticas musicais e o conceito de ciborgue; e lançar pistas para a caracterização de uma rede discursiva mais ampla, que engloba não só investigações académicas como formas de pensar e falar sobre essa

relação (não só da música com o ciborgue, mas da “música enquanto ciborgue”) na produção audiovisual.

O que se segue é um estudo dirigido aos trabalhos que utilizam explicitamente o conceito ciborgue para construir discursos sobre música. É uma análise discursiva da presença do conceito, como se representa em circunstâncias culturais e particularmente audiovisuais, e tem um propósito central: mostrar que existem estereótipos aceites pela comunidade académica que irão ressurgir em vários contextos musicais ao longo da dissertação. Não é meu intuito colocar no mesmo plano os discursos dos artistas e dos cientistas sociais pois tenho a consciência que são atores com comportamentos e finalidades distintas, mas o seu cruzamento permite, como irei defender ao longo do capítulo, identificar similaridades e diferenças importantes.

Em traços gerais, aquando da entrada do ciborgue no léxico das ciências sociais com Haraway (1985) este adquire protagonismo nos estudos musicais a partir de 1990. Na musicologia, os primeiros autores a estudar o termo seguem a lente de género proposta por Haraway, agora adaptada aos trabalhos que se debruçam sobre a voz e as suas relações com as tecnologias digitais de criação: uma corrente que arranca com o estudo de Barbara Bradby em 1993 e continua com Susana Llosa (2001), Robin James (2009), Nick Prior (2009) e Shara Rambarran (2021). Estes e outros autores não teorizam sobre os mesmos fenómenos, nem se limitam a refletir acerca de práticas vocais, mas à exceção de Carolyn Abbate (1999) que associa o ciborgue aos autómatos musicais e pianos mecânicos os restantes incidem sobre instrumentos eletrónicos, digitais e de modo mais amplo na criação musical com recurso à informática.

Enquanto teoria o ciborgue tem permitido aos autores propor explicações para as funções, efeitos e consequências que os dispositivos eletrónicos e digitais têm nas práticas musicais, sendo também um instrumento de análise através do qual podemos provar ou refutar tais teorias. Distingo duas perspetivas predominantes, uma lida com as consequências dos desenvolvimentos tecnológicos nas esferas do trabalho, direitos autorais, criatividade e políticas identitárias. É uma perspetiva que motivou, por exemplo, a análise da socióloga da música Barbara Bradby (1993) quando aborda os efeitos das tecnologias digitais na música eletrónica de dança. A autora observa que a digitalização teve um impacto significativo na participação feminina neste género musical, impulsionada por duas razões distintas. Primeiramente, muitas destas composições musicais apresentavam passagens vocais predominantemente interpretadas por mulheres.



Em segundo lugar, a popularização dos vídeos musicais na década de 1980 contribuiu para o aumento da presença de atrizes e dançarinas nesta prática. No entanto, o reconhecimento dessas mulheres na música e nos vídeos era negligenciado porque raramente eram creditadas. O facto de as tecnologias terem contribuído para a instauração das práticas que subestimavam o trabalho e a contribuição criativa destas artistas levou Bradby a considerar que elas poderiam ser lidas como ciborgues.

Outra perspetiva na literatura académica sobre o tema discute o potencial dos novos instrumentos, espaços e relações, reconhecendo inclusive a agência dos objetos. Exemplifica-se esta linha também no panorama da música eletrónica de dança através do trabalho da investigadora em estudos culturais Hillegonda Rietveld (2004) quando aborda o tecno. Sobre as relações entre os indivíduos e as tecnologias, teoriza os dançarinos como ciborgues que se subjugam ao poder exercido pelos DJs, produtores e programadores de um determinado espaço, como às máquinas presentes na pista de dança. Quero deixar claro que os investigadores nem sempre estão posicionados de forma categórica em um dos espectros, há quem seja sensível às vantagens e limitações que ambas perspetivas trazem para o estudo da música.

Numa primeira análise à literatura percebe-se que o ciborgue é uma tecnologia discursiva que produz os agentes e fenómenos musicais. De modo sumário, nos estudos recolhidos os autores descrevem os músicos de diferentes contextos como ciborgues porque se relacionam com tecnologias digitais. Há quem refira que é devido à relação que estabelecem com os microfones e amplificadores (Middleton 2006, 23), ou então com as técnicas de pós-produção aplicadas à voz no estúdio (cf. Eidsheim 2019, 148; Woloshyn 2008, 2-3; Auner 2003, 100). As práticas de apropriação musical *online* que criam novas obras e personae, sem considerar os direitos de autor implícitos, também são interpretadas através do conceito de ciborgue (Sanden 2012, 52, 58). Na música eletrónica de dança o ciborgue pode descrever e explicar os DJs que trabalham na mesa de mistura (Butler 2014, 169) ou as artistas que cantam nas faixas vocais (Bradby 1993, 171). O mesmo acontece quando os investigadores utilizam o ciborgue para abordar as práticas de consumo dos ouvintes, é o caso dos trabalhos dedicados ao iPod (Burton 2009, 49) ou aos jogadores de videojogos de ritmo (Demers 2006, 406-407).<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> À exceção de Barbara Brady que trabalha a partir da área da sociologia da música, os restantes autores são musicólogos.

Tenho conhecimento de um caso em que se afirma a existência de “cyborg music”<sup>68</sup> (Ouzounian e DeMarinis 2010, 15) e dois investigadores que mencionam músicas eletrônicas de dança que “parecem ter sido feitas para ciborgues” (Fink 2005, 44-45; Rietveld 2018, 118).<sup>69</sup> Um dado que importa sublinhar desde já é que a maioria das menções é circunstancial e não serve para produzir uma teoria sistemática que seja útil para trabalhos futuros, o que mostra uma atitude redutora que sinonima o ciborgue a uma atividade, sujeito ou objeto particular.

É precisamente esse caráter simplista que reforça a construção de um discurso que aproxima trabalhos acadêmicos, não obstante os termos terem inúmeras interpretações e motivos para serem empregues nos contextos em que o são. Se observarmos com detalhe, percebemos uma tendência para os autores da área da música reportarem a sua noção de ciborgue à proposta de Donna Haraway (1985, 1991), o que mostra como ela é essencial nestes estudos musicais. Não obstante, apesar da adaptação dos seus pressupostos ser recorrente, os estudos não estão encadeados por uma lógica de desenvolvimento do conhecimento. Aliás, é como se desconhecessem o modo como académicos anteriores aplicaram a ferramenta, o que produz uma dispersão de micro teorias sem relação entre si.<sup>70</sup>

Na maioria dos casos estes autores utilizam o ciborgue como uma referência que ajuda-os a clarificar as componentes, identidades, circunstâncias e outros elementos que definem as práticas musicais. Barbara Bradby (1993, 161) é uma das primeiras autoras a transpor e aplicar de forma eficaz o ciborgue na sociologia da música, e recorre ao

---

<sup>68</sup> As músicas em questão são duas experiências de eletrónica compostas por Paul DeMarinis em 1982: “Eenie Meenie Chillie Beenie” e “Yellow Yankee” para a Tellus Audio Cassette Magazine.

<sup>69</sup> Robert Fink (2005, 44-45) refere-se à escuta da música minimal repetitiva e à disco. Segundo ele, como não pretendem desenvolver uma lógica harmónica e um arco temporal que criam expectativas nos ouvintes, são estilos frequentemente percecionados como “não-humanos”. Quanto à expressão de Hillegonda C. Rietveld (2018, 118), que diz “Here the machine was allowed to get out of control, in order to produce alien music for alienated ‘cyborgs’”, é uma metáfora de pouca relevância. No fundo, a investigadora recorre a uma figura da retórica que personifica o sequenciador TR303 Bass-line, como se a percepção de que está descontrolado indicasse que agora representa uma máquina viva.

<sup>70</sup> Em 1992, Gary Lee Downey, Joseph Dumit e Sarah Williams apresentam no *Annual Meeting of the American Anthropological Association* em São Francisco o termo “cyborg anthropology” (Downey et al. 1995). Nesta lente académica procuravam aproximar os estudos culturais, os estudos de ciência e tecnologia e os feminismos. É nessa linha que Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera e Steven Mentor publicam *The Cyborg Handbook* (1995) e nele propõem o termo “cyborgology” como uma perspetiva interdisciplinar que justifica a diversidade de abordagens académicas e os textos de ficção que compõem o livro. Apesar dos termos antropologia ciborgue ou *ciborgologia* circularem ocasionalmente nos estudos científicos, e de reconhecer a sua pertinência, não considero necessário trazê-los para uma discussão musicológica.

pensamento da feminista Susan Bordo para incidir sobre essa noção de referência através do conceito de mito,

Haraway's cyborg semiotics can illuminate the complex mix of human-machine identities that popular music has constructed, and seems potentially useful for looking at the technological fragmentation of the female body in dance music, which I go into below. However, I agree with Bordo that her ideas work better as a collective political myth than as an epistemology of personal identity (1990, pp. 154-5).

Esta ideia de um mito do ciborgue funciona no pensamento de muitos académicos mais como um discurso especulativo a respeito do que poderiam ser ou do que acham que são determinados fenómenos musicais associados às tecnologias, e menos uma teoria que produz conhecimento e descreve eficazmente o terreno. Por exemplo, neste artigo Bradby é muito crítica quanto à generalização de que a música eletrónica de dança trouxe consigo a possibilidade de emancipação das mulheres porque as disparidades de género continuam a verificar-se, aspeto que aliás ressurge em outros autores (cf. Farrugia 2012; Gavanis e Reitsamer 2013). O mesmo raciocínio persiste nas afirmações mitificadas que insistem no DJ enquanto aquele que domina e manipula os dançarinos na pista de dança devido a um poder inexplicável que adquire quando interage com as tecnologias – veja-se até a expressão teológica “machine possession” de Hillegonda C. Rietveld (2018).

A singularidade destes discursos está na regularidade com que olham para a música como se fosse constituída de binómios que se unem e separam, convergem e divergem, harmonizam ou causam dissonância. O ciborgue aparece aqui numa forma redutora porque apesar de esbater noções de totalidade não é tão pós-estruturalista como poderia, dado que acaba por simplificar a prática musical e, em alguns casos, levar à perpetuação de estereótipos. No vocabulário de vários académicos identifiquei termos que ilustram alguns desses estereótipos, é o caso de “debinarizes” (Auslander 1992, 40), “disassembled and reassembled” (Prior 2009, 92) ou “hybridity” (Beard e Gloag 2005, 65; Sanden 2012, 52; Cole 2020, 337). Desta (des)montagem e hibridização de elementos sonoros<sup>71</sup> pensados através de uma lógica binária, surgem ainda os termos “tied” (Goldschmitt e Seaver 2019, 65), “blend” (Abbate 1999, 490; Woloshyn 2008, 2), e metáforas como “hooked up” (Collins 2007, 148) e “plugged in” (Toynbee 2000, 150; Burton 2009, 33). É nestes últimos que se tornam mais evidentes os paralelos com a

---

<sup>71</sup> Um tema de menor relevância a esta tese é a metáfora do ciborgue que aparece quando os investigadores questionam a instabilidade da noção de autoria. A respeito de aspetos legais e propriedade intelectual lidos através de um imaginário de ciborgue, ver Auslander 1992.

representação do ciborgue nas artes audiovisuais, visto que é aí que se representam ligações invasivas entre sujeitos e objetos. Além do mais, usar o ciborgue para qualificar comportamentos e relacionamentos com a música dá origem a designações como “cyborg relationship” (Rietveld 2004, 55; Glitsos 2019, 88) e “cyborg condition” (Goldschmitt e Seaver 2019, 65).

A estereotipagem reduz a atividade musical, os seus praticantes e objetos a apenas algumas características que se crê serem essenciais (cf. Hall 1997b, 257). É o que se verifica na literatura dedicada a descrever e pensar a atividade dos músicos através do ciborgue, e que insiste na reiteração da metáfora de fusão entre estes e os seus instrumentos musicais. Em estudos de carácter musicológico, Mark J. Butler (2014, 169) e Nicholas Cook (2018, 17) teorizam que o instrumento musical é uma extensão do corpo do músico,<sup>72</sup> enquanto Kevin Holm-Hudson (2019, 266) e Shara Rambarran (2021, 41) usam explicitamente o termo prótese.

Duas investigações voltadas para a inteligência artificial e o corpo complementam a metáfora com os termos limite e colaboração. Marco Donnarumma (2017, 4), artista e investigador dos media interativos, escreve que “through training in threshold conditions, body technology can be perceived as extra personal, something which is other than the subject and yet an integral part of it.” Enquanto o musicólogo Ross Cole (2020, 337) reivindica o termo “cyborg creativity”<sup>73</sup> para falar de uma “species of hybrid creativity predicated on the enmeshing of people and computers – a cyborg inventiveness uniting human agency with the power of machine learning that renders unsustainable the dualisms we draw between nature and technology”.

Nestes debates a tónica reside nas características que os instrumentos trazem para a prática artística sendo que aplicar o termo ciborgue é o modo dos autores valorizarem

---

<sup>72</sup> As ações do jogador são, em muitos aspetos, distintas dos músicos que interagem com instrumentos musicais. Porém, a metáfora redigida pela musicóloga Joanna Demers (2006, 406-407) mostra que os jogadores de videojogos podem ter, com o seu dispositivo, uma relação similar à que os músicos têm com o seu instrumento: “The gestures required to play DDR recall robot dancing popularised during the 1970s, but they also reference the figure of the cyborg, an amalgam of human and machine or computer parts. [...] In rhythm-music games such pastimes, the player must touch the computer console in order to reproduce the gestures of her machine-opponent; this physical contact, in effect, turns the player into a cyborg whose physical actions are amplified by a computer”. Similarmente, Laura Glitsos (2019) lê nas interações dos utilizadores com dispositivos táteis, que “By ‘thinking through the skin,’ to use Ahmed and Stacey’s words, I read mobile touchscreen technology as an exciting new way to imagine music listening in terms of cyborgian relations.”

<sup>73</sup> A posição é contestada pelo tecnologista Joseph R. Carvalko Jr. (2020, 250) que insiste na incapacidade das máquinas para criar música. O autor é da opinião que não possuem o que apelida de “music to mind”, a capacidade de ler, imaginar, ouvir na mente, improvisar e ter intelecto.

um nexu simbiótico.<sup>74</sup> Se as metáforas visadas eram sugestivas de um emaranhamento com caráter benéfico, outros autores redigem as que assentam no potencial confronto entre componentes. Numa descrição sobre os músicos de rock nova-iorquinos, a etnomusicóloga Leslie C. Gray Jr. (1998, 85) descreve uma “authority over the technology by making it less an extension to one’s body than part of the body itself.” Neste caso, quando desenvolve o termo “cyborgian construction” (ibid., 90) este veicula um julgamento de valor, e relação de poder, entre o humano e a máquina. A metáfora reaparece no trabalho do antropólogo Ivan Paolo de Paris Fontanari (2013, 249) quando analisa os DJs em São Paulo, e afirma que estão “manipulating their equipment, their machines”. Outra forma de analisar o trabalho de um DJ é na sua relação com o público, e a partir de um ponto de vista cultural Hillegonda C. Rietveld (2004, 55) sublinha que “[...] there is also a self-absorbed masculine pleasure in taking control over this [dancer,] cyborg relationship, as DJs, producers and programmers”. Noutro trabalho, a mesma autora (Rietveld 2013a, 9) fala dos dispositivos técnicos do DJ empregando a expressão “technologies of creative crowd control”.<sup>75</sup>

Nos discursos atrás referidos acentuam-se as tecnologias de poder que constroem narrativas predicadas na agência: os guitarristas têm autoridade sobre a sua guitarra e os DJs manipulam a mesa de mistura. Gray Jr. (1998) e Fontanari (2013) questionam nas práticas do rock e da música eletrônica de dança respetivamente, quem domina o quê, se no jogo de forças os objetos resistem ou são subjugados. Sobre uma matéria similar, há investigadores que pleiteiam circunstâncias em que as máquinas soam humanas e vice-versa. Cito o *beatboxing* que descreve uma atividade musical cujo intérprete é capaz de

---

<sup>74</sup> No âmbito do repertório erudito, o musicólogo Max Erwin (2016, 5) defende que “There are a certain group of composers whose works incorporate elaborate and seemingly invasive technological elements whilst retaining the gestural qualities and performative affect of the Western art music tradition. This school of thought could be called Cyborg Virtuosity”. Celeste Oram é uma das compositoras que Erwin identifica como parte desta tendência. A citação diz-nos um aspeto fundamental do método de análise de Erwin, já que apesar de considerar que existe virtuosidade nos meios digitais contemporâneos e na música ocidental, o termo ciborgue qualifica-os de modo distinto. Existe uma classificação musical binária que justifica porque recorre ao ciborgue, uma é orgânica por ser alegadamente natural, com tecnologias “tradicionais”, um passado histórico. A outra é cibernética, artificial, criada com tecnologias digitais e representa o momento contemporâneo. Esta é uma analogia que irá acompanhar-nos durante toda a dissertação.

<sup>75</sup> É de destacar como dois músicos, em textos escritos para publicações académicas, vêm de modo semelhante a sua profissão. O compositor britânico Nick Collins (2007, 148) é da opinião que “[t]he current age sees a proliferation of cyborgs, robot orchestras and software composing machines”. Outra leitura muito próxima é a de Robert Barry (2013, 9-10), percussionista de jazz norte-americano, que escreve “today’s modern musicians – hooked up to MIDI consoles, improvising with virtual instruments, disciplined to perform feats of virtuosity that would have made Paganini blush – in Haraway’s sense the contemporary orchestra is already full of cyborgs”.

usar a voz para mimetizar<sup>76</sup> o timbre e a articulação de uma máquina de ritmos, e é por isso que Tok Thompson (2011, 172) diz que representa uma “cyborg identity”.<sup>77</sup> Um caso oposto é a leitura dos etnomusicólogos J. A. Prögler (1995, 51) e Charles Keil (1995, 12) sobre a automatização dos instrumentos digitais. Segundo eles, as linhas melódicas com um pulso demasiado regular soam robóticas, já as irregulares transmitem uma sensação mais ciborgue porque os investigadores sentem a intervenção humana. Se colocarmos os argumentos lado a lado percebemos que a lógica é a mesma, a voz humana deve representar a perfeição da máquina (o humano que soa a máquina) e os instrumentos musicais com “‘imperfections,’ ‘inaccuracies,’ ‘perturbations,’ ‘offsets,’ ‘adjustments,’ ‘shifts,’ and ‘feel’ [...]” (Prögler 1995, 51) representam aspetos que só os músicos são capazes de expressar (a máquina que soa a humano).<sup>78</sup>

Ao nível dos fenómenos de escuta<sup>79</sup> os discursos são similares aos que demonstrei até agora só que focam-se nas interações entre os ouvintes e a música. Onde se encontram os textos mais explícitos são nos trabalhos dedicados à música eletrónica de dança, e a investigadora Hillegonda C. Rietveld tem insistido bastante nesse discurso. Um dos exemplos que dá é a escuta de música repetitiva, onde “one’s self-conscious subjectivity is (figuratively speaking) temporarily sacrificed in order to become cyborg” (Rietveld 2018, 76). Em outro estudo menciona também de forma mais ampla as pistas de dança nos clubes noturnos e refere que estas contêm um “cyborgian ritual” (Rietveld 2013b, 84). Nas narrativas construídas por estes estudos, a autora utiliza o ciborgue para teorizar

---

<sup>76</sup> Numa discussão sobre o *vocodificador*, Nick Prior (2018, 128) usa o termo ciborgue para falar da mesma ideia de mimetismo declarada por Thompson, desta vez numa descrição de carácter autoetnográfico: “In singing over the top of the standout single ‘Mister Blue Sky’ I genuinely believed that if I affected my voice to sound a little bit robotic I’d closely approximate the sound of the mechanized refrain. In joining in, I’d imagined myself a musical cyborg”.

<sup>77</sup> Sobre os investigadores que pensam a atividade dos músicos através de teorias ciborgues, veja-se os apontamentos de Weinel (2018, 84) e Dery (1994, 212) sobre Kraftwerk; ou ainda, as reflexões de Leibetseder (2012, 131-148) e Emmett (2012, 128-129) a respeito de Björk. Em ambos nota-se como a exploração temática, cenográfica e o figurino adotado pelos artistas orienta os académicos no outorgamento da categoria. Ou ainda, as designações de “cyborg diva” aplicadas por Susana Loza (2001, 350-351) ou “robo-diva” de Robin James (2009, 403) que têm o propósito de qualificar os processos de desestabilização de padrões de género normativos.

<sup>78</sup> Para alguns autores, o som captado por microfone representa o humano e o que é gerado por síntese ou alterado informaticamente a máquina. Por esta lógica, a relação entre os dois é redutoramente qualificada de ciborgue. O leitor poderá comparar, por exemplo, as análises de Bradby (1993), Loza (2001), Middleton (2006), Moehn (2009) e Prior (2009) sobre diferentes fenómenos de alteração digital da voz, e ver como em todos a mesma metáfora do ciborgue é aplicada.

<sup>79</sup> Ainda que a psicologia da música não seja uma perspetiva que adote nesta dissertação, refiro o musicólogo Eric F. Clarke (2013, 110) porque acredita que quando os ouvintes lidam com timbres vocais manipulados digitalmente podem ser conduzidos para um imaginário de ciborgue devido ao uso abundante destas técnicas nos audiovisuais.

como os ouvintes se relacionam com a música e o meio,<sup>80</sup> ideia reiterada pelo sociólogo Jason Toynbee (2000, 150):

One of the pleasures of dancing is to become part of the apparatus, to be plugged into a synaesthetic sensorium which delivers sound and light in huge, yet precisely controlled doses. From this point of view the dancer might be considered a cyborg. [...] Connected to a network of other cyborgs and plugged into the club apparatus, dancers are like the habitués of cyberspace, or their archetype Case in William Gibson's (1995/1984) novel *Neuromancer*.<sup>81</sup>

Retiro algumas ilações a partir desta breve análise sobre como o ciborgue é utilizado numa comunidade académica para teorizar e analisar música. Nos estudos sobre música, o termo ciborgue banalizou-se porque serve para estudar uma enorme amplitude de atividades musicais. Ainda que no centro da discussão estejam os dispositivos eletrónicos e digitais que fazem parte destas relações é impossível identificar uma corrente teórica transversal aos estudos abordados. Porém, a segunda conclusão que retiro deste exame é que a maioria dos discursos identificados vão reaparecer nas representações audiovisuais da amostra: nomeadamente, os músicos que se fundem ou controlam os seus instrumentos, os ouvintes que se deixam seduzir pela música, os dançarinos controlados pelos DJs, a antropomorfização das tecnologias musicais e ainda os processos de mecanização por que passam os agentes musicais.

Os investigadores elencados não estão todos, obviamente, informados unicamente pelos personagens ciborgues a que foram expostos nos audiovisuais. Não obstante, os termos e expressões que utilizam estão de sobremaneira próximos do que as representações estudadas ao longo desta dissertação sugerem, e do que os seus produtores e consumidores declaram, que não podemos excluir a hipótese de pertencerem a uma formação discursiva (Foucault 2002, 82; Hall 1997a, 44). A formação discursiva é determinada por um conjunto de regras comuns a um determinado tempo e espaço, e permite aos indivíduos usar uma gama de conceitos e declarações para coproduzir a sua realidade social (Foucault 2002, 90). Não pretendo afirmar que o conhecimento científico

---

<sup>80</sup> Simon Frith (1998, 156) estabelece uma analogia similar quando diz que “The dancers are performers programmed by the deejay”, e onde o termo programado denota uma metáfora que qualifica os dançarinos de máquinas.

<sup>81</sup> Compare-se esta citação, por exemplo, com a descrição que Justin D. Burton (2009, 33) faz dos utilizadores de dispositivos móveis, pois há imensos paralelos: “iPodders insert headphones into their ears, then plug in to a world of music and multimedia, not unlike the many listeners of previous generations attending to Walkmen or even early phonographs. The iPod, in this instance, is not the first to offer this particular kind of cyborg identity; its large hard drive and powerful battery simply intensify the human-technological hybridity.”

especializado deva ser colocado no mesmo patamar que o debate quotidiano. Ainda assim, nas próximas secções demonstro que alguns dos estereótipos discursivos aceites por esta comunidade académica reaparecem em contextos específicos da produção de vídeos musicais com ciborgues.

### **3.2 *Hacker, avatar, humano reconfigurado, androide e inteligência artificial: as figuras do espectro biotecnológico***

Nesta secção forneço uma análise de alguns parâmetros que caracterizam 216 vídeos musicais com a representação de ciborgues (listados no anexo 5). Este levantamento exploratório é constituído por obras com títulos e imagens que sugerem explicitamente uma figura ciborgue. Foi elaborado através de uma pesquisa no motor de busca *online* Google com uma combinação da palavra-chave *music video* às de *cyborg*, *robot*, *android*, *automaton*, *posthuman*, *futurism* e *science-fiction*. A maioria dos casos listados provem de autores que abordam estes conteúdos em páginas de internet, principalmente *blogs* e fóruns. Fruto de uma recolha sistemática e intensa realizada entre novembro de 2019 e abril de 2021, teve como principal critério de filtragem ser um vídeo profissional associado à comercialização e venda de música – ou seja, não contempla a panóplia de conteúdos *online* de indivíduos criativos que os produzem com outras finalidades (como o *fandom*).

É um mapeamento que não pretende ser representativo da totalidade que existe, mas constitui um número de objetos que permite explorar quatro aspetos: 1) classificar as figuras mais comuns e construir uma tipologia do ciborgue que irá ser utilizada ao longo da dissertação; 2) perceber se os títulos das músicas sugerem que existem campos semânticos recorrentes; 3) identificar os géneros musicais mais comuns; 4) e perceber se neste mapeamento os conteúdos foram produzidos por artistas que exercem a sua atividade profissional na Europa, nos Estados Unidos, ou se é algo mais transversal.

A pesquisa serve para identificar potenciais convenções com a ressalva de que são interpretados os dados coletados num recorte espacio-temporal que cobre 1999 a 2019. Tal significa que existem limitações, a principal é que a quantidade de vídeos recolhidos sobre um país ou género musical não permite identificar os contextos em que a tipologia do ciborgue é mais dominante. Isto deve-se ao facto do número de casos só ser expressivo



no período pós-2009 por ser o momento que marca a migração ativa de músicos e editoras para o YouTube.<sup>82</sup> Como mais do que uma plataforma de entretenimento é um importante “cultural archive” (Burgess e Green 2018, 90) que guarda os objetos audiovisuais, não tive acesso a muitos vídeos que circulam fora desta plataforma.

A produção de vídeos musicais é variável e dificilmente generalizável, depende se estamos a falar de grandes ou pequenas editoras, do modo de organização de cada instituição, orçamento disponível para um projeto particular ou se nos debruçamos no circuito *mainstream* ou em nichos. Ainda assim, existem convenções que orientam esta atividade profissional, uma delas é a relação de causalidade que influencia a produção do vídeo, pois só assim pode eficazmente<sup>83</sup> promover uma música. A maioria das decisões criativas de um vídeo partem de um ou mais responsáveis normalmente na posição de realizador (Goodwin 1992, xiii), pelo que um dos pontos que precisamos aprofundar é onde e como, na cadeia de produção cujo número de intervenientes depende da dimensão do projeto, surgem as ideias para a estética visual.

O guião audiovisual a partir do qual se elaboram os vídeos musicais é referido pelos profissionais como “treatment”, “contains the basic idea or ‘high concept’ for the production and it is often a one-page document that includes visual images, which may form a storyboard, and also web links to other music videos, short films, advertisements, and so on that are used as references” (Morrow 2020, 86). Mais do que um investigador (Vernallis 2004, 29; Banks 1997, 295; Fitts 2008, 217) têm notado que é prática corrente as editoras de música solicitarem tratamentos às empresas especializadas nestes audiovisuais. Não só as entrevistas que realizei corroboram-no (Kennis 2022; Paüls 2023; Camilo 2023), como demonstram ainda que costumam passar pelo crivo das editoras e dos artistas que têm a última palavra quanto ao produto final.

Nem todos os vídeos seguem uma forma de drama aristotélico baseado numa estrutura de causalidade linear, focada no herói e o conflito que enfrenta. No entanto, entre os 216 vídeos mapeados, há pelo menos um personagem identificável. Essa presença constante permitiu-me construir um repertório de figuras que foram

---

<sup>82</sup> É depois de 2010 que a editora Spinnin’ Records, abordada no próximo capítulo, começa a publicar ativamente no YouTube uma série de vídeos musicais com representações de artefactos tecnológicos reais e/ou inventados.

<sup>83</sup> No capítulo 5 regresso a esta ideia para mostrar que, se os vídeos musicais tiverem um impacto negativo nos consumidores, estes podem afastar-se dos músicos. Abordo-o com o caso de “Technologic” de Daft Punk.

classificadas de acordo com o que designei de tipologia do ciborgue. A seguir, apresento essa tipologia que é descrita pelo espectro tecnologicamente menos invasivo até ao mais invasivo.<sup>84</sup>

O *hacker* é um utilizador de dispositivos informáticos. Considero-o um ciborgue porque, no meu trabalho (Malhado 2018, 314), e à semelhança de outros investigadores (Elias 1999, 187; Dery 1996, 63), tenho verificado que para a narrativa estes representam uma extensão metafórica do seu corpo ainda que não estejam acoplados permanentemente ao mesmo. Nesta categoria adoto uma definição mais generalizada, refiro-me a todo o tipo de especialistas que usam o conhecimento técnico que têm dos sistemas de informação e comunicação para alcançar um determinado objetivo ou ultrapassar um obstáculo.

O *holograma/avatar* é uma tecnologia de gravação de um padrão que reproduz um campo de luz a três dimensões, resultando numa imagem com contornos, profundidade e outras propriedades da fonte que copiou. Considero ser uma forma de ciborgue, tal como outros autores (Whiteley 2016, 2; Zaborowski 2016, 116), porque é o resultado direto da intervenção da máquina através de uma representação antropomórfica. Está colocado no mesmo plano que um avatar porque a diferença entre os dois relaciona-se com o meio onde é produzido. O holograma é projetado no espaço social e um avatar no ciberespaço, só que ambos são representações de uma outra entidade.

O *humano reconfigurado* encontra-se no centro do espectro e é aquele que costuma ser mais vezes definido como ciborgue, um continuum de humano-máquina ou humano com componentes sintéticas incorporadas (Haraway 2008, 104; Braidotti 2013, 2). É o sujeito que apresenta ou apresentou marcadores de uma suposta identidade humana, mas que adquiriu próteses ou outros materiais sintéticos que alteraram o seu corpo. A intervenção não tem de ser definitiva, por exemplo, os braços biónicos atuais podem ser removidos e substituídos por outros. Recuso o adjetivo aumentado porque o discurso de superação da humanidade faz parte da ideologia transumana, hierárquica, de evolução da espécie (Thweatt-Bates 2012, 43). Em alternativa, a configuração está ligada à sua forma, disposição e composição, além de ser um termo usado em sistemas informáticos para referir as opções e os parâmetros de um programa. Dessa forma, aproximo-me das posições feministas de Donna Haraway (1985) e Rosi Braidotti (2013)

---

<sup>84</sup> Para exemplos destas figuras, observe as imagens da tabela 6 na secção 6.1.

quando sugerem que o diálogo dos seres humanos com a tecnociência cria múltiplas relações e abanam as estruturas e hierarquias de poder.

O *androide* é um robô antropomórfico com inteligência, ele pensa, sente e age de acordo com a sua vontade (Short 2005, 5; Thweatt-Bates 2012, 26). Nas narrativas audiovisuais o momento que determina a passagem do estatuto de androide à condição ciborgue é o processo de autoconsciência e autoidentidade.

Separo a *inteligência artificial* da figura anterior devido a aspetos processuais e materiais. O androide é a máquina com corpo e que se torna consciente, enquanto a inteligência artificial é um programa informático sem uma forma física fixa. A inteligência artificial é uma configuração informática e passa por processos diferentes: a sua programação e processo de aprendizagem máquina podem permitir-lhe adquirir consciência e acreditar que simula a vida humana; se a rede neuronal transferir-se para um corpo a representação torna-se equivalente ao androide. Ser uma “mente sem corpo” ou um “corpo sem mente” são expressões da dicotomia cartesiana (Short 2005, 43) que nem sempre se verificam nas representações dos humanos configurados.

Nesta dissertação, interesse-me especialmente pelas figuras do humano reconfigurado e do androide. Essas figuras são o foco porque são as mais frequentes na amostra em estudo, mas também porque são aquelas que sofrem o maior impacto tecnológico. Alguns músicos utilizam a música para retratar essas figuras do espectro biotecnológico. No entanto, isso não implica automaticamente que os realizadores também as representarão visualmente nas imagens dos vídeos. O termo ciborgue pode ser explorado de maneira diferente por esse profissional, pois há situações em que os vídeos exprimem ciborgues no ecrã, só que é pouco evidente em que elementos musicais essa ideia está (e pode não estar) a ser apresentada. Ou seja, apesar de concordar com académicos como Carol Vernallis (2004, x) que insistem que os vídeos derivam da música, é uma generalização que não nos informa sobre como e o que estão a representar. Por todas estas razões considerei necessário separar momentaneamente as perspetivas dos músicos (discutidas nesta secção) das que têm os profissionais envolvidos nos vídeos (abordadas na seguinte). Assim será possível perceber similaridades e diferenças no modo como distintas atividades encaram a tipologia do ciborgue e os efeitos que tem na criação vídeo-musical.

No levantamento por mim efetuado verifico 39 títulos de vídeos musicais que usam termos associados ao tópico do ciborgue, são eles: *cyborg*, *robot*, *automaton*,

*machine, posthuman, computer, data, digital, dystopia, matrix, future, automática, singularity*,<sup>85</sup> *technologic* (há, por exemplo, declinações como *egotronic* ou *computerliebe*). Os conceitos simbolizam objetos e fenómenos que encontraríamos nos audiovisuais categorizados comercialmente de ficção científica, mas a sua presença não é, por si só, suficiente para afirmarmos que a produção destas obras que pertencem às indústrias musicais (ditas populares) é habitualmente motivada por esse género.

Os títulos a que estes conceitos correspondem representam unicamente 18% da totalidade de vídeos identificados, quer isto dizer que a tipologia do ciborgue pode servir de ilustração videográfica a todo o tipo de títulos, incluindo os que são sugestivos de coisas a que não associaríamos, em princípio, essa imagética. Na lista estão, por exemplo, as músicas “Marilyn Monroe” de Sevdaliza e “Il Calabrone” de Gabry Ponte. Não obstante, os termos revelam 39 títulos onde o som e a imagem estabelecem algum grau de sintonia.<sup>86</sup>

Antes de passar às razões que os músicos podem ter para recorrer a estes títulos, quero tecer algumas considerações sobre quais os géneros musicais que são mais comuns nos vídeos musicais do Grupo A e os locais geográficos a que os casos estão associados. Há uma literatura académica considerável que se dedica à sistematização formal dos vídeos musicais (Gow 1992; Vernallis 2004; Railton e Watson 2011; Costa 2016). Nela, uma das questões que se destaca é o papel que os investigadores atribuem ao género musical, por exemplo, Carol Vernallis (2004, 76-83) parte de uma amostra significativa para mostrar como diferentes casos de hip hop têm uma linguagem audiovisual semelhante.

O primeiro aspeto a discutir é, então, se existem géneros musicais<sup>87</sup> recorrentes. Abaixo apresento na figura 1 um gráfico com os géneros mais frequentes, apresentados

---

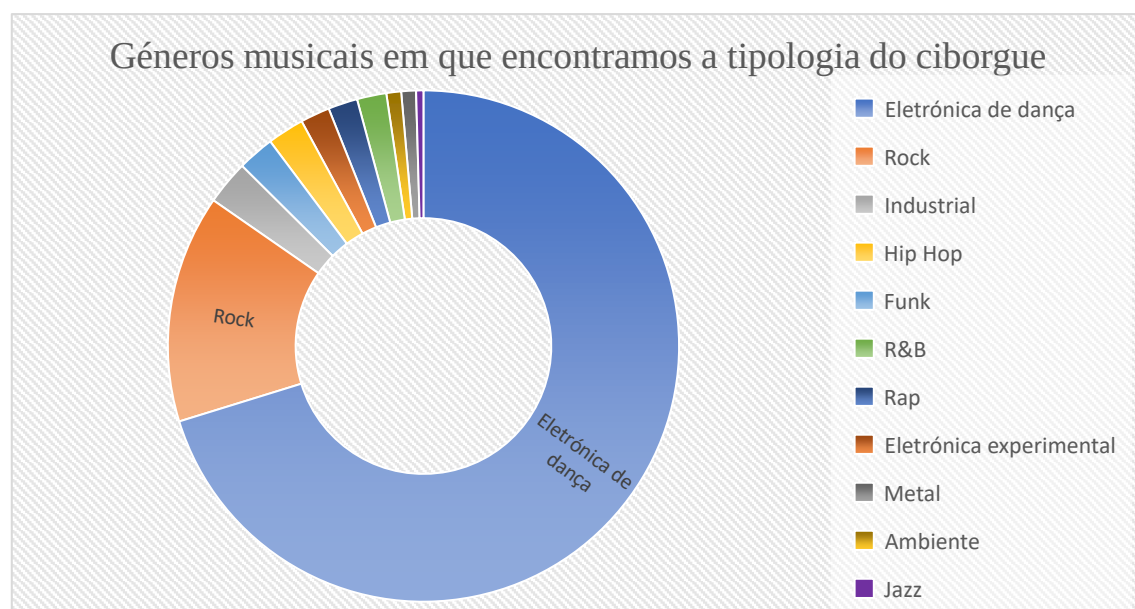
<sup>85</sup> Neste contexto, o termo não designa a qualidade do que é único, mas uma hipótese que vários investigadores têm defendido no período pós-1950, de que eventualmente na história da ciência irá surgir um ponto de viragem em que o desenvolvimento tecnológico tornar-se-á incontrolável e irreversível. Por exemplo, os debates sobre o momento em que uma inteligência artificial torna-se senciente e pode ameaçar a humanidade é potenciado por essa perspetiva científica.

<sup>86</sup> No capítulo 5 irei regressar ao discurso da adequação para mostrar, por exemplo com o título “Automaton”, como é suficiente para que vários consumidores sugiram que as imagens são adequadas à música.

<sup>87</sup> Optei por circunscrever-me aos géneros musicais que os agentes sociais e os mercados costumam reconhecer, sem procurar segmentar pelas subdivisões características dos nichos. Orientei-me pelos trabalhos de Fabian Holt (2007), Simon Frith (1998) e Silver, Lee e Childress (2016), porque apesar de reconhecerem a complexidade de cada uma das categorias mostram-nos que há, não obstante, convenções comuns. A título de exemplo, a eletrónica de dança tem diversos estilos que um literato facilmente

numa escala descendente (do mais comum ao que tem menos casos): eletrónica de dança, rock, industrial, funk, hip hop, r&b, eletrónica experimental,<sup>88</sup> rap, ambiente, metal e jazz.<sup>89</sup>

Figura 1: os géneros musicais dos vídeos em que encontramos a tipologia do ciborgue entre 1999 e 2019



A diversidade de géneros musicais mostra que a tipologia do ciborgue é adaptada a um número considerável de estilos e contextos. Ainda assim, nesta recolha há uma maior percentagem de vídeos com ciborgues na música eletrónica de dança seguindo-se o rock, não obstante a sua comparência mais ocasional em outros como o rap, jazz, fado, metal ou industrial. A discrepância percentual entre a música eletrónica de dança e o rock que ocupa a segunda posição com apenas 20% do valor total do género anterior é bastante expressiva pelo que necessita ser aprofundada. Porém, não pode ser endereçada sem termos presente as referidas dimensões de viés do mapeamento que não é representativo

---

distingue, no entanto continua a ser marcada por uma predominância de timbres, ritmos, espaços de consumo e outras características que a maioria dos consumidores identifica.

<sup>88</sup> Considero pertinente a divisão entre eletrónica de dança e eletrónica experimental porque, como Joanna Demers (2010, 6) também defende, uma diferença importante são os contextos de consumo. Ambas representam rótulos comerciais associados às indústrias musicais, mas possuem convenções e expectativas distintas. A eletrónica de dança descreve um repertório com códigos definidos pela sua associação aos espaços de festivais, discotecas, e cujo ritmo deve ter a função de ser dançável. Quanto à música eletrónica experimental, é uma designação que os artistas usam quando pretendem reivindicar um gesto artístico de exploração estilística com timbres eletrónicos.

<sup>89</sup> Ao longo desta tese, terei oportunidade de regressar a cada um dos géneros para aprofundar as suas relações com o ciborgue e porquê.

da totalidade do fenómeno. Para chegar a uma compreensão exaustiva e detalhada é necessária uma maior quantidade de fontes que mostrem os motivos que levam estes músicos, inscritos em géneros musicais específicos, a adotar esta figura. Opto, portanto, por usar estes resultados para formular uma hipótese que vai ser explorada no capítulo 4: a música eletrónica de dança é uma expressão frequentemente associada à representação audiovisual do ciborgue.

Como um dos propósitos desta dissertação é perceber a produção audiovisual em territórios europeus elaborei um gráfico com os locais de origem dos vídeos. Não pretendo afirmar que é possível atribuir uma nacionalidade ao vídeo, antes, faço-o porque a perceção quotidiana que existe nos consumidores é que os músicos são os seus autores. Por exemplo, os indivíduos tendem a dizer que é o vídeo da Björk e a maioria desconhece a equipa de produção que o concretizou. É um ponto mencionado por outros académicos como Simon Frith (1998, 225), quando defende que “video performers are taken to be the authors of what we see (videos are not watched as examples of either directors’ or songwriters’ art)”. O fator potencia e é reforçado por uma invisibilização de outros profissionais que lidam com os objetos. Quando o investigador de gestão artística e cultural Guy Morrow (2020, 88) diz que a prática do vídeo musical é “a hidden screen industry” não só está a sublinhar uma negligência por parte dos académicos que estudam as indústrias audiovisuais, como, parece-me, fornece um termo adequado às leituras correntes dos vídeos: são objeto musicais que pertencem ao repertório dos músicos.<sup>90</sup>

Abaixo, o gráfico na figura 2<sup>91</sup> permite ter uma ideia da diversidade de territórios associados estes vídeos musicais. De um total de 30 locais dispersos,<sup>92</sup> 6 têm uma quantidade de casos igual ou superior a 10: Reino Unido, França, Países Baixos, Itália, Estados Unidos da América e Portugal. O que posso afirmar com certeza,<sup>93</sup> é que a

---

<sup>90</sup> Vou aprofundar a visão dos consumidores do capítulo 5, aí terei oportunidade de elaborar os aspetos que elenquei aqui.

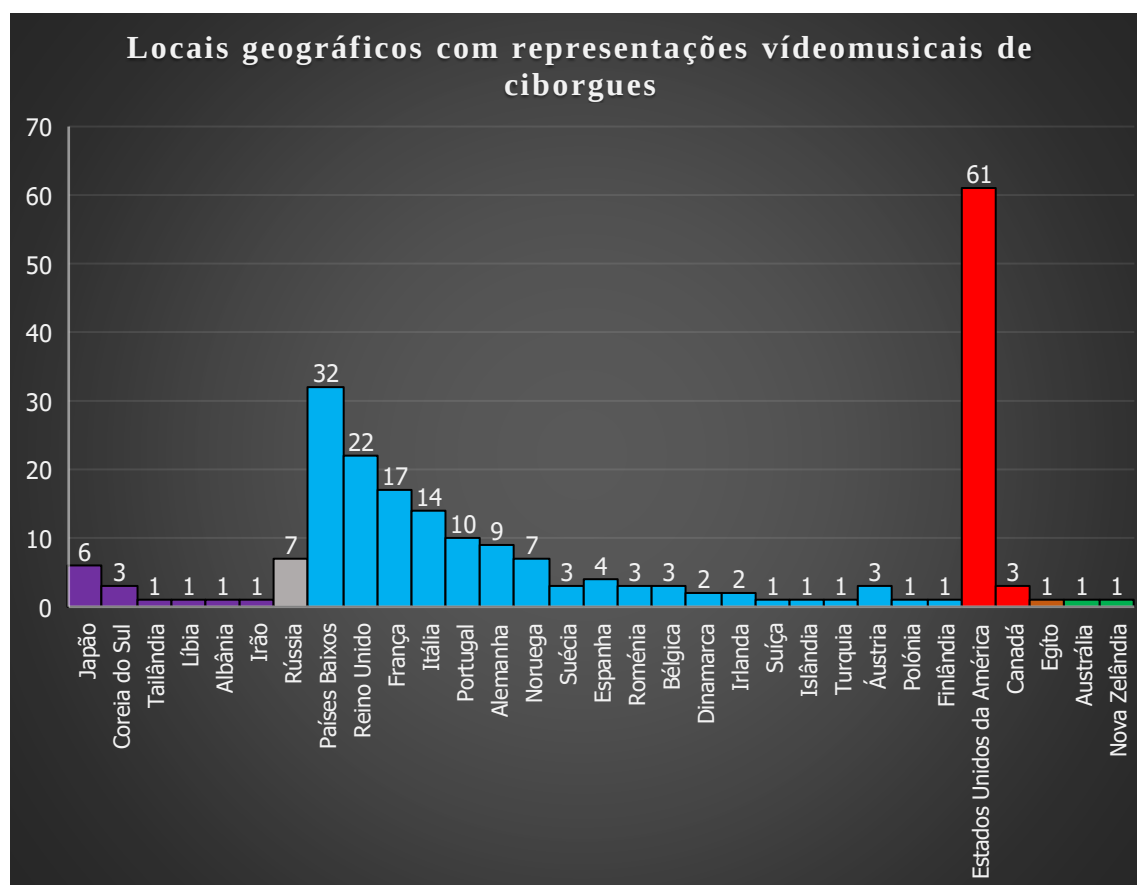
<sup>91</sup> O número total de casos apresentados no gráfico é de 223, apesar do mapeamento constituir 216, por uma razão: existem 8 casos que são o resultado de colaborações entre músicos de dois locais geográficos distintos, e muitas vezes atravessam continentes. A saber, os países com artistas que colaboraram são: Irão e Países Baixos; França e Estados Unidos da América; Estados Unidos da América e Países Baixos; Portugal e Tailândia; Estados Unidos da América e Líbia; Bélgica e Rússia; e dois vídeos são cooperações entre artistas dos Países Baixos e da Itália.

<sup>92</sup> Os locais são: Albânia, Alemanha, Austrália, Áustria, Bélgica, Canadá, Coreia do Sul, Dinamarca, Egito, Espanha, Estados Unidos da América, Finlândia, França, Irão, Islândia, Itália, Japão, Líbia, Noruega, Nova Zelândia, Países Baixos, Polónia, Portugal, Reino Unido, Roménia, Rússia, Suécia, Suíça, Tailândia e Turquia.

<sup>93</sup> O meu intuito não foi tentar quantificar a expressão que os vídeos musicais têm em diferentes países até porque a nacionalidade de um músico não significa que exerça toda a sua atividade artística nesse local. Depois, além do número de vídeos nos espaços digitais ser vasto e heterogéneo (Korsgaard 2017, 12),

assimetria que existe entre a centralidade da América (em particular os Estados Unidos) e da Europa face aos restantes continentes relaciona-se com a capacidade que as empresas e os músicos destes territórios têm para produzir e distribuir massivamente (cf. Hesmondhalgh 2019, 106), recorde-se que as grandes editoras de música têm a sua sede nesses continentes. Outro dado relevante é que a maioria dos artistas identificados usam um personagem da tipologia ciborgue esporadicamente ao longo das suas carreiras. A exceção reside nos casos em que existe uma persona ciborgue que é proposta pelos artistas (tema a que regresso na secção 3.4).

Figura 2: número de vídeos musicais com ciborgues a nível transnacional entre 1999 e 2019, distribuído com base na nacionalidade dos seus músicos<sup>94</sup>



mesmo quando concentramos o trabalho de terreno na plataforma Youtube (Vernallis 2013, 127) há numerosos casos que circulam por outras vias.

<sup>94</sup> No gráfico, as cores das colunas representam os diferentes continentes: a roxo a Ásia, a azul a Europa, a vermelho as Américas, a castanho a África e a verde a Oceânia. As características particulares da Rússia colocam-na entre dois continentes pelo que optei por representá-la com a cor cinzenta.

### 3.3 Influências, motivações e significados: os usos do termo *cyborg* nos vídeos musicais

Uma das características que define os vídeos musicais do Grupo A é a ênfase nas figuras ciborgue, cuja relevância consolidou-se no século XXI. Na época da MTV, os vídeos musicais tinham uma relação mais direta com os códigos da performance ao vivo (Goodwin 1992, 29) e só depois foram-se aproximando e remediando (Korsgaard 2017) outros media. Outro fator que seguramente teve influência, foi a mudança de perspectiva que os produtores e consumidores tiveram face aos mecanismos de dramaturgia e à utilização de personagens nos vídeos musicais.

No início do século XXI, Vernallis (2004, 16) entrevista uma série de realizadores que tinham a sensação de que os espetadores não estavam interessados em ver personagens nos vídeos musicais. Faz sentido que assim seja, dado que no início da MTV o canal de televisão enviava orientações às discográficas (Banks 1997, 295) para que se mantivessem dentro das convenções videográficas que tinham estipulado (ibid., 296). Por essa razão, os vídeos que representavam circunstâncias de concerto tinham uma grande probabilidade de serem transmitidos no canal. Isso mantinha um ponto de vista inalterável, construindo a ideia de que as audiências apenas queriam ver esse número restrito de abordagens estéticas. Vernallis (2004, 67) pesquisa a videografia do século XX e constata que nessa época quando os robôs começam a aparecer é sob a forma de personagens secundários:<sup>95</sup>

This brings us to one of the commonest and most striking types of supporting figure in music video: static emblems like mannequins, statues, or robotic workers. By placing such figures in libraries, prisons, mental asylums, schools, offices, and factories, directors make calculated use of these figures' inability to speak. Directors also exploit this muteness by introducing what can be called "paraspeak": gestures that resemble speaking—opening and closing mouths, chattering teeth, or broad gesticulations. Fine gestures are generally reserved for the star.

As características descritas pela autora continuam a verificar-se. “No Love Anymore” e Egotronic” são dois vídeos musicais do Grupo A que demonstram a presença

---

<sup>95</sup> Há ainda assim casos em que isso mantém-se. Por exemplo, na nota de imprensa para o vídeo “Quando Arrivo Io”, o realizador Francesco Fracchioni (2018) refere que existe uma ciborgue dançarina, mas fá-lo de passagem: “Dal cielo cade anche un palco da live sul quale iniziano ad esibirsi Gabry Ponte e Junior Cally, poi il sole scompare dietro un’eclissi che crea l’atmosfera giusta per un rave, il ritmo è sempre più veloce e sul palco compagno dei cyborg che ballano sul pezzo mentre il pubblico aumenta a dismisura. [...] lasciando Junior Cally libero di togliersi la sua famosa maschera...”



de duas figuras ciborgues que são incapazes de falar. Só que os personagens já não estão a ser expostos como emblemas estáticos que permitem ao músico mais célebre destacar-se pois são o centro do vídeo (regresso a esta questão na próxima secção). Considero, então, que no século XXI a quantidade de casos que se enquadram nesta tipologia ciborgue faz dela uma “cliché imagery” dos vídeos musicais (cf. Vernallis 2004, 81), porque os profissionais conhecem e usam amplamente estes padrões estéticos na sua atividade.

Neste *corpus* destacam-se 10 vídeos musicais categorizados com o termo *cyborg* no seu título, sempre em língua inglesa e que pertencem ao Grupo A da amostra em estudo. Abaixo listo na tabela 1 uma série de características estruturais: ano, título, artista, género musical, formato do vídeo, se algum tipo de ciborgue aparece na imagem e qual a figura da tipologia. Quando não existe um personagem identificável no ecrã, recorri à narrativa construída pela letra da canção para perceber que tipo estava a ser representado.

Tabela 1: comparação entre as características estruturais dos vídeos musicais com “cyborg” no título

| Ano  | Título                                       | País        | Artista       | Género                              | Formato            | Ciborgue na imagem | Tipologia            |
|------|----------------------------------------------|-------------|---------------|-------------------------------------|--------------------|--------------------|----------------------|
| 2013 | Cuidado Con El Cyborg (Corre, Sarah Connor)  | Espanha     | Ojete Calor   | eletropop                           | narrativo, atuação | Sim                | Androide             |
| 2014 | Cyborg                                       | Reino Unido | Baz Brown     | hip hop                             | narrativo, atuação | Não                | Humano reconfigurado |
| 2014 | Cyborg                                       | Itália      | Claver Gold   | hip hop                             | narrativo, lírico  | Sim                | Androide             |
| 2015 | I’m Just A Cyborg And I Don’t Believe In God | Itália      | The Cyborgs   | blues, boogie                       | narrativo, atuação | Sim                | Humano reconfigurado |
| 2018 | Fado Cyborg                                  | Portugal    | Júlio Resende | jazz, fado, eletrónica experimental | atuação            | Sim                | Humano reconfigurado |
| 2018 | I’m a Cyborg                                 | Alemanha    | Magvay        | house                               | narrativo, atuação | Sim                | Humano reconfigurado |

|      |                  |             |                          |                         |                    |     |                      |
|------|------------------|-------------|--------------------------|-------------------------|--------------------|-----|----------------------|
| 2019 | Cyborgs          | Reino Unido | James E. Gray            | rock alternativo        | lírico             | Não | Humano reconfigurado |
| 2019 | Cyborg           | Alemanha    | Arthur 069 & Tom der Don | hip hop                 | narrativo, atuação | Sim | Humano reconfigurado |
| 2019 | Cyborg Freestyle | Reino Unido | JC Stormz                | hip hop                 | atuação            | Não | Humano reconfigurado |
| 2019 | Cyborg           | França      | Løyd feat. Annie Sama    | eletrónica experimental | narrativo          | Sim | Androide             |

Num período de seis anos (2013-2019), surgem músicas em Portugal, Espanha, França, Alemanha, Itália e Reino Unido que apesar de as etiquetarem com um mesmo termo, propõem abordagens muito distintas. Senão vejamos: 1) o formato audiovisual passa por vídeos líricos (que apresentam a letra da canção no ecrã), atuações musicais, narrativas<sup>96</sup> com um enredo e personagens bem definidas, e numerosas combinações entre os três; 2) os géneros musicais são variados, destaca-se o hip hop, estilos de eletrónica mais experimental, de comercialização dita popular (eletropop), feitos para consumo em espaços de dança (house), e artistas ligados ao rock e ao jazz; 3) a maioria dos vídeos são gravações de um cenário filmado com atores e figurino, porém existem casos de manipulação digital em pós-produção e um que é animado inteiramente por computador; 4) apesar de *cyborg* ser um conceito central aos títulos, nem todos representam a figura de forma clara na imagem, e quando o fazem utilizam o figurino, a projeção de luz num corpo, os gestos de um ator, os objetos que o caracterizam, entre outras possibilidades.

Quero referir alguns aspetos dos quatro casos de hip hop porque representam o género musical com maior expressão. Apesar da videografia associada ao hip hop ser, como nos recorda Vernallis (2004), uma das que tem a linguagem audiovisual mais bem estabelecida,<sup>97</sup> não é algo que se verifique inteiramente aqui. A captação de imagens das ruas de uma cidade é um conteúdo que a investigadora diz que simbolizam “rap’s origins, keeping it close to its roots” (ibid., 77), e são de facto utilizadas em dois casos (de Baz

<sup>96</sup> Terei oportunidade de regressar à maioria destes vídeos ao longo da dissertação, pelo que não irei detalhar neste momento a heterogeneidade dos temas e abordagens que caracterizam os vídeos narrativos.

<sup>97</sup> Vernallis (2004, 78) fala que nos vídeos de hip hop para grandes empresas, os orçamentos maiores têm levado à adoção de outras abordagens estéticas, e uma delas é a alusão a filmes de ação e aventura como *The Terminator*. Os produtos em análise são de baixo orçamento, só Claver Gold tinha à data um contrato com uma editora, a italiana La Glory Hole Records, e os restantes músicos fizeram as suas próprias edições de autor.

Brown e Arthur 069 & Tom der Don, e que curiosamente escolheram o mesmo título para as suas músicas). O ciborgue aparece no interior desta convenção quando os cantores atuam nas ruas e chamam a atenção da audiência para os seus olhos. Arthur 069 e Tom der Don são ciborgues porque os seus globos oculares brilham num tom de vermelho, já Baz Brown baixa os óculos para mostrar que é humano (e na letra canta sobre outros indivíduos, os alegados ciborgues: “What are you telling them lies for / Fake minds turn into cyborgs / Had a smoke weed in a Skywalker / I can tell you’re not a robot in your eyeballs”). Pelo contrário, os restantes casos distanciam-se desta convenção em favor de outros discursos: dando centralidade à poesia expressa-se a temática do amor não correspondido entre um androide e uma humana (o de Claver Gold); com um vídeo que simula a captação musical dentro de um estúdio opta-se por uma narrativa ligada à profissionalização do género e à presença de um humano reconfigurado nas indústrias da música (o de JC Stormz).

Devemos ter presente que há razões muito diversas para recorrer explícita ou implicitamente ao termo ciborgue na música, tanto no hip hop como em outros géneros. Um dos motivos é a inspiração audiovisual, e a esse respeito note-se a banda espanhola Ojete Calor que refere numa nota de imprensa que “Cuidado Con El Cyborg (Corre, Sarah Connor)” (2013, 4:57)<sup>98</sup> é um tributo ao filme *Terminator 2* (1991). Declaram:

Con esta canción Ojete Calor rinden tributo ya no solo a la maravillosa Terminator 2, sino también a la gente que ha sido perseguida por un Cyborg alguna vez en su vida. Como todos los instrumentos se les quedaban pequeños para mostrar su solidaridad hacia Sarah Connor y su fascinación por Terminator, decidieron usarlos todos: sintetizadores, guitarras, cajas de ritmos industriales y hasta unas castañuelas. El resultado es un hit inmediato difícil de etiquetar (Ojete Calor Biografía 2023).

A nota faz-nos depreender à primeira leitura que a escolha dos instrumentos é pautada por um gosto pelo filme, o que poderia significar que o audiovisual influenciou a decisão para usar sintetizadores, guitarras, caixas de ritmos e castanholas. Só que é mais coerente afirmar que o ciborgue é, aqui, uma ferramenta para o exercício estético da paródia, não só porque uma das características que define a banda é a sua atitude irónica e absurda, mas porque o enredo do filme *Terminator* é ridicularizado nesta música. Em termos líricos, as duas estrofes mais evidentes da ironia são as que aludem ao papel importante que um personagem tem no filme, para depois fazer um trocadilho que

---

<sup>98</sup> Acessível em: <https://youtu.be/QMgSELBA7kw>.

acrescenta um segundo significado que o torna numa piada: “Tu hijo en el futuro mandará en la resistencia/Pero hoy por hoy te está agotando la paciencia”.

Os instrumentos musicais escolhidos para esta música contribuem para a ironia. Em muitos contextos musicais as castanholas são um símbolo estereotipado da cultura espanhola (Gorbman 1987, 88), e o teremim,<sup>99</sup> que é outro instrumento utilizado nesta obra, costuma ser associado à figura do extraterrestre e do não-humano nos audiovisuais (Schmidt 2009, 29). Se a presença dos instrumentos parece comunicar estas ideias, a sua inserção no vídeo dá a entender algo diferente: as castanholas são sincronizadas com o momento em que os atores (protagonizados pelos músicos Carlos Areces e Aníbal Gómez) parecem dançar flamenco, só que os gestos desajeitados revelam que estão a tentar agarrar algo no ar; quanto ao teremim que seria expectável estar a representar o ciborgue (que nunca aparece no vídeo e mantém-se fora de campo), é o marcador sonoro que introduz a humana Sarah Connor que é a protagonista de *Terminator*.

Em outros casos, os músicos utilizam o ciborgue na música porque têm a intenção de construir uma narrativa inspirada por invenções tecnocientíficas que despertam a sua atenção. Durante a entrevista que realizei a James E. Gray para perceber porque optou pelo título “Cyborgs” (2019, 3:11)<sup>100</sup> e se este tinha relação direta ao seu estilo de composição, o músico britânico mencionou:

I envisaged a world in which artificial intelligence will be directly connected to human brains via something similar to the interfaces being created by Neuralink (a company founded by Elon Musk that is creating implantable brain-computer interfaces). Although I don't recall that he has mentioned Neuralink being used specifically to merge humans with artificial intelligence, I can foresee that possibility. These cyborgs will be super-humans and will have such an advantage that they will rule over the organic humans (Gray 2023).

Pela resposta de Gray conclui-se que procurou ter como referencial as invenções científicas e as personalidades que conhece para assim construir uma história que narra sobre um futuro hipotético. Em nenhum momento fala da relação que a narrativa tem com a sua música, e sobre esta última é da opinião que:

I'm not sure that the cyborg has any inherent relationship with music, however, I can envisage the process of a cyborg creating and performing music being different to that of an organic human. For a start, the cyborg will likely have a much improved memory and more instant access to more knowledge (*ibid.*).

---

<sup>99</sup> No inquérito por questionário que elaborei a sete participantes o teremim é um dos instrumentos que mencionam como mais representativo do ciborgue (ver secção 6.2).

<sup>100</sup> Acessível em: <https://youtu.be/XUjIPzMpWso?si>.

Consultei quatro entrevistas acessíveis no domínio público digital<sup>101</sup> onde o pianista Júlio Resende descreve o seu processo criativo, as razões para utilizar o ciborgue e significados que atribui à sua música “Fado Cyborg” (2018, 3:02).<sup>102</sup> Ao contrário dos exemplos anteriores, o músico elabora um discurso claro e coeso a respeito do que é, para si, um ciborgue, e de como este serviu propósitos específicos. Quando questionado por um jornalista sobre como começou a composição do seu álbum *Cinderella Cyborg*, disse: “Foi nascendo em paralelo com as outras coisas que vou fazendo. [...] Entretanto, finalmente surgiu esta possibilidade de construir canções originais com esta dialética, com este jogo entre o acústico e o eletrónico, entre homem e máquina” (Resende 2018a).

Resende reproduz a analogia mais frequente entre a música e o ciborgue, emprega os timbres acústicos e eletrónicos para expressar a associação que encontra entre o humano e a máquina. Mas o músico não se restringe a este vínculo redutor, em outras entrevistas observamo-lo a detalhar características concretas que musicam os elementos que quer representar. Uma delas é o som mecânico do relógio que confere à obra um teor programático que dirige o ouvinte para o conto da Cinderela, e que devido à sua configuração rítmica representa o automatismo de um ciborgue:

Para Cenicienta una de las cosas más importantes es la medianoche, el reloj. Toda la historia tiene una gran tensión a causa de la medianoche. Deja de haber magia a partir de las 00:00 y empieza a pasar algo más real y me gustó esto porque para mí, Cinderella Cyborg es una fábula entre el hombre y la máquina, entre lo acústico y lo electrónico. Es un cuento que es una buena fantasía. Deja la magia a partir de medianoche y entre el hechizo y lo real pasa algo diferente a partir de una cierta hora. La medianoche es una hora misteriosa, no pertenece ni un día ni al otro (Resende 2019).

“Fado Cyborg” representa para o pianista um vínculo simbiótico entre duas componentes estéticas: “[...] foi composta já a pensar naquele beat tão eletrónico. A canção apareceu-me assim, muito mais dolente do que o próprio beat. Eles contrapõem-se e ao mesmo tempo tentam ajudar-se e criar novas texturas” (Resende 2018b). O pulso que menciona é produzido por uma amostra sonora curta de timbre eletrónico que estabelece o ritmo por cima do qual o pianista elabora as frases melódicas. É uma “nova textura” se tivermos como ponto de referência a carreira que o pianista teve até então,

---

<sup>101</sup> As entrevistas são dos seguintes espaços *online*: a revista de cultura e entretenimento Sapo Mag (Resende 2018c), o periódico generalista Diário de Notícias (Resende 2018b), a revista musical Blitz (Resende 2018a) e a revista espanhola sobre música portuguesa No Sólo Fado (Resende 2019).

<sup>102</sup> Acessível em: <https://youtu.be/3gmMA6XVteQ>.

pois a música assinala o momento em que atribui pela primeira vez uma maior centralidade aos instrumentos musicais eletrônicos e digitais.

A música representa o ciborgue através de um estilo que significa uma contraposição porque esse é o seu modo de ver a relação entre os elementos musicais que definiu. Resende acredita que a oposição dá-se porque “senti[u] a canção como um fado” o que confere à eletrônica produzida por André Nascimento o seu contraponto. Ao elaborar o que é “senti-la como um fado”, adianta:

A forma não só harmônica como melódica é bastante fadística. A forma como as frases aparecem faz parte dos cânones do que é o fado, de um ponto de vista musical. Depois acho que há um lirismo na canção que me remete para o fado. Podia ter outro nome, de outras coisas que combinassem duas texturas diferentes para criar uma nova textura. Gosto dessa imagem. Acho que Fado Cyborg promove essa ideia (Resende 2018b).

O pianista considera que a música representa uma série de dualidades associadas ao conceito de ciborgue, o que em termos estilísticos julga ser um “lado cyborgniano da música”:

É uma canção. Sinto-a como um fado. Mas é outra coisa para além de um fado. É uma dança. E é também uma aventura pelo lado cyborgniano da Música. E serve para tentar estabelecer um diálogo possível entre humano e o inumano, entre a carne e os chips, entre o acústico do piano e do contrabaixo e o electrónico do computador e dos Pads. Entre a minha liberdade enquanto pianista e a rigidez da linguagem dos computadores” (Resende 2018c).

Em suma, três razões que levam os artistas a comporem músicas que representam o ciborgue são: ter um objeto audiovisual como fonte de inspiração; construir e transmitir uma narrativa motivada por invenções tecnocientíficas; e ter o objetivo de musicar a sua perspectiva do que é um ciborgue.

Agora quero voltar a minha atenção para a produção de vídeos, pois também aqui os profissionais têm diferentes razões para utilizar o ciborgue. Uma delas é a adoção do discurso de retro-futuro, uma expressão que designa uma abordagem intertextual onde são adotadas referências estéticas características de outro período histórico com o intuito de gerar um anacronismo quando misturadas com conteúdos considerados futuristas (Malhado 2022e, 96). O que é marcante nestes tratamentos, é que legitimam uma estética que os artistas acreditam ser contraditória porque as ideias que têm sobre o passado são projetadas para a música (soa a passado), enquanto a perspectiva que têm do futuro é representada na imagem (parece situada no futuro).

O músico Thomas Bangalter (Daft Punk 2014) menciona que a música “Technologic” (2005, 2:55) resulta de uma combinação de texturas que expressam esta noção de retro-futuro: “We are not trying to be too retro futuristic about creating something that could have been done in 1983. It’s more like combining influences and things that we like about textures”. No vídeo, a representação de um televisor antigo e a qualidade da sua transmissão sugerem que a narrativa poderia situar-se na década de 1980, ambiente que é reforçado pelo robô de idêntico aspeto ao boneco Chucky no filme de 1988.<sup>103</sup>

Encontro uma variante do retro-futuro nas músicas que usam sintetizadores analógicos cujo timbre continua pautado por marcadores epocais ainda que sirvam para representar histórias e imagens futuristas. Para o álbum *The Machineries of Joy* em que a música “Robo Sapien” (2014, 5:23)<sup>104</sup> se insere, o músico Ralf Dörper (2014) diz que a sua banda Die Krupps escolheu sintetizadores analógicos porque “[...] we sort of went back in time and tried to create the album that could have been released in 1989”. Jay Kay (2017), vocalista do grupo britânico Jamiroquai, reverbera um discurso similar a respeito da música “Automaton” (2017, 5:01), “So instead of using plugins on Pro Tools, we decided to use a lot of old vintage ’70s and ’80s synthesizers in their analogue form as the basis for the music.”

Die Krupps e Jamiroquai são grupos que empregam a estética do retro-futuro quando alcançam uma fase avançada da sua carreira e pretendem adotar o que acreditam ser as expressões culturais marcadas por um período histórico específico.<sup>105</sup> Em alternativa, o binómio discursivo passado/futuro também se exprime com referências intertextuais que são pensadas pelos produtores. Ainda a respeito de “Robo Sapien”, na mesma entrevista (Dörper 2014) os músicos afirmam que o vídeo foi inspirado nos filmes *Tetsuo* (Tsukamoto 1989) e *Robocop* (Verhoeven 1987), e que, diga-se de passagem, também incluem sintetizadores analógicos nas suas bandas sonoras. Sobre o humano reconfigurado que se observa no vídeo, a face humana num corpo de metal cinzento é muito similar ao personagem principal do filme norte-americano *Robocop*. Para citar

---

<sup>103</sup> *Chucky* (1988) é um filme de terror sobre um boneco que adquire vida devido a um ritual de vodu. É de mencionar que o marionetista que desenvolveu a versão de 2004 do boneco, e que sai um ano antes do vídeo musical, é Tony Gardner o mesmo profissional responsável por este robô. Vídeo acessível em: <https://youtu.be/D8K90hX4PrE>.

<sup>104</sup> Acessível em: <https://youtu.be/4x5YDCj-wiE>.

<sup>105</sup> Curiosamente em Jamiroquai a presença dos sintetizadores teve uma consequência oposta porque muitos ouvintes criticaram a música por se afastar demasiado do funk que caracteriza a banda desde o seu início, um debate que aprofundo no capítulo 5.

outro exemplo, Camilo (2023) foi o realizador do vídeo “Monster” (2019, 2:47) e afirma que “The bad guys somehow find a way to materialize into a physical body, kind of like the agents in the Matrix. I was thinking on those types of characters”.

Além da representação do binómio passado/futuro existem outras motivações que levam à produção de figuras ciborgues nos vídeos musicais, como assumir uma postura de crítica social. A banda francesa Daft Punk realizou o seu próprio vídeo “Technologic”, e nele propunham aos espetadores que refletissem sobre a relação que estes tinham com as tecnologias de informação e comunicação, “It addresses how people can perceive technologic and technology in general – it is something with a very seductive appeal, but at the same time there is a mixed feeling – something between heaven and hell” (Daft Punk 2014).

Propor uma leitura de determinadas tecnologias é uma abordagem adotada por outros artistas. Leia-se a nota de imprensa do duo de realizadores Dom&Nic (Free Yourself s.d.) a respeito do vídeo musical “Free Yourself” (2018, 6:31) que produziram para a banda britânica The Chemical Brothers:<sup>106</sup>

The Chemical Brothers’ music allows people to get out of their box at a gig or listening to the record - it’s a moment of frenzied abandonment to the music. We wanted to capture that feeling in the idea of an oppressed robot workforce suddenly abandoning themselves to music and fun. It’s robots having fun, robots being silly and robots raving. [...] an observation or conversation about the possible future relationship between robots, artificial intelligence and humans.

Os dois casos mostram produtores de conteúdos sensíveis às tecnologias contemporâneas que servem de inspiração para as suas obras. Por outro prisma, “Free Yourself” é um caso que também demonstra os constrangimentos criativos durante o ato de realização. Sendo um vídeo com andróides cujas imagens foram geradas por computação, Wes (Free Yourself s.d.), que era o atual diretor criativo da empresa The Mill, menciona que ““Free Yourself” presented us with the challenge of designing and animating hundreds of robots, continuing the theme that runs through many of the Chemical Brother’s videos – dance”.

As limitações económicas e tecnológicas são o que, na maioria dos casos, leva os realizadores a adotar uma postura de experimentação artística que não deve ser negligenciada, pois também ela motiva o que vai ser criado e porquê. Diria que a

---

<sup>106</sup> Acessível em: [https://youtu.be/7wzR\\_BVFsUU](https://youtu.be/7wzR_BVFsUU).

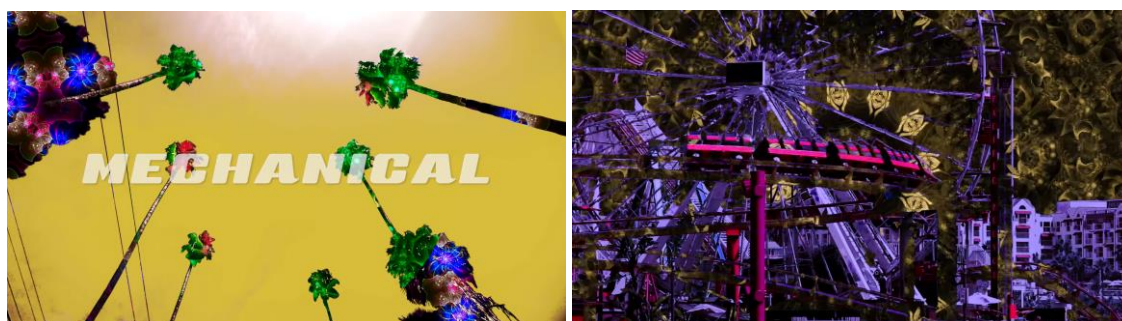


experimentação é uma abordagem que adotam frequentemente quando produzem vídeos musicais, opinião que partilho com Vernallis (2013, 157) e Korsgaard (2017, 2). O vídeo “Cyborgs” de James E. Gray<sup>107</sup> foi selecionado para esta dissertação devido ao seu título, apesar de não encontrar vestígios nas imagens que pudessem sugerir uma figura desse tipo. Por ser um exemplo incomum, entrevistei o músico, que também produziu e realizou o vídeo, para perceber porque optou por aquele repertório de imagens. Afirmou que:

The music video is mostly there as a ‘vehicle’ for displaying the lyrics, so I called it a ‘lyric video’. I am aware that the boundaries between organic and artificial can be blurred or even nonsensical, and that this can also be true of the ‘real’ and ‘not real’. Therefore, the background footage features many ‘artificial’ structures and scenes that I warped, merged and filtered with colours and images of organic items (such as flowers) to give a psychedelic feel (Gray 2023).

O músico subscreve a dicotomia orgânico/artificial que define o ciborgue só que a extrapola com o objetivo de construir dois repertórios de imagens (ver, abaixo, a imagem 1): o orgânico e o real associam-se às cores e aos itens biológicos como as flores; o artificial e o irreal são qualidades que atribui aos prédios, pontes, carroceis e outras estruturas arquitetónicas. Diria até que o seu discurso assenta numa dualidade estereotipada entre natureza/cultura que também é comum quando falamos nesta tipologia de figuras. Assim, percebemos que as imagens que à partida pareciam nada ter a ver com o ciborgue foram, na verdade, motivadas por metáforas conduzidas por ele e assentes na bipartição de outros conceitos, sempre de carácter oposto (para o autor), e que seguramente não são interpretados desse modo por todos os espetadores.

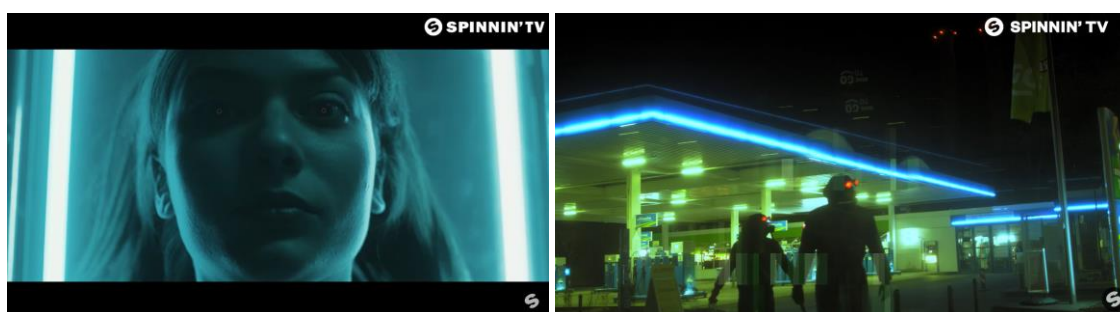
*Imagem 1: capturas de ecrã que representam o “orgânico” e o “artificial” no vídeo musical “Cyborgs”*



<sup>107</sup> Acessível em: <https://youtu.be/XUjIPzMpWso>.

Camilo Paredes e Joan Paüls são dois realizadores espanhóis com carreira internacional que através de contratos que tinham com empresas de produção audiovisual fizeram vídeos para a editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records (e que será o foco no capítulo 4). Apesar de terem trajetórias e experiências diferentes, ambos produziram vídeos com uma estrutura narrativa semelhante. Em ambos os casos, existe uma protagonista que enfrenta seus adversários, embora o ciborgue assuma papéis opostos: herói num vídeo e vilão no outro.

*Imagem 2: capturas de ecrã dos personagens ciborgues nos vídeos musicais “Magneto” e “Monster”*



Paüls (2023) descreve o enredo do vídeo “Magneto” (2017, 2:55), feito para o músico Madison Mars,<sup>108</sup> numa frase: “How a creation, if not controlled, can turn against his own creator”. Pode, em parte, subentender-se no termo criação o carácter artificial que a protagonista possui, já que ela é uma androide. Paredes (2023), ao falar do vídeo “Monster”, com música de LUM!X e Gabry Ponte,<sup>109</sup> afirma: “The concept is about a female character that is involved in a VR world. She encounters some bad guys in the video game, but then the bad guys leak into the real world.” Um ponto de convergência entre ambos é que nenhum afirma que os elementos musicais influenciaram diretamente o enredo, a escolha dos personagens, figurino, espaço ou outros detalhes. Antes, Paredes (2023) procurou com este vídeo desafiar-se, “to make something cool with very little resources”; enquanto Paüls (2023) refere explicitamente que trabalhou com “production design, the lighting and the acting”.

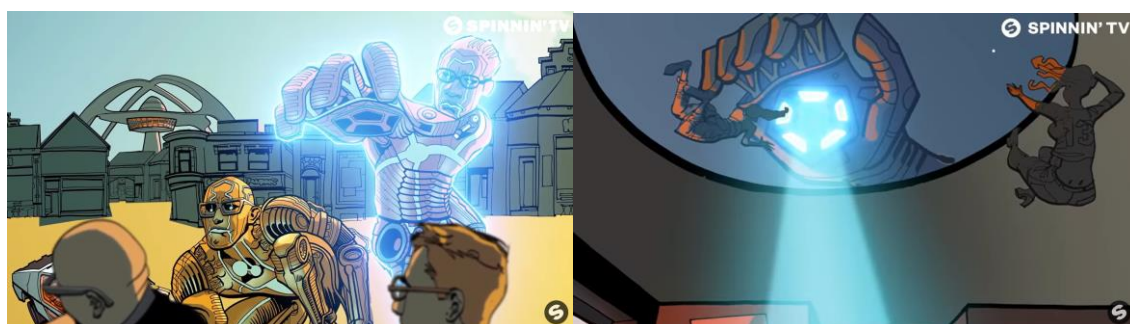
Apesar de ter selecionado estes vídeos precisamente pela presença de figuras que considero serem representativas da tipologia, os testemunhos dão a entender que o

<sup>108</sup> Acessível em: <https://youtu.be/6ZUta3lM43I>.

<sup>109</sup> Acessível em: <https://youtu.be/VWNFj9rm6tc>.

ciborgue aparece mais como um subproduto do que uma criação artística propositada. Os rótulos discursivos de monstro que qualifica os antagonistas, e de magnética que significa as capacidades sobre-humanas da protagonista que rouba do seu criador, estão a ser aplicados ao que conceituo serem as representações de ciborgues. Isto não quer dizer que não fazem parte de uma imagética similar, pelo contrário, acho que para estes autores as imagens dos seus androides inscrevem-se nas categorias de monstro e magnética. Não usar o termo significa que os personagens dos vídeos foram pensados de outro modo e, portanto, recebem outros significados e valores.

Imagem 3: capturas de ecrã dos personagens ciborgues nos vídeos musicais “Reality” e “The Same Way”



Quero terminar com um exemplo particular, o testemunho do ilustrador holandês Marc Sokpolie que trabalha há vários anos com o duo de DJs Chocolate Puma. Os projetos que me interessam são os que fez entre 2018 e 2019 para os *singles* “Reality” (2018, 3:40) e “The Same Way” (2019, 3:12), porque depois de servirem de capa digital para as músicas foram animados por computador (com movimento e focos de câmara) e transformaram-se em vídeos musicais (ver, acima, a imagem 3).<sup>110</sup> Abaixo cito o seu procedimento criativo para a imagem de “Reality”, não só explicita outra forma de incluir referências ao passado na arte, como mostra a sua personalização feita para ir ao encontro da identidade artística dos DJs:

The ‘Reality’ illustration is the last one with Zki and Dobre visible on it, in the form of robots. The concept of ‘reality’ is present in the form of a ‘reality check’: The robot that looks like Zki is smashing a car. It is a Lamborghini Marzal. This Marzal was featured in earlier CP artworks. When I asked the guys about their Favorite Car In The World, The most cherished toy hotwheels car that they would play with as a kid, Dobre named the Marzal, and Zki the Lancia Stratos. So these cars are from a cherished time and space in their youth, and owning such a car in reality would mean a fantasy fulfilled. So we used those cars on a couple of

<sup>110</sup> Acessíveis em: <https://youtu.be/wjipJEho3EU>; <https://youtu.be/-yWdCsbgv6I>.

album covers. However, on the cover of reality Zki and Dobre are seen, and now their evil twin robots are actually destroying their childhood dream car. That's the reality concept.

O choque de realidade designa o momento em que se percebe que os ideais existentes são uma fantasia que não corresponde à realidade. Se considerarmos que os carros são objetos da infância que parecem desejos concretizados, mas que são posteriormente destruídos pelos andróides, então nesse contexto as figuras ciborgues conferem um choque que revela a fantasia inalcançável que representam. Contudo, o que mais me interessa neste caso é o modo como o discurso de Sokpolie acaba por construir duas dicotomias que ficam subjacentes aos personagens que representam os DJs Chocolate Puma e os andróides, a de real/fantasia e a de original/cópia:<sup>111</sup>

Yes, they are CP representations. The Robots were used as giant, shiny mechanical opponents, in the form of CP themselves. (The idea of 'CP fighting with CP' was used in earlier artworks, like 'Popatron'.) The real CP are seen from behind, and the focus is on those robots, inspired by Jack Kirby's 'Galactus'.

### 3.4 Persona ciborgue e o fenómeno do anonimato

| Casos utilizados                                                             |                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| (Vídeo musical) The Cyborgs. "I'm Just a Cyborgs and I Don't Believe in God" | (Vídeo musical) Junior Cally. "Quando Arrivo Io"         |
| (Vídeo musical) DJ M.E.G. ft N.E.R.A.K. feat. DEMIRRA. "Turn the Volume Up"  | (Vídeo musical) Júlio Resende. "Fado Cyborg"             |
| (Vídeo musical) Blasted Mechanism. "Start to Move"                           | (Vídeo musical) Daft Punk. "Technologic"                 |
|                                                                              | (Vídeo musical) David Guetta e Nicki Minaj. "Turn Me On" |

O lançamento das músicas "Reality" e "The Same Way" do duo de DJs foram feitos através da editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records que constitui um importante foco de produção europeia de vídeos musicais com ciborgues. Mas, antes, voltemos a 6 de maio de 2015. Nesse momento, a editora lançou um desafio aos seguidores da sua conta no Facebook: adivinhar quem seria o "legendary turntable wizard" que apareceria em seu próximo programa de rádio (Spinnin' Records Facebook 2015). Para deciframos quem era o DJ, publicou um vídeo de 15 segundos com uma montagem de três excertos curtos de uma atuação pública, onde é visível o grau de técnica de *scratch* que demonstra na sua mesa de mistura e uma breve interação com o público.

<sup>111</sup> O binarismo entre original/cópia é algo que recupero e aprofundo na secção 7.1.

Além disso, o conteúdo apresentava como característica peculiar o logótipo da editora que cobria o rosto do músico.

Este não foi um caso único, de 2015 a esta parte a editora tem mantido os seus consumidores envolvidos nas suas principais plataformas digitais (Facebook e YouTube) com atividades similares, seja descobrir o próximo músico de uma colaboração entre artistas, ou quem atuou ou vai participar nos festivais de música. Se as circunstâncias enunciadas fazem parte de comunicações esporádicas entre a editora e os seus fãs, outras são o resultado de uma narrativa mais ampla que as transforma num evento. Em 2020, publicaram no YouTube um conjunto de vídeos com o título *The ID Leak* em que construíam uma história de mistério sobre as faixas que haviam sido alegadamente divulgadas sem o consentimento dos músicos, e agora cabia aos ouvintes uma missão: “can you help us figure out the artist/title of the track?” (Spinnin’ Records 2020).

O terceiro episódio na editora torna evidente a existência de um padrão: a ocultação dos músicos por trás de máscaras. *The Masked Producer* é a persona (cf. Auslander 2021) de um músico que desde 2017 foi apresentado em vídeos e imagens pixelizadas e de baixa fidelidade para transmitir a percepção de que existe uma pirataria informática envolvida.<sup>112</sup> Na notícia transmitida pela editora na sua página oficial de internet, lê-se: “An artist, concealing his identity behind a mask to give you the spotlight. Our mysterious Masked Producer has produced a short track and is now here with a challenge for YOU” (Spinnin Records News 2021). Ou seja, tratava-se de um concurso que procurava músicos amadores para completarem o excerto musical fornecido.

*The Masked Producer* explora uma característica histórica da profissão de DJ, uma vez que o anonimato sempre desempenhou um papel fundamental nessa atividade de reprodução pública de fonogramas de outros artistas. Esse anonimato levantou, ao longo das décadas, questões complexas relacionadas com os direitos autorais (cf. Thornton 2013, 98).<sup>113</sup> Mas mais importante do que isto, os casos referidos apontam-nos

---

<sup>112</sup> A pixelização, baixa fidelidade e a estética do erro são elementos que também estão presentes em outros vídeos da editora, como o que faz referência ao videojogo *Watch Dogs* (abordado na secção 4.3). Nestes casos, o ciborgue assume a forma de um *hacker*.

<sup>113</sup> Outras práticas musicais *online* como o vaporwave fazem uso de uma máscara virtual, neste caso é um avatar que mantém o músico no anonimato. Neste caso, isso acontece porque o vaporwave define-se pela apropriação de músicas pré-existentes num gesto de *DIY* que critica e subverte explicitamente as indústrias da música e as políticas de direitos autorais. Também aqui, no vaporwave, as personae são muitas vezes baseadas em figuras ciborgues (Malhado 2019, 100).

para as estratégias de construção de valor e envolvimento com os públicos através da mediatização digital e audiovisual (cf. Jenkins, Ford e Green 2013).

Situar este repertório numa rede de práticas artísticas e de entretenimento permite-me aprofundar o interesse que as figuras ciborgues têm despertado nas indústrias musicais do século XXI, nomeadamente através das máscaras, no sentido de adereços. Reflexões sobre os antecedentes históricos destes objetos do espetáculo mostram uma proximidade de longa data entre as máscaras e as marionetas, por sua vez predecessores de autómatos, em formas europeias de teatro (Bell 2001, 1).<sup>114</sup> John Bell sublinha, aliás, que a valorização destes utensílios durante a atuação era por várias vezes uma tentativa dos atores representarem personagens artificiais (ibid.). Em formas de teatro musical do modernismo, W. Anthony Sheppard (2001, xi) menciona uma motivação dos artistas útil para pensarmos o fenómeno em estudo: “The desire to control human expression on the stage prompted the use of masks, choreographed symbolic gestures, and stylized or extended vocal techniques.” O controlo da expressão, a coreografia e as técnicas vocais (tema das secções 6.2.4 e 6.3) continuam centrais nos contextos em estudo.

As máscaras que me interessam enquadram-se em meios de entretenimento mediatizado. Certos formatos de concursos de talentos e de *reality shows* do século XXI são eles próprios baseados num grau de anonimato, veja-se *The Voice* (2010-)<sup>115</sup> onde um grupo de jurados não vê os músicos porque estão de costas voltadas para os concorrentes<sup>116</sup>. A narrativa televisiva é de que a avaliação é direcionada para a prestação musical, o que escutam, sem terem em consideração a sua apresentação em palco. Esta encenação é de certa forma contrariada pelos espetadores que observam a atuação. Mais específico ainda, é o programa *Masked Singer* (2015-)<sup>117</sup> com indivíduos mascarados que cantam músicas conhecidas enquanto júri e audiências tentam adivinhar quem são as celebridades.

Ambos constroem a narrativa de que a música é o fator central à experiência, relegando a imagem para segundo plano (questão que irei problematizar adiante). Para isso contribuem figurino e outras técnicas de mascaramento que alegadamente ocultam a

---

<sup>114</sup> A apresentação de personagens tipificadas (no sentido de estereótipos culturais) é um traço bastante transversal, porém existem outras funções atribuídas às máscaras, por exemplo, no teatro da Grécia Antiga, na tragédia, *commedia dell arte* ou nos bailes de máscaras.

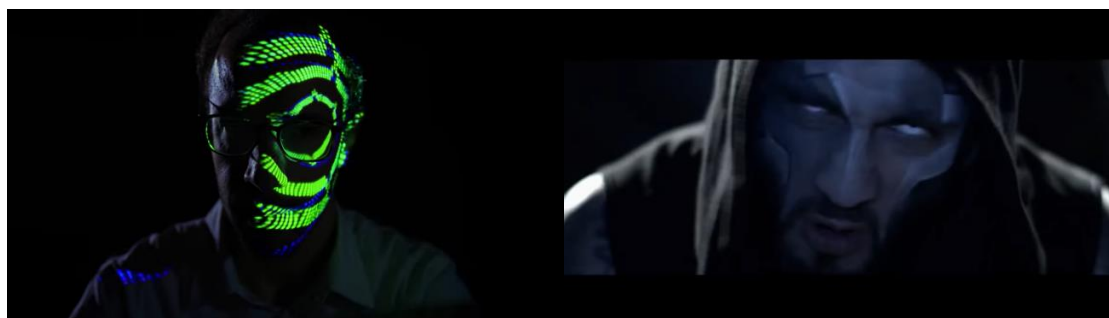
<sup>115</sup> O formato foi inventado nos Países Baixos.

<sup>116</sup> Numa espécie de inversão do acusmático pitagórico agora é o júri que num papel análogo ao dos professores escutam e julgam os concorrentes sem os verem.

<sup>117</sup> Originalmente sul-coreano.

aparência de quem atua, quando na verdade não fazem mais do que uma ilusão cénica pois os corpos continuam a estar representados no ecrã. É precisamente o uso de máscaras na ilusão cénica que me interessa aprofundar, mais concretamente um conjunto de personae que têm vindo a ser utilizados nas indústrias musicais europeias.

*Imagem 4: capturas de ecrã das máscaras nos vídeos musicais “Fado Cyborg” e “Turn The Volume Up”*



A apresentação dos músicos nos seus vídeos são um local de excelência para estudarmos este assunto porque o figurino, maquilhagem e outras técnicas como projeção de luz contribuem para a criação de personagens ciborgues. Note, na imagem acima, a maquilhagem em tons cinzentos e brancos na face do DJ. M.E.G. que pretende fazer dele um humano reconfigurado porque simula as placas metálicas incorporadas no seu corpo, além de que foram complementadas por lentes de contacto colorido (“Turn The Volume Up”). Ou, ainda, o músico Júlio Resende durante uma atuação onde a projeção de luz contribui para que a metade de um crânio sugira que é o humano reconfigurado que dá forma ao que o título do vídeo sugere (“Fado Cyborg”).

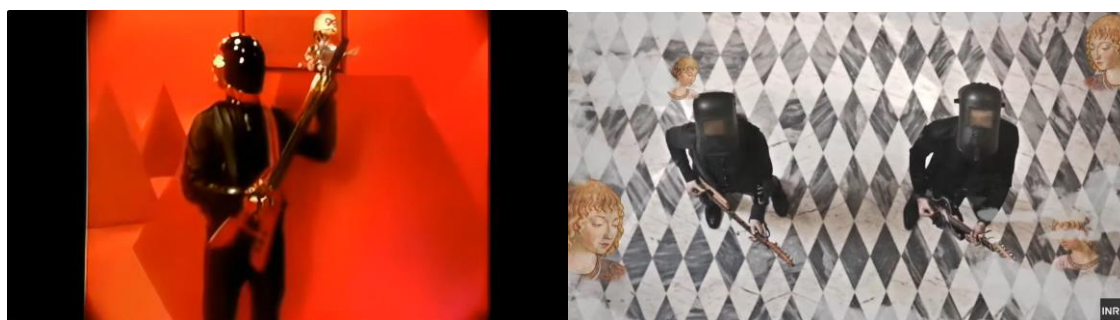
As técnicas de composição que ajustam as funções dramáticas das máscaras teatrais às tecnologias de projeção de luz, entre outras, enquadram-se no que a investigadora de teatro e estudos performativos Jennifer Parker-Starbuck (2011) chama de “cyborg theater”: a recuperação de modos de ilusão cénica como as máscaras e as marionetas adaptados ao uso de tecnologias digitais que diluem as barreiras entre os corpos e os objetos (ibid., 4-6). O que me interessa não é o termo, mas a noção de que há uma teatralização do corpo com vista à representação de uma relação humano-máquina.

Selecionei 4 casos para explorar as funções das máscaras nos discursos associados ao ciborgue: Daft Punk (França), The Cyborgs (Itália), Junior Cally (Itália) e Blasted Mechanism (Portugal). Neles, além de serem uma opção estética os adereços constroem



narrativas de anonimidade como a que a musicóloga Cora S. Palfy (2016) documentou a respeito da banda Daft Punk. Formados em 1993, de 1999 e até ao fim da banda em 2021 Thomas Bangalter e Guy-Manuel de Homem-Christo assumiram personae robóticas com capacetes de motociclismo<sup>118</sup> e luvas. Mesmo nas poucas entrevistas públicas que deram optaram por manter as máscaras com o pretexto narrativo de que um acidente no seu estúdio de gravação transformou-os em robôs (Palfy 2016, 288).

Imagem 5: capturas de ecrã dos personagens com capacetes nos vídeos musicais “Technologic” e “I’m just a Cyborg and I don’t believe in God”



Não remover a máscara durante as entrevistas, utilizando o momento para estender a narrativa da persona é uma estratégia igualmente praticada pelos membros da banda de blues The Cyborgs. Desde a sua formação em 2009 que os músicos apresentam-se em público como *cyborg 0* e *cyborg 1* (o sistema de numeração binária dos computadores) e máscaras de soldadura. Na entrevista à revista italiana de música Jam TV, indicam que as suas personae são viajantes do futuro: “per noi è stata anche una necessità: non riusciamo a sopportare la luce del sole. E’ troppo forte. Nel nostro tempo, quello che voi chiamate futuro, il sole è molto debole. Quando siamo arrivati qui, nel presente, abbiamo dovuto trovare una soluzione” (The Cyborgs 2015).

Os dois grupos exploram diferentes figuras da tipologia do ciborgue: Daft Punk expõem-se como andróides que, no seu vídeo “Technologic” (2005, 2:55), contracenam com um pequeno robô num ambiente doméstico; The Cyborg estão mais próximos da figura do humano reconfigurado, pois no vídeo “I’m just a Cyborg and I don’t believe in

---

<sup>118</sup> Vale mencionar que foram modificando o *design* dos capacetes, desde os mais simples aos que incluíam modificações como luzes e ecrãs digitais. O primeiro modelo de capacetes foi feito por Tony Gardner, o profissional de animatrónica responsável pela produção do robô no vídeo “Technologic”, um caso em estudo nesta dissertação.



God” (2015, 3:59) apresentam-se na letra como não tendo emoções, “not a human”, “not white”, “not black” mas “At the same time I can be happy and sad”.

Ambos justificam nas entrevistas acessíveis no domínio público que a decisão das máscaras veio de uma vontade para assumir um anonimato que vai, julgam eles, contrariar a lógica comercial das indústrias da música. Veja-se como os seus discursos são similares: Thomas da banda Daft Punk (2021) diz que “It’s a statement, [...] saying we’re not part of this whole circus” e acrescenta, “the supremacy of the star system, the manipulation of art, people just wanting to be picked by the television system and be made into stars, and in a very passive way – they don’t want to act, to change things, they just want to be changed”; e os músicos The Cyborgs (2015): “Nasce dall’esigenza di uscire da quel sistema che oggi pervade il mondo della musica, che ci impone di apparire. L’immagine sembra essere al centro di ogni cosa. Da qui la scelta di non apparire, di essere qualcosa di asettico, non definito”.

Conceber as máscaras como mecanismos de expressão do anonimato tem, portanto, implicações na obtenção de reconhecimento e na visibilidade dos músicos através de meios mediáticos. Mostram, inclusive, relacionamentos distintos com as indústrias da música, pois na Spinnin’ Records a entrada no jogo do mercado é consciente e serve para capturar e manter a atenção dos fãs, são táticas com vista à obtenção de popularidade (tema da secção 4.4). Daft Punk e The Cyborgs não entram no mercado de ânimo leve pois tomam decisões calculadas que têm a intenção, mesmo que na prática não o consigam, de escapar à convenção de que a aparência é central às experiências de consumo da música popular (cf. Lieb 2018).

Faz parte das regras do jogo que um músico esteja inscrito numa arte da representação, logo, colocar um adereço não subverte, ainda que assim o desejem, o sistema comercial em que se movimentam. Mas é pertinente discutir, ainda assim, os discursos dos indivíduos que acreditam na capacidade da máscara para separar a sua vida pública da privada. Daft Punk afirmam que os seus capacetes permitiram-lhes ter privacidade fora do palco (Palfy 2016, 288), e o rapper Junior Cally que está ativo desde 2017, utilizou uma máscara de gás durante 2 anos como o mesmo intuito. Numa entrevista sua à revista generalista italiana Outpump (Cally 2019), além de afirmar que foi um gesto calculado de estudo do mercado, deu uma razão de ordem artística e outra social, para o uso da máscara: com ela conseguia comunicar as mensagens que queria sem limites, isto

é, acreditava (ingenuamente) que estaria livre de julgamentos de valor; e conseguiria ter atividades de lazer sem que os seus fãs o identificassem.

Imagem 6: capturas de ecrã das máscaras utilizadas nos vídeos musicais “Quando Arrivo Io” e “Start To Move”



Cally afastou-se da imagem de marca da máscara quando passou a acreditar que se as pessoas escondiam-se atrás de perfis digitais utilizados para insultar e agredir os outros, então seria mais revolucionário “mettere la faccia” (Cally 2019). É aliás curiosa a sua afirmação de que tirar a máscara foi provavelmente a única coisa que fez sem pensar no mercado, porque o gesto continua a ter implicações comerciais: a curto prazo, o momento do vídeo musical<sup>119</sup> em que retira a máscara foi contra as expectativas do público; e a longo prazo assinalou uma nova fase na sua carreira.

O vídeo musical “Quando Arrivo Io” (2018, 3:57), realizado por Francesco Fracchioni para a música do DJ Gabry Ponte e Junior Cally, explora o discurso de que por trás da máscara de gás não existe um humano, ele é, quando muito, um humano reconfigurado. No meio do deserto, o personagem principal (protagonizado pelo cantor) sobe ao palco e atua com um DJ (o papel de Gabry Ponte) e uma androide dançarina numa espécie de festival para um público que, literalmente, cai do céu. O audiovisual culmina (3:37-3:41) com um plano focado no personagem de Cally que vem em direção à câmara retirar a máscara e revelar uma face lisa sem olhos nem boca.

Dos casos em estudo<sup>120</sup> a banda portuguesa Blasted Mechanism, ativos desde 1995, possui as personae mascaradas com a carreira mais longa. Três anos antes de Daft

<sup>119</sup> No vídeo musical “Tutti con me” a 4 de setembro de 2019 Junior Cally retira a máscara de gás. Pelos comentários noto que vários espetadores interpretaram o gesto como uma fase de aceitação pessoal, uma espécie de emancipação identitária. Não obstante, a mudança de máscara artística foi uma renovação na sua carreira e persona, algo para o qual os vídeos musicais costumam contribuir (cf. Goodwin 1992, 114).

<sup>120</sup> Chamo à atenção para o facto do século XXI não ser o único momento da história em que os músicos exploram uma persona com características desta índole. Recorde-se David Bowie (viagens espaciais) e

Punk começar a utilizar máscaras, o grupo constrói em 1996 a sua primeira narrativa baseada em personagens mutantes e extraterrestres, dando-lhes nomes, máscaras, fatos e instrumentos musicais inventados, que iriam complementar o seu estilo experimental entre o rock, funk, músicas do mundo e mais tarde (no período pós-2000) a eletrónica:

In 1996, Blasted Mechanism created a concept based around the bandmembers being mutant aliens. That concept had the visual counterpart to boot, with the band donning masks that gave them a very distinctive appearance. To complete the recipe, they decided not to make any public appearances or be photographed in the future unless they were wearing their masks; they also kept their real names a secret [...] (Blasted MySpace s.d.).

“Start To Move” (2009, 5:03), um dos vídeos realizado pelo também membro da banda Valdjiu mostra a relação das máscaras ao universo do não-humano. Num estilo musical de regularidade rítmica e harmónica dada pelo padrão de bateria inspirado no drum and bass, ouve-se um acompanhamento de djembe e guitarra eléctrica distorcida. O figurino de máscaras com múltiplas faces, saias feitas de cordas e armações circulares que brilham no espaço escuro adquire uma conotação de ritual devida à componente lírica e postura de reza assumida pelos membros da banda. Neste vídeo que, na base, é de uma atuação musical com figuras de humanos reconfigurados, a música, figurino e postura em palco vão ao encontro do que Sheppard (2001, 248) identificou nas máscaras em certas peças dos teatros musicais modernistas: significam a espiritualidade e a ritualização.

Sintetizando, as narrativas construídas ao longo do tempo sobre estas personae conseguem através de nomes e locais construir figuras da tipologia do ciborgue. Mais ainda, apesar de terem pontos de vista, motivações e finalidades distintas, as máscaras são algo que as define: capacetes de motociclistas, máscaras com múltiplas faces, de gás ou soldadura. O facto destas figuras serem o resultado de mecanismos socio-comunicativos entre produtores e consumidores, como o referia Auslander (2021), o modo como estas são recebidas pelos públicos também estão imbuídos de uma moralidade que contribui para a (des)valorização dos músicos.<sup>121</sup>

Para exemplificar como as representações do ciborgue são tecnologias de produção que afetam os significados e valores atribuídos aos músicos, vou recorrer à

---

Kraftwerk (androides) na Europa; e nos Estados Unidos posso mencionar o impacto cultural de Sun Ra (viagens espaciais e extraterrestres) e mais recentemente Janelle Monáe (androides).

<sup>121</sup> Lawrence Grossberg (1988) fornece um estudo importante sobre a persona e usa o conceito de “authentic inauthenticity” (ibid., 326) para falar das “poses that one takes on”. O vídeo musical celebrava, já nos primórdios da MTV, posições e facetas que formavam uma ampla variedade de personae. Apesar do seu artigo não identificar figuras concretas, explica que são “strategies by which they can continue to locate themselves within affective alliances, and continue to struggle to make a difference” (ibid., 327).

análise dos comentários publicados no YouTube ao vídeo musical “Turn Me On” (2011, 3:30) do DJ David Guetta e da rapper norte-americana Nicki Minaj. A narrativa expõe outro tipo de máscara: uma androide protagonizada por Minaj é montada e depois coberta por uma pele artificial que constrói uma aparência inequivocamente humana. O vídeo inicia-se no laboratório onde ela é fabricada e depois acompanha a sua saída para o exterior onde a sua aparência é cobiçada por outras androides. Estas últimas, que têm uma cabeça de manequim de plástico como as que estão expostas numa loja de roupa, invadem então a habitação do cientista e exigem um corpo semelhante. Além de falharem no seu pedido descobrem que este também é um ser robótico, um androide.

Nos comentários publicados pelos utilizadores do YouTube a esta obra, os três temas mais abordados são: padrões de beleza, sexualização do corpo feminino e capacidades técnicas da artista. É importante sublinhar que a figura funciona aqui como uma tecnologia social manuseada para julgar qualidades da artista Onika Tanya Maraj-Petty.<sup>122</sup> Misturando factos da vida íntima com a ficção proposta pela persona Nicki Minaj, um consumidor escreve que “this video proves how fake Nicki Minaj’s body is” (Lil Snake, 12 maio, 2019). Os padrões de beleza construídos nesta obra levaram este e outros utilizadores do YouTube a adotarem um discurso médico para debater e qualificar pejorativamente as intervenções de cirúrgicas que a artista efetuou.<sup>123</sup>

Uma persona é por defeito uma figura de ficção, só que os pontos de vista mencionados aplicam o termo falso no sentido de engano, como se as cirurgias fossem indicativas que a artista não é orgânica, é antes um produto da tecnologia. A investigadora Patrícia Melzer (2006, 110) recorda-nos que nos produtos de ficção as relações entre as mulheres e as máquinas constroem discursos ambivalentes e frágeis. Podem ser emancipadores se conseguirem afastá-los da dimensão de natureza que foram confinadas, estando a de cultura afeta aos homens,<sup>124</sup> contudo, muitas vezes o elo mulher-máquina

---

<sup>122</sup> A propósito, é relevante chamar à atenção para o facto dos artistas anteriormente mencionados nesta secção identificarem-se como homens. Na receção aos seus vídeos musicais no YouTube não encontrei consumidores que usem as figuras ciborgue para tecer julgamentos direccionados à sua prestação em palco. Nesta fase, trata-se apenas de uma suposição, mas a atenção significativa que Nicki Minaj atrai em relação à sua aparência, competência e escolhas de carreira pode indicar um desequilíbrio em relação à função que o ciborgue desempenha na sua persona. Notavelmente, para músicos identificados como homens, esse papel pode não ter efeitos tão prejudiciais quanto nos artistas que se identificam como mulheres. Esse debate em torno de Nicki Minaj revela como a representação do ciborgue pode ser profundamente influenciada por questões de género e percepções culturais, como demonstro adiante.

<sup>123</sup> É o caso de “So this is promoting plastic surgery?” (Steven Roberts, 23 agosto, 2020).

<sup>124</sup> É possível assumir este ponto de vista desnaturalizador que enfatiza a construção social do género, utilizando a reflexão que Diane Railton e Paul Watson (2011, 90) fazem sobre os vídeos musicais. Os autores afirmam que, no caso de Beyoncé, a sua persona baseada numa mulher racializada às vezes

resvala para a sua objetificação. Como se vê neste exemplo, a representação da androide enfatiza uma suposta ausência de “autenticidade”.

É por este prisma, da existência ou não de autenticidade, que certos consumidores avaliam a prestação musical da cantora. À semelhança de outras músicas do início da carreira de Nicki Minaj, apresenta mais linhas vocais melódicas do que no seu repertório posterior que é dedicado ao rap. Na passagem do primeiro verso para o refrão (0:45-0:52), Minaj canta um melisma do texto “Oh” em que desliza do registo agudo para o grave com o auxílio de um modulador de frequência (uma técnica importante para a representação do ciborgue em música como explorarei na secção 6.2 e 6.3). Debates sobre o que é o talento vocal da cantora são uma construção social situada que partem de um escrutínio das técnicas de manipulação digital utilizadas nesta música.

No fragmento musical referido, a técnica expressa um efeito artístico de flexibilidade e expansão tímbrica da voz, só que na imagem está sincronizada com o instante em que o cientista insere um afinador na sua garganta e dá à corda. Devido à sequência audiovisual e à opinião que os recetores têm sobre a rapper, a técnica de auto-afinação vai ser interpretada como criativa se adicionar qualidades às que a artista já tem, ou corretiva se ocultar uma suposta incapacidade técnica. Cito dois comentários que assumem cada uma destas posturas: “autotune is like makeup. It just accentuates the features you like to show. You can’t have a bad voice and autotune it to sound godlike” (Austin Lee, 12 março, 2020);<sup>125</sup> “Heavily autotuned but this just may have saved her career. It’s catchy. I still hate you for being a no talent” (AshnHorseman\_, 8 fevereiro, 2021).

Os consumidores que insistem em ler o vídeo e a androide em particular como uma causa direta do percurso pessoal e profissional da cantora, constroem opiniões alheias ao facto deste objeto audiovisual ter sido feito pelo realizador norte-americano Sanji Senaka, para o músico francês David Guetta e no contexto da editora britânica

---

subscreeve um estereótipo social quando “inscribe blackness as a ‘primitive’ sign, as wildness, and with it the suggestion that black people have secret access to intense pleasure, particularly pleasures of the body”. No caso do vídeo em estudo, o corpo nu, tecnológico e de cor castanho-escuro de Minaj racializa e erotiza a robô durante o seu nascimento, só que não a aproxima dos marcadores que Railton e Watson (ibid., 98-99) consideram que são naturais: as praias, as selvas e os oceanos. Ou seja, a proposta de “Turn Me On” serviria, em teoria, para sublinhar a plasticidade dos géneros e dos corpos.

<sup>125</sup> No estudo de Nick Prior (2009, 91) sobre Britney Spears, defende que a auto-afinação “acts as a de-humaniser”. Não considero que seja uma afirmação generalizável a todas as perceções, ainda que faça sentido no plano teórico. Porém, verifico ouvintes que reconhecem como a técnica sonora representa o tema do robô e, nesse sentido, fornece qualidades desumanizantes.

Virgin EMI Records: ou seja, a intervenção criativa da norte-americana Minaj é mínima e estou até bastante seguro que as alterações digitais à voz foram decisões do DJ. Independentemente disso, assumir esta máscara tornou-se de tal forma impactante na sua carreira que, em 2022, quando uma das rappers concorrentes à temporada 8 do *The Masked Singer* aparece com um figuro de androide, jornalistas e espetadores julgaram ser Nicki Minaj (Bharti 2022) – mas não era, era a afroamericana Kat Graham.

As transformações trazidas pela digitalização e pela mediatização profunda resultaram em um aumento significativo no número de expressões artísticas (Cook 2019; Gomes-Ribeiro 2018). Nesse contexto, as médias e grandes discográficas estão empenhadas em traçar estratégias junto dos artistas para que estes permaneçam socialmente relevantes e ativos no meio (Lieb 2018), principalmente porque as empresas têm os recursos mediáticos (Hesmondhalgh 2018). Entre esses planos, destaca-se a construção de narrativas e imagens por meio de múltiplos formatos (Morrow 2020), onde o vídeo musical tem-se revelado fundamental. Kristin J. Lieb (2018, 20) argumenta que os artistas mais populares da contemporaneidade são “marcas dinâmicas” que adaptam a sua música aos debates e temas mais relevantes da atualidade. Nesse contexto, o ciborgue emergiu como uma figura central nas indústrias da música, capaz de representar aspetos sociais e culturais que interessam tanto aos produtores quanto aos consumidores (como veremos também no capítulo 5).

O capítulo sublinhou a centralidade que a tipologia do ciborgue granjeou nas primeiras duas décadas do século XXI, em muito devido à sua utilização por diferentes agentes, como músicos e realizadores que a têm representado nas músicas e nos vídeos musicais. Isto corresponde a uma mudança de paradigma face aos anos anteriores, onde notava-se uma panóplia de ciborgues como personagens principais na cinematografia anglo-saxónica (Short 2005), enquanto nas indústrias musicais, em particular nos seus vídeos, ocupavam quase sempre um papel acessório (Vernallis 2004, 67).

A par da centralidade, a heterogeneidade é outra característica que define o repertório analisado. É uma característica estética do *corpus* em estudo porque, apesar do género da música de eletrónica de dança continuar, no Grupo A desta amostra, a ser a prática com o maior número de representações do ciborgue, existem outros menos expectáveis como o funk, o fado ou o hip hop. São também distintas as razões que levam os músicos a representar ciborgues na sua música: inspirar-se em audiovisuais ou invenções tecnológicas, querer construir narrativas com estas figuras como protagonistas,

fazer música que é programática. Além disso, os músicos criam personae ciborgues para, presumivelmente, separar suas vidas privadas das públicas (cf. Lieb 2018, 20). A dramaturgia desta figura vem, neste contexto, de uma continuidade teatral que é frequentemente associado ao uso de máscaras no palco. No entanto, esses músicos não se limitam a incorporar esses adereços apenas durante os concertos ou vídeos musicais; agora, eles utilizam-nos em todos os outros contextos públicos, incluindo em entrevistas.

Existem três eixos que definem a diversidade na representação dessas figuras, e que serão úteis para compreendermos o argumento desenvolvido ao longo desta dissertação: o ciborgue assume-se, neste contexto, como um tópico, uma tipologia de figuras e um conjunto de estereótipos discursivos. Um tópico desde logo porque não obstante a diversidade de propostas, motivos para o usar e resultados estéticos, as características centrais ao ciborgue são, na sua maioria, a representação de uma relação biotecnológica entre atores sociais e objetos. É acima de tudo uma tipologia porque é desse modo que se materializa nos vídeos, sob a forma de *hackers*, avatares, hologramas, humanos reconfigurados, androides e inteligências artificiais. Por último, os estereótipos são convenções importantes no que concerne a comunicação entre participantes, e alguns dos que aparecem neste capítulo irão ressurgir em contextos abordados adiante. Recorde-se as noções de anonimato e artificialidade associadas por diferentes profissionais aos adereços das personae, o retro-futuro que motiva a videografia ou ainda algumas das teorizações dos académicos: segundo estes investigadores, o ciborgue descreve os músicos que se fundem aos instrumentos, o poder da música sobre os ouvintes, os DJs que suggestionam os dançarinos, a humanização das tecnologias musicais.

Os motivos que levam os realizadores a representar essas figuras nem sempre coincidem com os compositores que também o fazem. Alguns justificam a presença de ciborgues nos vídeos porque são influenciados por filmes da década de 1980, como *RoboCop*. Outros desejam criticar os desenvolvimentos das tecnologias digitais contemporâneas, como observado no caso do Daft Punk, e há também aqueles que simplesmente fazem-no porque é um subproduto de suas experiências cinematográficas. Independentemente dos motivos, facto é que os ciborgues assumiram-se, agora, como figuras importantes na videografia europeia porque, nela, adquirem uma multiplicidade de configurações estéticas e exercem funções comerciais específicas, aspetos que irei aprofundar no próximo capítulo através da editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records.

#### **4 Tecno-heróis, festivaleiros e vídeo-jogadores: os marcadores de distinção cultural na editora Spinnin' Records**

Este capítulo tem como objetivo analisar a produção musical e videográfica da editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records, abordando o seu catálogo disponível no YouTube, os principais intervenientes e seus discursos, além das funções que a imagística do ciborgue exerce neste território. Para tal enquadrarei o modelo de produção desta editora holandesa nos circuitos comerciais e internacionais da música eletrónica de dança no século XXI e dissertarei sobre a emergência de uma nova condição socioprofissional do DJ onde é também um produtor musical. A análise focar-se-á numa seleção de 23 vídeos musicais (o Grupo B da amostra) – e ocasionalmente outros conteúdos como *playlists* e vídeos de carácter episódico, – que a editora disponibilizou no seu canal de YouTube entre 2007 e 2019.<sup>126</sup>

Na investigação em música, os DJ são profissionais frequentemente associados à teoria do ciborgue (Butler 2014, 169; Hillegonda 2004, 55; Auner 2003, 118). Neste capítulo, interessa-me compreender de que forma esta tipologia de figuras, representada nos seus vídeos musicais, fornece marcadores de distinção cultural (Bourdieu 1993) que afetam as carreiras destes músicos. Depois de apresentar a editora e o seu catálogo (secção 1), e discutir a relação entre a profissionalização do DJ e a proliferação de festivais de música eletrónica de dança na Europa e no mundo (secção 2), incidirei sobre as duas principais linhas estéticas que representam ciborgues: os videojogos e seus avatares (secção 3), e os heróis de narrativas tecno-futuristas (secção 4).

---

<sup>126</sup> Como foi referido na secção de metodologias, a observação e análise dos conteúdos foi realizada em janeiro de 2022. De um total de 150 vídeos musicais que considerei pertinentes para o estudo em curso porque representam um personagem, um dispositivo ou um processo tecnológico de mediação na sua narrativa, selecionei grupos mais pequenos que uso para ilustrar os temas em reflexão, e que são apresentadas nos quadros que abrem as secções.



#### 4.1 “World’s leading dance label and community”: breve enquadramento do seu modelo de produção

| Casos utilizados                      |                                 |                                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 2010 E-Craig. “Drumbeats”             | 2012 Sander van Doorn. “Chasin” | 2017. Don Diablo. “Switch”                            |
| 2010 Santito. “Voices Inside My Head” | 2016 Ummet Ozcan. “Megatron”    | 2018. Lucas & Steve. “Where Have You Gone (Anywhere)” |

Spinnin’ (como de agora em diante vai ser endereçada) é uma empresa privada de produção, distribuição e venda de música fundada em 1999. Tem sede em Amesterdão, nos Países Baixos, e foi fundada por Eelko van Kooten que ficou encarregue da gestão, matérias executivas e a criação de estratégias de marketing, e por Roger de Graaf que liderou o departamento de Artistas e Repertório (A&R). Criaram um canal de Youtube em 2007 e, no ano seguinte, contratam Meindert Kennis para ser o chefe da divisão de planeamento mercadológico até 2018, é sob a sua direção que a Spinnin’ tem um período de forte ascensão económica e criativa. Atualmente, Graaf trabalha com Jorn Heringa na divisão de A&R porque Kooten deixou a empresa em 2017 aquando da passagem para a tutela do Warner Music Group. Os principais negócios a que a empresa se dedica são a gravação e distribuição de música, gestão de carreiras, e tem-se expandido através de contratos estabelecidos com outras instituições para a criação de espetáculos musicais, *workshops*, campanhas publicitárias e venda de direitos de autor para uso de música em audiovisuais. A frase que utilizam na sua página oficial de internet resume as características que querem que estejam associados aos seus produtos: “World’s leading dance label and community”.<sup>127</sup>

Na opinião do fundador Eelko van Kooten, a Spinnin’ prosperou devido às transformações que a música eletrónica de dança sofreu nos Países Baixos:

We [in The Netherlands] have a long history in electronic music that goes way back to the 80s, so our industry is quite mature compared to other countries. The Netherlands has played a pivotal role in the evolution of electronic music worldwide and is home to some of the most talented DJ’s and producers in the world. Furthermore, The Netherlands is home to a few very influential dance companies who have settled here in close proximity. It allows us to keep a close eye on each other (Kooten 2017).

<sup>127</sup> Se utilizarmos o motor de busca da Google para pesquisar a editora, o título da sua página oficial de internet inclui o nome Spinnin’ seguido do *slogan* que abre esta subsecção.

O que o gestor da discográfica acha que é o nicho musical no país vai, de facto, ao encontro do que o investigador de media e indústrias criativas Erik Hitters (2017) documenta a respeito das indústrias independentes dedicadas a este género musical nos Países Baixos. Segundo o autor, ao longo do século XXI estabeleceram um mercado global autónomo (ibid., 162) que descreve como:

[I]n the Netherlands major corporations have lost market share to the independents [...], the industry currently appears to thrive on diversity more than on quantity; a greater variety of music, created by a larger group of artists, is being consumed by a more diversified audience. [...] In the process, the majors have given way to independent labels, which succeeded in recapturing market share ever since the decentralization of production, distribution, and promotion channels (ibid., 158).

A música eletrónica de dança instala-se em circuitos independentes, porém começa, no século XXI, a expandir-se progressivamente para os mercados internacionais dominantes. Ainda assim, a maioria dos artistas mais bem sucedidos permanecem ligados às empresas independentes (Velden e Hitters 2015, 62), sendo que uma das razões apontadas por Hitters (2017, 159) é o desconhecimento que as grandes empresas têm da cena social: dos clubes, festivais e outros espaços onde os músicos começam por estabelecer a sua atividade profissional, como são as dinâmicas que estabelecem entre eles e com os empresários, que públicos frequentam estes estabelecimentos e do que gostam, entre outros aspetos. De facto, a escolha da sede em Amesterdão não é aleatória já que garantiu proximidade com os músicos locais e a proliferação de eventos<sup>128</sup> que ali se têm concretizado, ainda que a expansão da Spinnin' para outros territórios tenha-a transformado numa cena translocal (Bennett e Peterson 2004, 6).

Parte da prosperidade de editoras como a Spinnin' deve-se não só aos contactos privilegiados com uma cena musical específica, mas à digitalização. A internet foi um veículo importante na distribuição porque permitiu prescindir de certos intermediários (refiro-me por exemplo às lojas de venda de discos), e adotar plataformas como AppleMusic, Spotify, Amazon ou mais tarde o Beatport. Com a rápida adesão destas empresas mais pequenas aos modelos de negócio digital, como a venda de música por faixa ou o consumo por fluxo contínuo através de subscrições mensais, os seus produtos massificaram-se (Velden e Hitters 2015, 64).

---

<sup>128</sup> Para ilustrar, menciono o festival Sensation, criado em Amesterdão no ano 2000. Um número considerável de DJs que assinaram contrato com a editora têm atuado neste festival, é o caso de Martin Garrix, Fedde Le Grand e Sander van Doorn, artistas a que terei a oportunidade de regressar mais adiante.

Com a fundação de numerosas editoras dedicadas à música eletrônica de dança nos Países Baixos a concorrência no mercado aumentou. Job van der Velden e Erik Hitters (2015, 77) situam nessa transformação do mercado o surgimento de editoras com identidades próprias que asseguraram que as empresas e os seus catálogos fossem relevantes a nível nacional, internacional e competitivas entre si. Nessa conjuntura, a Spinnin' destaca-se pelo “marketing power” onde os vídeos musicais são, então, indispensáveis à sua identidade, algo distinto de outras que apostam, por exemplo, em “big-selling artists” (como a Armada Music, 2003-) ou em ter um “large back-catalogue” (de que é exemplo a Be Yourself, 2005-) (Velden e Hitters 2015, 77).

A capacidade da Spinnin' para criar e atrair consumidores para o valor dos seus conteúdos musicais manteve-se dinâmica ao longo do tempo porque foi-se reinventando. Entre as transformações, destaco a sua ramificação em subeditoras dedicadas aos estilos de música eletrônica de dança que vão surgindo nas cenas musicais, ou seja, são pequenas empresas direcionadas para um serviço e público-alvo concretos. Uma das particularidades destas discográficas é que são geridas por DJs com contrato na Spinnin', escolhidos porque são profissionais peritos nas transformações musico-sociais: a Doorn Records é de Sander van Doorn (2007-); a Musical Freedom de Tiësto (2009-); a Hysteria Records de Bingo Players (2010-); a Hexagon de Don Diablo (2015-2018); a Oz Records de Umme Ozcan (2018-) a Maxximize Records de Blasterjaxx (2015-); e a Heartfeldt Records de Sam Feldt (2020-).

Não incluo nesta dissertação uma análise dos catálogos pertencentes às subeditoras listadas, que são apenas uma parcela das muitas<sup>129</sup> chancelas que a Spinnin' estabeleceu ao longo dos anos. Porém, deixo a nota que observei os seus conteúdos e constatei que, à semelhança da Spinnin', também possuem uma quantidade considerável de vídeos musicais com representações de ciborgues, objetos tecnológicos inventados e outras tecnologias. Se os DJs que administram estas pequenas empresas têm uma maior liberdade para fazer as suas escolhas, então, a repercussão desta tendência (a da representação audiovisual de ciborgues e de dispositivos tecnológicos) enfatiza a importância que tem para os artistas que se movimentam nos circuitos de música eletrônica de dança dos Países Baixos.

---

<sup>129</sup> À data de escrita deste capítulo a entrada de Wikipedia listava 34 subeditoras (Spinnin' Records Wiki 2024).

Sendo a Spinnin' uma pequena editora fundada num período de transição para o meio *online*, não surpreende a veloz capacidade dos seus profissionais para adaptarem-se às tecnologias digitais. Em 2007 criam um perfil no YouTube e o seu canal, que pouco depois promove conteúdos sob o rótulo Spinnin' TV,<sup>130</sup> revela um gesto precoce<sup>131</sup> para constatar a relevância do YouTube e aproveitá-lo no contexto dos mercados musicais. Até 2009 a Spinnin' TV serve à editora de principal canal para a divulgação de música através de vídeos com imagem fixa (normalmente a capa do *single*), e na maioria dos casos os conteúdos são de dois tipos: canções de dance-pop e ocasionalmente excertos de concertos ao vivo dados por DJs. Em 2010 o sucesso da editora coincide e é impulsionado por uma mudança no estatuto cultural do DJ que passa a estar no centro da música eletrónica de dança (tema a que regressarei mais adiante neste capítulo). Em entrevista divulgada no canal de YouTube da editora, o músico holandês Sam Feldt (2019) com carreira desde 2014 recorda que em 2010, numa época em que ainda era apenas um consumidor e não um profissional no meio, os lançamentos mais populares que ouvia nos clubes dos Países Baixos eram produzidos pela Spinnin'.

Nos primeiros três anos de existência do canal de YouTube a publicação de vídeos musicais é esporádica, algo que muda em 2010 quando divulgam sete destes produtos só no mês de junho, quatro dos quais têm DJs.<sup>132</sup> As funções e o valor que os vídeos musicais adquirem nesta editora são múltiplos, porém o testemunho do responsável pelo planeamento mercadológico dá-nos pistas sobre a importância do formato: “The music video is really important because you can utilize the online format much more. They are not new, but their function is to give an emotional framework to a track, it is important for the variety on social media, to utilize online platforms at best” (Kennis 2022).<sup>133</sup>

---

<sup>130</sup> Utilizar o YouTube como principal canal para a transmissão de vídeos musicais, utilizando até uma designação similar à da MTV (*Music Television*), é algo que existe em outros casos dos Países Baixos – por exemplo, a já mencionada editora Armada Music tem a *Armada TV*.

<sup>131</sup> Digo precoce porque como é demonstrado no primeiro estudo de peso sobre o YouTube, durante os primeiros anos as editoras de música foram cautelosas quanto ao uso desta plataforma porque queriam manter um grau de controlo no mercado, na difusão dos seus conteúdos e na comunicação com os públicos (Burgess e Green 2009, 86-87).

<sup>132</sup> Os casos são: dois vídeos do holandês E-Craig (“Drumbeats” e “The Beats Goes On”); um é do grupo Ocean Drive dos produtores franceses Nicolas Carel e Just Uman com a participação da DJ francesa Oriska (“Some People”); por último, há uma colaboração entre o músico de origem francesa DJ Norman e o holandês DJ Darkraver (“Je Weet Toch”).

<sup>133</sup> Kennis, responsável mercadológico da Spinnin', considera que o vídeo musical permitiu aumentar rapidamente o alcance e o número de subscritores do canal de YouTube: “We got a lot of music. The early days of Youtube, Spotify wasn't that big so we used YouTube. The function of music videos is to grow the YouTube channel really fast. Because we had so much good content, that worked really well” (Kennis 2022).

Em 2010 a editora não só muda a regularidade das publicações e o seu foco torna-se mais audiovisual, como os temas dos vídeos indiciam uma alteração no paradigma. “Dumbeats” (3:26) do DJ holandês E-Craig<sup>134</sup> sai a 24 de junho de 2010 e é o primeiro vídeo musical baseado numa sequência em sentido cinematográfico, isto é, forma um conjunto de planos e cenas com uma unidade coerente e ação dramática. O facto de ser uma música trance representada por um vídeo sobre a esteticização da vida de um DJ que acorda, toma um duche, cozinha, escolhe vinis e atua à noite no clube, aponta-nos para um discurso de desmistificação da profissão e, ao mesmo tempo, promotor de uma alteração ao seu estatuto de marginal – agora é uma figura importante para as indústrias musicais (aspeto que retomo na secção seguinte).

É notória não só a preocupação da editora com a produção de discursos que constroem os seus DJs, porque de 2010 em diante constituem a maioria dos músicos contratados, como também sobre os públicos consumidores de música eletrónica de dança. O ponto é perceptível no vídeo que sai em setembro do mesmo ano para a música “Voices Inside My Head” (3:32) de Santito<sup>135</sup>, DJ holandês dedicado à música house progressiva. Usa uma amostra vocal da obra homónima lançada pela banda de rock britânica Police, e um vídeo que retrata o quotidiano de uma ouvinte: ela corre e medita enquanto revive as memórias de um festival em que participou e durante a noite sonha com a sua presença num clube noturno. O audiovisual reproduz a estrutura do vídeo anterior – um arco narrativo que começa com cenas quotidianas e culmina no contexto musical – só que o protagonista muda de músico para ouvinte, e simboliza o gosto musical pelo house progressivo.

Embora os vídeos musicais indicados ainda não retratem o DJ como uma figura ciborgue, começam a sugerir como se relacionará com as tecnologias musicais que utiliza na sua profissão e os efeitos que terá nos seus ouvintes. 2012 é um ano importante para o estudo em curso porque é quando identifico pela primeira vez os três elementos mais importantes no repertório audiovisual da Spinnin’: os DJs como protagonistas, uma narrativa de ação e o uso de objetos tecnológicos. O audiovisual é “Chasin” (3:30) com uma música em género de house progressivo produzida pelo DJ holandês Sander Ketelaars que utiliza Sander van Doorn<sup>136</sup> como pseudónimo desde 2004. A ação começa

---

<sup>134</sup> Vídeo acessível em: <https://youtu.be/lmZGjEjwUU?si>.

<sup>135</sup> Vídeo acessível em: <https://youtu.be/dmQ0ldSwHY4?si>.

<sup>136</sup> Vídeo acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0jfovV5K0fk>.

com um personagem que foge de uma loja de discos depois de roubar dinheiro do lojista, e quando chega à rua é observado por um pequeno *drone*. Visivelmente assustado o ladrão deixa cair o que furtou e corre pelas ruas seguido pela máquina voadora, para no final do enredo ser revelado que o objeto estava a ser controlado por uma rapariga através da consola *PlayStation Portable*. Ser uma consola de videojogos portátil pode contribuir para remover o carácter de policiamento e transportar a narrativa para o discurso da jogabilidade e do entretenimento.

Outro dado relevante é o uso de artefactos tecnológicos reconhecíveis como contemporâneos pela audiência. A consola de videojogos *Playstation Portable* é lançada no mercado em 2004 e quando o vídeo “Chasin” é lançado, em 2012, é das mais vendidas. Quanto aos veículos aéreos não tripulados e controlados remotamente, são em 2012 tecnologias militares letais que estão no debate público nos Estados Unidos e na Europa (Braidotti 2013, 126). Portanto, neste momento cultural de crítica e reflexão aparece um audiovisual marcado por um discurso tecno-fóbico que dialoga com um receio da sua possível repercussão em contextos civis.

A partir de 2014 o canal de YouTube da Spinnin’ atinge marcos representativos do seu crescimento exponencial: em 2014 têm 5 milhões de subscritores e estão no 18º lugar dos canais de música mais visualizados na plataforma (DJ Mag 2014); sobem para o 8º no ano seguinte (T.H.E. 2015); e quando chegam a 2019 já se encontram no *Top 50* dos canais mais acedidos a nível mundial (Graaf 2019). De 2012 a 2019 o número de vídeos musicais com a representação de ciborgues, dispositivos e mediações tecnológicas cresce a cada ano (consulte o anexo 4 para ter acesso a uma tabela que o demonstra), sendo uma evolução brevemente interrompida em 2017. A razão para tal ocorrência prende-se com o ano de reestruturação da empresa que é comprada pelo Warner Music Group.

Durante a entrevista realizada a Meindert Kennis (2022), o profissional refletiu sobre o seu percurso no planeamento mercadológico que elaborou para a Spinnin’. Afirmou que em 2008 a Spinnin’ sabia que o paradigma das indústrias musicais tinha substituído a política de posse em que o ouvinte compra, para a de excesso devido ao *streaming* que colocava à disposição todo o tipo de conteúdos. Para capitalizar esse novo modelo, começaram a conduzir e a construir os gostos dos ouvintes através do maior número de conteúdos possível.

Ao nível dos conteúdos no YouTube, não é só nos vídeos musicais que devemos focar a nossa atenção. À data de redação deste capítulo<sup>137</sup> o canal tinha 95 *playlists* divididas por géneros musicais, artistas, subeditoras, listas de *best of*, outras construídas para a escuta durante atividades do quotidiano,<sup>138</sup> a rádio semanal *Spinnin' Sessions* e séries curtas aparentadas a programas de televisão. Terei oportunidade de endereçar vários destes conteúdos, não obstante agora interessa-me sublinhar dois aspetos. O primeiro, é que nenhum desses conteúdos apresenta explicitamente o termo ciborgue, seja nos títulos ou nas descrições que os acompanham. O segundo, alguns vídeos com representações de ciborgues aparecem em diferentes *playlists*, indicando que são conteúdos valorizados pelos participantes.

A construção de valor de um vídeo musical é regida por numerosos fatores que a minha observação do terreno é incapaz de documentar, mas um que é importante é o sistema de mérito em vigor no YouTube da Spinnin'. As *playlists* de *best of* produzem um discurso de sucesso, o leitor pode até consultar o anexo 4 onde apresento numa tabela a quantidade e o tipo de vídeos que identifiquei. Os vídeos que a editora considera que são os seus maiores triunfos comerciais encontram-se nestas *playlists*, e um dos fatores mais salientes é que o número de visualizações na maioria dos casos ultrapassa um milhão. “Secrets” de Tiësto & KSHMR feat. Vassy é o que tem a maior quantidade, com 251.468.609,<sup>139</sup> o que mostra-nos um alcance digital que atinge o estatuto da viralidade.

A maioria destes vídeos pertence à categoria de mercado *mainstage*. O *mainstage*, discutido em detalhe na próxima secção, é um rótulo comercial introduzida pela plataforma de venda de música Beatport em 2021, e que associa cinco subgéneros do house: big room, electro house, future house, midtempo e speed house. O termo faz referência ao palco principal de festivais, onde os DJs de maior renome tocam para grandes multidões, associando prestígio e poder aos artistas. A inclusão destes vídeos em diferentes *playlists* produz um cânone do que a editora considera que tem mais valor, e funciona como fundo de catálogo porque existem obras de 2014 que reaparecem em compilações de 2019. Devemos ter em mente que o que é bem-sucedido é-o com base em diferentes critérios, podem ser as visualizações (é o que acontece na *playlist* “Youtube

---

<sup>137</sup> Observação feita no dia 9 de março de 2022.

<sup>138</sup> Por exemplo, o exercício físico:

“FIT - by Spinnin' Records”, última modificação a 4 dezembro, 2020,  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLx\\_tr69QV8CAYnuXkVWj4f7DeVMNnZFr5](https://www.youtube.com/playlist?list=PLx_tr69QV8CAYnuXkVWj4f7DeVMNnZFr5;);

<sup>139</sup> Vídeo acessível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Dr1nN\\_-2Po](https://www.youtube.com/watch?v=Dr1nN_-2Po).

Top 50”) ou porque é o que mais vende dentro de um género musical específico (ilustrado pela “Big Room Favorites - by the Spinnin’ Community”).

Ter vídeos musicais com androides, veículos voadores e outros dispositivos não são, evidentemente, uma condição de sucesso comercial por si só. O meu intuito não é afirmar que existe um fenómeno de causa e efeito, ainda assim, o número considerável de casos em que isso acontece demonstra que os vídeos musicais com estas componentes estéticas têm tido resultados positivos e contribuído para o êxito destas músicas e dos seus artistas.

É necessário ter em consideração algumas características dos modelos de produção videográfica adotados pela Spinnin’. Apesar da sede estar em Amesterdão os seus vídeos nem sempre são produzidos nesta zona. É comum o realizador e o estúdio de produção audiovisual serem da mesma região que o músico, mas isso tanto se verifica nos artistas dos Países Baixos como de outras geografias. Por exemplo, “BURN” foi realizado pelo estadunidense Tyler Yee e os músicos KSHMR e DallasK são naturais do mesmo país. Importa referir que identifiquei realizadores e estúdios de produção audiovisual oriundos de uma variedade de países que trabalham com a Spinnin’, é o caso de Portugal, Reino Unido, Itália, Tailândia, Colômbia, Vietnam, Japão, entre outros.

É comum haver rotação nas equipas de produção porque os contratos com os estúdios são feitos caso a caso. Na Spinnin’ não há a possibilidade de dar azo ao estrelato do realizador pois este faz pequenos trabalhos e é escolhido para um projeto concreto porque se candidatou. Por exemplo, o cineasta Camilo Paredes que trabalha atualmente a partir de Berlim afirma que o processo de criação envolveu: “The record label would request a music video treatment for a song and then different directors would pitch. The artist would choose one and would get done” (Paredes 2023). Na sua maioria são vídeos de baixo orçamento, aliás, faz todo o sentido quando o objetivo é produzir em quantidade, ao invés de alocar demasiados recursos numa pequena seleção de vídeos. O realizador catalão Joan Paüls declara que na experiência que teve com a editora houve um processo de seleção onde a sua ideia foi apresentada, defendida e após ser validada pôde filmar sem constrangimentos (Pauls 2023). É de referir ainda que poucos são os realizadores que criam mais do que um vídeo para a editora, mas há exceções: por exemplo, o realizador holandês Tom van der Berg produziu os vídeos “Limitless” e “Primal” em 2019 (regresso a este tema mais abaixo).



A formação de equipas heterogêneas e internacionais contribui para a diversidade que caracteriza o território. O vídeo “Monster” (2019, 2:48) ajuda a ilustrá-lo, parte de um contrato com a empresa audiovisual SPINGUN sediada na Alemanha, foi coordenado pelo realizador espanhol Camilo Paredes enquanto vivia em Berlim (Paredes 2019), e feito a partir de uma música dos produtores LUM!X (austríaco) e Gabry Ponte (italiano). Outra consequência da ausência de filiações entre a Spinnin’ e realizadores ou estúdios audiovisuais específicos, é a constituição de repertórios videográficos com diferentes abordagens estéticas. Veja-se o caso do artista português KURA e três dos seus vídeos: um esteticamente influenciado por videojogos (“Kubano”, da empresa BANG! Productions no Reino Unido), outro feito com brinquedos do *Star Wars* e de outras franquias populares (“TORA”, do estúdio Counter656 Productions na Tailândia), e um último com um herói que conduz um Lamborghini e tem uma consola *Game Boy Color*.

Diferentes projetos dão origem a vídeos distintos, só que os dados mostraram além disso que nesta editora os músicos participam ativamente na cadeia de decisões<sup>140</sup> de onde resulta a criação destes audiovisuais. Os profissionais holandeses Don Diablo e Umme Ozcan são os músicos com mais vídeos musicais dedicados ao tema em estudo. Don Diablo iniciou a sua carreira em 1995 a atuar como DJ em clubes e festivais pela Europa e por volta de 2002 começou a produzir a sua própria música. Foi um dos impulsionadores do género futurehouse, em 2015 funda a sua editora Hexagon como uma chancela da Spinnin’ e mais tarde (em 2018) esta empresa torna-se independente.

Umme Ozcan é DJ há menos tempo, estabeleceu um contrato com a Spinnin’ em 2009 e em 2018 fundou a sua discográfica Oz Records que sempre se manteve como uma subeditora da Spinnin’. Estreou-se na composição de música trance e depois concentrou-se nos subgéneros do house e do tecno. Meindert Kennis, que além de ter sido responsável pela gestão dos conteúdos promocionais dos artistas privou com estes DJs, confidenciou-me: “Is personal for them, they are really into sci-fi, specially Don Diablo, and I know them personally very well. It’s also the choice for the people who made the videos, the directors, but the DJs had the final call” (Kennis 2022).

Na minha pesquisa sobre os seus repertórios videográficos identifiquei dois casos que mostram o seu papel ativo. Don Diablo é creditado como produtor do vídeo musical

---

<sup>140</sup> Apesar dos graus de liberdade criativa conferidos aos vários profissionais (sejam as equipas dos estúdios audiovisuais, os realizadores ou os músicos), os artistas continuam a ser vistos como marcas que necessitam ter uma identidade vendável (Kooten e Graaf 2012), pelo que o modo de produção é o resultado de um equilíbrio entre ambos.

“Switch” (2017, 2:59) que narra a viagem de um protagonista por um espaço inóspito onde está uma nave espacial e depois é acompanhado por uma robô em zonas urbanas. A ideia da robô feminina, de nome Hex, partiu do próprio, mas foi concebida pelo programador e artista gráfico River Thomas.<sup>141</sup> Hex é uma figura ciborgue que reaparece em diversos vídeos musicais do DJ. Além disso, ela também contribui com a sua voz no *podcast Hexagon Radio* onde atua como apresentadora ao lado de Don Diablo.

Ummet Ozcan afirmou numa entrevista que costuma estar envolvido na conceção das ideias do vídeo, algo que aconteceu em “Megatron” (2016, 3:37) que foi produzido pela empresa holandesa Headshot Media Group. Na narrativa, um pequeno androide extraterrestre chega ao planeta terra e é ignorado pelos humanos até que um automobilista (protagonizado por Ozcan) aceita transportá-lo. Numa entrevista à revista especializada em música eletrónica de dança DJ Mag, o músico refere ter participado nas decisões sobre o aspeto da máquina:

Mostly I am involved in the basic idea of the video. It’s really fun to come up with a small storyline and try to work that out to a complete music video. We’ve tried all kinds of robot’s but this one had an ‘underdog’ kind of expression which we instantly loved. (Ozcan 2016).

A ampliação da editora fez-se não só pelo YouTube como através de outros mercados para onde se disseminou. Ainda que a maioria dos contratos seja com artistas dos Países Baixos, existem músicos que começam as suas carreiras em outros pontos da Europa (o italiano Gabry Ponte é um exemplo), e até na Ásia, Oceânia e Américas.<sup>142</sup> A rede de contactos foi sendo consolidada desde 2015<sup>143</sup> através de acordos com empresas, muitas delas estratégicas para alcançar diferentes consumidores, como tem acontecido através dos negócios com estúdios de videojogos (tema da secção 4.3). A par do benefício económico que apesar de ser um objetivo de qualquer editora não é referido em nenhuma entrevista a que tive acesso, os contratos entre corporações foram importantes para a produção de linguagens estéticas específicas aos seus vídeos musicais.

---

<sup>141</sup> Para ver imagens conceptuais do trabalho de River Thomas, aceda à sua página de internet profissional: <https://riverthomas.com/project.php?p=hex>.

<sup>142</sup> África é uma exceção. Ainda assim, no meu mapeamento de vídeos musicais encontrei um vídeo musical do duo Aly & Fila, “For All Time (feat. Jarren)” (2014), com contrato na editora dos Países Baixos Armada Music. Para exemplificar artistas de outros continentes, ver por exemplo os trabalhos artísticos de Alok (Brasil), NERVO (Austrália) e Swanky Tunes (Rússia).

<sup>143</sup> A primeira campanha publicitária foi feita com a Coca Cola Portugal. De título *Beija Remix*, contou com a participação de KURA que fez um remix da música “First Live First Love” utilizando as garrafas de coca cola. Os objetos estavam ligados através de cabos à sua mesa de mistura e quando pressionava as tampas ativava um *sampler* pré-programado: acessível em, <https://vimeo.com/153749927>.

Por serem objetos com finalidades publicitárias, os vídeos musicais são utilizados para promover conjuntamente os músicos e os produtos destas empresas.<sup>144</sup> A Sony é um caso excecional pois entre 2016 e 2023 foram já concretizados 12 projetos e alguns dos vídeos musicais integram os produtos da Sony na cena. Por exemplo, o duo de DJs Lucas & Steve, composto pelos holandeses Lucas de Wert e Steve Jansen encontram-se ativos nos subgéneros do house desde 2010. “Up Till Dawn (On the Move)” (2017, 3:30) é uma remistura em futurehouse da faixa de trance “On The Move” do DJ holandês Bart Claessen (de 2001) sob o pseudónimo Barthezz. Jorrit Monné realizou o vídeo musical<sup>145</sup> que apresenta dois personagens (protagonizados pelos músicos) numa sala de reuniões para decidir como fazer um vídeo musical. Enquanto os personagens testam possibilidades para o espaço cénico do vídeo, e dois deles são inspirados nos filmes norte-americanos de ficção científica *Star Wars* e *Back to the Future*, os produtos da Sony (a coluna *bluetooth* SRS-XB40 e os auriculares MDR-XB950N1) são exibidos pelas bailarinas e por uma alpaca.

#### 4.2 De “músico de quarto” ao palco principal: o desenvolvimento das carreiras dos DJs

Signing with Warner Music Group has been a defining moment for us. But on the whole, it’s also been an honour to simply work with some of the biggest artists out there, as well as discovering young bedroom producers and developing them to become main stage DJs. (Graaf 2020).

| Casos utilizados                     |                                                       |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 2014 Ummet Ozcan. “Raise Your Hands” | 2016 Ummet Ozcan. “Don’t Stop (Official Lyric Video)” |

O advento dos vídeos musicais enquanto instrumentos de promoção dos DJs da Spinnin’ em 2010 coincide com a época que a musicóloga Johanna Paulsson (2013, 274) diz que marca um ponto de viragem na profissão do DJ, o momento onde é tão popular que alcança o estatuto de estrela. Nesta secção interessa-me perceber o fenómeno de estrelato através da uma discussão das características que definiram os DJs mais celebres da Spinnin’. O percurso socioprofissional destes músicos é, como veremos, muitas vezes

<sup>144</sup> Alguns dos resultados comerciais alcançados com recurso aos vídeos musicais são apresentados em 2018 numa das campanhas com a Sony: “YouTube teaser views: 1.409.956” e “Official Music video YouTube views: 12.109.838” (SR Global Partnerships 2017).

<sup>145</sup> Vídeo acessível em: <https://youtu.be/xqAqaLV8Nf4?si>.

pautado por uma trajetória desde o amadorismo até ao momento em que consegue participar nos principais palcos dos festivais de música – um rumo mencionado na citação em epígrafe pelo A&R na Spinnin’. A discussão é necessária por duas razões: porque existe um sistema de legitimação que atribui aos DJs que tocam nesses palcos mais valor por parte da discográfica, dos seus pares, da opinião pública e dos consumidores; e porque a editora e os seus DJs participam ativamente neste sistema hierárquico com a produção de um repertório de músicas que é pensado especificamente para os espetáculos nos grandes palcos. Perceber os meandros da carreira dos DJs é importante para entendermos, a seguir, como é que as representações videográficas do ciborgue lhes conferem valor e significado. Como destacarei posteriormente, a presença ou ausência de ciborgues é um fator significativo porque neste contexto as figuras atuam como marcadores culturais que diferenciam as habilidades criativas e técnicas dos músicos.

O DJ é uma profissão definida ao longo do século XX pela prática de usar mesas de mistura para tocar música de outrem ao vivo. Entre 1970s-1980s, as ocupações que a constituem expandem-se e estes músicos começam a exercer cargos em editoras, nos departamentos de A&R, promoção e planeamento mercadológico, alguns fundam até as suas discográficas. A socióloga Sarah Thornton (2013, 100) afirma que nesta época são considerados uma elite devido a um capital cultural recém-adquirido, na medida em que estabeleceram uma importante rede de contactos entre clubes, discotecas e outros espaços noturnos de convívio onde eram vistos como especialistas musicais. É nessa conjuntura que surge uma cultura DJ, expressão que aparece por volta de 1995 (Cox e Daniel 2017, 586) aquando do seu estatuto social reconfigurado num período marcado pelo culto destes artistas (cf. Thornton 2013, 104) que começam a ser reconhecidos por nome, não apenas por pseudónimos, e tornam-se figuras centrais tanto nas cenas como nas indústrias musicais.

Um aspeto que contribui para este culto da celebridade é a sua aproximação às indústrias da música enquanto compositores. O comunicólogo Bill D. Herman (2006, 21) sublinha que no início do século XXI instaura-se um discurso de autoria associado ao DJ, porque para contornar o anonimato “The DJ becomes a tool for generating social capital within a music scene, and this social capital is turned into monetary capital via the sale of DJ-related commodities.” Os elementos identificados pelo investigador como alicerces desta construção de capital social são as revistas, catálogos de tecnologias sónicas, *flyers* e CDs de música que ajudam a reconfigurar o significado cultural do DJ a partir do plano

da representação (ibid., 27). Como vamos verificar, a estes será necessário incluir agora os vídeos musicais como instrumentos discursivos importantes na construção do DJ compositor.

As tecnologias sonoras e musicais, como mesas de mistura, caixas de ritmos, a técnica de manuseamento do vinil, e outras, tiveram um papel determinante na transformação da profissão do DJ, principalmente quando esta cruza-se com o produtor de estúdio. Ao afirmar-se como autor deixa de ser definido apenas pelas ideias de edição e mistura (Cox e Daniel 2017, 587) e começa a gravar, sintetizar e compor música e sons “originais”. O novo rótulo de DJ-produtor defendido por numerosos académicos (Fikentscher 2003, 304; Reynolds 2012, 42; Rietveld 2013b, 89; Butler 2014, 13; Thornton 2013, 56),<sup>146</sup> de agora em diante referido apenas por DJ, é reconhecido e explorado pela Spinnin’.

Na declaração do principal responsável pela gestão dos artistas na Spinnin, o que procuram são músicos com duas qualidades – “musical talent or the talent to entertain an audience” (Kooten 2014) –,<sup>147</sup> e no fundo apontam para a sua dupla faceta de produtor e DJ. Kooten especifica o que este talento deve permitir, nomeadamente ter uma personalidade que possa ser desenvolvida através da internet, ser capaz de criar música adequada aos contextos do clube e da rádio (mais sobre esta distinção adiante), construir uma base de fãs e encher salas de espetáculos. O perfil descrito está evidentemente assente numa construção de reputação e talento que vai adquirindo consenso social (Becker 2008, 359) dentro dos circuitos em que se move. O ciborgue, apresentado nos vídeos como ser competente e capaz de utilizar ferramentas tecnológicas, irá reforçar esta imagem de talento do DJ. Assim como o músico maneja os instrumentos musicais, o ciborgue também domina as tecnologias, criando uma sinergia entre música e ciborgue.

---

<sup>146</sup> A designação de DJ-produtor pretende incidir sobre um modelo profissional da música que se distingue do que aparece por volta de 1940. Antigamente, o DJ apenas selecionava as gravações que eram tocadas em público e era considerado alguém com fraca habilidade técnica e artística (Thornton 2013, 98). Em meados de 1985 aparecem os DJs compositores que colaboram com músicos de géneros pop, rock, jazz ou clássico, criam os seus sistemas de notação musical e gravam música própria (Katz 2012, 121, 179). Outras nomenclaturas que pretendem incidir sobre algumas das características que agora definem o DJ são o “stadium DJ” / “arena DJ” (Thornton 2013, 54; Fikentscher 2013, 140), “DJ-auteur” (Rietveld 2013b, 91), “bedroom DJ” (Hall e Zukic 2013, 116) e “celebrity DJ” / “superstar DJ” (Katz 2012, 227). Ao longo deste capítulo irei incidir sobre estes diferentes aspetos visto serem constituintes do ofício no século XXI.

<sup>147</sup> O talento é um critério discutível e socialmente construído que não pode ser adequadamente mensurado, porém, como Simon Frith (1998, 60) menciona, os profissionais dentro das indústrias têm uma crença relativamente ao que pode ser reconhecido e explorado comercialmente.

A Spinnin' procura DJs com quem possam fazer contratos por várias vias. Uma é a sua plataforma Spinnin' Records Talent Pool produzida para que os músicos amadores possam disponibilizar demos que são avaliados por todos os utilizadores, outros produtores e a equipa de A&R. A Spinnin está também atenta aos DJs que atingem o *Top 10* da loja digital Beatport, é o caso do já mencionado duo Lucas & Steve que vendiam *remixes* por essa via quando em 2014 capturaram a atenção da Spinnin que os contratou no mesmo ano (Lucas & Steve 2019). Por último, o fundador e gestor Eelko van Kooten (2017) afirma que tem atenção às sugestões feitas pelos artistas com quem já trabalham,<sup>148</sup> ou as que outros indivíduos próximos da empresa lhe fornece.

O responsável de A&R Roger de Graaf (2020) defende que a Spinnin' tem a capacidade de “discovering young bedroom producers and developing them to become main stage DJs”. O aspeto, mencionado inclusive por músicos da Spinnin' como Hardway, Mike Williams ou Timmy Trumpet (Hardway 2019; Williams 2019; Timmy Trumpet 2019), assenta numa prática corrente neste meio. Os músicos jovens que demonstram o alegado talento musical são contratados por esta editora e têm as suas qualidades desenvolvidas até alcançarem o estatuto de “super stars” (Heringa 2021).<sup>149</sup>

Os músicos mais novos têm a sua carreira impulsionada nos circuitos da música eletrónica de dança através de colaborações com os DJs mais experientes da Spinnin', por exemplo. Numa primeira fase, o que os lança nos circuitos são os seus *remixes*, com estes têm a possibilidade de fazer um arranjo das faixas de DJs estabelecidos com o objetivo último de mostrar o seu valor.<sup>150</sup> Na etapa seguinte, estabelecem-se parcerias entre músicos de diferentes locais geográficos e podem até ser especialistas em géneros musicais distintos. Em 2017, o gestor discográfico Eelko van Kooten (2017) afirma que um dos objetivos da Spinnin' era trabalhar com artistas dispersos em diferentes contextos geográficos e assim conseguir introduzir o seu catálogo nesses mercados emergentes da música eletrónica de dança.

---

<sup>148</sup> Estas narrativas (e que não procurei averiguar a sua factualidade pois não é um aspeto central à dissertação) estabelecem-se na internet, por exemplo, através dos perfis dos DJs no Wikipedia: afirma-se que Curbi é “descoberto” por Oliver Heldens ou Quintino que também foi “descoberto”, neste caso por Laidback Luke. As hiperligações encontram-se acessíveis em: <https://de.wikipedia.org/wiki/Curbi>; [https://en.wikipedia.org/wiki/Quintino\\_\(DJ\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Quintino_(DJ)).

<sup>149</sup> O DJ Sander van Doorn menciona o papel que os profissionais da secção de A&R tiveram no desenvolvimento dos músicos afetos à editora. Por exemplo, sobre o seu trabalho com Jon Heringa, diz que este profissional é capaz de identificar as qualidades dos DJs, fazer com que “sejam a sua melhor versão” e desafia-os a arriscar uma abordagem musical diferente (Doorn 2019).

<sup>150</sup> Os músicos Mike Williams, Quintino, Curbi ou Martin Garrix (todos abordados neste capítulo) obtiveram uma boa parte do seu sucesso internacional através do *remix* de outras músicas.

Estes projetos cooperativos têm três consequências: desenvolve a primeira fase de profissionalização do DJ no qual adquire capital social, mobilidade no mercado e alcança novos consumidores; renova o interesse dos ouvintes; e expande os estilos individuais de cada artista fazendo-o incorporar características que transformam a sua identidade. O *cluster* de parcerias é constituído por três práticas responsáveis pela organização socio-musical na Spinnin’:

Figura 3: relações profissionais entre o DJ Mike Williams e outros DJs, alguns afetos à editora Spinnin’ Records



1) Repertório de composições dos DJs que é reconhecido e utilizado pela comunidade: a necessidade de conhecer o que outros artistas criaram para que formulem os seus *sets* sempre foi uma característica do DJ, só que agora existe uma retroalimentação, os DJs tocam a música dos seus pares. Por exemplo, Mike Williams (2019) estreou-se na música aos 14 anos e com 19 assinou contrato com a Spinnin’, fornece a sua música a Martin Garrix<sup>151</sup> e a Tiësto (nome artístico de Tijs Michiel Verwest, um dos DJs holandeses de maior sucesso internacional) para que toquem nos seus concertos. Se a figura do DJ era definida pela forma como conhecia e valorizava a

<sup>151</sup> Martin Garrix é um músico holandês que começou a sua carreira de DJ aos 16 anos e assinou contrato com a Spinnin’ um ano depois (em 2012). Em agosto de 2015, Garrix vai a tribunal e processa a editora e o seu então gestor Eelko van Kooten porque afirma ter sido ludibriado quanto aos direitos de autor das suas obras que, declara, não lhe pertencerem. Em dezembro a editora transfere os direitos para Garrix e o músico remove parte da queixa, mas o processo continua. Em 2017 o tribunal dá razão a Garrix porque considera que como Kooten era, à época, o diretor da Spinnin’ o contrato que conduziu com Garrix era, declaram, “um contrato feito consigo próprio e em seu benefício”. Contudo, Eelko e a Spinnin’ recorrem da decisão para o supremo tribunal de Leeuwarden e em 2019 ganham o recurso quando fica provado que nem Garrix nem o seu pai (que assinou o contrato porque o músico era menor) foram coagidos (Cohen 2019).

história da música, agora, também reconhece e legitima obras suas contemporâneas. O facto de tocarem obras que pertencem à mesma discográfica atribui ao DJ não só as funções de interprete e divulgador, como também de promotor e criador da identidade da Spinnin’.

2) Aprendizagem social estabelecida por uma hierarquia informal: existe um processo de educação interpessoal, por exemplo, Mike Williams (2019) enviou faixas ainda em desenvolvimento a Tiësto para que pudesse ouvir e dar a sua opinião, e identicamente recebe músicas de produtores mais jovens que pedem a sua perspetiva. Em 2016, Tiësto contratou Mike Williams na sua editora Musical Freedom (chancela da Spinnin’) e quando atuou no festival Tomorrowland convidou-o a subir ao palco para apresentar “o jovem prodígio da Holanda”.<sup>152</sup> Nessa época, a Spinnin’ afirmava numa notícia da sua página oficial que o jovem DJ era o “protegido” de Tiësto (Spinnin Records News 2016b), isto porque ele treinou e aprendeu com ele. Podemos segmentar teoricamente os estatutos do DJ numa divisão tripartida entre principiantes, estabelecidos e experientes, construídos até por um discurso geracional produzido pela editora. Verificamos isso no referido vídeo musical “I Want You”, de Tiësto e Mike Williams, onde na descrição do YouTube pode ler-se que é “the proof there’s two generations of DJ talents at work here”.

3) Colaborações: aqui é necessário distinguir entre duas particularidades do DJ no século XXI, uma delas é a frequente constituição de grupos compostos por mais do que um produtor musical (duos, trios ou de maior número) que fazem uma longa carreira com essa formação. Mesmo aqui o pseudónimo adotado mantém muitas vezes traços dos seus “nomes verdadeiros”, como acontece com Lucas & Steve que une os primeiros nomes de Lucas de Wert e Steven Jansen (neste último caso sem o “n”). A outra particularidade das colaborações, é que são estratégias corporativas da Spinnin’ porque a empresa reúne mais do que um artista do seu próprio catálogo (dois, três ou mais). Fabian Holt (2009, 25) explica que estes “crossovers” permitem aos músicos vender em mais mercados, mas a Spinnin’ também agrupa músicos que compõem no mesmo subgénero, o que significa que os públicos podem convergir. As colaborações de DJs apareceram na Spinnin’ em 2012 e solidificam-se no ano seguinte (Kooten e Graaf 2012). Os A&R têm sido profissionais importantes no estabelecimento destas colaborações, porque como explica

---

<sup>152</sup> A apresentação que Tiësto faz de Mike Williams pode ser visualizada no início do seguinte vídeo: [https://youtu.be/fRU8CEOqX\\_o?si=i8\\_0kaoEGZxv27p3](https://youtu.be/fRU8CEOqX_o?si=i8_0kaoEGZxv27p3).



o DJ Sam Feldt (2019) que é um produtor multifacetado em subgéneros de house desde 2014, a colaboração facilita “the creative process, putting people together. When you’re stuck with this song the A&R can help you find someone to collaborate with or even give you a few tips and tricks to take the song to the next level”. Os processos criativos entre DJs podem ser longos e complexos, a já mencionada “I Want You” de Mike Williams e Tiësto teve 25 versões até atingir o resultado final (Williams 2019).

Em rigor, produtores musicais e DJs sempre partilharam equipamentos (como mesas digitais e controladores MIDI) e técnicas (ambos são especialistas na mistura de faixas e em lidar com equalizadores, compressores, processadores de som), mas havia algo essencial que os distinguia: o primeiro tinha competências de gravação e gestão de carreiras enquanto o segundo possuía experiência nos espetáculos ao vivo. O facto de agora o DJ-produtor receber ambos os rótulos resulta numa dupla legitimação social. Na Spinnin’, os A&R Kooten e Graaf (2012) referem que quando trabalham com DJs, “We work on a musical level. So for us, the music is hands down the most important. It’s the true performance of an artist and its originality. That’s how a true artist stands out”. Portanto, noções de *performance* e originalidade são qualidades que os profissionais deste contexto creem ser fundamentais ao DJ. Por um lado, o produtor musical deixa de ser o profissional dos bastidores que apenas grava e mistura, sem talento musical para a *performance*, para agora ser também capaz de construir um espetáculo. Por outro lado, um DJ que entra nas indústrias da música deve como outros artistas nestes meios (Jones 2012, 73) conseguir gerir um negócio e uma presença social, além de trabalhar diretamente com os departamentos de promoção “on designing ‘campaign’ materials” (ibid., 161), sendo que os vídeos musicais são materiais deste tipo.

Antes de entrar em detalhes sobre os vídeos e seus ciborgues, é necessário abordar a fase de composição musical. Nas carreiras dos DJs da Spinnin’ é expectável que sejam capazes de produzir umas músicas para os clubes e festivais, e outras para a rádio, ou seja, são mais do que dois meios de mediatização de uma mesma obra.<sup>153</sup> Nos discursos dos profissionais do meio fala-se de dois tipos de música com fins comerciais distintos e complementares à sua carreira, a “pop side” (normalmente vocal e numa estrutura de

---

<sup>153</sup> Apostar no equilíbrio entre as duas modalidades é uma característica da Spinnin’, e que a distingue, por exemplo, da editora Armada Music (com sede nos Países Baixos). Numa entrevista, o responsável pelos A&R da Armada Music, Jeroen te Rehort (2019), diz que esta editora orienta a sua atividade para a pista de dança e investe pouco na música feita para a rádio, o que não acontece com a Spinnin’ que aposta nos dois meios.

verso e refrão) é destinada a ter uma versão na rádio,<sup>154</sup> e a “club side” (habitualmente instrumental, quando tem voz são curtos excertos declamados ou cantados) é feita para a pista de dança. Na Spinnin’, compor para estes contextos e participar nas dinâmicas socioprofissionais apresentadas antes contribui, por fim, para as quatro fases na carreira de um DJ: a sua música é tocada por outros DJs, chega aos *Top* de vendas e audições em plataformas digitais e lojas, torna-se parte das correntes musicais e em última instância chega à rádio (Heringa 2021).

O fundador da Spinnin’ Eelko van Kooten (2014) declara-o abertamente ao firmar uma diferença entre “club and/or radio hits”, mas não é o único. Os músicos da Spinnin’ têm a noção de que os valores atribuídos a ambas são distintos e isso leva-os a investir tempo no aperfeiçoamento das técnicas que os estilos requerem. Ativos no meio desde 2010, o duo Blasterjaxx (2019) constituído pelos holandeses Thom Jongkind e Idir Makhlaf é da opinião que “You’re an artist once you’ve done an album, that’s how we think about it. [...] So yeah, we just started from scratch and we started making songs instead of making club tracks [...], a different approach of making this music”. Neste testemunho fica até evidente uma distinção entre o artista que compõe e o interprete que produz faixas para a pista de dança.

É sobre o segundo tipo de composição musical que irei concentrar a minha atenção. Jeroen Kerstens, um DJ holandês que com Steven Berghuijs formou o duo The Him, define a música para a pista de dança do seguinte modo: “You want sometimes, on those big stages, to have a big feeling track and a big feeling drop” (The Him 2019). A obsessão pelo adjetivo “grande” não é mero jargão jornalístico nem aleatório, antes, trata-se de um guia que orienta a atividade dos DJs quando estão a compor músicas destinadas aos grandes festivais.<sup>155</sup> Aliás, o estilo imponente e impactante da música irá ter, como

---

<sup>154</sup> Não exploro a rádio porque afasta-se do que pretendo estudar, ao contrário dos clubes e festivais que continuam a ser importantes pois são representados nos vídeos musicais. Porém, quero referir que a música da Spinnin’ é transmitida, por exemplo, na estação comercial Radio 538 sediada em Hilversum nos Países Baixos (The Him 2019). Além disso, em 2019 a *International Federation of the Phonographic Industry* publicou um relatório sobre os hábitos de escuta a nível global e os Países Baixos representam o país com mais horas de audição de música pela rádio. De uma média de 5.4h por semana, os cidadãos dos Países Baixos despendem cerca de 10.5h (IFPI 2019, 19), o que ajuda a explicar porque a carreira destes DJs continua tão ligada à rádio.

<sup>155</sup> Outra característica compositiva da música dos clubes é a citação musical (ao longo deste capítulo abordo mais do que uma vez faixas que são *remixes* ou que utilizam amostras sonoras de outras obras). Numa conversa virtual onde o A&R Jon Heringa (2021) fornece dicas aos músicos em início de carreira, aborda a importância das linhas vocais como instrumentos indispensáveis aos públicos que as reconhecem e reagem de imediato: “do something creative with an old hit, or a forgotten hit, a record from the past, so people hear something familiar that will speed up the whole acceptance process.” A intertextualidade não se resume ao *remix*, na secção 4.3 apresento vídeos musicais que citam videojogos.

paralelo, um vídeo musical com a presença de um ciborgue guerreiro que certificará o poder simbólico do artista e da sua obra.

Para perceber as músicas dos grandes festivais tive como ponto de partida a *playlist* que a Spinnin divulgou no seu canal de YouTube com a designação: “Mainstage Anthems - by Spinnin’ Records” (2023).<sup>156</sup> O *mainstage* é uma categoria comercial apresentada na plataforma Beatport em 2021 (Mafi 2021) depois de uma proposta feita por um grupo de profissionais ligados aos circuitos internacionais da música eletrónica de dança, entre eles da Spinnin’. Engloba os géneros big room, electro house, futurehouse, midtempo e speed house (todos são ramificações do house) num único rótulo que é contextual, valorativo, social e semiótico.<sup>157</sup> O termo palco do título refere-se ao espaço de atuação durante um festival, quando há vários concertos em simultâneo a zona principal do evento costuma ter um DJ que atua com este tipo de música. Ao sugerir um estatuto elevado estabelece uma relação de poder entre músicos (os principais e os outros) que é também numérica porque os estádios enchem com os DJs mais célebres. Mais público significa consenso social dentro das comunidades de gosto, e é até expectável que estes espetáculos tenham um aparato estético variado (luzes, pirotecnia, fumo).<sup>158</sup>

Na referida *playlist* (“Mainstage Anthems”), apesar de não existir um género que a defina os estilos mais frequentes estão associados ao *mainstage* – o electrohouse,<sup>159</sup> futurehouse<sup>160</sup> e o big room –, e é neste último que quero focar-me porque o seu auge é coincidente com o início dos vídeos musicais com DJs na Spinnin’ (cerca de 2012). Para

---

<sup>156</sup> Em janeiro de 2022 possuía 176 vídeos e em julho do mesmo ano o total era 214, isto significa que à medida que saem novas obras estas vão sendo acrescentadas à compilação. O link de acesso é:

[https://youtube.com/playlist?list=PLx\\_tr69QV8CCS8NF-UKCcITplK9CjVmns](https://youtube.com/playlist?list=PLx_tr69QV8CCS8NF-UKCcITplK9CjVmns).

<sup>157</sup> O florescimento dos festivais de música, especialmente a partir dos anos 2010, transformou o que antes eram eventos esporádicos em atividades regulares (Sun 2019, 218-219). Esse fenómeno ocorreu especialmente nos Países Baixos, onde estabeleceu-se uma infraestrutura sólida para festas e festivais (Velden e Hitters 2015, 80). As músicas a que me refiro estão inseridas neste paradigma. No entanto, é importante que o leitor tenha em mente que, apesar das terminologias musicais possuírem um grande poder explicativo, geram frequentemente falsos sentidos de unidade devido às suas generalizações (Holt 2009, 14). Isso ocorre porque os géneros musicais são mutáveis e estão em constante evolução, e este caso não é exceção.

<sup>158</sup> Em 2017, o A&R Roger de Graaf (2017) afirma que para a Spinnin’ os festivais representam o principal terreno de atuação dos “main stage DJs”.

<sup>159</sup> O electro, um género que surgiu na viragem do século na Europa, concentra-se na síntese sonora e na *vocodificação* (utilizando o *vocoder*). Partilha características com o synthpop e o electro-pop, porque são géneros que exploram a ficção científica e o ciborgue, algo evidente nos trabalhos de artistas como Kraftwerk, Gary Numan e Depeche Mode (Albiez 2017, 446).

<sup>160</sup> O futurehouse tem suas raízes no house e desenvolveu-se especialmente durante a década de 2010 no Reino Unido. Como o próprio nome sugere, é uma música que deriva do house, mas explora a representação futurista, como o ciborgue, através das suas componentes parafonográficas (títulos, imagens dos vídeos, entre outras).

além de ser um dos géneros mais proeminentes nos 150 vídeos da Spinnin’ que identifiquei com representações de ciborgues e outras tecnologias, encontro nele os três elementos que definem o *mainstage*: hinos que criam uma atmosfera envolvente e direcionada para a pista de dança, um estilo sonoro intenso, e palavras de ordem que incentivam o público dos espetáculos a movimentar-se. As características vão ser essenciais para moldar o tipo de representação do ciborgue nos vídeos musicais.

A designação *big room* é indicativa da sua finalidade, ser tocada em espaços amplos (tradução de “grande quarto”) como os grandes festivais. Em termos estéticos, tem um andamento entre 126 e 132 *bpms* (traduzível por batidas por minuto)<sup>161</sup> e uma estrutura de verso e refrão instrumental facilmente reconhecível. O verso apresenta um crescendo interrompido no clímax por um *drop*, elemento que sinaliza uma mudança súbita no ritmo e linha do baixo. No verso instrumental, a melodia curta e repetitiva tem um timbre em onda dente de serra que é distorcida para ter uma qualidade enrouquecida e levemente dissonante. O bombo sintetizado marca todos os tempos do compasso como no house, o que motiva a dança. Tendem a ser obras de linhas vocais curtas, quando as têm, quase sempre declamadas e não têm um cantor convidado como acontece em outros géneros – quem canta não costuma ser creditado.

Muitas das músicas de *big room* são promovidas como hinos comemorativos de festivais, também conhecidos como *anthems*. O objetivo final dessas músicas é gerar uma reação energética por parte do público presente. O carácter devocional, semelhante ao de um hino, está associado à figura de autoridade do músico e, nos vídeos, à do ciborgue – uma ideia que será retomada posteriormente. No entanto, mais importante ainda, ter como alvo a pista de dança tem consequências estilísticas significativas.

Uma das características do *big room* é a intensidade sonora forte, um aspeto que a Spinnin’ faz questão de chamar à atenção dos utilizadores de YouTube que interagem com os seus vídeos musicais. No audiovisual “Up Till Dawn (On The Move)” com música de Lucas & Steve, e que antes referi por ser um vídeo que procura vender os produtos tecnológicos da empresa Sony, é mencionado que a faixa possui “a strenuous drop that floods with energy!”. Entre os casos com menções à intensidade sonora e ao modo como elas não deixam o público indiferente encontra-se “Don’t Stop” (2016, 3:30).<sup>162</sup> No vídeo

---

<sup>161</sup> O andamento deste estilo equivaleria a um *allegro*, uma terminologia que seria bastante adequada dado o carácter alegre de uma música que pretende animar os públicos dos festivais.

<sup>162</sup> Acessível em: <https://youtu.be/xJa04ssiiDI?si>.

lírico, com música e conceito do DJ holandês Ummet Ozcan, o texto aparece no ecrã junto a um personagem avatar. No cenário, a figura dança incessantemente enquanto é cercada por padrões geométricos multicoloridos. Além disso, a descrição do YouTube vai ao encontro de uma dança ininterrupta: “You can feel the energy straight away as the solid elegant beat grabs you by the ears [...], you won’t be able to stop dancing!”.

Nas passagens vocais curtas e de chamamento expressa-se a energia manifestada pelas músicas. Na teoria dos atos da fala desenvolvida pelo linguista John L. Austin (1962), as locuções de um orador têm consequências nos ouvintes que as compreendem e seguem-nas como se fossem ordens. Um exemplo que ilustra atos de fala empregues por um DJs durante um concerto é o vídeo “Raise Your Hands” (2014, 3:08)<sup>163</sup> de Ummet Ozcan. A convocatória para o público acontece por meio da passagem vocal masculina, que declara “Raise your hands up” no crescendo do verso. Essa instrução é sincronizada com os textos no ecrã: no primeiro verso, “Track progress 40%. Hands Raised 13.900. Partying 100%”, e no segundo, “Building Suspense 100%. Preparing Drop 100%. Ready to Rumble 100”. O número de mãos levantadas continua a aumentar, assim como as várias percentagens, que variam de 0 a 100% e essa progressão acompanha a intensificação climática da música. O músico e o público são filmados com as mãos no ar, e até um androide dança entre os planos, demonstrando como a convocatória exerce seu efeito.

#### 4.3 “Dance Music and gaming are highly interconnected”: os ciborgues das campanhas publicitárias

| Casos utilizados                                  |                                           |                                     |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------|
| 2016 Bassjackers feat. Mat B. “Destiny”           | 2018 KURA. “Lambo”                        | 2019 Ronko. “Gaijin”                |
| 2016 Oliver Heldens ft. Ida Corr. “Good Life”     | 2019 Dannic & Bougenvilla. “Ctrl Alt Del” | 2019 LUM!X e Gabry Ponte. “Monster” |
| 2018 Bassjackers & Bali Bandits. “Are You Randy?” |                                           |                                     |

Taxas de licenciamento para a sincronização de música são um negócio paralelo das discográficas e um meio de obtenção de lucro que aproxima, simultaneamente, os

<sup>163</sup> Acessível em: <https://youtu.be/gc0SJozzt9U?si>.

mercados musicais dos audiovisuais.<sup>164</sup> Nestas transações, as campanhas 360 são estratégias mercadológicas que mobilizam múltiplos conteúdos e canais de comunicação para criar uma experiência de marca consistente, visível e que alcança um público mais vasto. Vídeos musicais produzidos para estas campanhas têm um papel fulcral, são veículos de promoção que funcionam como mostruários de outros produtos comercializáveis – era o caso dos auriculares da Sony e também o são com os videojogos.

As empresas de produção e distribuição de videojogos são umas das principais apostas da Spinnin'. Steven de Graaf, o gestor do setor *Global Partnerships & Live* na Spinnin', justifica o contrato que a discográfica estabeleceu com a empresa francesa de videojogos Ubisoft nos seguintes termos: “Dance Music and gaming are highly interconnected. Our music is represented in games, many DJ’s are game fanatics and the fan-bases of both Dance Music and Gaming have a lot in common” (Spinnin Records News 2016d). O uso de música eletrónica de dança em videojogos está documentado e estudado (Collins 2008).<sup>165</sup> Nesta secção o meu intuito é outro, trato de explorar que dimensões estéticas dos videojogos são incorporadas na produção de vídeos musicais e como os personagens ciborgues são representados nesse contexto.

As interseções entre a música eletrónica de dança e os videojogos são por vezes alimentadas por um discurso de parcerias que é desde logo frisado pela designação que a divisão responsável pelos licenciamentos tem: “parcerias globais”. As ideias de semelhantes e pares dão a entender que as indústrias da música e dos videojogos, assim como era com outras empresas como a Sony, encontram-se alegadamente ao mesmo nível. O acordo contratual até pode ser benéfico para ambas, ainda assim, o mais revelador

---

<sup>164</sup> O licenciamento de música, nos chamados direitos autorais de sincronizações são uma prática que aumenta significativamente com a viragem para o século XXI (Wikström 2010, 93). Na década de 1980 a crise económica provocou uma recessão que teve impactos nos mercados musicais. Segundo Andrew Goodwin (1992, 39), as audiências de rock estavam a envelhecer, e os interesses das culturas juvenis começaram a voltar-se para o cinema norte-americano e os videojogos, que estavam a tornar-se mais comuns. Para enfrentar essas transformações socioeconómicas, as indústrias da música começaram a intensificar os mecanismos mercadológicos em várias frentes. Uma dessas mudanças foi a produção de bandas sonoras, que passou a incluir um número considerável de músicas rock que apareciam nos filmes orientados para públicos mais jovens (Goodwin 1992, 38; Frith 1998, 118); o outro, foi a criação do canal *Music Television*. Nos vídeos musicais atuais, as aproximações às indústrias dos videojogos é uma tendência que visa expandir o alcance para novos grupos de consumidores e é impulsionada por questões socioeconómicas prementes no século XXI (ver secção 1.3).

<sup>165</sup> Por exemplo, Karen Collins (2008, 117) afirma que certos géneros musicais são utilizados de forma frequente em formas de jogabilidade específicas, no caso, a música eletrónica de dança aparece com regularidade nos jogos de condução de veículos. Concorro com a sua análise, só que na Spinnin' Records há uma maior diversidade. Encontrei usos deste tipo de música em jogos de futebol e ação, e nos géneros audiovisuais de ação, comédia, super-heróis e ficção científica.

é o esforço mercadológico para construir uma narrativa de sinergia que mascara dos consumidores a finalidade de lucrar com a venda de música e videogames.

A Spinnin' procura associar a sua música aos universos narrativos dos videogames por meio de diversos conteúdos<sup>166</sup> e alguns partem de uma identificação entre os seus DJs e os jogadores. *Game Room* é uma série de YouTube produzida em 2019 com os DJs de maior sucesso da editora a competirem em jogos de desporto com pessoas convidadas.<sup>167</sup> Apresentada pelo jogador holandês Shaquille Polak, é um concurso com participantes pré-selecionados que ao mesmo tempo mostra que existem DJs com competências de jogabilidade, é o caso de Mike Williams que aparece no primeiro episódio.

O discurso da alegada adequabilidade da música eletrónica de dança ao mercado dos videogames encontra-se evidente nos vídeos musicais que misturam elementos de ambos. Um caso que o ilustra é o vídeo “Destiny” (2016, 2:40)<sup>168</sup> produzido por Shane Muller e Bram Knol. A música pertence ao duo Marlon Flohr (que foca a sua atividade na atuação) e Ralph van Hilst (o principal produtor e compositor do grupo), dois DJs que produzem música em conjunto desde 2007 sob o pseudónimo Bassjackers. Dois anos após o lançamento do videogame *Destiny*, a Spinnin' faz um comunicado dizendo que, como os artistas são fãs do jogo, decidiram criar uma música inspirada no mesmo:

Bassjackers are one of Holland's most legendary electro house duo's, and also a big fan of sci-fi shooter game 'Destiny'. So, the duo's producer Ralph van Hilst created a mighty, explosive, reggae infused dance track that blends intense floor-filling moments with laid back verses and vocals from singer Mat B. After this, the guys got in touch with the team behind the video game, and talked about including elements from the game in the official music video. [...] 'We're super excited to see how our fans react to the video once they see what we've done with it' (Spinnin Records News 2016c).

*Destiny* é um jogo de ação online com câmara na primeira pessoa, desenvolvido pela empresa norte-americana Bungie em 2014. A narrativa desenvolve-se num futuro pós-apocalíptico, no qual os habitantes de planetas colonizados no sistema solar desapareceram. Os jogadores assumem o controle da equipa Guardians, humanos reconfigurados, armados e com armaduras que defendem o planeta Terra de invasões extraterrestres. “Destiny” pertence ao EP de Bassjackers com o mesmo

---

<sup>166</sup> A playlist *Pixel* tem na descrição o propósito para que foi concebida: “The best electronic dance music to level up your game”. Acessível em: “PIXEL - by Spinnin' Records”, última modificação a 4 dezembro, 2020, [https://www.youtube.com/playlist?list=PLx\\_tr69QV8CD59HOYP6pLfaoNp6iGcoFL](https://www.youtube.com/playlist?list=PLx_tr69QV8CD59HOYP6pLfaoNp6iGcoFL).

<sup>167</sup> Acessível em: [https://youtu.be/F\\_xxTmo9m24](https://youtu.be/F_xxTmo9m24).

<sup>168</sup> Vídeo acessível em: <https://youtu.be/6cOgFWCaeEI?si>.

título<sup>169</sup> e mistura elementos de três gêneros musicais: o uso da caixa de ritmos Roland TR-808 sugere trap; o oscilador de frequência que produz uma linha de baixo em *wooble* no refrão é característico do dubstep; a passagem vocal de Mat B. (que na descrição do vídeo chamam de “exotic vocals”) e a conga conferem traços do reggae. Na descrição que o vídeo tem no Youtube são empregues os adjetivos “mighty” e “explosive”, que além de servirem de expressões valorativas da música adquirem um correspondente visual.

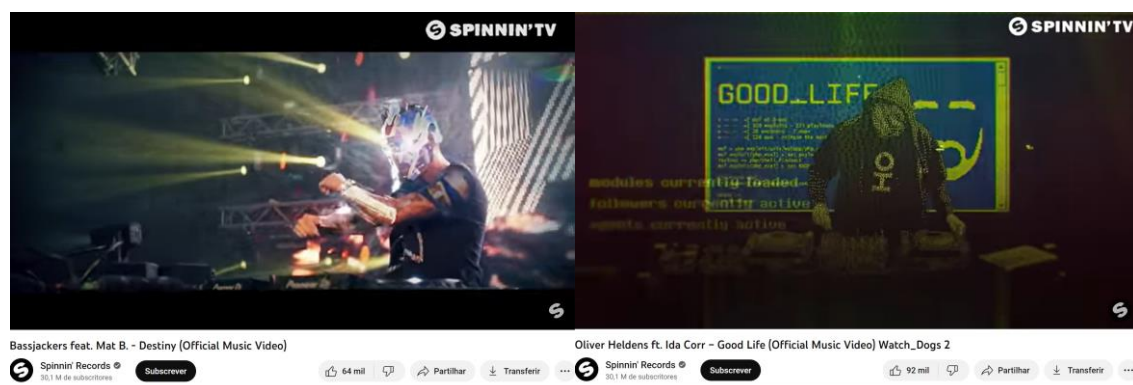
A ideia base do vídeo criado pelo cineasta holandês Muller é a filmagem de diferentes planos e enquadramentos de uma atuação de Bassjackers num festival cujas câmaras focam os músicos, o público e os efeitos luminosos, a pirotecnia e as pistolas de fumo. As referências ao videogame foram concebidas pelo artista digital Bram Knol através de um desenho computadorizado que sobrepõe outras camadas à gravação do concerto. Um dos elementos adicionados é a armadura defensiva da cabeça que muda o figurino de Flohr durante um plano em que está na mesa de mistura, ou ainda a transformação da pistola de fumo que manuseia no palco numa arma de fogo. Desse modo, o vídeo musical transporta a atuação do festival para a imagética do videogame com a finalidade de sugerir que os DJs são protagonistas de ambos. Além disso, o simbolismo é reforçado por uma alternância entre a gravação do concerto e breves excertos de cenas de combate no jogo cujos movimentos dos protagonistas sincronizam-se com o padrão melódico-rítmico do verso de notas eletrônicas destacadas. Assim, à medida que os guardiões ciborgues disparam também o fazem os DJs, seja com a sua música, as pistolas de fumo ou as luzes que cintilam sincronicamente.

---

<sup>169</sup> Com os dados de que disponho não consigo averiguar se o EP e o *single* foram ambos inspirados no videogame em questão.



Imagem 7: capturas de ecrã dos vídeos musicais “Destiny” e “Good Life” resultantes de campanhas publicitárias com estúdios de videojogos



No capítulo 3, mencionou-se o *hacker* como uma das figuras da tipologia ciborgue. No entanto, neste trabalho, o *hacker* recebe menos aprofundamento devido à sua estética singular e à mediação tecnológica menos invasiva, quando comparado com as outras figuras. Não obstante, quero mencionar a sua representação no vídeo “Good Life” (2016, 3:20)<sup>170</sup> com música do holandês Oliver Heldens e voz da cantora dinamarquesa Ida Corr. No audiovisual as características do protagonista do jogo *Watch Dogs 2*, o pirata informático Marcus Holloway, que se une à organização rebelde DedSec para destruir um sistema de vigilância da corporação Blume, combinam-se com as competências técnicas do DJ.

O vídeo realizado por Golden Wolf, no Reino Unido, constrói uma narrativa intermedial que une a representação de um DJ (protagonizado por Heldens) na sua mesa de mistura às cenas de um avatar a correr pelas ruas de São Francisco, a evitar a polícia e a reprogramar dispositivos informáticos. Também aqui os objetos definidores do jogo são incorporados na atuação musical, no caso é o telemóvel que os personagens do jogo utilizam para piratear computadores e que é utilizado pelo DJ durante o concerto.

Quero deixar uma última nota a respeito deste caso sublinhando que o enquadramento do DJ, que é de teor lúdico, é assinalado pela Spinnin’. Na sua página de internet, quando anunciam o contrato com a Ubisoft, mencionam que escolheram o DJ Oliver Heldens devido à sua alegada qualidade lúdica: “Mark Slaughter, Marketing Director at Ubisoft: ‘We set out to find a credible artist that had a big UK audience appeal

<sup>170</sup> Vídeo acessível em: <https://youtu.be/tgGB0oSgw8E?si>.

but also represented the playful nature of Dedsec, so Oliver was a perfect fit.” (Spinnin Records News 2016d).

Os casos abordados mostram que, entre as técnicas para incluir elementos de videojogos nos vídeos musicais, encontram-se a reprodução de cenas, a adaptação de conteúdos narrativos e ainda a inserção de personagens, figurino ou objetos. Em termos teóricos, a representação mais ou menos explícita de um médium no outro, como ocorre quando o videojogo aparece na diegese de um vídeo musical, é o que o investigador de media Mathias Korsgaard (2017, 44) apelida de remediação audiovisual. A remediação audiovisual dos videojogos deve-se porque, como os sociólogos Daniel Muriel e Gary Crawford (2018, 20-21) referem, no século XXI a expansão técnica e estética de propriedades dos videojogos até outros setores da sociedade levou a uma “videoludification of culture”. A presença constante dos jogos de vídeo no nosso quotidiano afeta a produção de conteúdos de entretenimento.<sup>171</sup> Isso ocorre porque, a partir do momento em que as editoras reconhecem a importância e o valor que esses jogos têm na vida dos consumidores (e considerando que a divisão de mercado da Spinnin’ Records aponta para um público-alvo de jogadores), o seu formato e linguagem audiovisual tornam-se um meio eficaz para promover a sua música, explorando um gosto concreto.

Por vezes, os próprios realizadores tomam a iniciativa de compor numa linguagem que vá ao encontro das expectativas dos jogadores, baseando-se na sua perceção de que a música sob a qual estão a trabalhar é apreciada por esse público. O vídeo “Monster”,<sup>172</sup> feito a partir da música de LUM!X e Gabry Ponte, foi concebido pelo cineasta espanhol Camilo Paredes em 2019. A ideia central do vídeo é a aventura de uma personagem no mundo virtual do videojogo *Scavenger*, onde ela encontra dois avatares que, posteriormente, conseguem materializar-se sob a forma de corpos andróides.<sup>173</sup> Quando questionado sobre que consumidores considera que gostam da sua obra, afirma em

---

<sup>171</sup> É um exemplo da capacidade que os vídeos musicais têm, enquanto prática artística, de renovar-se ao integrar outros objetos culturais, como havia referido E. Ann Kaplan (1987, 46), investigadora dedicada aos estudos de género, cinema e cultura popular.

<sup>172</sup> Acessível em: <https://youtu.be/VWNEfj9rm6tc?si>.

<sup>173</sup> Encontro a presença de tecnologias de realidade virtual em muitos vídeos da editora, vários deles indicam explicitamente na diegese que são jogos que os personagens jogam. O já mencionado “I Want You” é um exemplo em que uma aplicação de serviços de encontro *online* funciona como um jogo. Nesse jogo, uma mulher realiza várias missões ao longo do dia na cidade de Paris (no nível que escolhe no início). Ela sobe de patamar através dos pontos que ganha e termina o jogo na noite em que encontra o seu parceiro.

entrevista: “I think this song is quite liked within the gaming community, so I guess the audience would be related to that world somehow” (Paredes 2022).

Elaborei uma tabela (ver, abaixo) com algumas das remediações de videojogos nos vídeos musicais da Spinnin’. Tive como critério as representações que além de explícitas encaminham os espetadores para jogos concretos. Como pude constatar, não só os géneros de jogabilidade combate, plataformas e corrida são os mais frequentes, como existem duas franquias frequentemente citadas: *Super Mário Bros.* e *Mortal Kombat* (com personagens ciborgues), produzidos por estúdios do Japão e dos Estados Unidos da América respetivamente. Estas influências raramente são expressas pela música,<sup>174</sup> mas são evidentes na imagem (ver, abaixo, imagem 8).

Um caso de citação evidente é o vídeo “Gaijin” (2019, 2:50), criado e realizado por Takagi Bros para o DJ holandês Meir Ronkin que usa o nome artístico Ronko. É uma música de basshouse com linhas intensas e distorcidas no baixo, e destaca-se pela utilização de uma melodia de timbre sintetizado e qualidade flautada, que é executada em diferentes registos. O vídeo, focado na encenação de um combate coreografado entre o protagonista (protagonizado pelo músico) e os seus adversários, representa barras de energia, nomes de personagens e outros enquadramentos muito similares ao videojogo *Mortal Kombat*.

Tabela 2: vídeos musicais esteticamente inspirados em videojogos<sup>175</sup>

| Ano  | Autor       | Título                     | Género musical | Videojogo(s)             |
|------|-------------|----------------------------|----------------|--------------------------|
| 2014 | Pep & Rash  | “Fatality (Quintino Edit)” | electrohouse   | <i>Mortal Kombat</i>     |
| 2015 | KURA        | “Kubano”                   | electrohouse   | <i>Super Mário Bros.</i> |
| 2015 | Ummet Ozcan | “Kensei”                   | electrohouse   | <i>Street Fighter</i>    |

<sup>174</sup> “Kensei” de Ummet Ozcan é uma exceção, usa excertos dos diálogos utilizados na franquia de jogos que começa com *Street Fighter* (1987).

<sup>175</sup> Em “Gaijin” e “Salomé feat. Dragonfly” os músicos são avatares de um jogo de luta; em “Fatality (Quintino Edit)” existem *cosplayers* de *Mortal Kombat* nas ruas de Nova Iorque; “Kubano” e “Triple Six” mostra situações que simulam os jogos de plataformas e de puzzle citados; “Kensei” usa amostras vocais do *Street Fighter*; em “2045” os jogos aparecem através de hologramas de uma realidade mista. Os vídeos estão acessíveis em:

“Fatality (Quintino Edit)”: <https://youtu.be/pcn3E6rdCr4?si>; “Kubano”: <https://youtu.be/Crg7D3uxRiE?si>; “Kensei” <https://youtu.be/Xd3L-nc-rSc?si>; “Triple Six” <https://youtu.be/CVVdstTkPiM?si>; “2045” [https://youtu.be/BAc5ktPOV\\_Q?si](https://youtu.be/BAc5ktPOV_Q?si); “Gaijin” <https://youtu.be/QOc067Nzb-8?si>; “Salomé (feat. Dragonfly)” [https://youtu.be/g7ZtDPfG\\_sQ?si](https://youtu.be/g7ZtDPfG_sQ?si).

|      |                                    |                            |              |                                                                          |
|------|------------------------------------|----------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 2016 | Curbi                              | “Triple Six”               | electrohouse | <i>Pacman, Sonic The Hedgehog, Super Mário Bros.</i>                     |
| 2018 | Valy Mo                            | “2045”                     | house        | <i>Super Mário Bros., Pacman, Speed Rider 2, Super Smash Bros. Melee</i> |
| 2019 | Ronko                              | “Gaijin”                   | big room     | <i>Mortal Kombat</i>                                                     |
| 2019 | Cato Anaya, Dave Ruthwell, Mr. Sid | “Salomé (feat. Dragonfly)” | funky house  | <i>Mortal Kombat</i>                                                     |

Imagem 8: capturas de ecrã do vídeo musical “Gaijin” inspirado no videojogo Mortal Kombat<sup>176</sup>



Há propostas audiovisuais definidas pelas suas referências aos videojogos com pouca fidelidade, onde os pixéis são mais comuns do que as curvas delineadas, o que coloca estes casos na cultura do *retrogaming* (Muriel e Crawford 2018, 100).<sup>177</sup> A tipografia sem serifa, reta e constituída por pequenos blocos sem curvas aparece em vários destes vídeos. Exemplificando, “Ctrl Alt Del” (2019, 2:46) é um vídeo produzido em computação gráfica, com a tipografia referida e formas geométricas cujo padrão tem parecenças com os videojogos *Tetris*, *Minecraft* (ambos mencionados pelos utilizadores da plataforma) e até cita explicitamente um inimigo fantasma de *Pacman*.<sup>178</sup> A composição de futurehouse é uma colaboração entre os holandeses DJ Dannic (nome artístico de Daan Romers) e o duo Bougenvilla (dos produtores Shefida Nagel e Jeremy

<sup>176</sup> Imagem do *Mortal Kombat* retirada de: <https://www.youtube.com/watch?v=sKTo-U090Yw>.

<sup>177</sup> *Retrogaming* é um conceito que descreve o ato de (re)criar dimensões estéticas e formas de jogabilidade tal como elas eram produzidas em décadas anteriores, nomeadamente nos anos de 1970s e 1980s. Faz parte da cultura retro abordada no capítulo 3.

<sup>178</sup> Vídeos acessíveis em: “Look at You” <https://youtu.be/GX2TfR8zVOY?si;> “Ctrl Alt Del” <https://youtu.be/x0vICiU1H1g?si.>

van de Hoeven). A obra exalta os computadores por meio de um *staccato* de metais, reforçado por uma passagem vocal criada por *software* e que exclama: “Control, alt, delete / ravers don’t go to sleep”.<sup>179</sup>

Outras alusões são estabelecidas através da inclusão de consolas de videojogos como parte dos objetos que decoram ou definem a ação. Um exemplo disso foi a *Playstation Portable*, que apareceu no vídeo musical “Chasin” (2018, 3:30) do DJ Sander van Doorn. Dois vídeos musicais publicados no mesmo ano, mas produzidos por equipas e espaços geográficos distintos (Portugal e Estados Unidos da América), exploram a mesma premissa: personagens que encontram objetos tecnológicos misteriosos (consolas de videojogos) que mudam o decurso dos acontecimentos. “Lambo” (2018, 2:51),<sup>180</sup> um projeto português realizado por Ruben Alencastre com a música house de DJ KURA, foca-se no personagem (protagonizado pelo autor da faixa, o músico Rúben de Almeida Barbeiro) que encontra a consola portátil *Game Boy Color* na rua. Após ligá-la, o jogo *Lambo Transform* converte-o num super-herói. A sua aparência muda para um figurino de fato de treino, com óculos espelhados e uma peruca loira, e conduz um Lamborghini pela cidade usando o seu poder para fazer as crianças dançarem energeticamente.

O último vídeo que quero abordar é “Are You Randy?” (2018, 3:13)<sup>181</sup> com realização do estadunidense Aaron Fradkin. A faixa foi desenvolvida pelo duo Bassjackers numa colaboração com Bali Bandits, grupo dos DJs holandeses Jan e Jordi. Nesta história são dois jogadores que encontram a consola *Nintendo Entertainment System* na rua, levam-na para casa e conectam-na à sua televisão. O jogo *Dance Lyfe* vai então transportá-los para dentro de uma realidade virtual onde corporizam as duas avatares que selecionaram: Cici Sunshine (protagonizada pela dançarina Cici Stamper) e Vanessa Valor (interpretada por Vanesa Seco). Portanto, nos dois vídeos musicais as consolas de videojogos estão associadas a mediações tecnológicas que colocam os personagens em espaços de entretenimento ligados à dança.

Concluo, portanto, que a alegada interconexão entre a música eletrónica de dança e os videojogos tem sido efetivamente estabelecida e mantida neste circuito musical. Isso ocorre, em parte, devido à construção discursiva que retrata os DJs como *gamers* (como

---

<sup>179</sup> Quando um sistema operativo bloqueia, pressionar sequencialmente as teclas *Ctrl*, *Alt* e *Del* é um atalho que contorna o erro e dá ao utilizador a opção de reiniciar o computador ou aceder ao gestor de tarefas (para, por exemplo, descobrir qual o programa que deixou de responder e forçá-lo a fechar).

<sup>180</sup> Acessível em: <https://youtu.be/N5YEqxhLHQ8?si>.

<sup>181</sup> Acessível em: <https://youtu.be/DD7TbXMc4qM?si>.

na série Game Room), fãs de jogos (como no comunicado sobre Bassjackers) ou avatares (como nos vídeos musicais baseados em jogos). Além disso, as variadas adaptações que os projetos videográficos têm feito de elementos estéticos e dispositivos vídeo-lúdicos contribuem para esta associação. Isso ocorre porque é uma condição nos contratos feitos com estúdios audiovisuais, bem como por motivações várias que, ao aludir a jogos (como *Mortal Kombat*) ou a formas de jogabilidade (por exemplo, o combate), representam personagens da tipologia ciborgue.

#### 4.4 Habilidade, popularidade, competitividade: o valor das narrativas heroicas e tecno-futuristas

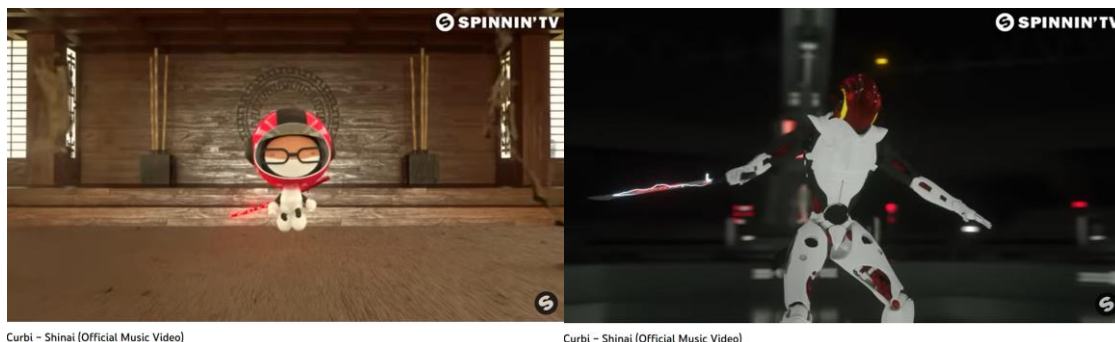
| Casos utilizados         |                                |                                             |
|--------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------|
| 2015 Quintino. “Winner”  | 2017 Curbi. “Shinai”           | 2019 Bassjackers & Dr Phunk. “Primal”       |
| 2015 Curbi. “Discharge”  | 2018 Chocolate Puma. “Reality” | 2019 Bassjackers x Jaxx & Vega. “Limitless” |
| 2016 Curbi. “Triple Six” | 2018 Kryder. “Billionaire”     |                                             |

Curbi é a persona do jovem músico britânico Tobias Paul Curwen-Bingley, que assinou um contrato com a Spinnin’ em 2014 quando ainda tinha 16 anos. Os seus primeiros vídeos lançados entre 2015 e 2016, apresentaram narrativas que introduziram o que viria a ser sua primeira imagem de marca: um personagem pequeno, com cabeça sobredimensionada, membros atarracados e poucos detalhes fisionômicos, com a ocupação de astronauta. O caráter infantil desses vídeos inaugurais sugere que o público-alvo são jovens que poderiam identificar-se com a idade do músico. Nos três primeiros vídeos, intitulados “Discharge”, “Hoohah” e “Butterfly Effect”, disponíveis no canal de YouTube da Spinnin’, as histórias que envolvem o personagem mostram-no a viajar por planetas desconhecidos e a utilizar tecnologias inventadas. A qualidade artística de Curbi é exaltada discursivamente pela Spinnin’ na descrição de seus vídeos, como esta que consta no primeiro: “There’s a serious buzz going round this 16-year old prodigy from Britain”<sup>182</sup>

<sup>182</sup> Frase que abre a descrição do seu primeiro vídeo “Discharge”: <https://youtu.be/MoaDnuD3ETY>.



Imagem 9: capturas de ecrã do personagem ciborgue no vídeo musical “Shinai”



Quando lança a música e o vídeo de “Shinai” (2017, 4:26), a narrativa de mercado arquitetada pela Spinnin’ para o artista sofre uma transformação. Numa entrevista disponibilizada na página oficial da discográfica, Curbi (2017) fala da importância<sup>183</sup> que a música teve na sua carreira:

This track really shows in my eyes/ears my development of style. It’s almost showing me maturing and getting better & better. My aim as an artist is to keep developing my own sound/style and play with different genres/elements in dance music. I feel that this track is a perfect example of that!

No vídeo criado pelo Mitsi Studio, dos Países Baixos, a maturidade artística e a identidade sonora renovada do DJ são representadas através de um ciborgue. Na página oficial do estúdio audiovisual, mencionam que o conceito do vídeo é “to show the old Curbi character and then have it transformed into a stronger and tougher Curbi” (Mitsi Studio s.d.). O audiovisual concebido inteiramente por imagens geradas por computador e feitas em três dimensões, sob o constrangimento de quatro semanas como prazo para a sua conclusão, foi um projeto onde o estúdio ficou responsável por desenvolver o aspeto, a animação, modelação, textura e renderização. Ao resultado o estúdio chamou de “Video clip with an overall game-look” (ibid.).

O enredo foca-se na persona de Curbi, o pequeno astronauta entra numa arena de combate e cada inimigo que derrota torna-o mais forte. As transformações são acompanhadas por metamorfoses sucessivas, representadas como se fossem níveis de um

<sup>183</sup> De acordo com o mesmo músico, “I had initially come up with a cool euphoric break back in november 2016 and showed it to my team in a meeting. Everyone loved the idea so it was straight forward. Once I had the main idea, I came up with a cool techno-ish style drop and from then on I managed to finish the track fairly quickly” (Curbi 2017).

avatar de videogame, tornando a sua aparência cada vez mais robotizada até alcançar o estatuto de um guerreiro ciborgue (ver, acima, imagem 9). Noutro comunicado, a Spinnin' salienta que apesar de Curbi estar ainda na fase em que a sua música chega aos principais palcos porque é tocada por outros DJs, e não porque é ele que as toca, "Shinai" representa o ponto de viragem. Agora, evoluiu e criou algo que consideram ser uma "arma", uma música que acreditam não passar despercebida, pois terá um impacto significativo nos ouvintes:

Played by an impressive amount of DJs already, it's futuristic electro house bound to make waves at the festivals these coming months. [...] By now, Curbi isn't the new kid on the block anymore. His name resembles a modern take on contemporary house music, moving into a more raw, gritty sound that keeps on evolving with every release. [...] So, he's evolved, and 'Shinai' proves it. Not only it's a cool electro house weapon with which he presents an exciting new side of his sound (supported by loads of DJs including Zedd, Skrillex, Tiësto and Martin Garrix), looking at the video you also see the early astronaut avatar turning into a grown up, full fledged man machine. Yeah, young Curbi has reached an important turning point, and when the first drop hits, you can see it happening in this ubercool video (Spinnin Records News 2017a).<sup>184</sup>

Para o fundador da empresa Eelco van Kooten (2017), o herói é uma figura que representa o DJ. Como tenho vindo a defender neste capítulo, para os músicos chegarem ao patamar do palco principal dos festivais passam, entre outros aspetos, por um processo de construção estética e discursiva (marcadamente mercadológica) do seu valor através de obras que enaltecem a sua capacidade para agradar os públicos. Não só estas obras insistem na exploração de narrativas onde o seu poder para comandar à audiência que pule, ou levante as mãos, é representado, como os vídeos baseados em avatares de jogos, a seu modo, enquadram os DJs numa mesma lógica de heroísmo.<sup>185</sup>

Meindert Kennis, na empresa até 2018, dá a sua opinião quanto ao que pode ter motivado a associação constante entre os DJs da Spinnin' e a imagética do herói:

It's really the DJ and the hero. This [association], it redefines the DJ, the job of the DJ in the popularity contest at that level when you have to compete with other artists, and to be the biggest hero. How do you reflect that? By being a hero. He saves and fight bad guys, there is

---

<sup>184</sup> A ideia de que a música é a arma que se usa no palco não é exclusiva desta notícia. O DJ Fedde Le Grand (2019) expressou algo semelhante durante uma entrevista, afirmando: "You're gonna need your own weapons in your DJ set". Por armas próprias, ele refere-se à música original que combina com as obras de outros artistas durante a apresentação de *DJ sets*. A conexão entre a música e a metáfora bélica é um tema que exploro nesta seção.

<sup>185</sup> A relação entre a habilidade do músico e a narrativa do herói tem ligações ao discurso do talento que Andrew Goodwin (1992, 106) documentou nos vídeos musicais da MTV: "Another device (often used in promotional videos) is to underscore an incipient stardom so that it will snowball (working on the theory that pop fans and media gatekeepers are attracted to success), or to create the appearance that emerging artists are more successful than they are in actuality". Nestes casos, o que importa não é o sucesso alcançado, mas sim a apresentação engenhosa de ficções que simulam esse triunfo.



a narrative there. [...] The [music] video is not about being weak, of course you can become popular like that, mocking yourself, but a lot of artists will put themselves as a hero. It's a choice for DJs too (Kennis 2022).

Na entrevista com Kennis, o seu testemunho fez-me levantar a hipótese<sup>186</sup> de que os percursos e as dinâmicas socioprofissionais destes DJs eram referenciais que serviam de inspiração aos produtores que representam os heróis nos vídeos. Ao mesmo tempo estabeleci outra relação, se como o trabalho de Andrew Goodwin (1992, 115) havia documentado os vídeos musicais são sistematicamente baseados no compromisso entre o drama (o conteúdo ficcionado) e aspetos documentais (que o autor adverte serem por vezes dados biográficos dos artistas), então, são formatos úteis para compreender esta narrativa do herói.

Considero ter sido sedutor para esta empresa o facto da figura do super-herói, ao longo do século XXI, ter-se tornado uma fonte de sucesso comercial para muitas indústrias audiovisuais, como foi o cinema (McSweeney 2020, 31).<sup>187</sup> Apesar das habilidades sobre-humanas que caracterizam esta figura nem sempre serem o resultado de uma mediação tecnológica, a verdade é que existe um número considerável de cinematografia que o faz desde a segunda metade do século XX. Como o atesta Sue Short (2005, 24), os ciborgues heróis e vilões funcionavam (há exceções) numa antinomia onde os primeiros criavam uma identificação com a audiência e os segundos representavam a visão que os produtores tinham sobre potenciais ameaças da tecnologia nas sociedades. Portanto, há que perceber se, nos vídeos musicais da Spinnin', o herói ciborgue (no sentido daquele que explora o tópico da relação humano-máquina) é uma figura através da qual determinados marcadores dos DJs e das suas tecnologias são representados.

O herói ciborgue é uma figura cultural que pode assumir múltiplos tratamentos, pelo que irei concentrar-me naqueles que se aproximam de dois aspetos que têm vindo a ser elencados por estudos académicos dedicados à atividade do DJ: a tecnologia e o

---

<sup>186</sup> A hipótese de considerar a figura do DJ-ciborgue como uma expressão consolidada a partir de 2012 está relacionada com outros produtos culturais. No Universo Cinematográfico da Marvel, o filme e personagem Iron Man é um ciborgue que marcou o início desse período. Em 2012, o filme *The Avengers* também se destaca como um dos maiores sucessos cinematográficos com super-heróis. O repertório em estudo partilha o mesmo contexto histórico que essa cultura de entretenimento, principalmente com o *mainstream* centrado nos Estados Unidos da América, e que agora é um género em expansão por outros territórios.

<sup>187</sup> O super-herói não é uma figura recente e, a nível comercial, a sua representatividade era intensa na primeira metade do século XX. Os ciborgues de carácter heroico foram aparecendo ao longo da segunda metade, primeiro na banda desenhada da Marvel e da DC (esta última apresenta um herói afroamericano de nome Cyborg em 1980), e só na década de 1980 é que formam uma convenção no cinema norte-americano.

militarismo. Mark Katz (2004) pontuou a importância fundamental do manuseio das tecnologias para a definição do DJ enquanto profissão diferenciada,<sup>188</sup> aspecto retomado pelo musicólogo Mark J. Butler (2014) num estudo com trabalho de campo sobre a prática de produção e improvisação dos DJs. O investigador concluiu que a mediação tecnológica era não só central, como determinante para o modo como os artistas situavam a sua profissão numa série de dicotomias: “prerecorded/live, work/performance, static/dynamic, material/ immaterial, permanent/ephemeral, technological/human” (ibid., 230). Qualquer um dos pares é descrito por Butler como interconectado, porém, é o último que me interessa porque a sua união remete para um processo *ciborgueano*.

O produtor e membro do grupo Bassjackers, Ralph van Hilst, concebeu em 2019 com o cineasta Tom van den Berg o enredo para dois vídeos musicais com narrativa transmedia: “Limitless” (2019, 2:48) e “Primal” (2019, 2:21).<sup>189</sup> “Limitless” é uma faixa em eletrohouse feita em colaboração com o duo Jaxx & Vega, dos alemães Marvin Chilla e Janis Rothenburger, que desde 2014 têm-se especializado em diferentes subgêneros de house (como o big room). Este é um caso onde os dois grupos de DJs cooperaram para produzir música em que ambos sentem-se confortáveis, contudo, para “Primal” Bassjackers experimentaram um género musical que lhes é incomum: o hardstyle. O género de andamento rápido, dinâmico e focado no uso harmónico de bombos eletrónicos é a especialidade do holandês Dr Phunk, que compõe e faz remixes neste âmbito desde os seus 16 anos e colaborou com Bassjackers na faixa “Primal”.

“Limitless” e “Primal” são vídeos repletos de referências aos músicos da Spinnin’ e aos trabalhos artísticos de Bassjackers. A ação ocorre no futuro distópico onde o grupo de rebeldes The Unplugged (título de uma faixa de Bassjackers) procura uma cassete de áudio, indicada na narrativa como lendária. O objeto contém a faixa “The Biggest”, que é o título do álbum do grupo Bassjackers a que a música pertence, e a narrativa indica que

---

<sup>188</sup> Não adoto uma perspetiva de genderização da tecnologia como o fizeram Anna Gavanis e Rosa Reitsamer (2013, 54) para estudar a prática do *DJing*. Apesar do número cada vez mais elevado de mulheres que exercem a profissão de DJ, ainda existe uma desigualdade de género verificada na diminuta presença destas artistas no catálogo da Spinnin’. Porém, se os meus dados corroboram as conclusões das autoras ao nível do número de participantes neste contexto, nas representações vídeo-musicais encontro poucas distinções entre as *performatividades* masculinas e femininas do ciborgue. Por exemplo, no vídeo “Revolution” (2013, 4:05) as duas DJs do duo NERVO são apresentadas de forma similar aos músicos com quem colaboram, R3hab e Ummet Ozcan - ainda que seja claro que elas estão no centro da ação pois aparecem durante mais tempo e têm planos centrados exclusivamente nelas. No interior de uma narrativa distópica, são quatro protagonistas rebeldes que usam as tecnologias sonoras para combater os hologramas adversários. Vídeo acessível em: <https://youtu.be/TWwIztjs29Y>.

<sup>189</sup> Os vídeos estão acessíveis através das hiperligações: <https://youtu.be/86jOB7SOPTc>; <https://youtu.be/-dQ1CWuByiU>.

é a única música capaz de neutralizar as frequências sonoras<sup>190</sup> que a organização The Accountants transmite para controlar a humanidade.

Sete músicos da Spinnin' contracenam ou aparecem em fotografias ao longo dos dois vídeos, desempenhando papéis específicos. Marlon Flohr é o operador de computador, responsável por conceber o plano e treinar The Chosen One que é protagonizado pelo artista marcial Niels Tuhumury. Ralph van Hilst, colega de Marlon no grupo Bassjackers, é o pirata informático que decifra e transmite o código da cassete. Jaxx & Vega têm um papel na história, sendo Jaxx quem tem um papel menor porque foi morto em combate antes dos eventos da narrativa. Vega é enviado com The Chosen One para recuperar a cassete e é quem regressa com o objeto, entregando-o a Ralph. Dr. Phunk é o rebelde que descobriu a cassete no território inimigo, comunica a sua localização ao grupo e depois regressa com Vega à base. Além disso, o produtor filipino da Spinnin, Laidback Luke, tem uma participação especial, assim como o DJ holandês Siem Henskens, que faz parte do trio REEZ e também aparece em fotografias indicando que foram mortos em combate.<sup>191</sup>

A cassete constrói um discurso de valorização da habilidade musical de Bassjackers pois representa o seu álbum, *The Biggest*, como a obra que irá salvar a humanidade (é uma tecnologia analógica inserida numa narrativa futurista, aspeto que retomo na secção 7.1). Não é por acaso que o personagem The Chosen One acaba por não ser o principal protagonista dos vídeos, pois é capturado no primeiro e regressa no segundo como inimigo, após ceder à hipnose das frequências sonoras transmitidas pelos antagonistas. É Ralph, escritor da narrativa e o principal compositor de Bassjackers quem salva a humanidade, quando é representado como um tecno-herói apto a utilizar as ferramentas tecnológicas essenciais para ultrapassar as adversidades.

O que reforça este discurso do herói ciborgue é a categoria militar que existe desde cedo nos audiovisuais norte-americanos e recebe destaque na viragem para o século XXI (cf. Malhado 2019; Short 2005).<sup>192</sup> Neles, os termos ciborgue e soldado são muitas vezes tratados como sinónimos, um discurso que, como Donna Haraway (1985) e outros autores

---

<sup>190</sup> Nesta dicotomia, há um contraste entre o poder benigno de uma música nomeada ("The Biggest") e o poder maligno presente naquelas que afetam e controlam a humanidade. Nota-se uma clara sobrevalorização do primeiro em relação ao segundo. Como resultado, constrói-se um discurso que legitima a qualidade do duo Bassjackers, autores da música.

<sup>191</sup> Uma dessas fotografias é do realizador que é apresentado com o nome Tom.

<sup>192</sup> A ficção audiovisual ciberpunk é um subgénero de ficção científica dedicado às narrativas distópicas que representam tecnologias digitais responsáveis pela luta de classes entre corporações e grupos rebeldes.

têm apontado (Dinello 2006, 117-119; Thweatt-Bates 2012, 38), remonta ao surgimento da cibernética (cerca de 1940s) enquanto disciplina que desde cedo procurou refletir sobre as máquinas capazes de comunicar, controlar ou desempenhar papéis no armamento militar. Encontrei um exemplo deste discurso no vídeo do realizador colombiano Tatch Taboada idealizado para a música “Billionaire” (2018, 3:11) do DJ e produtor britânico Christopher Simon Knight, que apresenta-se com a persona Kryder desde 2011.<sup>193</sup> Existe, nesta obra, um elo concebido audiovisualmente entre capitalismo,<sup>194</sup> militarismo e ciborgues devido ao discurso proposto pelo personagem Banker com tubos, engrenagens e placas metálicas na cabeça.<sup>195</sup> Ele é o bilionário e ciborgue exaltado lírica e ironicamente pelo cantor Sam Martin através das palavras “Long live the billionaire”.<sup>196</sup>

Soldier é a designação de duas figuras nazistas caracterizadas pelos adereços da boina, máscara de gás e armas de fogo que sugerem as operações de extermínio e asfixia na segunda guerra mundial. As figuras são desumanizadas pelo enredo do vídeo porque são instrumentos capitalistas ditados pela letra: “Soldier on the road/ Did they promise you gold? / Do you think that you’re aiming that gun that you hold?”. Desse modo, o bilionário que já por si é figurado com um corpo tecnologizado, vê a sua conotação de ciborgue reforçada pelo controlo remoto que exerce nos soldados através do seu dinheiro, e assim ajuda a definir (nesta narrativa) o rumo da guerra e da paz.

---

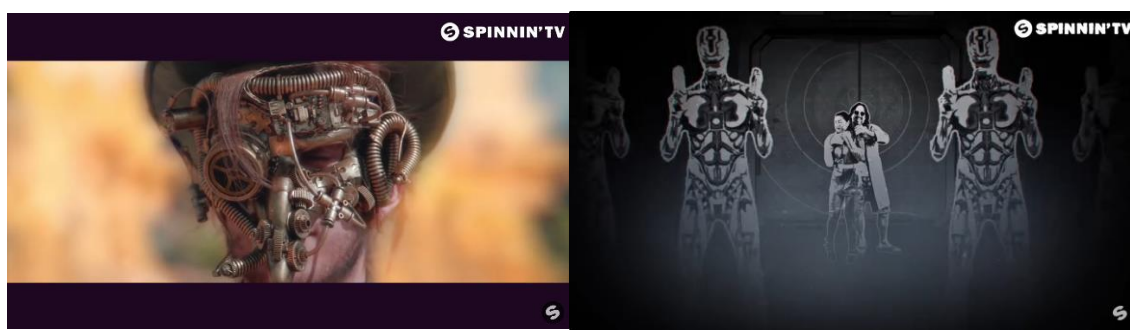
<sup>193</sup> Vídeo acessível em: <https://youtu.be/SBKMVUnEYVc?si>.

<sup>194</sup> Este vídeo tem características ligadas ao género musical vaporwave: a sobreposição maximalista e quase aleatória de referências a bens simbólicos; as obras de arte, em particular o busto de uma estátua greco-romana; a paleta de cores rosa, roxo e azul; os ícones ligados ao capitalismo, como o dinheiro.

<sup>195</sup> O personagem também tem tentáculos em lugar dos braços o que podia, em teoria, ser uma figura expressiva do pensamento tentacular que Donna Haraway (2013) usa para definir o “chthuluscene” que sucede ao capitalismo. Apesar de, em termos visuais, os seus apêndices móveis o aproximarem do imaginário da autora e da entidade cósmica criada pelo escritor H. P. Lovecraft, o *chthulu* é usado no vídeo para representar negativamente a burguesia, o capital económico e o seu impacto no militarismo que incita a guerra.

<sup>196</sup> Banqueiro, bilionário e até a designação contabilista (do vídeo “Limitless” de Bassjacksers) são aproximações ao universo capitalista que podem sugerir, inclusive, uma motivação para criticar ou referir aspetos económicos e de lucro associados às indústrias da música.

Imagem 10: capturas de ecrã dos antagonistas ciborgues nos vídeos musicais “Billionaire” e “Winner”



Um último aspeto sobre o qual quero refletir é a narrativa de que os exercícios simbólicos de poder afetos à autoridade do DJ na pista de dança (referida na secção 4.2) se expressam com uma representação audiovisual militar. Shane Muller (cineasta holandês fez o vídeo de Bassjackers com base no videojogo *Destiny*) produziu “Winner” em 2015 para Quintino. “Winner” é uma música electrohouse com uma qualidade programática devido à sua estrutura dividida entre secções calmas, de poucas camadas e sem marcação rítmica, e outras conduzidas pela pulsação quaternária vincada que acompanha a melodia intensa e abrasiva.

O enredo segue as aventuras de um herói numa linha de ações que se inicia enquanto ouvinte no seu quarto. Ao adormecer, sonha que é um guerreiro que atravessa diferentes períodos da história, desde o pré-histórico ao futuro onde combate robôs e um vilão ciborgue no espaço, culminando no seu regresso ao planeta terra para assistir ao festival de Quintino – e fica por explicar se foi realidade ou manifestação onírica.<sup>197</sup> O vídeo aproveita a organização dos materiais para produzir uma narrativa cinematográfica devidamente sincronizada com o desenvolvimento musical. Um momento marcante é o crescendo de intensidade melódica que acompanha o ascender da nave espacial em forma de Q (de Quintino, e cujo volante é um disco vinil) seguido de uma pausa que, com o desaparecimento gradual da imagem, assinala a entrada triunfante do protagonista que pontapeia e destrói o vidro. Quintino não é o ator do vídeo, ainda assim a notícia que anuncia o lançamento de EP *Go Harder Ep* em 2016, onde se inclui esta música, faz questão de sublinhar que ele é um herói do *mainstage*: “It’s the mainstage hero displaying

<sup>197</sup> O estilo da representação audiovisual é ilustrativo da opinião que o responsável pelo planeamento mercadológico da Spinnin’ tem sobre um tipo de imagética que considera ser comum à música eletrónica de dança: “I think there’s a natural connection between EDM and science-fiction. If you look at the early electronic music it’s almost very... plastic, dreamy, fantasies of other worlds, that really comes with the experience of electronic music and dance floors and altered states” (Kenniss 2022). O estado alterado é aqui apresentado pelo sonho para onde a música transporta o ouvinte.

what he's capable of, and it's turned into an impressive trip" (Spinnin Records News 2016a).<sup>198</sup>

Há nesta obra a organização de um campo semântico onde a passagem vocal que exclama "Go, Hands up in the air for the Bass" adquire duplo sentido: por um lado, é uma expressão que pode servir ao festival e à pista de dança para incitar o público ao movimento; mas, por outro lado, devido à narrativa audiovisual onde o protagonista utiliza uma pistola para enfrentar os robôs e o ciborgue, é também a expressão "mãos ao ar" proferida pelas forças armadas no exercício da sua profissão. Neste caso, o vídeo musical explora um simbolismo identificado por Joanna Paulsson (2013, 269-270) em outros contextos de música eletrônica de dança, segundo o qual existe uma "rhetoric of 'combat and domination'" e um gesto de "turning the dancefloor into a symbolic battlefield". Portanto, esta narrativa tem a função de contribuir para a popularidade de Quintino ao demonstrar audiovisualmente as suas capacidades técnicas e artísticas. Pelo menos assim o deseja a Spinnin', como podemos ler na descrição que fornecem ao vídeo no YouTube: "The addictive bigroom chords and heavy drop get somewhat of an offset with some future house beats, making this another bomb that takes Quintino further into DJ stardom. Big tune!".

Para a investigadora em pós-humanismo, tecnologia e género Jeanine Thweatt-Bates (2012), há uma expressão discursiva alternativa à militarização do ciborgue quando a musculatura corporal dos guerreiros é substituída pela capacidade para manusear tecnologias eletrônicas e digitais. No repertório audiovisual da Spinnin', o guerreiro com capacidades físicas é incomum, e quando existe não é interpretado pelos músicos: neste vídeo de Quintino o ator principal tem um corpo tonificado, aparece em tronco nu e luta artes marciais; o mesmo acontecia com o protagonista de "Limitless" e depois vilão em "Primal". Ter os próprios músicos a atuar no papel principal dos seus vídeos pode ter numerosos motivos: um desejo dos próprios, uma imposição da editora que quer estabelecer uma associação direta entre produtos e artistas, por limitações orçamentais ou nos recursos humanos que impossibilitam a contratação de atores profissionais. Mas mais importante do que isso, serve para construir um discurso próximo do que Paulsson (2013,

---

<sup>198</sup> No vídeo musical "Winner", pertencente ao mesmo EP, representa-se o discurso do herói dos palcos. O personagem principal está no seu quarto a ouvir música e adormece. Durante um sonho, viaja para uma época pré-histórica, enfrenta um tiranossauro-Rex e outros animais. Em seguida, vagueia para o espaço onde enfrenta andróides dentro de uma nave espacial para salvar uma mulher. No desfecho da narrativa, o vídeo apresenta um pouco de um concerto ao ar livre, semelhante aos festivais, onde Quintino apresenta-se para uma plateia. Vídeo acessível em: <https://youtu.be/1Q3tzbY4H6w?si>.

278) mencionava, que “placing the DJ in the powerful position of a commander [...] is an effective way of highlighting not only the gatekeeper function of the DJ, but also the hierarchies within club culture”.<sup>199</sup>

As conclusões a retirar deste repertório é que as representações onde o DJ é associado ao ciborgue militar ou ao especialista em tecnologias musicais, têm, por vezes, a função de coproduzir discursos onde a habilidade, competitividade e popularidade são qualidades que refletem o ambiente profissional em que os músicos estão inseridos. Esta rede de produtos ajudou-me, assim, a perceber de onde vêm algumas das motivações para as representações dos ciborgues produzidos neste contexto. A afirmação de Fedde le Grand (2019), músico holandês que colaborou com diversos artistas mencionados neste capítulo (os produtores Sander van Doorn e Dannic, ou a cantora Ida Corr) sintetiza este discurso bélico associado à atividade do DJ: “There are two reasons to make music for me. One is to do just things you actually like and just ideas that come up in your head, and get them out on paper, sort of speak. And the other thing is just, you know, you kind of need your own weapons in your DJ sets”.

David Hesmondhalgh (1998) mostrava-se cético relativamente ao futuro que o setor independente da música eletrónica de dança<sup>200</sup> teria se adotasse um sistema de estrelato como o que havia no rock. Entre as suas (válidas) preocupações estavam os recursos económicos necessários à promoção destes artistas, porque na sua opinião levaria ao estabelecimento das editoras que, ao serem as únicas capazes de investir, dominariam o mercado. Mesmo que tal não acontecesse, os fatores de risco externos aos negócios da música eletrónica de dança dificultariam, alegava, a formação desta dinâmica de estrelato: tratando-se de estilos musicais e modas em constante mutação, profundamente dependentes dos espaços de consumo (clubes e festivais) e dos seus participantes, tornar-se-ia insuportável manter tal sistema (ibid., 247-248).

---

<sup>199</sup> Na cinematografia norte-americana, existe uma figura que Dinello (2006, 125-127) chama de “patriotic cyborg”. Este tipo de guerreiros tem orgulho em defender o seu país, um nacionalismo representado pelo ciborgue polícia do filme *Robocop*. No entanto, os personagens que estou a analisar nesta secção têm uma simbologia diferente, embora mantenham o caráter bélico e protetor. Nesses casos, há uma outra representação da desterritorialização do DJ (Hall e Zukic, 2013, 103). No contexto de sua profissão, essa desterritorialização estava associada, no caso do estudo mencionado, à apropriação que os DJs faziam das gravações musicais. Na forma narrativa desses heróis, observa-se que são colocados em espaços sem geografia definida e mesmo quando lutam fazem-no pela sobrevivência da espécie, tornando-se mais pós-humanos (Braidotti, 2013) do que cidadãos de um país específico.

<sup>200</sup> O terreno a partir do qual o autor chega a esta conclusão é, fundamentalmente, o Reino Unido.

É um cenário que não se concretizou nos Países Baixos. Se é verdade que, para fazer face às exigências do mercado, a Spinnin' Records desenvolveu táticas algo dispendiosas, como os investimentos constantes em vídeos musicais que mostram os seus produtos e músicos com uma identidade própria e atrativa, não o fez à custa de um corte com o canal comunicacional necessário com os espaços de consumo nem com os seus fãs, muito pelo contrário.

Ao aproveitar um impulso proveniente da festivalização da cultura nos Países Baixos, a Spinnin' capitalizou-o com o desenvolvimento de uma categoria comercial diretamente ligada aos festivais de música (o *mainstage*). Sob outro enfoque, usufruiu do potencial do YouTube para manter uma comunicação assídua com os seus fãs, sabendo inclusive reconhecer a importância dos videojogos para a reinvenção da noção de comunidade que há décadas é perpetuada quando se aborda a cultura da música eletrónica de dança – é o que Sarah Thornton (2013, 54) refere quando diz: “‘Liveness’ is displaced from the stage to the dancefloor, from the worship of the performer to a veneration of ‘atmosphere’ or ‘vibe’.” Discursos de horizontalidade onde músicos e públicos estão “ao mesmo nível” porque todos são jogadores, seguem paralelamente aos propostos pelo *mainstage* que constrói o DJ enquanto líder de uma hierarquia de alegado talento, e que define os “melhores” e os “piores”, define as regras da pista de dança.

As distinções entre os DJs e os seus produtos assentam numa validação que no sentido aplicado por Pierre Bourdieu (1993) é característica do campo de produção cultural em que estão inseridos. Ao longo do argumento percebeu-se que os percursos profissionais e dinâmicas sociais entre músicos configuram uma escala gradativa que define o DJ-produtor em 3 fases: o músico de quarto (tradicionalmente tido como amador), o profissional estabelecido (com contrato duradouro na editora) e o artista popular que atua nos principais palcos dos festivais (onde alcança o sucesso comercial internacional da estrela). De facto, em contextos de música de dança o capital cultural não se converte em capital económico com a mesma facilidade que em outras áreas sociais (Thornton 2013, 27). Contudo, e como a socióloga Sarah Thornton (ibid., 28) havia destacado, em ocupações como a do DJ a acumulação de capital cultural – como adquirir competências técnicas de *DJing*, a exploração e os conhecimentos adquiridos sobre outros géneros, estilos, paletas sonoras – pode garantir estatuto, poder e com isso mobilidade social no mercado.



Dito por outras palavras, pertencer às posições de amador, profissional e estrela implica formas de consagração que são próprias ao contexto, pois existe um sistema de troca evidente quando os DJs mais experientes ensinam, colaboram ou dão a oportunidade aos mais jovens para fazerem remixes das suas músicas, o que pode catapultar a carreira. Uma posição de privilégio no mercado é frequentemente mais favorável economicamente, recordem-se as *playlists* de *best of* que permeiam os músicos e as obras mais vendidas numa espécie de versão digital de *hall of fame* e disco de ouro.

Acresce que, esta análise ao campo de produção musical permitiu constatar que os vídeos musicais promovem e cooperam na venda de mercadorias, e mais importante ainda, são objetos determinantes na legitimidade dos artistas. Foi através deles que se consagrou a figura do tecno-herói que é (entre outros aspetos) motivada pela perceção de que o DJ pertence a um mercado competitivo onde para ser “o melhor” necessita mostrar competências acima da média. Ser estilisticamente *avant-garde*, no sentido em que as suas criações musicais devem ser inovadoras também se cruza com o discurso de produção das suas próprias armas, as músicas que despertam nos outros (seus pares) uma vontade de querer usá-las nos seus DJ *sets*. O momento na carreira de Curbi em que saiu do estágio de amador para o de profissional recebeu um tratamento videográfico que refletia estilisticamente essa transformação: o pequeno astronauta era, agora, capaz de derrotar os seus inimigos, subir de nível e afirmar-se como um ciborgue forte e guerreiro, num equivalente narrativo à sua trajetória profissional.

O vídeo musical pode ser, então, um mecanismo de distinção quando produz capital simbólico que reflete e contribuiu diretamente para o capital cultural que o músico vai adquirindo. Dito por outras palavras, as narrativas ciborgues coproduzem o reconhecimento e o prestígio do artista. Verifica-se neste contexto o que Sarah Thornton (2013, 30) documentou em circuitos de música eletrónica de dança no Reino Unido, que o capital simbólico pertence a uma “[...] network crucial to the definition and distribution of cultural knowledge”. Em suma, as representações de tecno-heróis, líderes festivaleiros e vídeo-jogadores são marcadores de distinção cultural no circuito comercial e artístico promovido pela editora de música eletrónica de dança Spinnin’ Records.

## **5 Autonomia e heteronomia enquanto padrões de consumo: usar, perceber e alterar vídeos musicais no YouTube**

Neste capítulo analiso o consumo de vídeos musicais, nomeadamente como um grupo de utilizadores do YouTube usa, percebe e altera os seus materiais musicais, visuais e textuais. Tenho como principais objetivos perceber o que comentam e porquê, que dinâmicas sociais produzem e que conteúdos despertam a sua atenção. O capítulo pretende destacar duas posturas que afetam a interpretação dos ciborgues nestes audiovisuais: a autónoma que é realizada por utentes que apreciam os objetos de forma independente, por vezes mais imediata, e que interpretam o seu sentido de forma literal sem recorrer a outros elementos para os apreciar e avaliar; a heterónoma que decorre de uma interpretação multifacetada que mobiliza e estabelece uma rede de relações entre um vídeo e aspetos que vão muito para além deste: repertórios, géneros, indústrias da música, outros audiovisuais e contextos sociais.

Do Grupo A, que faz parte da amostra, escolhi os sete canais do YouTube com maior projeção e envolvimento internacional. Essa seleção baseou-se em critérios como o número elevado de visualizações e gostos, quando comparados com os outros vídeos analisados nesta dissertação. Além disso, esses canais destacam-se também por terem mais comentários publicados, os quais serão objeto de análise e discussão. Entre os grupos e artistas encontram-se três naturais da França e quatro do Reino Unido: David Guetta (1980s-), Daft Punk (1993-2021), Perturbator (2012-), Jamiroquai (1992-), Squarepusher (1993-), Muse (1994-), The Chemical Brothers (1995-). Enquanto objetos musicais ricos em dados (cf. Cook e Clarke 2004, 4) sobre a sua receção, permitir-me-ão perceber algumas especificidades do consumo individual e dos padrões feitos em comunidade. A esse respeito, estruturei o capítulo nas quatro dimensões que considere mais pertinentes: os elementos audiovisuais que captam a atenção dos espetadores e são por eles alvo de interpretação e escrutínio (secção 1); as demonstrações e debates em torno do gosto individual, coletivo e das implicações que ser fã de um artista tem para a interpretação de um vídeo musical (secção 2); as atividades de *fandom* que criam ficções (narrativas baseadas nos conteúdos) a partir dos ciborgues (secção 3); as práticas videográficas que modificam a velocidade de reprodução ou substituem a música por outra (secção 4).

## 5.1 O artista, a narrativa, a sonoplastia: o que capta a atenção dos utilizadores

O perfil dos consumidores de vídeos musicais no YouTube é diversificado. Encontramos indivíduos que lidam com o objeto de forma acidental (quando o encontram na internet), outros movidos por curiosidade, e os fãs assíduos que seguem fielmente a carreira de um artista, entre outros. Independentemente dos motivos e situações, quando um indivíduo entra em contacto com um objeto cultural que lhe causa um forte impacto emocional – o momento que Henry Jenkins (2007, 29) chama de “wow climax” –, uma das reações é querer partilhar a sua experiência com pessoas que lhe são próximas. Ter prazer em comentar<sup>201</sup> e ler as opiniões dos que publicam no YouTube faz parte desse fenómeno de partilha e vínculo social. Muitos utentes do YouTube têm a consciência de que a secção de comentários é um complemento à experiência audiovisual ou até uma modalidade de consumo por si só. A esse respeito, cito dois comentários publicados no canal de YouTube da banda francesa Daft Punk: “welcome to the comment section so you can distract yourself from actually watching” (Leo Romero, 11 agosto, 2020); “Who’s reading the comments instead of watching the video?” (ChefSky, 19 setembro, 2020).

A secção de comentários deste e de outros canais faz do YouTube uma plataforma de socialização em diferido. Os consumidores ao escreverem diretamente para os seus pares produzem um sentimento comunitário que é fortalecido pela partilha de informações, a troca de ideias e a construção de conhecimento. Semelhante ao que Henry Jenkins (2006, 27) mostra ser a “collective intelligence” das comunidades virtuais, é a capacidade de unir esforços para produzir e aplicar saberes direcionados para os objetos culturais. Os saberes que os agentes trazem para a experiência ou que coproduzem com os outros participantes estão, nesta dissertação, inscritos no conceito de literacia – que pode ser musical, audiovisual, tecnológica e do ciborgue. Nesta secção analiso quatro elementos que são interpretados pelos consumidores e enuncio as competências

---

<sup>201</sup> No Grupo A da amostra, a escrita de comentários tem como língua predominante o inglês, esta aparece em praticamente todos os casos. Existem outras línguas que são utilizadas e que normalmente coincidem com a origem geográfica dos músicos. Os casos onde a maioria dos comentários encontra-se na língua materna dos artistas são o português (Júlio Resende e Blasted Mechanism), o espanhol (Ojete Calor e The Bronson), o italiano (Gabry Ponte, Claver Gold e The Cyborgs), o alemão (Blümchen) e o russo (DJ M.E.G., Roma Kenga e Katya Chekhova). Os franceses Daft Punk e David Guetta representam uma exceção visto que a maioria dos comentários encontram-se em inglês, justificado pela popularidade internacional que já possuíam quando os vídeos foram publicados no YouTube.

mobilizadas nestes processos: o artista (fazem elações sobre a sua carreira a partir do vídeo); o repertório (tentam perceber uma identidade estabelecendo relações entre diferentes conteúdos musicais audiovisuais), o vídeo (debatem se o tema e a sonoplastia são adequados à música e ao estilo dos artistas).

“Turn Me On” (2012, 3:31) é uma música em eletrohouse que pertence ao álbum *Nothing but the Beat* lançado pelo DJ francês David Guetta. Foi composta pelo produtor numa colaboração com Giorgio Tuinfort, Ester Dean, a principal responsável pela composição vocal, e a interprete norte-americana Nicki Minaj que também criou o segmento em rap. O vídeo<sup>202</sup> foi realizado pelo estadunidense Sanji Senaka e tem como enredo um cientista protagonizado por Guetta, que cria uma androide perfeita no seu laboratório. Quando esta ciborgue, interpretada por Minaj, sai para as ruas de uma cidade no período vitoriano provoca inveja noutras manequins vivas que desejam ser igualmente belas.

Nos comentários analisados há três aspetos que os utentes dizem estar a ser representados no vídeo: o corpo de Nicki Minaj; as artistas que nas indústrias da música norte-americanas copiam o seu estilo para assim atingir o seu grau de sucesso internacional; e a capacidade técnica da cantora. Como o comunicólogo Fabrício Silveira (2019, 139) argumenta, Nicki Minaj usa frequentemente o seu corpo para aderir e transgredir estereótipos de género. Apesar de não ser um vídeo produzido por Minaj é uma perspetiva que pode ser aplicada à androide no vídeo pois apesar de ser um objeto que representa normas e ideais de beleza, enquanto figura ciborgue ela possui agência (cf. Melzer 2006, 186). Não obstante, muitos utilizadores usam a personagem como instrumento para avaliar negativamente o corpo da artista, como o ilustra o comentário: “funny how close to reality this video is, showing minaj as a plastic doll. Almost intentional I would say” (Babis Patatoukos, 23 junho, 2019).

Desse modo, as analogias estabelecidas entre o corpo de Minaj e uma boneca de plástico constroem uma leitura depreciativa. Esta aceção reguladora torna o vídeo musical numa tecnologia social que atribui sentido à artista e neste caso fá-lo diretamente às transformações corporais que fez ao longo dos anos. As leituras deste vídeo musical podem ser feitas em relação às indústrias da música onde este se insere, é o que o próximo comentário sugere: “I swear this video is accurate asf. This shows how everybody trying

---

<sup>202</sup> Acessível em: <https://youtu.be/YVw7eJ0vGfM>.

to copy her throughout her career. But its so fitting especially since recently” (Khia Sweet, 17 dezembro, 2019). Esta comentadora não é a única a abordar o assunto, ao longo dos anos os utilizadores têm regressado a este espaço de comentários para utilizar a narrativa para estabelecer comparações entre Minaj e a rapper Cardi B que só inicia a sua carreira em 2015 e adquire notoriedade dois anos depois.

Embora desconheça qualquer intenção por parte do realizador de alinhar a narrativa do vídeo com a carreira de Nicki Minaj, as androides presentes no vídeo permitiram que os consumidores estabelecessem uma hierarquia entre a suposta originalidade da cantora e outras artistas (como a mencionada Cardi B), que alegadamente a estão a imitar. Certas características narrativas fortalecem esta interpretação, especialmente quando consideramos que a androide protagonizada por Minaj possui uma aparência, movimentos e expressões absolutamente humanizados. Ao contrário, as manequins adotam um estilo padronizado, inumano, pois utilizam máscaras com rostos uniformes e inexpressivos.

Beleza e aparência não são faculdades exclusivas deste vídeo musical, são inclusive aspetos que marcam a carreira das artistas nas indústrias da música popular norte-americana. Como a comunicóloga Kristin J. Lieb (2018, 21) reporta no seu estudo realizado com dados provenientes de profissionais do meio, “female pop stars are held to rigid standards of appearance and beauty that box them into a small number of highly patterned types. For most, these types ring synthetic but unavoidable.” O que é particular neste vídeo é que a qualidade “sintética” adquire um carácter desprestigiante quando é lida pelos consumidores através de uma representação ciborgue.

Os consumidores podem utilizar os conteúdos audiovisuais e, neste caso, a dita propriedade sintética dos personagens, para inventar anedotas sobre os artistas. No momento 0:52, Minaj canta um melisma (do termo “oh”) iniciado numa nota aguda que desce pela escala com um timbre modificado em pós-produção, e que constrói a transição do verso para o refrão. O vídeo atribui significado a esta passagem sincronizando-a com a cena em que o cientista insere uma chave na garganta da personagem e gira-a como se, ao dar à corda, estivesse a afinar a sua voz. Um utente escreve que, “0:52 she probably lost her voice after hitting those high notes” (A YouTube Channel with no name, 5 setembro, 2018). A artista estabeleceu-se como vocalista de rap e, pouco depois de lançar esta música, abandonou o estilo melódico mais *cantabile*. Por conseguinte, a piada foi

construída com base no conhecimento que o consumidor tinha do percurso artístico de Minaj.

Os testemunhos tratados devem ser lidos como interpretações livres que, mais do que isso, mostram-nos como os personagens robóticos e as encenações em que se inserem podem ser interpretados pelos consumidores como representativos dos artistas ou de ocorrências que conhecem das indústrias da música. Como vinquei no capítulo 4 e é igualmente o caso em “Turn Me On”, muitos vídeos musicais feitos para artistas europeus são objetos isolados concebidos sob a alçada de um realizador contratado para um único projeto. Contudo, há numerosos consumidores para quem os vídeos musicais não são objetos apreendidos de forma isolada, antes, têm a expectativa de que pertencem ou deveriam fazer parte de um repertório mais alargado que partilha características.

Exemplificando, os utilizadores com literacia audiovisual têm a sensação de que há traços comuns entre este vídeo e outros de David Guetta. Uma utente que é dessa opinião tenta perceber porquê e para isso dirige-se à comunidade do YouTube pedindo que lhe expliquem o significado do vídeo (Michelle Schram B., 2 julho, 2020). Um utilizador responde: “@Michelle Schram B. this is a trilogy. Turn me on is David creating his best artwork and she then run away. The hey mama video is David looking for Nicki everywhere and only seeing her in his head. The light my body up is David finally finding Nicki” (Cskk JSNDN, 14 julho, 2020). Não encontro indícios de que exista uma história contínua,<sup>203</sup> mas “Turn Me On” (2011), “Hey Mama” (2015) e “Light My Body Up” (2017) são colaborações entre os dois músicos que, aliás, atuam em todos os vídeos.

Apesar de ser incomum nos músicos em estudo a presença de grupos de vídeos musicais com narrativas que os ligam, existem exceções. O coletivo Dom&Nic composto pelos cineastas britânicos Nick Goffey e Dominic Hawley tem desenvolvido uma série de vídeos musicais para os músicos Ed Simons e Tom Rowlands, que desde a década de 1980 apresentam-se como o duo eletrónico The Chemical Brothers. A respeito de “Free Yourself” (2018, 6:32),<sup>204</sup> é um projeto concebido na Framestore que é uma das maiores empresas de animação e criação de imagens geradas por computador sediada no Reino Unido.

---

<sup>203</sup> Os factos que me levam a concluir isso são: as narrativas são distintas; há uma longa distância temporal que separa os vídeos; são de realizadores diferentes (Sanji fez “Turn Me On”; Hannah Lux Davis “Hey Mama”; Benny Boom “Light My Body Up”).

<sup>204</sup> Acessível em: [https://youtu.be/7wzR\\_BVFsUU](https://youtu.be/7wzR_BVFsUU).

“Free Yourself” apresenta um grupo de manifestantes que no exterior de uma fábrica protesta contra os andróides que substituem os seus postos de trabalho, enquanto no interior de um armazém essas máquinas cantam pelo direito à sua liberdade para dançar. Um consumidor (Richard, 14 novembro, 2018) menciona a similaridade temática entre a obra e “Hey Boy Hey Girl” (1999, 3:38),<sup>205</sup> pois este último representa um grupo de esqueletos que dançam descontroladamente. Aliás, encontramos inclusive uma cena com um enquadramento idêntico no plano que foca um solo de *breakdance* numa roda de dançarinos.

Outro comentador (Super Proper, 20, novembro, 2018) nota que “Free Yourself” e “Believe” (2005, 4:22)<sup>206</sup> têm como protagonista um segurança fabril, e acredita que nos dois o ator principal é o mesmo. São atores distintos, mas a comparação é pertinente porque o espaço cenográfico e a sucessão de acontecimentos são idênticas: uma fábrica, as máquinas adquirem vida, perseguem o segurança e, no final, os robôs não agredem os humanos e preferem dançar nas ruas.

Como sublinhei no capítulo 4, mesmo que as equipas de produção audiovisual mudem, há casos onde os novos vídeos musicais de um artista mantêm um grau de continuidade estilística, foi o que verifiquei com Jamiroquai. Banda britânica de funk e jazz, liderada pelo vocalista Jay Kay, ocasionalmente representa na sua música temas com andróides e realidades virtuais (foi o caso da música de 1996 “Virtual Insanity”). O caso em estudo é “Automaton” (2017, 5:01), uma obra que foi recebida por muitos ouvintes que comentaram no YouTube como demasiado distante estilística e tematicamente do que consideram ser a sua identidade funk e jazzística. O vídeo foi realizado por Charlie Lightening na sua empresa audiovisual Lightening Films, com sede no Reino Unido, e foca-se nas ações de um autómato – um tipo de andróide – que chega ao planeta terra numa nave espacial e depois vagueia por tuneis do metro, espaços urbanos, vai a uma praia e é visto a ser reprogramado por um cientista.

Um consumidor confessa a sua surpresa ao descobrir que “I just realized there are some references to stuff from Jamiroquai’s other music videos, like parts of the rover seen in ‘Runaway’. Are there others?” (Toilet Thief, 27 janeiro, 2017).<sup>207</sup> “Runaway” (2006, 3:43) foi um vídeo de 2006 produzido por outros realizadores (James Hackett e o vocalista

---

<sup>205</sup> Acessível em: <https://youtu.be/tpKCqp9CALQ>.

<sup>206</sup> Acessível em: <https://youtu.be/7f2wg1pqQDs>.

<sup>207</sup> Acessível em: <https://youtu.be/rmlmOk4ubcU>.

da banda Jay Kay) e estou certo de que o veículo de exploração lunar apresentado em “Automaton” não é o mesmo. Não obstante, é um elemento que ajuda a estabelecer uma continuidade estética entre vídeos, como também acontece nos chapéus que caracterizam a imagem de marca de Jay Kay em palco: “The moment when he founds his old hat on the beach makes me so emotive!!” (Greg Thomas, 27 janeiro, 2017).

A propósito, os saberes adquiridos sobre géneros musicais, artistas e repertórios formulam expectativas sobre o que esperar de um vídeo. Veja-se um utente que tenta justificar a pertinência da figura do autómato:

The song is called Automaton. Which is defined as: a moving mechanical device made in imitation of a human being. You can hear in the lyrics what he’s explaining. Then in the chorus we are introduced to a more FUNKY sound as he returns back to being a man. He even says in the lyrics I’m back to where I belong. That’s why it sounds like two separate songs. The more I listen, the more I get it! (Shaine MacDonald, 28 janeiro, 2017).

Parte do testemunho é uma resposta aos utilizadores que mencionam ter a sensação de que a música é constituída por dois fragmentos desconexos. Na sua forma de verso e refrão (ABA’CB’’) estilisticamente próximo da disco (a melodia era executada nos sintetizadores) há, de facto, uma secção C contrastante onde a eletrónica de dança é substituída pelo funk numa síncopa de guitarra elétrica que acompanha a vocalidade rap. A aceção de autómato que o consumidor citado apresenta é ilustrativa do tópico do ciborgue. Nesta interpretação há uma perceção de que a humanidade e não-humanidade são representadas pelas sonoridades do funk e da eletrónica, respetivamente, algo que é reforçado pelo vídeo. O segmento C (de funk) é o único em que o protagonista, que gesticula como um autómato em toda a obra, dança de forma fluída e dinâmica, ou seja, apresenta-se mais humano do que robótico.

Quero regressar à ideia de que as experiências com o estilo eletrónico de dança na música “Automaton” não vão ao encontro das expectativas que alguns ouvintes tinham concebido. Valter Kabas é um músico com perfil no YouTube e que manifestou o seu desagrado com a sonoridade desta obra. Enquanto consumidor, Kabas justificou a sua opinião fazendo uma referência à banda Daft Punk, para deixar claro que era apreciador de música com um recurso extensivo de timbres eletrónicos:

Sincerely, this song is good for the clip, it’s ok, but even for a daft punk fan, it sounds too electronic to me. I respect if Jamiroquai is experiencing new styles with each album, cool, But I hope the other tracks are more “organic”, and funky. I really miss the old school Jamiroquai style (Valter Kabas, 27 janeiro, 2017).



A publicação inicia um extenso debate no YouTube com 95 respostas publicadas entre o dia 27 de janeiro de 2017 e 14 de dezembro de 2018. Ao longo de quase dois anos, os termos *organic* e *funky* que Kabas usa para adjetivar as suas preferências estilísticas vão ser subscritos pelos ouvintes que partilham da sua opinião e criticados por tantos outros que tinham posições distintas. Com um tom irónico, um utilizador responde no mesmo dia que “Yeah, because a song titled ‘Automaton’ shouldn’t sound Electronic, but more ‘Organic’?...” (societyofsin, 28 janeiro, 2017) sugerindo que o título de autómato justifica, defende, a sonoridade eletrónica.

Decorridos dois dias, Kabas volta a comentar no canal para descrever o dito carácter orgânico em música, mas agora exibindo os seus conhecimentos mais técnicos:

[...] Jamiroquai always had rich harmonies, amazing tones from the instruments, nice melodies and solid drum beats, not to mention the incredible bass lines and vocal performance, so we are not talking about repetitions, but about characteristics that have always defined this band. It’s about style and not just about doing what he’s done before. Anyway, this is just ONE song, and I did not say it’s bad, it’s ok, I just prefer something more organic and funky themes, and it can be something new. [...] (Valter Kabas, 29 janeiro, 2017).

Na sua justificação aproxima o que considera ser orgânico das noções de harmonia, instrumentação, melodia, ritmo, linha do baixo e execução vocal, uma aceção preconceituosa pois são características igualmente existentes na música eletrónica. O que me interessa no seu comentário é que, subtilmente, o facto de ser um baixista brasileiro com músicas originais e *covers* publicados no seu canal de YouTube vai fazer com que o seu estatuto de músico transforme-se numa tecnologia social de poder. Em resposta, no mesmo dia, um consumidor vem em defesa do músico brasileiro com a declaração “Respect Valter is a great musician” (David Nabet, 29 janeiro, 2017).

Nos comentários seguintes não existe indício de que a opinião do músico tenha alterado a dos outros utilizadores, pelo contrário, os que publicaram no YouTube continuaram a defender a adequação estilística com base no título da música e na sua letra. Independentemente disso, Kabas insiste que “Despite all the explanation about the song title, lyrics and etc, this is music, I can only say if I like it or not” (Valter Kabas, 28 janeiro, 2017). Ou seja, o choque de perspetivas entre os que atribuem mais importância à capacidade de a música representar um título e uma letra, e os que não o fazem (como Kabas), deu-se porque os agentes sociais valorizam aspetos distintos. Não obstante, o que quero sublinhar é que os consumidores evocaram uma alegada razão e tentaram persuadir

os outros expõem as suas experiências e literacias musicais.<sup>208</sup> O uso de músicas com texturas eletrônicas é uma convenção na produção norte-americana de audiovisuais com ciborgues (cf. Malhado 2019), e esta foi apreendida e continuamente defendida por um grupo de ouvintes, mas isso não garante a sua aceitação geral nem serve de fundamento relativo a uma alegada verdade (na secção 5.2 irei voltar a este assunto).

Em resposta aos comentadores que mencionam a alegada inadequabilidade do estilo eletrônico à identidade artística de Jamiroquai, um utilizador acusa outro de ser um autómato incapaz de perceber ou apreciar esta faixa:

You prefer the “old Jamirostyle?” SO you are an AUTOMATON! You can’t go forward because you need clear tag to enjoy yourself in your vision of life like a artificial Intelligence. Your program is lost and confused in/by your past, that’s why you’ll became old. Many Many of us Automaton (LJ, 29 janeiro, 2017).

A recriminação parte do pressuposto que o denunciado tem uma perspetiva estanque face ao que é ou deveria ser o estilo musical da banda Jamiroquai. O julgamento do comentador traz para a discussão, uma ideia de que a atitude de descrédito desta música torna o ouvinte equiparável a uma inteligência artificial com um programa desorganizado que não lhe permite apreciá-la além dos rótulos (o *clear tag*) que fixou. Usar o personagem do vídeo para fazer esta alegação demonstra, então, que o autómato torna-se uma tecnologia social de poder quando é utilizada numa interação social, enquanto instrumento de descredibilização de opiniões.

Além de avaliarem a adequação do tema optado por quem projeta e concebe os vídeos, outros utilizadores examinam se a sonoplastia é coerente com o estilo musical. Refiro-me, portanto, aos comentários de quem ouve e interpreta os sons adicionados em pós-produção. O Grupo A é bastante expressivo neste domínio, visto que quase metade dos seus casos (13 dos 30) têm uma banda sonora que coexiste com a musical. Irei concentrar a discussão em dois vídeos com uma sincronização que dá a entender que são os androides que provocam os sons ouvidos, e são casos já abordados nesta secção: “Free Yourself” e “Automaton”.

“Free Yourself” (The Chemical Brothers, sobre os androides que manifestam-se pela liberdade de dançar) tem um fragmento sonoro que, apesar de pertencer à música,

---

<sup>208</sup> Nesse sentido, há semelhanças entre os julgamentos de valor feitos aos vídeos musicais da amostra em estudo, e os que Simon Frith (1998, 4) encontra nos consumidores de rock.

vários ouvintes perceberam-no como uma adição feita ao vídeo.<sup>209</sup> No instante 4:11, a edição de vídeo silencia todas as camadas à exceção de um timbre eletrónico desafinado, na nota mi, e que ao ser repetido em todos os tempos do compasso cria uma sensação de pulsação. Sincronicamente, observamos na imagem um curto-circuito provocado pelo robô que manuseia um painel eletrónico na fábrica, seguido de luzes intermitentes acionadas numa sala de videovigilância (ver, abaixo, imagem 11). Esta sucessão de acontecimentos leva a que um dos consumidores indique que é o som de um alarme: “That screeching hoard of synths is actually the alarms going off. Edit: just got to 4:11, that was pretty spot on actually” (TheTrueDalek, 10 junho, 2019). O carácter estridente do timbre e o facto de achar que é sonoplastia leva outro dos consumidores a considerá-lo desagradável, e portanto desajustado à obra: “just some synth noise, like being surrounded by lots of annoying birds flying above my head and shitting on me...” (Stellardust, 24 abril, 2019).

Imagem 11: capturas de ecrãs que ilustram o alarme no vídeo musical “Free Yourself”



O outro exemplo é “Automaton” (Jamiroquai, sobre um autómato extraterrestre) que apresenta o personagem principal com um capacete branco de placas transparentes com um sistema eletrónico que aciona as luzes, altera a cor e o movimento das suas escamas (ver, abaixo, imagem 12).<sup>210</sup> Cito dois comentários de ouvintes que não só identificaram os sons como desaprovam a sua presença: “The only thing I would take is

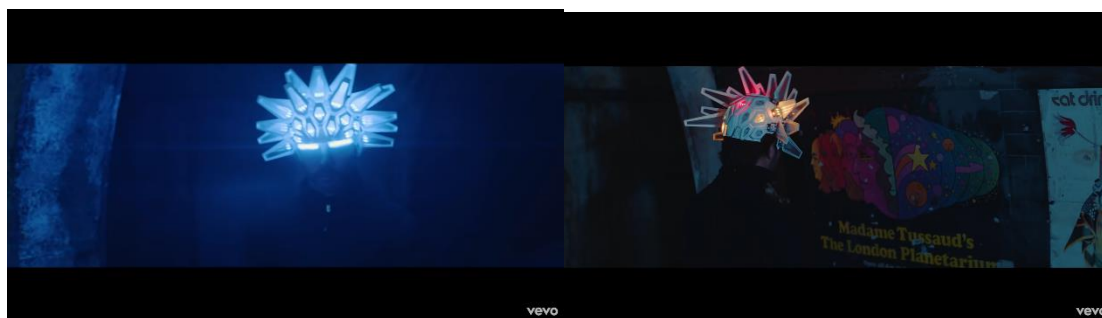
<sup>209</sup> No caso em questão, também foram adicionados materiais sonoros durante a pós-produção do vídeo. Dois desses elementos são sons específicos, um para representar o movimento corporal dos androides e outro para simular o impacto sonoro de seus pés no chão.

<sup>210</sup> Sugiro que assista uma entrevista em que Jay Kay, o vocalista da banda, demonstra o funcionamento do dispositivo eletrónico. Nesse vídeo, fica evidente que o dispositivo não emite sons eletrónicos; pelo contrário, o que se ouve é a mobilidade das engrenagens que não foi captada nem transmitida no vídeo musical. Segundo o testemunho de Jay Kay, é possível programar a abertura das suas componentes, inspiradas na carapaça de um armadilha, para que acompanhem o ritmo da música, algo que também ocorre na obra audiovisual. Acessível em: [https://youtu.be/nlO4m88s\\_MQ](https://youtu.be/nlO4m88s_MQ).

the fx<sup>211</sup> sounds of the moving of the helmet and jay's too” (Kitch Tech, 10 fevereiro, 2017); “Not bad, I hope the digital version doesn't have the helmet sounds, the opening & closing sounds of the fins didn't fit” (CrythornMadness, 28 janeiro, 2017).

Para concluir esta secção, chamo à atenção para um utilizador que justifica a pertinência da sonoplastia indicando que é representativa do que considera ser um alegado estado desconjuntado, e insípido, da música eletrónica de dança atual: “All the bleeps and blips of the verses seem to be dissing how disjointed and bland majority of EDM has become – that why they threw in the guitar riff to change it up and bring it back to the C!” (houser776, 27 fevereiro, 2017).

Imagem 12: capturas de ecrã com o capacete do vídeo musical “Automaton”



## 5.2 O ciborgue na descoberta e construção do gosto por vídeos musicais

Se um vídeo musical não for apagado, por alguma razão, da plataforma Youtube, encontra-se acessível continuamente e os utilizadores têm a opção de aceder e interagir com ele as vezes que desejarem. Isto representa uma mudança face à época da MTV onde a experiência só<sup>212</sup> ocorria nos momentos em que o vídeo era transmitido no canal. Um dos aspetos que defendo nesta secção é que a acessibilidade digital facilitou esta forma repetitiva de interação, como podemos observar pelo comentário de um utilizador que menciona o que interpreta, e em que conteúdos concentra a sua atenção nas três visualizações que fez do vídeo “Automaton” de Jamiroquai:

<sup>211</sup> Fx é uma abreviatura de sfx, terminologia anglo-saxónica informal que designa *sound effects* (em português, efeitos sonoros ou sonoplastia).

<sup>212</sup> Há exceções, pois a transmissão televisiva podia ser gravada em fitas VHS pelos telespectadores para reproduções futuras.

Has a 2000 feel to it, and a bit of a Knight rider. The second electro sequence put me off a bit, as the tune sounds familiar, like I heard someone play that pattern before, so It's not 'new new'. But it improved fervently to a larger breadth. Listening to it a second time round, I focused on the song as a whole. I liked it more, as J's songs tend to do. The song flows more to the third part of the way. The third time round I focused on the words, didn't pick up a lot of words at first 'can you feel me coming'? lol 'I can feel/see the world' Cheeky fun ^^ When I saw the explosion at the beginning I thought OH YES it's gonna be an honest, clear, in your face 'When you gonna learn' style of a song. But the meaning is hidden behind flashing lights (tiles lol); A naked JK ^^; Some awesome Robotic moves and the swift feat towards the end (Dr. Kawasaki, 27 janeiro, 2017).

Apesar de não estar a discutir o contexto do YouTube, o fenómeno das múltiplas áudio-visões<sup>213</sup> foi identificado por Carol Vernallis (2004, 19-20) como algo encorajado por muitos cineastas de vídeos musicais, porque quando estabelecem relações diversas e inesperadas entre música e imagem envolvem o espetador “[...] in a process of reconstructing, interpolating, or extrapolating a story behind the scenes that are actually visible”. O comentário citado do YouTube ilustra uma destas situações de reconstituição onde o ouvinte direciona a sua atenção para diferentes elementos a cada interação: o padrão eletrónico da melodia, as transições entre secções, a letra, as imagens. Com este testemunho, quero sugerir ainda que a atribuição de significado aos elementos dos vídeos musicais, assim como gostar ou não deles, pode alterar-se à medida que os consumidores interagem mais do que uma vez com o objeto.

A distância temporal que separa as interações audiovisuais é um aspeto importante. Determinadas propriedades musicais tornam-se significantes para os recetores em momentos particulares e sob determinadas circunstâncias, o que significa que, com outros fatores, as experiências seriam distintas (cf. DeNora 2000). Na secção de comentários descobri utilizadores que afirmam ter regressado aos vídeos anos mais tarde, e que agora elaboram outra interpretação.

Um consumidor afirma que ao longo de um período de oito anos construiu três interpretações diferentes do vídeo “Turn Me On” (David Guetta e Nicki Minaj, sobre a bela androide que provoca inveja nas manequins): “Me in 2012: what a cool song about robots coming to life! Me in 2015: oh wait it was about sex! Me in 2020: well it's about drugs” (\_\_, 23 junho, 2020). Acredito que estas ideias espelham um processo interpretativo comum aos vídeos musicais, a perceção começa por construir um sentido

---

<sup>213</sup> Em outros estudos, têm sido apontadas várias razões para um consumidor decidir interagir com um artefacto cultural mais de uma vez. Um dos aspetos em que Jo Whitehouse-Hart (2014, 13) e Henry Jenkins (2006) concordam, e que eu também verifico nos vídeos musicais, é o intenso impacto afetivo que leva os agentes sociais a considerarem essas obras como suas favoritas dentro dos repertórios que conhecem.

literal e só depois estabelece o caráter metafórico que exige maior reflexão e associação entre som, imagem e texto. No caso, a encenação e o título traduzível por ‘liga-me’ foram os primeiros aspetos que orientaram a interpretação. Nas interpretações seguintes, o ouvinte direciona a sua atenção para a letra da canção. Essa letra contribui para estabelecer um discurso que oscila entre o sexualizado, se tivermos em atenção frases como “I need your love” ou “My body needs a hero”; e o medicinal, sendo a expressão mais evidente “You got that kind of medicine that keeps me comin”. Não devemos desconsiderar que o testemunho é escrito em 2020 com um caráter retrospectivo, portanto há a possibilidade de ser o que, nesse ano, o consumidor recorda e acredita terem sido as suas leituras prévias.<sup>214</sup>

No Grupo A, identifiquei três vídeos musicais com andróides que causaram medo em consumidores mais jovens.<sup>215</sup> Anos depois, esses mesmos consumidores retornam aos respetivos canais de YouTube para relatar se, ao chegarem à idade adulta, sentiram ou não uma mudança na sua resposta emocional a esses audiovisuais.<sup>216</sup> Um desses casos é o vídeo “Technologic” (2005, 2:56)<sup>217</sup> de Daft Punk, publicado no canal de YouTube da banda em 2015 e realizado pelo duo de músicos Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas Bangalter. O andróide deste vídeo foi produzido por Tony Gardner, um profissional conhecido pelos seus trabalhos no setor da maquilhagem (como no “Thriller” de Michael Jackson de 1983) e na animatrónica (*Child’s Play* em 1988)<sup>218</sup> nos Estados Unidos.

O medo que sentiu com o andróide foi uma experiência emocional que marcou o próximo utilizador, que ao recordar o vídeo decidiu voltar ao YouTube para visualizá-lo: “I remember listening to this song when I was like 7 years old and when I saw the music

---

<sup>214</sup> O método de recolha adotado nesta tese não permite, nem estava entre os seus objetivos, aferir se os consumidores partilham realmente o que sentem e interpretam, ou se estão a projetar narrativas de vida que contribuem para a construção do seu perfil digital.

<sup>215</sup> Os vídeos são “Technologic” de Daft Punk, “Turn Me On” de David Guetta e Nicki Minaj e “The 2nd Law: Unsustainable” de Muse. Para não dispersar o argumento opto por ilustrar apenas com Daft Punk.

<sup>216</sup> Sobre o vídeo “Turn Me On” (de David Guetta e Nicki Minaj), transcrevo alguns comentários que ilustram como os consumidores interpretam o sentido literal do vídeo quando são jovens, e como anos mais tarde percebem outros aspetos: “7 year old me thinking this song was about the creation of robots and how they would be in the future. 8 years later realising this song is not nearly close to what I thought. But it’s a great song so whatever” (Hola Hola, 18 dezembro, 2020); “this came out when I was 11 and I had no idea how sexual it was back then” (failing writer, 5 março, 2019). É plausível levantar a hipótese, que não vai ser explorada nesta dissertação, de que a idade é um fator que afeta também o consumo dos outros audiovisuais da amostra. Apesar de ser um contexto distinto, Jo Whitehouse-Hart (2014, 36) mostra-nos que a idade dos consumidores de filmes e séries de televisão afeta a perceção que têm dos media.

<sup>217</sup> Acessível em: <https://youtu.be/D8K90hX4PrE?si>.

<sup>218</sup> Aliás, as similaridades entre o andróide do vídeo de Daft Punk e o modelo que Tony Gardner fez para o boneco Chucky são referidas por muitos consumidores.

video I freaked out because I found it creepy and now it just popped up in my head and here I am listening to it again” (Yana Hristova, 10 setembro, 2018). Outro consumidor decide fazer o mesmo, e neste caso indica que foi em adulto que compreendeu a mensagem da obra: “this always scared me as a kid but now I like kinda see the message” (Genevieve, 22 fevereiro, 2020). O que quero provar é que este vídeo é percebido por determinados utentes de modo diverso ao longo do tempo. A receção deste caso é mutável e dependente de vários fenómenos e circunstâncias, entre eles a idade dos consumidores.

### 5.2.1 “We’re not the full robot. We’re kind of cyborgy”: o caso de Muse

“The 2nd Law: Unsustainable” (2012, 3:48)<sup>219</sup> é um vídeo musical do grupo britânico de rock Muse. O audiovisual foi realizado por Tom Kirk que, além de ser o gestor de media da banda, foi responsável por criar muitos dos seus vídeos musicais. O tema comunicado pelo título e letra é uma aplicação livre da segunda lei da termodinâmica para descrever o planeta terra como um sistema fechado cuja exploração capitalista infinita de recursos finitos é insustentável. Na entrevista da banda ao jornal britânico The Daily Telegraph (Muse 2012a), explicam que a música é o resultado de uma experiência de rock que busca simular o estilo eletrónico do dubstep. A banda acrescenta, ainda, uma associação pertinente para a problemática em estudo: os músicos de rock são ciborgues, enquanto os do dubstep são robôs. Esta afirmação atua como uma tecnologia social de produção que atribui julgamentos que valorizam os primeiros e desvalorizam os últimos.

O dubstep é um género de música eletrónica de dança produzido por DJs no computador. Por um lado, Matt Bellamy, o vocalista e líder da banda, associa ao dubstep noções de automatismo e facilidade, porque (segundo ele) os músicos apenas tocam em botões. Por outro, por serem um agrupamento de rock marcado por discursos de autenticidade, descrevem-se como ciborgues para destacar a qualidade técnica superior e o domínio dos seus instrumentos (guitarra, baixo e bateria), mantendo assim o seu lado humano. Nesta seção, procuro entender como os ouvintes interpretaram esta música e qual o papel desempenhado pelo vídeo e pela imagética do ciborgue nesse contexto.

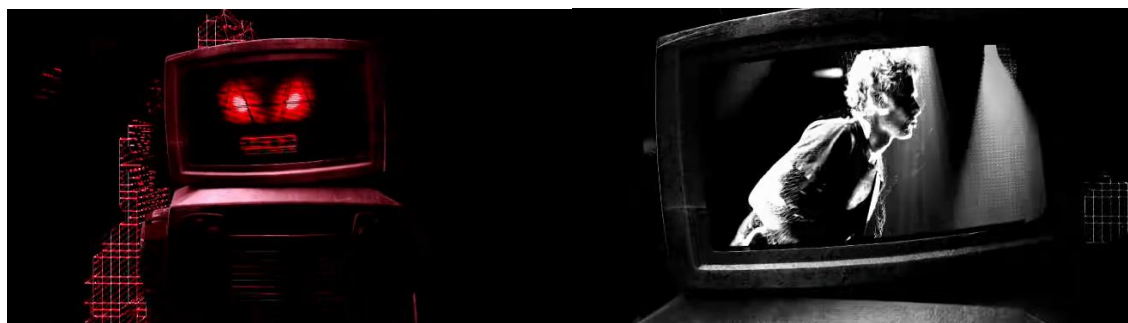
---

<sup>219</sup> Acessível em: [https://youtu.be/EF\\_xdvn52As](https://youtu.be/EF_xdvn52As).

No audiovisual, a ideia da termodinâmica é expressa por duas vias, uma delas encontra-se no noticiário de uma jornalista que apresenta indícios desse aproveitamento de recursos, como bolsas de valores e ambientes fabris. A outra via é o androide, caracterizado por um televisor que faz as vezes da sua cabeça e que apresenta, por vezes, uma transmissão da banda a atuar a preto e branco. A figura pontua uma visão negativa da exploração tecnológica dos recursos naturais, porque canta: “You’re unsustainable”.

Apesar da banda britânica ter, à época, um contrato com a editora estadunidense Warner Bros Records, o projeto foi concebido no Reino Unido. O grupo Muse é conhecido por ser um trio de rock – Matthew Bellamy na voz, guitarra e piano; Christopher Wolstenholme no baixo, voz de apoio e sintetizador; Dominic Howard na bateria e percussão. Esta identidade formou expectativas que, para muitos fãs, foram contrariadas quando os músicos decidiram utilizar os seus instrumentos para imitar as características estilísticas do dubstep, levantando até a dúvida se não estariam a utilizar um computador para o efeito.

*Imagem 13: capturas de ecrã do robô que canta e transmite uma atuação no vídeo musical “The 2nd Law: Unsustainable”*



Como se observa no próximo comentário, entre os ouvintes que não apreciam dubstep está um fã da banda que passou a gostar da música mais tarde: “I don’t like the dubstep-y part, but the lyrics makes me love this song. Edit: Actually, changed my mind. I got used to it. Perfect” (Diogo Cerqueira, 22 maio, 2016).<sup>220</sup> Diferentes motivos levam os ouvintes a mudar a sua opinião, um fator é a percepção de que descobriram o que os músicos pretendiam representar com a música. Veja-se como sete anos após o lançamento

---

<sup>220</sup> Nas redes sociais e outros espaços de interação digital, o termo “edit” é um modo dos utilizadores indicarem que alterarem o conteúdo do seu comentário, portanto a data que indico é a da versão final.



da música um consumidor foi ao canal de YouTube da banda partilhar que depois de ter assistido a um concerto de Muse percebeu, finalmente, estas opções estéticas:

I saw them 3 days ago and when I saw the background video of this song, it all made sense. These are the noises that an android makes while it tries to break the walls it's kept in, and lots of errors appearing inside of it. Understanding the whole concept of the last album and The Resistance made me love Muse like 1984 times more (Seyitcan Şahin, 29 maio, 2019).

O momento de revelação (“it all made sense”) que sentiu quando percebeu que o estilo representa os esforços de um androide para alcançar a libertação, ilustra um debate fulcral para a comunidade de fãs de Muse que se juntou no canal de YouTube entre 2012 e 2021 (os anos em que analisei a publicação de comentários): uma discussão acesa sobre as “novas” influências estilísticas da música eletrónica sentidas numa banda que habituou os seus consumidores ao rock progressivo.

As técnicas de execução e o timbre projetado pela guitarra elétrica durante o refrão fornecem as características que, nesta música, mais aproximam a composição das convenções genéricas do dubstep. Um dos elementos mais distintivos desta prática de música eletrónica de dança é o seu timbre em registo grave, manipulado de forma rítmica através de um oscilador de frequência que afeta o volume, a distorção e a gama de frequências. O efeito que gera, que no léxico da produção musical é designado de *wooble*, cria uma sensação de flutuação sonora que fornece o fraseado típico de um refrão instrumental no dubstep. Muse apropriou-se destas características e simulou-as na guitarra quando Matt Bellamy inicia o refrão na nota lá e, com técnicas de portamento e distorção, expressa o que para muitos ouvintes era uma sonoridade de dubstep “tão credível” que muitos julgavam estar a ser executada por instrumentos digitais.

Matt Bellamy justifica o gesto de apropriação de um género que a banda considerava robótico, inserindo algumas das suas características no universo alegadamente ciborgue do rock, numa entrevista à revista britânica *New Musical Express* (Muse 2012b). Segundo o instrumentista, a banda desejava competir e desafiar o computador portátil, visto que o consideravam um instrumento dominante num género que estava a ser importado dos Estados Unidos para o Reino Unido. Nas suas palavras, essa incursão na cultura musical britânica começava a “capturar a imaginação” dos músicos (ibid.).

De um ponto de vista teórico, as características definidoras de dois géneros musicais sobrepõem-se em “The 2nd Law: Unsustainable” para estabelecer um fenómeno

que o musicólogo Serge Lacasse (2018, 17) denomina de “intergeneric”. O facto de a música encontrar-se numa posição intermédia, porque faz coabitar regras e experimenta com géneros musicais distintos, gerou dois grupos de ouvintes que respondem de formas particulares. De um lado, estão os que percecionam uma música que é formal e timbricamente característica do dubstep, e neste grupo só os que gostam de dubstep é que tendem a aceitar a obra. Do outro, os que por saberem que é executada por uma guitarra continuam a defini-la como rock progressivo, e na atribuição desse significado e valor destaco os que consideram que, ser capaz de o fazer (de imitar o dubstep), é uma proeza técnica.

Três comentários ilustram o grupo que afirma estar no género dubstep: “It is dubstep I’m afraid. Dubstep is a genre, it doesn’t matter if it’s made with ‘real’ instruments or not” (Daniel Davies, 28 agosto, 2012); “Considering the futuristic direction and commentary on technology they were playing with before this seems like a logical progression tbh” (Little Wolf Taima, 20 setembro, 2020); “[...] If you take the mood of the song, the dubstep fits it perfectly. They’re talking about the greed of the world and our endless consumerism and growth. It’s painting an ugly future, and to my mind, dubstep is meant to sound ugly and distorted” (Ben Thorman, 23 agosto, 2012).

Apesar de considerarem que o dubstep seria expectável numa música que representa um futuro distópico, chamo à atenção para o adjetivo feio que o terceiro comentário usa para descrever o género. Se esta perceção é de que a música tem o propósito de aderir à categoria estética do feio, e nesse âmbito vai ao encontro das suas expectativas, então o consumidor retira prazer numa escuta de segmentos que, para si, são desagradáveis. O argumento de Simon Frith (1998, 73) sobre gosto, sentimento e julgamento é elucidativo de vários fenómenos que estão a acontecer:

Feelings, particularly feelings of like or dislike – for music, for people – are often surprising, contradictory, and disruptive; they go against what we’re supposed to feel, what we’d like to feel. The important point here is not that critical judgment is always a process of justification (and not really explanation), but that the feelings it describes are real (and not just discursive).

O carácter contraditório e surpreendente do gosto é o ponto para o qual quero advertir. “Música feia” é uma categoria estética que provoca desconforto auditivo propositado, como as correntes de música eletrónica que Joanna Demers (2010, 59) estudou e que contêm “[...] sounds that repulse or sicken the listener, because repugnant sounds are the last unmusical ones available”. Neste caso, é o ouvinte que projeta, e,

portanto, constrói a ideia que é uma música feia, algo que é distinto de ser “má música”, que seria por alegada incapacidade dos músicos.

Para os que gostam desta música, é um estilo tecnicamente interessante porque é executado na guitarra. Cito dois comentários que ilustram o grupo de ouvintes que consideram que é uma música de rock: “I don’t mind the ‘guitarstep’ thing he’s doing here, it actually sounds pretty freakin’ cool when you figure he’s doing it himself. I have faith in Matt, I like this the more I listen to it” (Rebel Timelady, 20 gosto, 2012); “can you not hear the guitar slides? Plus the video is a bit of a giveaway, it actually shows Matt and Dom sliding up and down the guitar neck...” (Gareth231994, 21 agosto, 2012).

Os ouvintes que aprendem a gostar quando se deparam com novos dados sobre a experiência musical mostram as situações em que, como Antoine Hennion (2005, 140) descreve, “Taste is discovered”. Outro fator pertinente é o papel que os instrumentos musicais têm na formação do gosto, pois há uma prática discursiva formada em torno de conceções de valor e autenticidade associados ao rock.<sup>221</sup> a música adquire outro valor quando um ouvinte sente que é uma música executada na guitarra e esse é um instrumento musical que considera “real”.

Muitos consumidores dão a entender que a presença da guitarra é para eles um critério indispensável para que a música continue a manter o estilo de Muse, mesmo que abandonem um estilo de rock progressivo. Usar um computador seria até um ato de “falsificação” da identidade musical da banda, e, portanto, uma negação das expectativas. Para os recetores que defendem o valor desta obra, há quem procure desvalorizar o dubstep dizendo que Muse tinha este estilo muito antes do género existir: “This is a normal riff for Muse and existed way before dubstep even was a thing. It’s the ‘robot voice’ that makes it resemble dubstep, which I can agree it would be better without. Gives Matt’s voice more power in the chorus, though” (SebSk, 8 novembro, 2018). Remeter o dubstep para a voz robótica faz o seu sentido se assumirmos a lógica de que, por ser um elemento mais digital no seu timbre, seria mais expectável no dubstep do que no rock.

---

<sup>221</sup> Entendo a autenticidade enquanto um conceito que adquire significados énicos e circunstanciais que são negociados dentro de uma comunidade. No YouTube verifico o mesmo que Simon Frith (1998, 71), “fans can distinguish between authentic and inauthentic”, o que mostra a utilidade do conceito na esfera da receção musical.

As opiniões desse grupo de consumidores são por vezes validadas por um sistema de legitimidade que assenta na ideia de ser ou não um verdadeiro *muser*, sendo que *muser* é o termo que os fãs usam para se autodenominar. Note-se o comentário:

If being a true Muser means abandoning your own taste and following the name instead of the music, then I guess I'm not a true Muser, and to be honest, I'm glad of it. I'll still love all the Muse songs I've always loved and I'll enjoy all the future Muse stuff that make me feel good. Just not this song. And I'll still be me, for better or for worse. Me with my own taste in music (pietro, 14 setembro, 2012).

O testemunho vem de um indivíduo exigente que não aceita tudo o que os músicos ou realizadores propõem. A componente subjetiva do seu gosto parece ter entrado em conflito com as exigências do grupo de consumidores. Dito por outras palavras, houve um aspeto individual que não pôde ser partilhado com os outros, e fez com que deixasse de sentir que pertencia à comunidade (Hennion 2005, 136). O conceito de *muser* coproduziu uma categoria que considera prescrever o gosto de todos os que se autoidentificam com ela. Lido desta forma, *muser* tornou-se uma tecnologia social estruturante da comunidade, logo rejeitou a designação para conservar o seu gosto pessoal.

Perceção e gosto são aspetos negociados e por vezes transformados ao longo do tempo, umas vezes porque os valores do grupo afetam a interpretação, outras porque aceitam o que descobrem ser a mensagem que a banda pretendeu transmitir. Assim como outros consumidores abordados nesta secção que decidem, exigem ou desejam que os sons do capacete sejam acrescentados à versão que as músicas têm no álbum, também a voz do androide de Muse foi um elemento em disputa. Como diz um consumidor: “Get rid of the Robot and we may be talking..” (YesTHATname, 20 agosto, 2012).

Consumidores com literacia musical conhecem as bandas, os géneros, e são, por conseguinte, severos nos seus julgamentos de valor apesar das múltiplas possibilidades que existem para associar sons, imagens e narrativas nos vídeos musicais. Ofertas audiovisuais fornecidas por Muse, como eram com Jamiroquai ou David Guetta, encontram uma e outra vez atos de resistência por parte dos públicos que nem sempre as aceitam, mesmo que já gostem dos artistas. No caso dos recetores abordados, tentam perceber o que pertence à música e ao vídeo, constroem o que é essencial ou acessório, e exigem experiências personalizadas que vão ao encontro dos valores do grupo sem menosprezar o seu prazer pessoal.

Ouvintes fazem mais do que mobilizar a sua literacia musical e audiovisual para construir o gosto pela obra, inclusive esforçam-se por afetar a opinião dos outros:

this is epic. it maintains muse-ness and adds something new. if you are a true muse fan and have listen to all of their songs. and have all their albums you would understand how this dubset kind of sound or this songs matches them very well. dubset is not the future. it is futuristic sounding music that's about it but not every song on the planet is going to be dubset. people need to get over that. and stop overhyping it and ruining the genre. let it be (Fleur Magnifique, 14 setembro, 2012).

“True muse fan” é uma expressão construída pelo discurso para servir de qualificadora daqueles (como o comentador) que ouviram e conhecem “todas as músicas” e “todos os álbuns”. Ter essa literacia, é o que explica porque alguns consumidores são capazes de apreciar e compreender porque o vídeo de uma banda de rock representa um androide, e porque expressa o estilo do dubstep. No testemunho citado, ilustra-se uma parte substancial do amador virtuoso que Antoine Hennion (2005, 135) afirma ser um consumidor hábil “[...] when it comes to experimentation, aesthetics, techniques, the social, the mental, and the corporeal”. O ouvinte justifica o seu gosto enunciando a sua alegada experiência e sabedoria da banda, aplicando-a enquanto ferramenta de poder que separa dois grupos sociais: os que podem compreender a obra de determinado modo, a que “soa futurista” e por isso mesmo “encaixa-se no estilo da banda”; e os que são incapazes. Aqui vemos o que Norman K. Denzin (1992, 33) via Michel Foucault designa como micro relações de poder na esfera dos media. No contexto do YouTube, essas micro relações manifestam-se no modo como a acumulação de literacia musical – relacionada com a banda, o género musical e a indústria –, audiovisual – sobre as associações esperadas entre som, texto e imagem – e ciborgue – sobre o que essa figura representa para o sujeito e para o grupo social onde está inserido – é utilizada como saber-poder (Foucault 2002). Ouvintes usam esse conhecimento como instrumentos de poder para legitimar as suas opiniões, desvalorizar as dos outros, assumir autoridade no grupo de fãs, defender ou atacar pontos de vista e, sobretudo, afirmar que o seu gosto é o mais legítimo.

### **5.3 Os cinco estilos de escrita narrativa dos fãs**

Apesar da elevada diversidade de formatos e abordagens que existem atualmente, os vídeos musicais continuam, na sua maioria, a ser objetos de curta duração, sem diálogos e com um enredo curto que tem a função de construir uma experiência

audiovisual “espetacular”. A facilidade de ferramentas digitais disponíveis tem levado a diferentes modalidades de consumo, ou antes coprodução, feita por atores sociais que apropriam-se destes vídeos musicais e transformam e recombina os seus sons, imagens e textos (Manghani 2019; Railton e Watson 2011; Schmidt e Neumann-Braun 2010). O que não tem sido abordado é, contudo, as narrativas que os fãs constroem a partir dos vídeos musicais profissionais (no sentido de feitos no interior das indústrias da música).

Nos comentários analisados, os consumidores demonstraram um gosto particular pela criação de narrativas onde o enredo dos vídeos é estendido, as peripécias modificadas, as identidades dos personagens<sup>222</sup> alteradas e, frequentemente, estas histórias estabelecem-se por meio de relações com outros objetos audiovisuais. O fenómeno é uma manifestação de *fandom* que Henry Jenkins (1992) designou de “fan fiction”:<sup>223</sup> práticas de apreciação baseadas na rescrita de ficções e das quais a socialização leva à formação de fortes laços interpessoais. As práticas discursivas destes fãs escritores funcionam de dois modos, um constrói ficções que não extravasam o vídeo e que por serem mais circunscritas fornecem leituras concentradas no objeto. O outro modo, caracteriza-se pelos gestos de consumidores que mobilizam a sua literacia, seja do repertório do músico, das obras musicais ou de outros audiovisuais, e dessa forma tecem uma história rica em pormenores.

Tendo em vista a problemática desta dissertação, destaquei os cinco estilos de escrita que melhor definem os conteúdos que os fãs produzem a partir das representações do ciborgue, nesta seleção de vídeos musicais: reinventar o argumento; construir linguagens transmedia; aderir à referencialidade; desempenhar um *cosplay* virtual; e o

---

<sup>222</sup> Nesta secção abordo os personagens dos vídeos, mas há casos em que o realizador e os músicos são figuras a partir das quais os consumidores inventam narrativas. Cito três comentários a respeito do vídeo musical “Turn Me On” de David Guetta e Nicki Minaj: “Director: So how much auto tune are we gonna use?? David and Nicki: Yes” (Mya J, 26 maio, 2019); “Director: So how much of the song is gonna be Nicki? David And Nicki: Yes” (Evan Borchardt, setembro, 2019); “Director: How memorable do you want this video to be. Sound Engineer: How much auto-Tune do you want. Nikki and David: YES YES YES YES” (Ash, 21 março, 2020). A estrutura frásica é semelhante porque adapta uma prática social que atualmente é um *meme*, e em que uma pergunta dicotómica que não supõe uma resposta de sim/não, é respondida com um sim, o que, por contrariar as expectativas, gera humor.

<sup>223</sup> No seu trabalho, Henry Jenkins (1992) descreve dez formas de escrita ficcional que encontrou nos grupos que consomem séries de televisão categorizadas de ficção científica (como *Star Trek*), e também elas com ciborgues: recontextualização, expansão da temporalidade, refocalização, realinhamento moral, alteração do género, “crossover”, deslocação das personagens, personalização, intensificação emocional e erotização. Nesta secção demonstro que há práticas nos vídeos que são semelhantes a essas, e elas ajudam-nos a compreender melhor o consumo audiovisual em plataformas *online*, especialmente daqueles que representam personagens ciborgues.

neologismo, a invenção de conceitos que permitem expressar aspetos do vídeo e da experiência do consumidor.

### 5.3.1 Reinvenção do argumento

Muitos dos personagens principais em vídeos musicais têm nomes escolhidos pelos próprios artistas. The DJ, que é o protagonista do vídeo musical “Technologic” do grupo Daft Punk, e Charles The Robot, que aparece no vídeo “The 2nd Law: Unsustainable” da banda Muse, ilustram essa tendência.<sup>224</sup> Os vídeos em questão não providenciam mais pistas ou sugestões que os caracterizam, pelo que, os fãs aproveitam essa possibilidade para escrever sobre a sua vida e atribuir os seus dados biográficos como a carreira, a identidade de género, a orientação sexual e os eventos em que participaram. Por exemplo, utentes imaginam que estes dois robôs vão ser os sucessores de Daft Punk e Muse quando os grupos musicais terminarem a sua carreira: “Who else here looking at Daft Punk’s successor?” (Cptn. Viridian, 1 março, 2021); “The robot on the screen will takeover matt place soon after he retire” (Imran Imran, 21 agosto, 2012).

No dia 8 de maio de 2020, a cantora e compositora Grimes e o empresário Elon Musk anunciaram publicamente o nome do seu filho, XAEa-12, uma notícia que despoletou um extenso debate que começou nesse mesmo dia. No canal de YouTube de Daft Punk, um grupo de consumidores decidiu escrever que o androide The DJ era uma representação dessa criança. Um dos motivos que levou a essa associação foi o facto dos pais terem escolhido um nome invulgar, aliás, a palavra aproxima-se de uma tendência nos audiovisuais norte-americanos para usar o alfabeto, numeração e sinais tipográficos para desenvolver uma combinação conceptual que nomeia os robôs. A carreira de XAEa-12/The DJ é desenvolvida nos seguintes comentários: “X AE a-12 when he finally learn to sing a song” (the A.B.D.N channel, 8 maio, 2020); “leaked footage of X Æ A-12 Musk’s solo career” (Dylon Grayson, 9 maio, 2020); “on his first school music project” (niCSanitg, 10 maio, 2020); “He’s about to say his first words X Æ A-12: B... B... Ba...

---

<sup>224</sup> No vídeo musical, Charles The Robot é criado com imagens geradas por computador. No entanto, durante a turnê da banda Muse, utilizam uma estrutura no palco que se assemelha ao corpo do androide e que acompanha a *performance* desta música. Por outro lado, The DJ foi construído com uma tecnologia robótica e, segundo minhas pesquisas, não é usado nos concertos do Daft Punk. No entanto, a figura fez parte de uma exposição, a *The Electro Exhibition em Paris*. Para um excerto da exposição, ver [link: https://youtu.be/iqmTWg0z9v0](https://youtu.be/iqmTWg0z9v0).

Ba.... buy it, use it, break it, fix it” (B Mod, 16 maio, 2020); “performing for the school talent show” (Mr. Coconut, 23 maio, 2020).

Comentários sobre as identidades de gênero e orientações sexuais dos personagens andróides podem ser incitados por um elemento que já existe no vídeo e que orienta a atenção para esse assunto. No vídeo “Free Yourself” de The Chemical Brothers, as linhas de ação central são a dança e o manifesto dos andróides dentro de uma fábrica. Porém, há um plano de breves segundos em que um amontoado de objetos de plástico em forma de genitália cai de uma caixa e rebola pelo chão. Dado que os andróides deste enredo têm a pele facial amovível, deduzo que os objetos são materiais utilizados para construir a sua aparência humanizada e mais ciborgue. Um comentador nota os objetos e utiliza-os para sexualizar os personagens, comparando-os aos trabalhadores sexuais do filme *Blade Runner*: “Those are for the pleasure models. Blade Runner got everything right” (Thegrimyeaper, 17 novembro, 2018).<sup>225</sup>

### 5.3.2 Linguagens transmedia

Tabela 3: narrativas vídeomusicais construídas através de referências a filmes e videogames norte-americanos

| Vídeo musical, artista   | Utilizador                           | Comentário                                                                        | Audiovisual mencionado                       |
|--------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| “Sentient”, Perturbator  | Mickeybunts, 8 abril, 2016           | “Too bad she won’t live... then again, who does?”                                 | <i>Blade Runner</i> (Scott 1982)             |
|                          | Hands Free Samurai, 13 janeiro, 2017 | “they never asked for this.”                                                      | <i>Deus Ex Human Revolution</i> (Dugas 2011) |
|                          | Lkjhg5482, 6 janeiro, 2017           | “Hey! Aug lives matter!”                                                          | <i>Deus Ex Mankind Divided</i> (Dugas 2016)  |
| “Technologic”, Daft Punk | Kira Schuler, 24 outubro, 2020       | “Oh, someone apparently found footage of agent smith.... In a very early stage..” | <i>The Matrix</i> (The Wachowskis 1999)      |

<sup>225</sup> Há consumidores que constroem ficções detalhadas onde os gêneros e sexualidades são determinantes. A título de exemplo, veja-se a história que um utente inventou sobre o vídeo musical “Sentient” de Perturbator, sobre a mulher que invade uma igreja e é transformada numa ciborgue: “Now I can go really deep here. The anti-religion symbols is a program by humans to make young androids scared if they partake in such sexual activities they will go to android hell. Humans use that fear for control over androids. This android decided to break that code and partake in sexual activities with other androids and humans in underground rituals. Its code is going haywire telling it that it will go to hell but it doesn’t care and loves the feeling. If you create love for something you do than it is okay. No love can come from destruction though” (Buku Carateen, 29 março, 2016).



Os utilizadores do YouTube apropriam-se de elementos vindos de outros audiovisuais como instrumentos para expressar novas narrativas sobre os vídeos musicais. Verifico-o em dois casos descritos na tabela 3, um deles é “Sentient” (2016, 5:44)<sup>226</sup> feito com imagens digitais produzidas pelo artista alemão Valenberg. A música é do produtor francês Perturbator, nome artístico de James Kent que começou a sua carreira como guitarrista em bandas de metal. Em 2012, Perturbator aparece no meio musical eletrónico com as suas obras que emulam sintetizadores analógicos e polifónicos Yamaha CS-80 e Oberheim OB-X, tornando-se um dos percussores do género synthwave.

A trama do vídeo musical acompanha uma protagonista por uma cidade noturna à procura de algo, e acaba por invadir uma igreja onde é seduzida por membros de um culto e posteriormente transformada por eles numa ciborgue. Esta história recebe outros sentidos aquando do seu cruzamento com as narrativas de três produtos culturais norte-americanos, são eles o filme *Blade Runner* e os videojogos *Deus Ex Human Revolution* e *Deus Ex Mankind Divided*.<sup>227</sup> Com esses audiovisuais, os recetores são capazes de conferir três óticas negativas à ciborgue: a sua vida curta por comparação à breve longevidade dos personagens Replicants (no filme *Blade Runner*), a ausência de escolha face à intervenção que é feita no seu corpo (tal como o protagonista de *Deus Ex Human Revolution*) e a sua racialização (à semelhança das políticas estatais de *apartheid* no jogo *Deus Ex Mankind Divided*). O último testemunho estabelece uma comparação entre o Agent Smith que é a inteligência artificial de aparência humana e principal antagonista do filme *Matrix*, ao já mencionado androide de “Technologic” – personagens que nada têm a ver, pelo que considero ser uma associação com intuito jocoso e irónico.

---

<sup>226</sup> Acessível em: <https://youtu.be/oTN6cGmH2yM?si>.

<sup>227</sup> O diálogo que mickeybunts cita de *Blade Runner* é proferido por Gaff ao protagonista Rick Deckard. Gaff refere-se à ciborgue Rachel, que decide fugir com Deckard da cidade. No entanto, como o corpo artificial dela tem um ciclo de existência curto, a decisão que tomam tem uma qualidade deprimente, pois a vida em conjunto será passageira, assim como a de todos os humanos. As expressões de Hands Free Samurai e de Lkjhg5482 estão inseridas na narrativa da franquia de videojogos *Deus Ex*. A primeira diz respeito a uma afirmação do protagonista Adam Jensen, que, depois de ser transformado em ciborgue contra sua vontade, diz: “I never asked for this”. O aspeto pertinente da segunda citação é a ideia de “aug”, que em *Deus Ex* designa “augmented” (os que foram aumentados/transformados pela tecnologia). Além disso, na história, estes ciborgues são tratados de forma racializada, como corpos abjetos que lutam por direitos, liberdades e garantias. Isso explica a inserção do termo na expressão “black lives matter”, numa espécie de comparação com a realidade que as pessoas negras enfrentam em algumas sociedades. Os três comentários servem para interpretar aspetos narrativos do vídeo de “Sentient”: que a protagonista também tem uma vida curta; que a modificação do seu corpo foi um ato contra a sua vontade; e que ela sofre discriminação devido à sua condição de ciborgue.

Além destas criações narrativas feitas pelos fãs, na receção dos vídeos musicais analisados o videojogo francês *Detroit: Become Human*<sup>228</sup> é o audiovisual europeu mencionado mais vezes. Esta obra de 2018 teve direção de David Cage no seu estúdio Quantic Dream e segue os esforços de subjetivação e aceitação na sociedade por parte de um grupo de androides produzidos pela empresa *Cyberlife Industries*. O jogo é mencionado, por exemplo, na secção de comentários do vídeo “Turn Me On” (que representa um cientista que fabrica uma robô cuja beleza é cobiçada por outras manequins).

Vejamos dois comentários: “This clip and song was sponsored by cyberlife industries :)” (Ghash LP, 15 agosto, 2018); “Detroit: Become Human. Before it happened in Detroit. Cyberlife’s starting days” (Hama Tichi, 4 junho, 2018). O primeiro utilizador faz referência à empresa fabricante dos androides para ficcionar que o vídeo é um dos seus produtos promocionais, colocando-o no interior da narrativa do jogo. Sobre o segundo, o consumidor constrói um enredo onde o vídeo musical é uma prequela do jogo, logo, o cientista protagonizado por David Guetta torna-se um dos precursores da tecnologia futurista que aparece mais tarde em *Detroit: Become Human*.

Nos comentários que estabelecem linguagens transmedia entre o vídeo musical “Turn Me On” e o videojogo *Detroit: Become Human*, encontram-se narrativas de conteúdo erótico, como este comentário exemplifica: “The Detroit: Becomes Human VIBEEEEESSS Connor: Lieutenant come on and turn me on” (Erika Alumno Secutec 1, 9 junho, 2020).<sup>229</sup> Estudos de Barbara Bradby (1993), Susana Loza (2001) ou Johanna Paulsson (2013) demonstram que os contextos de música eletrónica de dança exploram continuamente temas ligados à sexualidade. Não é de estranhar, então, que muitos comentadores do vídeo “Turn Me On” refiram aspetos deste tipo, pois o seu título pode ser interpretado como “liga-me”, mas também “excita-me”. É por esse motivo que outro dos utilizadores questiona: “Did anyone have noticed that the songs of David Guetta has subliminal messages in their name song/videos related, for example work Hard = cocaine, Bad = anal sex, shot me down = ejaculation and stuff, please find this story and tell me... Bye” (Alvarodelgoogle2756 Asd, 24 dezembro, 2018). No repertório do músico são de

---

<sup>228</sup> O caso vai ser abordado em detalhe no subcapítulo 7.4.

<sup>229</sup> O jogo *Detroit: Become Human* é apreciado em comunidades digitais de fãs que criam narrativas homoeróticas entre Connor e outros personagens da história. A expressão “turn me on” é utilizada para referir-se ao ato de ligar Connor, pois na história ele é destruído várias vezes e está constantemente a ser reativado. No entanto, essa expressão também comporta uma conotação de desejo sexual que é produzida pela consumidora.

facto comuns os títulos e as letras de canções com duplo sentido, sendo que uma dessas conotações é frequentemente sexual.

Uma maneira de criar associações transmedia é identificar temas semelhantes entre diferentes audiovisuais. Vamos analisar brevemente o comentário de um utilizador que também recorre à narrativa de *Detroit: Become Human* para relacioná-la com o vídeo musical “Free Yourself”: “If Markus had decided to start a rave in Detroit Become Human, instead of singing hold on” (Χαρης Κοκκινος, 15 novembro, 2018). Nesse comentário, há uma sobreposição do tema de protesto, expresso através de duas ações musicais diferentes: no jogo, com uma canção *a capela* (consulte a seção 6.4 para ver a sua análise), e no vídeo musical, com uma marcha e uma dança.

### 5.3.3 Referencialidade

Como foi abordado na secção 3.3, por vezes os músicos, realizadores e argumentistas que trabalham em vídeos musicais usam a tipologia ciborgue para representar características e dispositivos tecnológicos do seu quotidiano. Na análise à receção percebi, por um lado, que entre os utilizadores do YouTube que conhecem as mensagens que os músicos pretendem comunicar<sup>230</sup> há quem as aceite como válidas. Por outro, também encontrei consumidores que interpretam os vídeos musicais como representações audiovisuais de objetos ou fenómenos do seu quotidiano. Certos estilos musicais, narrativas e visuais, isoladamente ou em correlação, são muitas vezes apreendidos e utilizados como instrumentos estruturadores do dia a dia dos utilizadores – sendo que estas considerações não deixam de ser, ao mesmo tempo, narrativas criadas pelos fãs.

---

<sup>230</sup> Os músicos divulgam as suas ideias sobre o que os vídeos e as músicas significam em entrevistas, mas também páginas de comunicação social digital, imprensa periódica, *podcasts* e outros espaços. Quando estas fontes são descobertas pelos ouvintes podem ser usadas como recursos de significação musical e defesa de opiniões. Indico três exemplos: um comentador do vídeo “Sentient” usa a sinopse que o músico Perturbator divulgou na sua plataforma de Bandcamp para o interpretar: “According to a small text on the bandcamp page, [...]” (joaomlo2, 1 junho, 2016); um utilizador cita uma entrevista (Muse 2012a) na secção de comentários do vídeo “The 2nd Law: Unsustainable”: “Matt Bellamy quote [...] I think we’re kind of cyborgy” (MG GM, 4 outubro 2012); um utente critica as interpretações de outros membros da comunidade à música “Automaton” de Jamiroquai fazendo referência a uma entrevista do vocalista onde indica o conceito do álbum: “[...] The inspiration for Automaton is in recognition of the rise of artificial intelligence and technology in our world today [...]” (Luis Echeverria, 28 janeiro, 2017).

“Technologic” é o vídeo musical que a banda Daft Punk afirma ter concebido para criticar os efeitos nocivos das tecnologias na sociedade (ver secção 3.4). De facto, o próximo comentador manuseia este vídeo como uma ferramenta de mediação para ler os impactos negativos das redes sociais digitais, dos dispositivos móveis e da internet em geral, apesar de não mencionar se essa opinião foi formulada porque tomou conhecimento das intenções dos músicos: “A subtle critique about neo-fascism built around technological needs, which is a given nowadays thanks to social medias [sic] and mobile devices. Internet addiction, anxiety, consumerism and lack of privacy. You are not using the tools anymore, the tools are using you” (ccdmn 1, 3 julho, 2021).

Com base na sua opinião sobre a dependência das tecnologias digitais, o consumidor formulou a sua interpretação do vídeo. Nesse sentido, as representações tecnológicas, não só esta, mas em certa medida as outras mencionadas nesta secção, têm um grau de referencialidade através do qual os atores sociais se relacionam com o mundo. Nessa medida, estes vídeos musicais tornam-se instrumentos para construir circunstâncias que Tia DeNora (2014, 123) chama de “virtualmente real” e, anteriormente, Manuel Castells (2010, 403) havia descrito como “virtualidade real”. Perspetivas académicas da construção social da realidade dizem-nos que o mundo é apreendido através de um conjunto de códigos culturais que os agentes usam. Mais concretamente, estudos sobre vídeos musicais têm demonstrado o seu papel ativo em sistemas de significação mais amplos (Manghani 2019, 33) que são não só alimentados por intertextualidades (Shaviro 2022; Korsgaard 2017; Vernallis 2004), como participam ativamente nas dinâmicas sociais vigentes (Railton e Watson 2011). Os fãs que escrevem este tipo de narrativas sobre vídeos musicais estão, em certa medida, a fabricar momentos de personalização (cf. Jenkins 1992, 76) onde projetam as suas experiências pessoais para as representações, dotando-lhes de sentido.

Mais do que serem histórias sobre conteúdos musicais, neste estilo de consumo outras atividades e circunstâncias sociais adquirem um sentido específico via música e vice-versa, como aliás havia demonstrado Peter J. Martin (2007, 57) quando salientou “[...] a kind of circle of interpretation – some would call it hermeneutic – through which social activities receive their meaning from the music, and vice-versa.” Quando, no último comentário referido, o utente usa a expressão “vocês já não usam as ferramentas, as ferramentas é que vos usam”, fornece um indício de que a representação está a funcionar,

para si, como uma ferramenta que revela uma tecnologia social de poder em atuação, e que crê ser uma relação de dominação e subjugação entre pessoas e objetos.

### 5.3.4 *Cosplay virtual*

Na secção de comentários do vídeo “Technologic” detetei uma quantidade considerável de utilizadores que transcrevem a letra da música modificando determinadas passagens. Os comentários indicados abaixo na tabela 4, funcionam como uma espécie de *performance* musical que noutro artigo apelidei de “cosplay virtual” (Malhado 2022c, 134), a utilização do discurso escrito em plataformas de internet para interpretar papéis de personagens pertencentes à cultura popular audiovisual. Os quatro primeiros testemunhos ilustram os utilizadores que começam com o material inventado e depois acrescentam um excerto da letra da canção, o último ilustra o processo inverso, e os restantes fazem outras combinações.

Tabela 4: transformações líricas feitas por utilizadores do YouTube que comentam o vídeo musical “Technologic”

| Utilizador                      | Comentário (em itálico são as palavras adicionadas pelo utilizador)                  | Excerto da letra original <sup>231</sup>                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Forb1d, 7 junho, 2019           | “ <i>Bop it Twist it Spin it Flick it Pull it Pass it</i> Buy it, use it [...]”      | Buy it, use it, break it, fix it, trash it, change it, mail, upgrade it                                                                                                                                                      |
| Boog, 5 julho, 2019             | “ <i>Omg yeah I hate when I</i> buy it use it break <i>I...I give up</i> ”           | Charge it, point it, zoom it, press it, snap it, work it, quick, erase it<br>Write it, cut it, paste it, save it, load it, check it, quick, rewrite it<br>Plug it, play it, burn it, rip it, drag and drop it, zip, unzip it |
| Takumi Fujiwara, 10 julho, 2019 | “ <i>See it Like it Want it</i> Buy it”                                              | Lock it, fill it, call it, find it, view it, code it, jam, unlock it                                                                                                                                                         |
| TrueMose, 15 maio, 2019         | “ <i>Don’t you just hate when you</i> Buy it, use it, break it, fix it, [...]”       | Surf it, scroll it, pause it, click it, cross it, crack it, switch, update it                                                                                                                                                |
| 24edoviado, 3 julho, 2019       | “Buy it, use it, break it, fix it, trash it, change it, mail, upgrade it, charge it, |                                                                                                                                                                                                                              |

<sup>231</sup> Não transcrevo o texto na sua totalidade porque são variações sobre estes versos.

|  |                                                                                |                                                                                                                                                                           |
|--|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | point it, zoom it, press it, snap it, work it, <i>stop it, get some help</i> ” | Name it, read it, tune it, print it, scan it, send it, fax, rename it<br><br>Touch it, bring it, pay it, watch it, turn it, leave it, start, format it<br><br>Technologic |
|--|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Variações sobre a letra de uma música também servem para elaborar ficções, como observamos nas regras do jogo de áudio infantil *Bop it*<sup>232</sup> que serviram de inspiração para o primeiro comentário. Nele, a criança segura um objeto que lhe dá uma ordem, desde tocar um botão, puxar uma manivela, girar uma roda, ou outras, e para ganhar deve executá-la rapidamente no seu brinquedo e depois passá-lo ao próximo jogador. O jogo foi inventado em 1996 e a publicação deste vídeo musical é de 2015, e identifiquei muitos utilizadores que ao longo dos anos têm mencionado semelhanças entre a linha vocal composta por Daft Punk e o modo como o brinquedo declama as regras ao jogador.

### 5.3.5 Neologismo

O último estilo de consumo é a invenção de adjetivos e outras classes de palavras que explicam de forma criativa as experiências de interação com os vídeos musicais. As que são mais relevantes tendem a interseccionar termos pertencentes ao campo semântico da música, seja da obra em concreto ou de práticas musicais em sentido mais abrangente, ou deste com outros que os fãs consideram adjacentes. Os termos escritos pelos consumidores produzem fragmentos de teor narrativo e mostram como os discursos da receção produzem valor e significado, apesar destes não relatarem explicitamente acontecimentos de personagens situados no tempo e no espaço.

Tabela 5: neologismos usados pelos utilizadores do YouTube para descrever os vídeos musicais

| Vídeo Musical, artista                                | Utilizador                   | Termo inventado | Comentário          |
|-------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------|---------------------|
| “The 2 <sup>nd</sup> Law: Unsustainable” (2012), Muse | tinythingy4, 20 agosto, 2012 | Musestep        | Muse + dubstep      |
|                                                       | Luca2896, 20 agosto, 2012    | Muse-ic         | Muse + <i>music</i> |

<sup>232</sup> Para um exemplo do jogo, ver o link: <https://youtu.be/ayBmsWKqdnc>.

|                                                           |                                   |               |                                                     |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------|
| “Sad Robots Goes Funny” (2013), Squarepusher e Z-Machines | Nic Bold, 17 fevereiro, 2014      | Roborock      | <i>Robot + rock</i>                                 |
| “Sentient” (2016), Perturbator                            | The Seiyu Channel, 30 março, 2016 | Perturbating  | Ambiguidade entre Perturbator e o verbo perturbando |
|                                                           | Fardeen Anwar, 30 julho, 2017     | Masturbator   | Masturbação + Perturbator                           |
| “Technologic” (2015), Daft Punk                           | Kaka Oliveira, 1 maio, 2019       | Estranhologic | Estranho + <i>technologic</i>                       |

Nestas atividades *online* destacam-se estratégias de aglutinação que procuram: combinar nomes de músicos (Muse e Perturbator) com categorias musicais (dupstep ou a noção de música) ou comportamentos que de algum modo estão presentes ou subentendidos no vídeo (a masturbação é evocada porque a sexualidade é um dos temas mais expressivos na obra); adicionar adjetivos (estranho e perturbador) à persona (Perturbator) ou ao título da música (“Technologic”); unir personagens do vídeo (os ciborgues) com o que consideram ser o estilo da música que tocam (rock). As motivações e os objetivos para tais práticas não podem ser escrutinados com os dados de que disponho, mas acredito serem formas de expressar a singularidade das experiências e apresentá-las de um modo criativo para os outros utilizadores do YouTube.

#### 5.4 Nomadismo, criatividade e intertextualidade coproduzida: as posturas de receção *online* dos vídeos musicais

As consequências da criatividade não se encontram exclusivamente nestes estilos de consumo baseados em mecanismos de narratividade, outros existem que afetam diretamente a música do vídeo. A *interface* do YouTube permite aos seus utilizadores sete opções para alterar percentualmente a velocidade de reprodução do vídeo, três modos são mais lentos que reduzem por 0.75x, 0.5x e 0.25x, e os quatro mais rápidos afetam por 1.25x, 1.5x, 1.75x e 2x.<sup>233</sup> Modificar a velocidade tem duas consequências evidentes na

<sup>233</sup> O *x* exerce, nesta frase, a função de multiplicador de uma fórmula. Em termos práticos, um vídeo com a velocidade multiplicada por 2 significa que é duas vezes mais rápido, e com 0.5 passa a ser transmitido a metade da sua velocidade.

música já que altera o andamento e a altura das frequências que ficam mais graves se for mais lento, ou agudas quando é mais rápido.<sup>234</sup>

Estas possibilidades de interação conferem outro grau de agência ao consumidor durante a sua experiência com os vídeos musicais, contudo, não considero que seja o suficiente para afirmarmos que tornam-se vídeos interativos, pois a minha aceção do termo vai ao encontro das definições propostas pelos investigadores João Pedro Costa (2014, 217) e Mathias Bonde Korsgaard (2017, 105).<sup>235</sup> Ou seja, a plataforma permite uma interatividade diferente devido à sua *interface*, mas tal não significa que os vídeos tenham sido pensados com essa finalidade.

Devido a estas opções, um único vídeo adquire oito possibilidades de áudio-visão baseadas na sua velocidade. Se modificar a reprodução não é um ato antecipado pelos artistas, então abre caminho para o que Henry Jenkins (1992) designa de formas de “poaching”. No contexto abordado pelo académico, o *poaching* descreve a prática dos fãs que criam vídeos utilizando ferramentas de produção e edição, indo ao encontro do que pretendem e apreciam e que, posteriormente, são disseminados como novos produtos pela comunidade. O fenómeno em estudo é distinto porque as opções de velocidade aplicadas pelos utilizadores provocam alterações efémeras nos conteúdos. Essas alterações são feitas individualmente em cada dispositivo, a qualquer momento, e não afetam permanentemente o conteúdo disponível. Em outras palavras, não é um fenómeno que possa ser apreciado sincronamente em grupo, por isso, a secção de comentários desempenha um papel importante ao permitir que os utilizadores partilhem essas experiências.

Com base nos comentários que abordam a modificação da velocidade concluí que a atividade tem quatro consequências para os que a utilizam: altera o gosto e provoca

---

<sup>234</sup> Em ferramentas digitais existe a possibilidade de alterar a velocidade e a duração de um sinal de áudio sem afetar a altura das notas musicais, é uma técnica que na terminologia da produção áudio designa-se de “time stretching”. A plataforma YouTube não tem a capacidade que esses programas têm de ajustar a onda de forma a evitar a sua compressão.

<sup>235</sup> Ambos os autores falam da possibilidade que os utilizadores têm de manipular determinados conteúdos do vídeo, algo que é idêntico à modificação da velocidade que menciono. Porém, nas práticas que estou a abordar, há duas características que não se encontram. Costa (2014, 217) refere que existem “tecnologias de interação que são parte integrante do formato” e nesta secção refiro-me às que são permitidas pelas plataformas, mas não são constituintes do formato do vídeo musical. A segunda característica é referida por Korsgaard (2017, 105), porque os vídeos interativos são eles próprios “interactive web pages” e também podem ser aplicações informáticas que permitem aos utilizadores alterar sons, músicas e imagens (a este respeito ver também Gomes-Ribeiro 2018).



diferentes respostas emocionais; conduz a novas interpretações do vídeo; lança desafios à comunidade; aproxima o vídeo de outras práticas musicais.

Alguns dos indivíduos que mudam a velocidade descobrem que passam a gostar mais da música quando o fazem, é o caso de um utilizador que fala sobre “Technologic” da banda Daft Punk: “sounds so much better at 1.25 speed” (Dudeman 13, 7 abril, 2019). O contrário também ocorre, há quem constate que se diminuir a velocidade de um vídeo a música torna-se desagradável. É o que acontece com “Sad Robot Goes Funny”, vídeo criado em 2013 pelo cineasta Daito Manabe num projeto parceiro entre o produtor britânico Squarepusher que compôs a música para ser executada pelos dispositivos de robótica musical da empresa japonesa Yuri Suzuki Design. Sobre este caso, um utilizador comenta que “Sounds worse at 25% speed” (sheepkillindog, 27 junho, 2018).

Testemunhos deste tipo são declarações simples que dizem-nos pouco sobre os ciborgues dos vídeos, porém existem consumidores que mencionam os efeitos que a alteração da velocidade pode ter na perceção destas representações. Selecionei uma série de comentários que abordam o que os utilizadores do YouTube sentem a respeito do pequeno androide que acompanha Daft Punk no vídeo musical “Technologic”: “if you put it on 2x it sounds like is getting out of breath” (Erik Salinas, 25 junho, 2019); “For a robotic/terminator cult chant, speed 2 :) I cried” (Becca Reed, 12 novembro, 2019); “At 1.5 speed it sounds like a robotic manifesto to end the world” (Scrabdusan Productions, 3 junho, 2019); “1.25 speed makes it sound like a race, roller coaster ride, or pure adrenaline rush” (twist58, 21 maio, 2019); “Pro tip: if you want more nightmares, play at 0.25 speed” (Mrs. Stephens, 29 setembro, 2019).

Os comentários selecionados cobrem algumas das interpretações da performance do robô nas velocidades de 2x, 1.5x e 1.25x: aumentar a velocidade produz a sensação de que o robô fica sem fôlego, que é membro de um culto religioso, que faz um manifesto ou que está numa situação de pura adrenalina. Ou ainda, que reduzir a velocidade intensifica o medo que o vídeo provoca em vários utentes e que, como abordei anteriormente (secção 5.2), é uma das reações comuns a esta obra.

Há quem proponha aos outros membros da comunidade que alterem a velocidade. Desde que o vídeo “Technologic” foi publicado no canal de YouTube da banda Daft Punk em 2015, os utilizadores têm partilhado na secção de comentários os seus esforços para

memorizar a letra e cantá-la sem errar.<sup>236</sup> Quatro anos depois do vídeo ter sido lançado, um utilizador desafia a comunidade: “Rappers in 2019. Put it at x2 speed” (Garret Minute, 14 abril, 2019). Não tenho dados suficientes para verificar se existem ouvintes que tentaram, de facto, cantar a música a esta velocidade, ainda assim, acredito que foi um esforço, da parte de um indivíduo, para manter ativos os vínculos da comunidade passados estes anos.

Alterar a velocidade é interpretado por alguns como uma ação que transforma o género em que o vídeo está inserido. David Guetta produziu a música “Turn Me On” em eletropop e há um ouvinte que afirma que ao alterar a sua velocidade para 1.25 passa a soar nightcore (Shrek, 5 julho, 2018). O nightcore designa uma prática de *remix* comum às comunidades digitais que aumentam a velocidade de uma faixa e associam-na a objetos da cultura audiovisual de animação japonesa, no YouTube encontram-se canais dedicados à sua produção e consumo.<sup>237</sup> Outro exemplo é a música “Automaton” com uma composição da banda Jamiroquai em estilo funk e passagens de timbres analógicos e ritmo da disco. Se a música reproduzir-se mais lentamente, um utilizador diz que adquire uma sonoridade de trance: “put it at 0.25x speed and it sounds either like a trance track or something from a sci-fi score” (GlobalMetalTV, 19 junho, 2021). Alterar a velocidade modifica a percepção porque, tal como Philip Tagg (1994, 213-214) também conclui, estes ouvintes de música eletrónica de dança recorrem ao andamento para identificar e distinguir os diferentes estilos.<sup>238</sup>

Variar a velocidade do vídeo pode ainda transformar a percepção audiovisual. Foi o que aconteceu ao próximo utilizador que, sobre “Technologic” de Daft Punk, comentou o seguinte: “1:45 at 1.25 speed. It sounds pretty good for a meme mashup” (Ace Fenton, 10 junho, 2019). Conteúdos digitais de tipo *meme* são habitualmente humorísticos, em formato de vídeo curto ou imagem estática e servem para disseminar mensagens de consumo rápido pela internet.<sup>239</sup> Um *meme mashup* é, então, um conteúdo musical ou

---

<sup>236</sup> Cantar a letra de memória torna-se um desafio porque este texto é constituído quase exclusivamente por verbos enumerados que, por vezes, mudam de ordem (“Buy it, use it, break it, fix it / Trash it, change it, mail, upgrade it [...]”). Apresentei um excerto da letra na secção anterior.

<sup>237</sup> Perceber as disseminações e transformações da amostra em estudo não era um objetivo desta tese. Contudo, quero mencionar que “Technologic” de Daft Punk é uma música com versões de nightcore no YouTube. Ver *links*: <https://youtu.be/US9lc0ApITc>; <https://youtu.be/VVLWnp4o8Q8>.

<sup>238</sup> O andamento não é o único aspeto diferenciador dos estilos que constituem o amplo espectro da música eletrónica de dança. Há outros fatores como a instrumentação, técnicas específicas de produção musical ou a importância que as linhas vocais têm.

<sup>239</sup> Tenho a consciência de que as expressões musicais do *meme* na internet têm sido alvo de discussão académica nos últimos anos (Rambarran 2021) e não pretendo discutir o que são nem os seus territórios de

audiovisual criado e disseminado por utilizadores da internet feito a partir de elementos pré-existentes. O fragmento que menciona apresenta uma série de planos de detalhe curtos, com transição abrupta e sem qualquer fluidez. Efetivamente, aumentar a velocidade constrói a sensação de que existe um processo de colagem semelhante ao *mashup*, ainda que no vídeo tenha o propósito de provocar a tensão dramática que contribui, de acordo com vários consumidores, para o medo que o androide provoca.

O fenómeno de alteração da velocidade de reprodução é apenas um exemplo das práticas mais amplas de transformação criativa de conteúdos que incluem outras ações que devem ser levadas em conta. Uma é da ordem da subversão do estilo de consumo audiovisual feito por parte dos utentes que decidem desligar o som quando visualizam as imagens. Como nos casos anteriores, as motivações para os consumidores fazerem-no são numerosas, uma delas é a tentativa para intensificar a resposta emocional provocada pelo vídeo. Devido à qualidade aterrorizadora que o androide do vídeo “Technologic” de Daft Punk provoca, existe um utente que desafia os seus pares a ver o vídeo sem música: “You got this creepy animatronic with weird\*ss closeup shots all around it. I dare you all to watch it with no music” (David the King Wolf, 9 maio, 2021). Ou seja, existe a perceção de que a música reduz o impacto aterrorizador da figura.

Outra prática de transformação criativa é feita nos vídeos musicais que representam uma narrativa ordenada entre peripécias e resoluções ultrapassadas por personagens, porque há a possibilidade de os consumidores lidarem com estes objetos como se fosse curtas-metragens. Os acontecimentos de “Turn Me On” em torno da androide elegante cuja beleza provoca inveja a outras manequins, levam um dos utilizadores do YouTube a considerar que sem música parece um filme: “If you watch this without the music (mutes) and like it was some sort of a movie, it is so weird” (Diamond Borealis, 27 setembro, 2018).

Para fechar esta discussão, quero referir os recetores de vídeos musicais que propõem substituir a música por outra que conhecem. Acerca do vídeo “Technologic”, um utilizador expressa a sua experiência como “crazy” (rambler91, 9 agosto, 2019) quando visualizou a obra com a música “One Above One” de Vitalic. Neste caso, o estilo electro house, o andamento na ordem dos 127 *bpm*s e os timbres eletrónicos são idênticos entre ambas. Outra recomendação feita ao mesmo vídeo é a música “Lavender Town”

---

atuação. Quero, antes, apontar um processo de comparação e sublinhar que a modificação de um vídeo musical pode aproximar as duas práticas.

ouvida durante a estadia do jogador numa cidade assombrada do videojogo japonês *Pokemon Red, Blue and Green* (Tajiri 1996).<sup>240</sup> O que considero particularmente revelador nesta última sugestão é que além do andamento equivalente existe uma acentuação rítmica que cria pontos de sincronização entre o desenvolvimento musical e a edição das imagens. Ademais, a tonalidade de mi menor e a melodia curta de caráter circular combina-se com as qualidades assustadoras que muitos utilizadores notam no vídeo.

Se as experiências de um vídeo musical estão intimamente ligadas com os estilos de consumo potenciados pelo YouTube, a secção de comentários e a opção de alteração da velocidade do vídeo são predefinições que fazem parte do enquadramento que constrói as regras que padronizam os usos neste espaço (cf. Markham 2018, 1128). Tal conclusão vem assim contribuir para um melhor entendimento desta expansão nas posturas de receção aquando da migração dos vídeos musicais do meio televisivo para o *online* (Manghani 2019; Railton e Watson 2011; Schmidt e Neumann-Braun 2010).

A partir destes resultados, levanta-se uma hipótese que justifica a tendência para os vídeos musicais serem colocados pelos consumidores no interior de sistemas de significado audiovisual mais amplos. A explicação que proponho é de que o YouTube tem um papel determinante neste modo de interação entre consumidores e vídeos musicais, por ser uma plataforma com um repertório vasto e diversificado que Carol Vernallis (2013, 3) adequadamente teorizou de “media swirl”. Com esta expressão, a investigadora procurou explicar não só a quase incomensurável quantidade e pluralidade de produtos que definem a plataforma, como a facilidade com que certos consumidores alternam entre objetos e formatos distintos – num momento podem interagir com um vídeo musical e no seguinte jogar um videojogo, aliás, os videojogos também existem no YouTube sob a forma de vídeos gravados e disponibilizados por jogadores.

Em suma, os consumidores destes vídeos musicais utilizam os seus conhecimentos sobre esta prática, bem como os adquiridos através de outros formatos audiovisuais, para atribuir significado e valorizar estas representações do ciborgue. Muitos destes atores sociais são nómadas<sup>241</sup> que não se limitam à apreciação isolada dos

---

<sup>240</sup> Proposta no testemunho: “Ok mute that music and put lavender town song” (Düsty, 29 setembro, 2019).

<sup>241</sup> Um dos fatores que contribui para o nomadismo é a liberdade de escolha dos internautas. No consumo de música popular, Andy Bennett (1999, 614) afirma algo similar, na medida em que “[...] the forms of association and social gatherings in which young people become involved are not rigidly bound into a ‘subcultural’ community but rather assume a more fluid, neo-tribal character”. O neotribalismo aparece no

vídeos, dão sentido às suas experiências musicais através das literacias obtidas com outras obras audiovisuais, sejam estas produções norte-americanas ou europeias.<sup>242</sup> Mais conhecimentos reflete-se também numa maior exigência, porque da mesma forma que as audiências de filmes e séries de televisão reclamam o direito à participação nas decisões dos produtores (Jenkins 2006, 24), também muitos recetores de vídeos musicais digitais reivindicam o mesmo (como dizia um utente sobre o vídeo “The 2<sup>nd</sup> Law: Unsustainable”: “Get rid of the Robot and we may be talking..”).

Na formulação de interpretações em rede a intertextualidade foi um fator decisivo, porém destaca-se o facto dos discursos analisados não se limitarem ao reconhecimento de citações pretendidas pelos artistas. Ainda que elas existam, sobressai uma espécie de intertextualidade que emerge do *fandom* na medida em que é projetada, e, portanto, coproduzida por um grupo de consumidores criativos.

A esse respeito, importa recordar que Simon Frith (1998, 9) reportou a existência de um capital cultural popular reivindicado pelos consumidores que alegam ser peritos (cf. Jenkins 1992) em determinados repertórios musicais. Elementos característicos destes agentes são a capacidade argumentativa e uma suposta legitimidade para fazer julgamentos que “pesam mais” porque são validados pela comunidade em que estão inseridos, quando comparados com as opiniões de ouvintes “ocasionais”. Como dizia um fã de Muse ao manifestar o seu capital cultural: “if you are a true muse fan and have listen to all of their songs. and have all their albums you would understand how this dubset kind of sound or this songs matches them very well”.

As questões levantadas e os resultados obtidos neste capítulo enquadram-se, assim, num debate central à musicologia: onde e como se constrói o significado musical (DeNora 2011; Whittall 2001). Não é meu objetivo evocar o extenso *corpus* dedicado ao assunto, até porque os objetos de estudo nesta dissertação são multimédia e os consumidores abordados lidam sempre com formatos onde a música relaciona-se com outras artes. Antes, quero elencar a utilidade para o meu argumento, das duas perspetivas principais em que a discussão assenta. Dito sinteticamente, de um lado encontram-se os argumentos que defendem a autonomia da obra de arte como sejam as teorias da “música

---

trabalho de Bennet e outros autores mais recentes como conceito que classifica os grupos de pessoas com sentimentos de pertença baseados em laços efémeros e passageiros, uma perspetiva que é útil para entendermos o consumo de vídeos musicais no YouTube.

<sup>242</sup> Também existem menções a outras obras, por exemplo japonesas, mas que por uma questão de foco não são abordadas nesta tese.

absoluta” que alegam ver na sua organização interna a capacidade para ser entendida por si só. Do outro lado, a premissa de que a música é um fenómeno sociocultural que pertence a uma rede de agentes que determinam os seus significados e valores.

Nos estudos académicos a autonomia e a heteronomia são posturas de análise musical, mas ficou claro ao longo da discussão que os diferentes modos de consumir vídeos musicais no YouTube sugerem perspetivas análogas: são isolados (autonomia) ou inserido numa rede mais ampla (heteronomia). Enquanto formato, os vídeos musicais nunca foram pensados nem na televisão nem em espaços digitais para serem conteúdos autónomos. Os músicos e as indústrias da música (como sublinhei no capítulo 4) habitualmente pretendem com eles construir canais de comunicação para outros produtos, artistas, eventos, circunstâncias. Contudo, nada impede que os recetores os consumam de forma autónoma e desligada do contexto em que se inserem.

Por esse motivo, autonomia/heteronomia servem para abordar teoricamente um espectro entre dois polos: num extremo os vídeos que são apreciados e a forma como se abordam os seus conteúdos é mais hermética; no outro estão as interpretações que resultam de uma ampla rede de relações com outros elementos que vão muito para além da obra, e é esta última a postura que tende a construir as interpretações mais longas e “criativas”.

Analisar os vídeos a partir da representação foi essencial porque através dela percebemos que os referenciais atribuídos aos ciborgues realçam a postura para onde os consumidores pendem. Quanto mais parecem afastar-se do objeto para afirmar que os ciborgues aludem às cirurgias plásticas, ao estado atual dos géneros musicais, ou a personagens de filmes e videojogos, melhor sublinham uma leitura heterónoma cuja prática interpretativa coloca os vídeos musicais no interior de uma cultura. Quando estudamos recetores com estas literacias musicais, audiovisuais e outras, as consequências não são apenas visíveis nas interpretações, mas também nas relações de poder dentro de um grupo social: recorde-se o músico brasileiro que exibiu o seu saber técnico para justificar não gostar de um estilo musical, apesar de outros tentarem justificar a sua adequação utilizando argumentos “externos” à obra; ou ainda quem ostentava a sua literacia dizendo que conhecia todos as músicas e álbuns de uma banda, logo, era capaz de compreender e apreciar o vídeo e o seu ciborgue.

O *fandom* produzido por comunidades em linha é paradigmático dos padrões de consumo que são por norma de tipo heterónomo. Quando os investigadores Henry

Jenkins, Sam Ford e Joshua Green (2013, 135) abordam o valor que as audiências atribuem aos media, estabelecem uma divisão que me parece operativa: há “video snacks” que são desenvolvidos a pensar no consumo rápido, na interpretação denotativa e em recompensas emocionais imediatas; e os conteúdos que fomentam uma apreciação atenta e duradoura para ser “saboreada” e “dissecada” (adjetivos dos autores) por quem quer fazer um “forensic fandom” (termo que adotam do investigador dos media Jason Mittell). No paradigma *online*, os vídeos musicais abordados são não só veículos publicitários que dinamizam os canais de comunicação como fomentam também estes públicos ditos forenses.

Em suma, as literacias musicais e audiovisuais formam expectativas, enformam julgamentos e valores, e funcionam como bussolas durante o consumo. Enquanto instrumentos de navegação, fornecem os critérios através dos quais os consumidores criticam a adequabilidade das representações audiovisuais propostas pelos criadores. Portanto, os discursos sobre os ciborgues dos vídeos musicais estão dependentes das funções práticas, estéticas e simbólicas atribuídas pelos produtores e consumidores aos vídeos musicais: funções essas que podem não ser coincidentes.

### PARTE III: A REPRESENTAÇÃO DE DEBATES CULTURAIS NOS CIBORGUES DOS AUDIOVISUAIS DE FICÇÃO

Na produção de audiovisuais de ficção realizados por equipas ou estúdios situados na Europa as concretizações estéticas da tipologia ciborgue são diversas. Na terceira parte da dissertação, dedico-me à discussão dos três temas adotados com mais frequência pelos criadores musicais e audiovisuais, porque representam e participam em debates culturais<sup>243</sup> igualmente presentes nos estudos sobre música: mediações entre atores sociais e instrumentos musicais digitais (Avdeef 2019; Cole 2020; Rambarran 2021; Cook 2018; Sanden 2012; Butler 2014; Burton 2009); o poder simbólico e agência da música (Rietveld 2018, 2013a, 2013b, 2004; Fontanari 2013; Toynbee 2000; Gray Jr. 1998); a música enquanto identidade e tecnologia social (Thompson 2011; James 2009; Prior 2009; Auner 2003; Loza 2001; Brady 1993). Eles irão ser abordados nos capítulos 6, 7 e 8 respetivamente.

A análise subsequente concentra-se nos casos dos Grupos A e C, cruzando e discutindo os resultados de diferentes formatos audiovisuais, como vídeos musicais, videojogos, filmes, curtas-metragens, séries de televisão e *streaming*. Ao reunir esses elementos, pretendo demonstrar que o *corpus* dialoga com preocupações culturais que vão além dos limites específicos de cada caso individual, das práticas artísticas e dos contextos geográficos em que cada objeto circula. Os audiovisuais examinados contribuem para uma compreensão mais profunda de como os atores sociais utilizam a tipologia ciborgue para representar e participar ativamente nos debates culturais do século XXI sobre digitalidade, inovações tecnocientíficas e identidades sociais.

---

<sup>243</sup> No estudo que Christine Cornea (2007) dedica ao cinema de ficção científica narrativo de Hollywood e ao modo como este estabelece diálogos entre “fantasy and reality” (o subtítulo do seu livro), demonstra que em vários momentos da cultura norte-americana os personagens e objetos ficcionais afetaram e foram influenciados pela sociedade norte-americana: por exemplo, quando na década de 1950 os filmes levaram ao aumento dos receios e ansiedades face aos objetos voadores não identificados (ibid., 36).



## **6 Na música, na imagem, no audiovisual: o ciborgue enquanto mediação tecnológica**

Neste capítulo, exploro como a música e os audiovisuais representam o ciborgue por meio de discursos sobre mediação tecnológica. Para o efeito, examino seis curtas-metragens, quatro vídeos musicais, um filme e um videojogo. Como mencionei no capítulo 3, nos vídeos musicais em estudo, o tópico do ciborgue é definido por uma relação íntima e biotecnológica entre sujeitos e objetos. Portanto, quando analisamos exemplos artísticos que se concentram nas interações e influências mútuas entre músicos e seus instrumentos, existem processos de mediação. Utilizo o termo mediação de maneira semelhante àquela que foi aplicada pelo musicólogo Paul Sanden (2012), quando explora as práticas musicais através de dispositivos e ferramentas digitais. Ele afirma: “performance whose very identity is, at least in part, shaped by those mediating processes [...] involves identifying traces of live performance in mediatized music”. Neste capítulo, examino casos e indivíduos que destacam como as representações de ciborgues estão intrinsecamente ligadas aos fenómenos mediados.

Após um enquadramento teórico sobre a importância da imaginação para os fenómenos de representação cultural (secção 1), abordo a mediação em três situações distintas. Primeiro, no ciborgue que não é identificado de forma clara na música nem na imagem, é antes o resultado de um processo de mediação audiovisual - uma espécie de somatório interartístico, o que Chion (1994) define de síncrese. Quer isto dizer que um corpo apresentado no ecrã, por exemplo, um robô, adquire a aceção de ciborgue porque o espetador usa a música e a sua imaginação para significá-lo dessa forma. Outra situação que decorre da mediação é a criação das linhas vocais de uma canção (secção 2) e a locução de personagens audiovisuais (secção 3). A música vocal e locução são, ambas, o resultado de vozes gravadas que passam por intervenções digitais utilizando técnicas de pós-produção áudio de forma criativa. Por último, abordo a mediação que faz parte dos enredos audiovisuais que demonstram corpos que são fisicamente modificados por personagens – produtores musicais, médicos, engenheiros – que utilizam uma série de artefactos musicais incluídos na cena (secção 4).

## **6.1 Da imaginação à representação cultural: um enquadramento teórico**

A imaginação musical tem sido amplamente investigada nos campos da psicologia, educação e filosofia (mas não só). Apesar de adotar uma perspectiva sociomusicológica e circunscrita aos estudos dos audiovisuais, é necessário reconhecer algumas reflexões feitas nestes domínios. Enquanto ideias, as representações mentais do ciborgue são construídas com base em impressões que os indivíduos possuem de outros fenómenos com que lidaram no seu quotidiano (Hargreaves 2012, 540). Dito de forma mais concreta e a partir do trabalho feito pelo investigador em psicologia e educação musical David J. Hargreaves (ibid., 541), a faculdade artística da imaginação é “the capacity to produce new ideas by reorganizing or simplifying past impressions: that is, the ability to place known impressions into new relationships with one another”. A perceção estética deriva, então, de uma interação entre a obra de arte, o contemplador e a situação (ibid., 453), e se imaginar é uma atividade inseparável da criatividade musical, esta última é mais bem entendida como “producing solutions to specific problems in specific situations” (ibid., 545).

O processo através do qual a criatividade reorganiza conteúdos familiares (para quem os produz) com a finalidade de imaginar outras concretizações artísticas emerge, assim, de uma rede de associações. Hargreaves entende este entrecruzamento como uma teia de referências musicais do indivíduo que recupera a cada experiência (Hargreaves 2012, 547) numa espécie de biblioteca sonora de memórias, a referida familiaridade. As situações em que as experiências de imaginação ocorrem e os contextos culturais em que os indivíduos estão inseridos são fatores que Hargreaves (ibid.) não negligencia. As duas irão ser fundamentais para discutir como as representações audiovisuais do ciborgue, com os seus conceitos e discursos, são produtos da imaginação musical: por um lado, o ciborgue adquire significado através da música, influenciado pelos referenciais que os realizadores, escritores, guionistas, músicos e consumidores possuem; por outro lado, tal processo é indissociável de uma teia de relações histórico-culturais que os rodeia. Como veremos, nesta conjuntura aparecem como referenciais-chave as tecnologias sonoras e musicais, mas também a robótica, a inteligência artificial, a realidade virtual e outras.

Um aspeto não mencionado por Hargreaves, e que Nicholas Cook (1992) considera importante para a reflexão sobre imaginação, é a existência de uma discrepância entre a forma como se pensa e fala sobre música, e o modo como esta é vivida na primeira

pessoa. Imaginação é inclusive o que para Cook define uma cultura musical, enquanto um modo de “[...] imagining sound as music. Its basic identity lies in its mechanism for constituting sound as intentional objects, from the level of a single note to that of a complete work” (ibid., 223). O que Cook refere é, no fundo, a rede de associações internas e culturais que Hargreaves destaca, só que expõe-nas sob uma perspetiva sociológica reafirmando que, no pacto social entre participantes com diferentes pontos de vista, o que os leva a determinar o que é e não é música são as suas formas similares de a imaginar.

Um dos pontos que me interessa discutir é então que papel a cultura tem para a imaginação e a conceptualização musical do ciborgue. De um ponto de vista cognitivo, os mecanismos responsáveis pela imaginação correlacionam os domínios musicais a outros bem distintos como sejam as figuras ciborgues. Lawrence Zbikowski (2002) refere que quando as notas musicais são orientadas verticalmente os sons estão a ser associados ao domínio físico do espaço e gesto, daí resulta que a perceção de movimento passa a ser direccionado numa escala que sobe ou desce, um “imaginary world in which pitches become things that move through space: the successive notes of a scale gradually descend and ascend; in other passages, some notes leap, while still others fall” (ibid., 65). O processo é designado por si como um “cross-domain mapping” porque o ouvinte estrutura o que não lhe é familiar através de termos que para si são concretos e mais definidos (subir e descer).

O mapeamento de domínios cruzados mencionado pelo musicólogo é uma forma de imaginação musical que faz coabitar materiais previamente apreendidos e novos, diferentes domínios (o da música e do ciborgue), e representa-os (na aceção de apresentar de novo) numa rede de outras relações. O processo de imaginação é, portanto, uma ferramenta crucial, pois organiza os conceitos e as ideias que cada indivíduo possui. Essas ideias são, por sua vez, sistemas de representação que materializam-se nos audiovisuais e nos seus discursos:

the “system” by which all sorts of objects, people and events are correlated with a set of concepts or mental representations which we carry around in our heads. Without them, we could not interpret the world meaningfully at all. In the first place, then, meaning depends on the system of concepts and images formed in our thoughts which can stand for or “represent” the world, abling us to refer to things both inside and outsider our heads (Hall 1997, 17).

No seu estudo da música no século XIX, o musicólogo Thomas Grey (2013) mencionava que ao longo do romantismo os músicos começaram a ir além das representações alegóricas ligadas quase sempre à iconografia cristã, para agora

imaginarem a música enquanto uma manifestação transfiguradora do sujeito. Muitos audiovisuais de ficção estudados nesta dissertação representam e, portanto, imaginam a música desse modo, como um agente ativo e transformador do percurso dramático dos ciborgues. Só que a par desse simbolismo os audiovisuais com ciborgues mantêm um compromisso muito próximo com a cultura do seu tempo, evocando-a e significando-a. Quero com isto dizer que tanto a música diegética como a externa à ação são instrumentos que, enquanto caracterizam os ciborgues, estão a dialogar com as culturas digitais do século XXI.

Tal não é de estranhar na medida em que os artistas e os consumidores, que são também eles agentes importantes na formação destes canais representacionais, pertencem a sociedades transformadas pelos processos de “mediatização profunda” (cf. Couldry e Hepps 2017) onde os vídeos musicais, filmes, videojogos, curtas-metragens, séries de televisão e *streaming* são parte integrante do seu quotidiano. Com eles, em particular as suas músicas e sons, imaginam-se e projetam-se preocupações e reflexões culturais sobre a robótica, inteligência artificial, realidades virtuais e aumentadas, sistemas automatizados, algoritmos e outras tecnologias digitais.

## **6.2 Resultados do inquérito**

### **6.2.1 O ciborgue é um humano mediado por tecnologia**

Nesta secção discuto os resultados de um inquérito por questionário realizado a sete participantes com as seguintes características: portugueses residentes no país, na faixa etária entre os 25 e 50 anos, gostam e têm literacia audiovisual dentro do género de ficção científica. Com este estudo tive três objetivos: perceber como definem um ciborgue e se, ao ouvirem excertos musicais, são capazes de imaginá-lo; que características musicais consideram que são adequadas à representação de um ciborgue; documentar as interpretações que fazem de alguns dos casos em estudo nesta dissertação.

Nas definições que os inquiridos dão sobre o que é para si um ciborgue, quase sempre versam sobre uma hierarquia de valores entre o que é cibernético ou orgânico. Produzem-no discursivamente como um ser humano a que são acrescentadas outras componentes. Algumas das respostas que expressam essa ideia são: a “parte sintética/cibernética [...] geralmente é usada para melhorar as capacidades do dito ser” (“Miguel” 2021); “a sua parte tecnológica possibilita um variado leque de opções como

a resistência sobre-humana, ou mesmo força” (“Afonso” 2021); ser vivo “em combinação com partes mecânicas ou electrónicas. Ou qualquer ser vivo cujas limitações físicas são ultrapassadas usando tecnologia, como membros cibernéticos (por exemplo próteses)”;

“partes mecânicas que substituem ou melhoram um elemento anatómico desse corpo.” (“Ana” 2021). Embora a expressão “mediação tecnológica” não seja explicitamente mencionada nas respostas, a maioria delas sugere que os corpos que descrevem são, de facto, o resultado de tais processos.

Para perceber qual a imagética que consideram mais representativa de um ciborgue, facultei aos inquiridos cinco capturas de ecrã retiradas dos vídeos musicais em estudo.<sup>244</sup> Elas abrangem as categorias do *hacker* (imagem A), dois humanos reconfigurados (B e C), um androide (D) e um avatar (E), seleccionadas propositadamente para perceber se existia uma ou mais figuras da tipologia que a maioria dos participantes considerava representativa do ciborgue.

Tabela 6: figuras de vídeos musicais que os inquiridos consideram pouco (1) ou muito (5) representativas do ciborgue

|   |                                                                                     | Paulo | Miguel | Afonso | Henrique | Gustavo | Ana | Fernando |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|--------|----------|---------|-----|----------|
| A |  | 2     | 1      | 1      | 4        | 1       | 2   | 1        |
| B |  | 4     | 5      | 5      | 5        | 3       | 3   | 5        |
| C |  | 4     | 3      | 5      | 5        | 2       | 2   | 4        |
| D |  | 5     | 2      | 3      | 2        | 1       | 3   | 2        |
| E |  | 3     | 2      | 1      | 1        | 1       | 3   | 4        |

<sup>244</sup> Fontes: “Ya Robot” de Katya; “Skyride” de Gabry Ponte; “No Love Anymore” de Da Hool; “Egotronic” de Blasted Mechanism.

Na tabela 6 (acima) os valores indicam o grau de representatividade atribuído por cada um dos participantes: quantificar com 1 significa que não é representativa, conferir-lhe um 5 prova que é muito representativa. Os resultados mostram que a imagem B, o humano reconfigurado por tecnologia e que protagoniza o vídeo musical “Skyride”, é a mais característica. Quanto às restantes imagens, não é possível retirar delas resultados demasiado contundentes devido à variação nos valores atribuídos: na imagem 3 dois inquiridos são da opinião que não é representativo enquanto os restantes dizem que é; nas imagens 1, 4 e 5 a maioria diz que são pouco representativas, só que em cada existe sempre alguém que atribui valores na ordem do 4 ou 5. Portanto, o que é possível aferir destes resultados é que o humano reconfigurado é a figura da tipologia que melhor representa, para este grupo de consumidores, um ciborgue.

## **6.2.2 Escuta acusmática: a significação do ciborgue no timbre e no estilo industrial**

Antes de avançarmos para os casos audiovisuais, quero deter-me por uns instantes na escuta acusmática para explorar o processo de imaginação. Ser-nos-á útil perceber se, quando escutam uma banda sonora desprovida do contexto audiovisual para que foi concebida, também têm uma opinião formada relativamente ao(s) estilo(s) que melhor se adequa à representação do ciborgue. Para o efeito, interessa-me trazer para a reflexão o que os mesmos inquiridos afirmam ao ouvir excertos de músicas que, nos seus respetivos filmes, simbolizam ciborgues. Aos participantes foi colocada a questão: considera que o excerto é adequado para acompanhar um ciborgue no ecrã e, se sim, explique porquê. Foram utilizados dois excertos, um é da música “Overture” do filme *Eva*, o outro é de “Mutations”, composto para *Mutant Blast*.

*Eva* (2011), com uma banda sonora dos músicos Evgueni Galperine e Sacha Galperine, foi um projeto espanhol realizado por Kike Maíllo e escrito por Sergi Belbel, Cristina Clemente, Martí Roca e Aintza Serra. Produzido pelo estúdio Escándalo Films, narra as ações do engenheiro de cibernética Álex que aceita regressar à faculdade de robótica a convite da sua diretora para desenvolver um robô de aspeto infantil. No desenrolar da narrativa, o protagonista reencontra Julia, que, além de ser investigadora na mesma área, revela que sua filha, Eva, é, na verdade, a androide resultante do projeto que ambos haviam desenvolvido anos antes. No documento divulgado pelos produtores à

imprensa periódica, os processos de mediação encontram-se subentendidos na forma como referem que a narrativa explora “the relationship between human beings and robots”, e que a cenografia procurou coexistir “civilization and nature” (Wildbunch 2011, 6).

Tabela 7: breve análise de um excerto da música “Overture” e o seu uso no filme *Eva*

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Eva</i> (2011, filme, Espanha)</p> <p>Realizador: Kike Maíllo</p> <p>Música: Evgueni Galperine e Sasha Galperine</p> <p>Título: “Overture”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <p>A música é utilizada para apresentar a criança Eva e ocultar de Alex e da audiência que é uma androide. O protagonista que observa do seu carro é interpelado por Eva que, em tom trocista, acusa-o de ser um adulto pervertido que persegue crianças. O timbre metálico do xilofone<sup>245</sup> é uma pista para a sua qualidade não-humana, porque mais tarde Eva e outro robô têm a mesma reação de espanto quando interagem com um instrumento musical metálico de timbre similar.</p> | <p>Breve análise musical (0:00-0:39): baseia-se na nota dó reiterada no piano e com nuances na dinâmica. Em segundo plano ouvem-se notas longas nas cordas friccionadas e apontamentos alternados e espacializados (ora no canal esquerdo, ora no direito) em registo agudo: cordas beliscadas, xilofone, carrilhão de orquestra e madeiras. Há ainda a presença de um timbre ressonante de pouca intensidade que é provavelmente produzido por um sintetizador digital.</p> |

“Overture” é uma das músicas que representa a androide Eva no filme. Foi surpreendente perceber que, para os inquiridos, era uma música representativa, quando no filme o seu propósito é pontuar a juventude e humanidade da personagem. Identifico duas razões que levaram os inquiridos a indicar a sua adequabilidade, uma delas é a configuração melódica e o timbre: “Paulo” (2021) refere uma “dispersão melódica” e “Ana” (2021) “Os elementos dissonantes [que] funcionam para criar estranheza e uma atmosfera não inteiramente humana”. Outra razão é o facto de dois inquiridos estabelecerem uma relação intertextual. “Miguel” (2021) e “Ana” (2021) afirmam que ouvir o excerto fez-lhes lembrar a série *Westworld*, que tem androides protagonistas, em particular o tema de abertura. Apesar de não encontrar indícios de que *Westworld* cita *Eva*, ambos apresentam uma música melodicamente centrada no piano e nas cordas friccionadas.

<sup>245</sup> Se é verdade que o timbre metálico pode ser uma pista sonora para a qualidade não-humana de Eva, o facto de ser um xilofone reproduz um estereótipo musical associado à infância.

Tabela 8: breve análise de um excerto da música “Mutations” e o seu uso no filme *Mutant Blast*

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Mutant Blast</i> (2018, filme, Portugal)</p> <p>Realizador: Fernando Alle</p> <p>Música: Antoni Maiovi</p> <p>Título: “Mutations”</p>                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>Música que apresenta o ciborgue TS-504 na seguinte cena: o antagonista avança pelas ruas de uma cidade, observa o espaço e depois ataca um grupo de mortos-vivos; cruza-se com dois soldados que pedem auxílio; baixa-se lentamente junto aos corpos e assassina um deles; o humano sobrevivente suplica por ajuda, mas também morre.</p> | <p>Breve análise musical (0:12-0:26): música de estilo minimal com múltiplas camadas de motivos digitais com grande intensidade dinâmica. A nota de pedal reiterada em primeiro plano e conjugada com padrões rítmicos distorcidos que produzem uma sensação circular. Considero que o pedal cita o motivo melódico-rítmico do personagem TS-800 no filme <i>Terminator</i>.</p> |

*Mutant Blast* é um filme produzido pelo estúdio norte-americano Troma que, desde a década de 1970, tem apoiado projetos e artistas independentes, principalmente nos géneros audiovisuais de terror e comédia. Foi lançado em 2018 com realização e guião de Fernando Alle, um elenco português e falado em português, e satiriza os filmes de terror e ficção científica, entre eles *Terminator*.<sup>246</sup> Na narrativa, Maria toma de assalto um laboratório para libertar um “híbrido”, termo do filme para designar os humanos reconfigurados. Maria resgata o híbrido TS-347 de um laboratório e, no exterior, são atacados por mortos-vivos. Durante o confronto, Maria mata inadvertidamente o ciborgue porque Pedro, outro cidadão que fugia das criaturas, intromete-se no caminho. Mais tarde, os empresários que controlam o laboratório lançam, acidentalmente, bombas nucleares para o centro da cidade e, com isso, provocam mutações em todos os seres vivos, incluindo Maria, Pedro, golfinhos e ratazanas. O excerto que os inquiridos interpretaram pertence à música que introduz TS-504, outro híbrido com próteses e duas cabeças.

Uma das ideias partilhadas entre os que ouviram um excerto da música composta por Antoni Maiovi é a de industrialização,<sup>247</sup> seja porque há um “timbre e ritmo muito

<sup>246</sup> Vários conteúdos promocionais do filme comparam o ator Joaquim Guerreiro, que interpreta os personagens TS-347 e TS-504, com Arnold Schwarzenegger. Essa comparação deve-se ao fato de ambos representarem ciborgues “exterminadores” em seus respetivos filmes e também à carreira de fisiculturismo que compartilham. Um vídeo publicado em 19 de junho de 2019 na página oficial de Facebook do filme apresenta o personagem de Guerreiro, no ecrã, enquanto o ator, fora de cena, declara sincronamente que “tem exterminadores” (*Mutant Blast* 2019). A associação com o personagem Terminator é reforçada não apenas pelo uso da hashtag “#terminator” na descrição do vídeo, mas também por um discurso presente na ficha técnica que apresenta Joaquim Guerreiro na página oficial do filme. Nessa ficha, podemos ler: “[...] assim como Arnold Schwarzenegger, Joaquim, aos 53 anos, é uma referência no fisiculturismo português, tornando-se o ator perfeito para protagonizar o ‘Terminator’ em MUTANT BLAST” (*Mutant Blast* s.d.).

<sup>247</sup> Na análise musical de Karen Collins (2004), o motivo temático do ciborgue de *Terminator* é representativo de um estilo industrial.



industriais” (“Paulo” 2021) ou “porque evoca imagens industriais” (“Henrique” 2021). Sobre o timbre, os ouvintes referem a pertinência das “percussões sintéticas” (“Gustavo” 2021) e da “distorção sonora e o elemento digital” (“Ana” 2021) na representação do ciborgue que imaginam a partir deste fragmento. Com outras três respostas, seria até possível caracterizar os elementos da cena em que ouvimos a música, há um “ciborgue vilão” (“Miguel” 2021), que representa “uma ameaça” (“Afonso” 2021) e que está “em movimento para uma cena de combate” (“Fernando” 2021).<sup>248</sup>

À semelhança do excerto anterior (do filme *Eva*), também aqui a literacia audiovisual teve um papel determinante. Não é por acaso que as características mencionadas, como o timbre, o ritmo e o estilo industrial, bem como as expressões “vilão”, “ameaça” e “combate”, também podem ser aplicadas para descrever o tema musical de *Terminator* (1984). Acredito que a banda sonora de *Mutant Blast* foi, de facto, inspirada por esse filme. O inquirido Miguel (2021)<sup>249</sup> reconhece-o na sua resposta dizendo que ao ouvir esta música lembrou-se do personagem T-1000, o antagonista do filme *Terminator 2: Judgement Day* (Cameron 1991). Apesar de ser o segundo filme da franquia é uma obra que, na verdade, reaproveita o tema musical feito para o ciborgue T-800.

### 6.2.3 A “áudio-visão fantasma” do ciborgue

Quando os inquiridos ouviram esses excertos musicais, conseguiram imaginar corpos ciborgues e, um dos motivos, é a sua literacia audiovisual previamente adquirida. Nesta secção e na próxima, ficará mais claro porque, para esses consumidores, aqueles fragmentos musicais eram adequados para acompanhar um ciborgue no ecrã. O principal aspeto é o timbre, e o segundo é o processo de mediação tecnológica que o produz – um aspeto que estava subentendido na noção de industrialização.

Agora, vou analisar as respostas dos inquiridos em relação à sua interpretação de quatro vídeos musicais: “Fado Cyborg” de Júlio Resende, “Free Yourself” de The

---

<sup>248</sup> A cena em questão é, de facto, a apresentação do vilão que ameaça dois humanos e, em seguida, aproxima-se para matá-los. Embora eu não acredite que seja possível interpretar objetivamente essa sequência de eventos na música, constato que as expressões utilizadas pelos inquiridos assemelham-se aos elementos do audiovisual.

<sup>249</sup> Conheço o “Miguel” pessoalmente e quando fez o inquérito ainda não tinha tido qualquer contacto com o filme *Mutant Blast*, nem com a sua banda sonora.

Chemical Brothers, “Cyborg Freestyle” de JC Stormz e “Sad Robots Goes Funny” de Squarepusher e Z-Machines. Como critérios de triagem, procurei apresentar vídeos que abrangem um amplo espectro de possibilidades. Incluí casos com o conceito de ciborgue no título e outros em que esse conceito não aparece. Além disso, explorei diferentes gêneros musicais, como jazz, fado, eletrônica de dança, rap e rock experimental. Também considerei uma variedade de tipos de ciborgues, desde robótica antropomórfica até androides criados por imagens geradas por computador, bem como protagonistas humanos com e sem intervenção tecnológica em seus corpos.<sup>250</sup> Apresentarei os resultados obtidos a partir de todos os inquiridos e, por fim, demonstrarei como algumas dessas respostas permitem-nos refletir sobre o papel da mediação tecnológica na interpretação do ciborgue em vídeos musicais.

“Fado Cyborg” (2018, 3:02)<sup>251</sup> é um vídeo produzido e realizado em Portugal por Nuno Barbosa. É uma música que mistura jazz, fado e eletrônica experimental composta pelo pianista Júlio Resende, acompanhado por André Rosinha no contrabaixo, Pedro Segundo na bateria e André Nascimento na eletrônica. O audiovisual foi filmado no estúdio do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro. Apresenta uma atuação musical e existem projetores que iluminam o espaço escuro com padrões coloridos que se sobrepõem aos artistas: Resende ao piano, Nascimento na eletrônica e uma coreografia do dançarino Alexander Pichler.

Apenas dois inquiridos indicam que a música é um elemento que consideram representativo de um ciborgue. “Afonso” (2021) menciona que não existem personagens desse tipo na imagem só que, para si, o “ambiente eletrônico dá a dica de ciborgue algures”. Uma resposta mais detalhada foi dada por “Ana” (2021) quando afirma que “são os pequenos apontamentos digitais que pontuam a música (aquele som que se repete na mesma frequência, timbre, intensidade, como um pêndulo ao longo da peça”.

Apesar de alguns inquiridos não considerarem que a música é representativa, identificam ciborgues nas imagens. Uma das interpretações é que o ciborgue encontra-se representado devido às ações dos atores, por exemplo, “a relação tátil com o teclado” (“Gustavo” 2021). Além desta leitura que associa o músico ao instrumento musical, existem ainda inquiridos para quem a projeção de vídeo exerce essa função (“Ana” 2021;

---

<sup>250</sup> Os inquiridos podiam ver apenas um excerto (indicado por mim) ou a totalidade do vídeo. Os momentos que sugiro encontram-se indicados no anexo 6.

<sup>251</sup> Acessível em: <https://youtu.be/3gmMA6XVteQ?si>.

“Fernando” 2021). As luzes projetam pontos e linhas azuis e verdes que esculpem no corpo dos personagens uma camada que desenha, em tempo real, várias formas, sendo que duas delas são especificadas por “Ana” (2021): a “espinha dorsal” e “a metade de um crânio no rosto”.<sup>252</sup> Para os inquiridos, a relação tátil entre o músico e o teclado do piano, bem como a interação dos atores com a luz, são exemplos de mediação tecnológica. Além disso, os casos ilustram como a tecnologia atua como intermediária na expressão artística, fornecendo elementos que, para os consumidores, constroem o significado de ciborgue.

“Paulo” (2021) menciona que, ao nível da imagem, é “inequivocamente um humano”, contudo, “a música, a interação com o ecrã e o tipo de movimento (embora este tenha muito de orgânico) procuram aproximar-se da representação do ciborgue”. Apesar de identificar claramente em palco personagens humanos, elabora um raciocínio lógico que lhe permitiu sentir, através do contexto audiovisual em que se inserem, marcadores de um ou mais ciborgues. Em outras palavras, durante o processo de interpretação, ocorre um compromisso que se assemelha a uma média aritmética, e o resultado é a construção de significado de forma audiovisual.

O segundo caso é o vídeo “Free Yourself” (2018, 6:31)<sup>253</sup> do grupo The Chemical Brothers, uma obra de eletrónica experimental que já foi amplamente discutida sob a perspetiva da receção (capítulo 5). Todos consideram que existem personagens tecnológicas no ecrã, todavia utilizam diferentes termos para identificar as figuras: “ciborgue” (“Ana” 2021; “Gustavo” 2021; “Fernando” 2021), “androide” (“Paulo” 2021; “Miguel” 2021), “robô” (“Henrique” 2021) e “inteligência artificial” (“Afonso” 2021). Os participantes podem estar a aplicar os termos que lhes são mais familiares, os que são empregues correntemente ou, então, as experiências que tiveram levaram-lhes a construir aceções distintas sobre o que cada conceito significa.

O “Henrique” traz uma das suas referências fílmicas para o objeto, por forma a ser um instrumento de auxílio à interpretação da narrativa do vídeo musical:

Este vídeo não contém ciborgues, são todos robôs, a menos que a aparência humana que alguns deles têm na cara signifique que têm pelo menos pele humana (como o Ciborgue no filme Terminator) mas sendo uma fábrica de robôs [,] no vídeo musical presumidamente será alguma forma de pele artificial ou plástico com aparência de pele portanto eu neste vídeo a menos que seja comprovado o contrário vejo robôs (“Henrique” 2021).

---

<sup>252</sup> De mencionar ainda que em algumas circunstâncias o movimento das linhas sugere um espectrograma que está sincronizado com a música, como se esta materialização fosse uma consequência do desenvolvimento sonoro.

<sup>253</sup> Acessível em: [https://youtu.be/7wzR\\_BVFsUU?si](https://youtu.be/7wzR_BVFsUU?si).

Apesar do “Paulo” (2021) partilhar com o “Henrique” a opinião de que em termos exclusivamente narrativos o vídeo não representa um ciborgue, a sua resposta mostra-nos que a música pode levar os inquiridos a repensar essa interpretação: “Ainda que num sentido restrito se possa dizer que são andróides e não ciborgues, todo o contexto (música, ritmo, movimentos das personagens, a representação mecânica do corpo e os rostos indiferenciados e permutáveis) aponta para uma representação do ciborgue”.

A interpretação que a “Ana” (2021) fez deste vídeo musical ilustra um momento em que tanto a música como a imagem significam o ciborgue de uma forma cumulativa. Ela menciona:

O primeiro elemento que me remete para o ciborgue é, neste exemplo, o som, porque a música começa logo com sons que me parecem mecânicos e digitais, e em seguida com a voz distorcida da ciborgue que aparece no ecrã. O elemento visual parece-me bastante ilustrativo da ideia clássica de ciborgue, com a junção de rostos humanos (ou parcialmente humanos) e partes anatómicas claramente robóticas e mecânicas.

Além de recorrer aos termos “mecânico”, “digital” e “distorcido” para qualificar discursivamente a música com esse conceito, associa-os à definição mais corrente de ciborgue: a junção entre uma parte humana e outra de máquina. Neste vídeo, “Ana” vê plasmada a “ideia clássica de ciborgue”, dando a entender que é um modelo de expressão convencional que circula entre outros.

O próximo exemplo é um caso particular porque cinco inquiridos consideram que não tem ciborgues. “Sad Robots Goes Funny” (2013, 5:21)<sup>254</sup> é um vídeo do cineasta Daito Manabe para a música que o compositor britânico Squarepusher fez para ser desempenhada em 2013 pelos dispositivos antropomórficos de robótica musical que compõem a banda Z-MACHINES (dedico a secção 8.1 a este caso). Entre os termos empregues para caracterizar estes personagens (ver, abaixo, imagem 14) encontram-se a “máquina” (“Gustavo” 2021; “Fernando” 2021), o “robô” (“Henrique” 2021) e o “andróide” (“Miguel” 2021). “Ana” (2021) é uma das participantes que, pelo contrário, considera que existe uma representação do tipo ciborgue, mas porque tem em consideração um processo de negociação audiovisual: “O elemento visual é muito claramente robótico, enquanto o som me parece mais acústico. Sinto que é uma boa

---

<sup>254</sup> Acessível em: <https://youtu.be/VkUq4sO4LQM?si>.

representação do conceito, porque sem as dicas visuais, nunca associaria a nada relativo a ciborgues, mas a junção dos dois elementos funciona”.

O que “Ana” confirma é que se o ciborgue é constituído por dois elementos – o humano e a máquina – um deles pode ser representado pela música e o outro pela imagem. Mas este raciocínio não é algo que acontece sempre e para todos os indivíduos, há quem precise sentir que a música significa o ciborgue, ou que o seu corpo está explícito na imagem, para ser capaz de o identificar num objeto audiovisual. “Paulo” (2021) teve um estilo de consumo similar ao da “Ana” porque também ele cruzou as informações que recebeu de diferentes media, e foi assim que construiu uma conceptualização que considerou “mais forte”. Observe, na sua resposta, como refere que sem a imagem a representação ficaria “enfraquecida”:

Há uma representação do ciborgue, sustentada musicalmente mas reforçada pela dimensão visual. A música é algo híbrida entre o acústico-elétrico e o eletrónico (ficando a dúvida se são instrumentos «reais» aos quais foram aplicados filtros para terem um timbre mais eletrónico, ou instrumentos sintetizados para se aproximarem parcialmente do timbre de instrumentos reais»), e esse hibridismo do timbre pode ser considerado ciborgue em si mesmo. Mas sem a representação visual, esta leitura da música como sendo ciborgue ficaria enfraquecida.

Chamo à atenção para as dicotomias em que assentam o seu discurso, pois são estereótipos que reaparecem, ao longo desta dissertação, em diferentes casos e contextos: acústico e eletrónico; real e sintetizado (ou artificial). Neste caso, o inquirido executa um mapeamento de domínios cruzados para, desse modo, concluir que o ciborgue é significado pelo que chama de “hibridismo do timbre”.

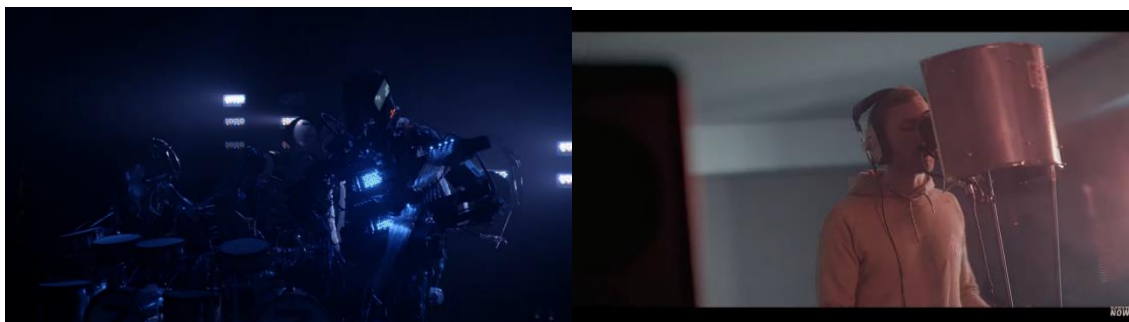
O vídeo que TJ Willis fez para a música “Cyborg Freestyle” (2019, 2:30)<sup>255</sup> do rapper britânico JC Stormz foi filmado dentro de um estúdio de gravação onde o músico atua de auriculares em frente a um microfone. Poder-se-ia considerar que o título é suficiente para conduzir a interpretação dos ouvintes e levá-los a considerar que o rap em *freestyle*<sup>256</sup> enquadra a atuação de JC Stormz, logo, existe um ciborgue a cantar. Só que isso não sucedeu devido a um conjunto de fatores que estão em desacordo com o imaginário que os inquiridos têm de um ciborgue: o género musical hip hop é pouco representativo para estes inquiridos, a escassez de timbres eletrónicos e a cenografia realista (ver, abaixo, imagem 14).

---

<sup>255</sup> Acessível em: <https://youtu.be/UkbNCB5K0kY?si=dCf7iUIUZLKQdRgS>.

<sup>256</sup> No rap, *freestyling* é um estilo de canto improvisatório que pode ter ou não acompanhamento (Katz 2012, 103).

Imagem 14: capturas de ecrã dos vídeos musicais “Sad Robots Goes Funny” e “Cyborg Freestyle”



O “Paulo” (2021) afirma que “a batida rítmica” é “em parte” representativa do ciborgue, e tal como outros dois inquiridos (“Afonso” 2021; “Ana” 2021) identifica a frase em que o rapper canta “You don’t wanna get into a battle with a cyborg”. A “Ana” (2021) e o “Fernando” (2021) indicam explicitamente que apesar do título possuir o termo “cyborg” não encontram elementos suficientes no vídeo que lhes permita estabelecer essa conotação.

Recapitulando, para os sete inquiridos, os ciborgues manifestam-se nos vídeos musicais de várias formas. Podem estar adequadamente representados através de um único meio, como quando consideram que a música ou a imagem por si só simboliza o ciborgue. No entanto, a conclusão principal desta secção é que o ciborgue, sendo uma figura composta por duas partes distintas (o cibernético e o organismo), pode ser interpretado a partir de uma complementaridade audiovisual.

Quer isto dizer que, para os indivíduos, a música fornece uma das componentes do ciborgue e a imagem a outra. Nessas circunstâncias, o ciborgue resulta de um fenómeno que Michel Chion (1994, 129), seguindo o pensamento fenomenológico de Merlau-Ponty, designou de “phantom audiovision”. É o que acontece àqueles inquiridos que afirmam não ver a figura no ecrã – identificam, por hipótese, um humano –, porém recorrem à música para significá-la dessa forma. Seguindo essa lógica, um ‘ciborgue fantasma’ emerge como uma figura que se origina do que podemos chamar de “valor acrescentado” (ibid., 5). Esse valor acrescentado ocorre em circunstâncias nas quais o som transforma o significado da imagem, como defendido por Chion. No entanto, também demonstrei que nos vídeos musicais o oposto também é verdadeiro: a imagem pode influenciar a interpretação da música. Nestes exemplos, a imaginação exerce um

papel determinante porque existe uma interação reflexiva entre o ator social e o audiovisual. O indivíduo recorre à sua literacia do ciborgue para contruir a figura na sua mente, acabando por não ser uma comunicação direta da mesma – ela não está, de facto, em nenhum dos meios artísticos (como os informantes afirmavam), é uma mediação.

#### **6.2.4 A edição digital da voz**

Agora que compreendemos estas diferentes formas de interpretação dos ciborgues que são direcionadas ora para um médium (música ou imagem), ora para o audiovisual (combinando os seus elementos), podemos aprofundar a importância que os informantes atribuem à mediação tecnológica. Como o próprio nome indica, e adotando como ponto de partida a definição de “mediar” no dicionário Priberam,<sup>257</sup> se é um fenómeno de “dividir ao meio”, “ficar no meio”, “ser intermediário” ou “passar entre duas coisas”, essas componentes tanto podem estar num único médium (como é o caso de interpretar a mediação apenas na música ou na imagem) ou ser algo que emerge quando consideramos música e imagem.

Um dos primeiros aspetos a escrutinar é a capacidade representativa do timbre porque mostrou ser transversal aos discursos apresentados na secção anterior e, depois, irei averiguá-lo na voz. À semelhança de tantos outros indivíduos que encontramos ao longo desta dissertação, os participantes do questionário indicam que os timbres produzidos por meios eletrónicos e digitais são alegadamente os mais adequados para representar ciborgues. Tal afirmação encontra ressonâncias com teorias de académicos como Hillegonda C. Rietveld (2013b; 2018) e Jason Toynbee (2000) que defendem a tese de que a música eletrónica de dança é representativa do ciborgue (ponto que já explorei no capítulo 4).

Seis (dos sete) inquiridos foram da opinião que os géneros musicais eletrónicos são efetivamente os mais adequados à representação do ciborgue. “Miguel” (2021) diz que “serão sempre os que vêm primeiro à cabeça” e “Ana” (2021) acredita que permitem construir uma sonoridade que “ajuda a criar essa imagem”. “Fernando” (2021) faculta uma explicação para a associação entre estes estilos musicais e o ciborgue, quando diz que é “porque normalmente utilizam ritmos, timbres e texturas que associamos mais

---

<sup>257</sup> Acessível em: <https://dicionario.priberam.org/mediar>.

fortemente a este contexto e que nos remetem para máquinas.” A sua interpretação está próxima da que foi dada pelo “Henrique” (2021), pois também responde que “qualquer música que dê a sensação de poder ter sido criada por uma máquina fica muito bem para temas de ciborgues na minha opinião”.

“Afonso” (2021) é de tal forma taxativo que acredita existir uma convenção inescapável, pois “na sua maioria, o electrónico foi sempre relacionado com o cibernético”. Na verdade, nem sempre foi assim. No período em estudo as sonoridades eletrónicas tornaram-se de facto as mais comuns para este tipo de representações, só que no século XX o paradigma era diferente. As referências culturais e a idade do participante (35 anos) ajudam a explicar a sua opinião, mas se observarmos a de “Gustavo” (51 anos) que é o informante mais velho percebemos como é distinta. A sua resposta destoa dos demais porque não é tão categórico quanto à associação do ciborgue com sons produzidos por meios eletrónicos ou digitais, evidenciado pelas bandas e artistas que lista: “Algum Rock alemão (Krautrock), bandas como Kraftwerk e algumas variantes mais planantes (Tangerine Dream; Klaus Schulze). David Bowie (na trilogia de Berlim) e Klaus Nomi são outros dois bons exemplos” (“Gustavo” 2021).

Os artistas mencionados por Gustavo criaram com instrumentos eletrónicos só que o género musical que melhor os define é o rock. Como mostrou-nos Ken McLeod (2003), antes da música eletrónica eram os artistas de rock que utilizavam extensamente estes temas nas décadas de 1970 e 1980, nomeadamente viagens espaciais, extraterrestres e robôs: período em que Gustavo era jovem, o que poderá justificar as suas referências.

Visto que a representação do ciborgue nas músicas cujo centro é o sintetizador, ao invés da guitarra elétrica, é uma construção cultural recente, também é provável<sup>258</sup> que os consumidores com essa literacia sejam em maior número nas gerações mais jovens, nomeadamente em pessoas com menos de 50 anos. Note-se que os géneros musicais que os restantes inquiridos afirmam estarem mais aptos para a representação do ciborgue são o industrial (estilo evocado por estes consumidores na secção 6.2.2), rock eletrónico, tecno, pop eletrónico e os mais recentes synthwave, chiptunes e retrowave. Com a exceção dos dois primeiros (adotados intensamente na década de 1970 e pelos artistas listados por “Gustavo”), os restantes são manifestações posteriores a 1980 com a

---

<sup>258</sup> Digo provável porque é uma hipótese que avanço, não tenho dados suficientes para a comprovar.



particularidade de estarem orientados para um ritmo dançável. Portanto, também neste contexto a música eletrônica de dança tende a ser representativa do ciborgue.

Os resultados do inquérito indicam, ao mesmo tempo, que para estes consumidores a capacidade de representação do ciborgue na música não se limita ao timbre. Solicitei aos participantes que imaginassem uma situação em que estavam a ouvir uma música ou a ver um vídeo musical que sabiam, de antemão, que era inspirado na figura do ciborgue. Considerando essa conjuntura hipotética, propunha que me indicassem o que tendiam a associar ao ciborgue: melodia, timbre, tipo de ritmo, instrumento musical, estilo de canto, ou outros aspetos. As respostas mais relevantes estão apresentadas na tabela 9.

*Tabela 9: os timbres, melodias, ritmos e instrumentos musicais que os inquiridos tendem a associar a um ciborgue*

|                       | <b>Participantes</b>                       | <b>Respostas</b>                                                                                                                                                                              |
|-----------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Timbre                | “Paulo”                                    | “electrónicos que não pretendam sintetizar instrumentos acústicos”                                                                                                                            |
|                       | “Ana”                                      | “algo dissonante”, “digital”                                                                                                                                                                  |
| Melodia               | “Paulo”, “Gustavo” e “Fernando”            | “carácter repetitivo”                                                                                                                                                                         |
|                       | “Fernando”                                 | “arpejos e melodias sequenciadas”                                                                                                                                                             |
|                       | “Ana”                                      | “Este seria o elemento que associaria à dimensão humana do ciborgue. Portanto, se estiver em contraste com outros elementos da música, não me importo que tenha uma certa qualidade orgânica” |
| Ritmo                 | “Paulo”                                    | “mais significativo no caso de ritmos dançáveis e repetitivos”                                                                                                                                |
|                       | “Miguel”                                   | “moderado e acelerado”                                                                                                                                                                        |
|                       | “Afonso”                                   | “lento”                                                                                                                                                                                       |
|                       | “Fernando”                                 | “repetitivo ou maquinal”                                                                                                                                                                      |
|                       | “Paulo”                                    | “acentuado, sincopado”                                                                                                                                                                        |
| Instrumentos musicais | “Paulo”                                    | “instrumentos não acústicos, e especialmente eletrónicos”                                                                                                                                     |
|                       | “Miguel”, “Afonso”, “Gustavo” e “Fernando” | “sintetizador”                                                                                                                                                                                |
|                       | “Gustavo” e “Ana”                          | “theremin”                                                                                                                                                                                    |
|                       | “Ana”                                      | “harmónica de vidro”                                                                                                                                                                          |
|                       | “Gustavo”                                  | “sampler”                                                                                                                                                                                     |

|  |                     |                    |
|--|---------------------|--------------------|
|  | “Fernando”          | “caixas de ritmos” |
|  | “Paulo” e “Gustavo” | “percussão”        |

Além da listagem de uma série de instrumentos musicais eletrônicos e digitais que, face ao exposto até agora, seria expectável, um dos aspetos que chama a atenção é o discurso utilizado para descrever os materiais musicais. Adjetivam-se as componentes musicais com um léxico trazido do que consideram ser um ciborgue, seja porque uma melodia tem a “dimensão humana” (“Ana” 2021) ou porque o ritmo é “maquinal” (“Fernando” 2021).

Entre os elementos melódicos e rítmicos que podem representar um ciborgue, surgem além disso, menções a técnicas de produção musical, por exemplo, a sequenciação.<sup>259</sup> A importância que os inquiridos atribuem à mediação digital encontra-se plasmada nos estilos vocais que consideram mais representativos do ciborgue. Existem cinco técnicas de pós-produção identificadas nas respostas: modulação, metalização, distorção, *vocodificação* e auto-afinação. A modulação cria sons mais espessos e amplos, enquanto a metalização torna o som mais brilhante e reverberante. A distorção altera a amplitude do som, criando texturas mais ricas. A *vocodificação* analisa e sintetiza propriedades da voz, e a auto-afinação pode ser corretiva ou criativa (ver, abaixo, a tabela 10).

As analogias entre o ciborgue e alguns destes procedimentos de pós-produção musical foram documentados em estudos anteriores. Por exemplo, apesar de partirem de perspetivas académicas distintas, tanto o musicólogo Joseph Auner (2003) como o sociólogo cultural Nick Prior (2009) teorizam que a *vocodificação* e a auto-afinação na música significam qualidades ciborgues. De modo similar, a musicóloga Alexa Wohoshyn (2008) identificou em comunidades de ouvintes e na crítica musical dedicada à artista britânica Imogen Heap que quando interpretavam as suas passagens vocais definiam-nas representativas do ciborgue, devido ao uso da *vocodificação* e modulação.

---

<sup>259</sup> Sequenciação é o processo de pré-programação e posterior reprodução de um conjunto de ações na estação de trabalho de áudio digital. Por exemplo, os DJs atribuem ordens ao programa para que execute notas musicais numa determinada ordem, acione certos efeitos e modifique parâmetros de uma gravação. Estas indicações ficam guardados na memória do programa e podem ser posteriormente ativadas por sua indicação durante os concertos.

*Tabela 10: os estilos vocais que os inquiridos tendem a associar a um ciborgue*

| <b>Inquirido</b> | <b>Resposta</b>                                                                          |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| “Paulo”          | “Em parte, especialmente se a voz tiver sido alterada através de efeitos (filtros, etc)” |
| “Miguel”         | “canto mais sintetizado”                                                                 |
| “Afonso”         | “modulador de voz”                                                                       |
| “Fernando”       | “vozes processadas com efeitos tais como o vocoder e o auto-tune”                        |
| “Gustavo”        | “voz metalizada”                                                                         |
| “Ana”            | “harmónico e dissonante, ou distorcido digitalmente”                                     |

Se os processos de manipulação digital na voz são assim tão importantes para as formas de expressão artística que produzem ou são interpretadas como ciborgues, levanta-se uma hipótese: existe uma perceção de mediação, na medida em a voz é um instrumento naturalizado por estes atores sociais ao passo que as técnicas de pós-produção são sentidas como intervenções tecnológicas e digitais. Formulo esta hipótese porque considero que as opiniões dos consumidores aproximam-se da perspetiva que o musicólogo Philip V. Bohlman (1999, 23-34) diz ser a retórica da “naturalness in music”, um conjunto de metáforas que subscrevem um sistema de representação em que certas propriedades ficam mais próximas do que o ouvinte considera serem os fenómenos da natureza, neste caso é a voz, em outros exemplos anteriores eram os sons produzidos por meios acústicos.

Um indício que comprova como a hipótese é verdadeira para este grupo de informantes, são os valores de representatividade que atribuem a quatro excertos com passagens musicais – e que quantificam novamente entre 1 e 5, sendo o último o mais emblemático. Abaixo, indico na tabela 11 os fragmentos dados a ouvir, e uma breve descrição das técnicas de pós-produção utilizadas bem como de outras características de relevo na voz.

*Tabela 11: técnicas de pós-produção e outras características de relevo em quatro linhas vocais*

| <b>Músicos</b>             | <b>Título</b>             | <b>Características</b>                                                          |
|----------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| David Guetta e Nicki Minaj | “Turn Me On”<br>2:54-3:02 | Repetição de sílabas e uso de um modulador de frequência com fraca intensidade. |

|                |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jamiroquai     | “Automaton”<br>3:07-3:17   | Modulação de frequência, distorção, vibrato e ressonância.                                                                                                                                                                                                                                    |
| Die Krupps     | “Robo Sapien”<br>2:40-2:45 | O texto declamado na panorâmica direita possui harmônicos, distorção e um timbre grave. Ao mesmo tempo a panorâmica esquerda reproduz uma melodia de caráter digital e em uníssono.                                                                                                           |
| Katya Chekhova | “Ya Robot”<br>2:00-2:15    | Voz com o efeito de <i>gate</i> (a intensidade do som é reduzida até quase ao silêncio para que possa ser substituída) usado criativamente para produzir vibrato. Sempre que o <i>gate</i> é ativado um som digital sobrepõe-se à voz, fazendo intervalos rítmicos na ordem do microssegundo. |

A hipótese provou ser verdadeira porque os inquiridos consideram que o excerto com poucos filtros digitais é o menos representativo de todos (“Turn Me On”), enquanto o que apresenta quatro técnicas de pós-produção reúne consenso quanto à sua maior representatividade (todos atribuem valores entre 3 e 5 a “Automaton”). Se é verdade que para quatro dos participantes (“Paulo” 2021; “Gustavo” 2021; “Ana” 2021; “Fernando” 2021) todas as técnicas de pós-produção musical foram qualificadas como bastante representativas (atribuem sempre valores entre o 3 o 5), há quem diga que “Robo Sapien” (“Afonso” 2021) e “Ya Robot” (“Miguel” 2021) são pouco representativos. Ou seja, os resultados continuam, ainda assim, a apresentar limitações, pois apesar de demonstrarem que a hipótese é verdadeira para este grupo, existem, não obstante, uns procedimentos digitais feitos à voz que parecem torná-la mais (ou menos) representativa para determinados ouvintes.

Tabela 12: excertos vocais que os inquiridos consideram pouco (1) ou muito (5) representativos do ciborgue

| Excertos musicais de | Escala de representatividade |   |   |   |   |
|----------------------|------------------------------|---|---|---|---|
|                      | 1                            | 2 | 3 | 4 | 5 |
| “Turn Me On”         | -                            | 7 | - | - | - |
| “Automaton”          | -                            | - | 2 | 2 | 3 |
| “Robo Sapien”        | -                            | 1 | - | 5 | 1 |
| “Ya Robot”           | -                            | 1 | 2 | - | 4 |

### 6.3 Ameaçador, defeituoso, poderoso: funções da pós-produção áudio na locução de personagens audiovisuais

| Casos utilizados                          |                                                |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------|
| (Curta-metragem, Rússia) <i>Gift</i>      | (Curta-metragem, Itália) <i>The Nostalgist</i> |
| (Curta-metragem, Itália) <i>Cursor</i>    | (Videojogo, Rússia) <i>Super Cyborg</i>        |
| (Curta-metragem, Itália) <i>Amo</i>       | (Filme, Portugal) <i>Solum</i>                 |
| (Curta-metragem, Reino Unido) <i>R'ha</i> |                                                |

Nas produções audiovisuais, as técnicas de pós-produção de áudio também se manifestam nos diálogos de personagens ciborgues. Para ilustrar isso, selecionei cinco curtas-metragens, um videojogo e um filme. A mediação tecnológica da voz desempenha um papel crucial na construção dramática desses ciborgues. Utilizam-se diferentes técnicas para destacar qualidades específicas, sendo as mais relevantes, nesta seção, aquelas relacionadas com a ameaça, o defeito e o poder.

No século XXI, as propostas estéticas dos audiovisuais encontram afinidades culturais com as invenções e reflexões científicas sobre as “máquinas falantes” (cf. Sterne 2003) que existem desde as tecnologias mecânicas do século XVIII. Apesar disso, os dispositivos que procuram imitar a voz humana e a forma como são interpretados sofreram transformações significativas ao longo do tempo. Trazer para aqui, na íntegra, os debates em torno dos dispositivos desviar-me-ia do argumento em curso, não obstante, é necessário mencionar o fascínio e a estranheza provocados por algumas invenções mecânicas.

No ano de 1780, a *Sprech-Maschine* criada por Wolfgang von Kempelen conseguia produzir sons semelhantes ao discurso falado (Dolar 2006, 7). Cerca de 1840, os projetos desse inventor foram desenvolvidos por Joseph Faber na *Euphonia*, que era capaz de rir (Smith 2008, 17) e “falar” melodicamente (Abbate 1999, 483). Os aperfeiçoamentos técnicos ao longo do tempo nessas e em outras máquinas podem ser compreendidos através das três categorias propostas pelo investigador de cultura e tecnologia Jonathan Stern (2003, 38): “talking machines”, “hearing machines” e “a machine to hear for them”. Se considerarmos os exemplos de Kempelen e Faber, eles enquadram-se melhor na noção de “máquinas falantes”. Por outro lado, o fonógrafo é uma

“máquina que ouve”, enquanto as próteses que restauram a audição das pessoas seriam um exemplo de “uma máquina para ouvir por eles”.

Atualmente, com os desenvolvimentos nas redes neuronais artificiais, os algoritmos e as tecnologias digitais de colaboração, como a musical (cf. Cole 2020; Avdeeff 2019), é necessário considerarmos pelo menos uma quarta: a das “máquinas criativas”. Os discursos construídos por estes autores – de que as máquinas falam, ouvem, ouvem por nós e criam – são referenciais importantes na ficção audiovisual em estudo.

Neste tema, diria que as representações audiovisuais de tecnologias sonoras funcionam como um repositório de transformações estéticas e um território de negociação discursiva sobre os imaginários culturais construídos a respeito da relação entre a música e as máquinas. Ainda que de forma circunscrita, no capítulo 4 apresentei um contexto onde à medida que vários artefactos se tornavam mais comuns no mercado<sup>260</sup> apareciam nos vídeos musicais e, conseqüentemente, renovavam a sua linguagem audiovisual. O contrário também aconteceu. Por exemplo, em 1996, o escritor norte-americano William Gibson publicou o romance *Idoru*, no qual imaginava um futuro com cantoras e *performances* virtuais personalizáveis pelos consumidores. Esse cenário, que à época era apenas ficção, tornou-se realidade a partir de 2000 com os programas de síntese de voz, que permitem aos utilizadores criar passagens para músicas vocais, conhecidos como *vocaloids*.

Muitos destes desenvolvimentos tecnológicos pretendem tornar as máquinas indistinguíveis dos humanos, no limite, um ouvinte apreciaria música sem ser capaz de reconhecer que não foi composta ou desempenhada por um músico (assunto a que regresso na secção 8.1). Pelo contrário, nas cinco curtas-metragens, no filme e no videojogo que apresento em seguida, o que está em primeiro plano nas vozes das máquinas é o seu carácter artificial, produzido através de processos de mediação tecnológica. Com isso, as narrativas constroem diferenças dramatúrgicas entre estas figuras ciborgues e outros protagonistas humanos. Quero começar por dois projetos com orçamentos e propósitos muito distintos, mas que adotam uma abordagem similar no tratamento vocal de personagens robóticos: eles representam as “máquinas falantes”.

---

<sup>260</sup> Como videojogos de última geração, óculos 3D, realidades aumentadas, novos auriculares, para nomear os principais.

Imagem 15: capturas de ecrã dos ciborgues que comunicam com sons de carácter enunciativo nas curtas-metragens *Cursor* e *The Gift*



Do realizador Carl Rinsch, *The Gift* foi uma das cinco curtas-metragens produzidas em 2010 para um projeto publicitário financiado pela Philips. O objetivo da empresa foi promover a sua mais recente televisão LCD 21:9 e para isso estabeleceu um contrato com a Ridley Scott and Associates (parte do Ridley Scott Creative Group, ativo no entretenimento visual e audiovisual desde 1967 no Reino Unido). Produziram-se cinco audiovisuais com géneros distintos: drama, ação, animação, thriller e ficção científica (este último é o caso em estudo).<sup>261</sup> Vindo de um contexto bem distinto, *Cursor* foi lançado em 2015 por uma pequena equipa italiana após 4 anos de trabalho com orçamento reduzido, atores amadores e onde Marco Castiglione foi simultaneamente realizador, criador da ideia central, sonoplasta e compositor.<sup>262</sup>

O enredo de *The Gift* apresenta um humano e um robô que sacrificam-se para proteger uma misteriosa caixa, enquanto *Cursor* acompanha os esforços de uma equipa de soldados numa missão para colocar quatro dispositivos tecnológicos destinados a destruir as máquinas que ameaçam o planeta. Os dois objetos têm personagens secundárias (ver, acima, a imagem 15) que comunicam sonoramente sem recorrerem à linguagem verbal. Em *Cursor* o timbre é claramente digital, já *The Gift* a sua proveniência é mais ambígua, porém reproduzem contornos melódicos com uma sensação de cadência, pausa e pontuação que constroem a perceção de que existe uma mensagem por trás, ainda que a história não esclareça qual. Não é uma técnica inovadora, um dos percussores fílmicos mais pertinentes é o robô R2-D2 do filme *Star Wars* (Lucas 1977). A seu respeito, William Whittington (2007, 110) descreve a sua vocalidade e função narrativa

<sup>261</sup> A título de curiosidade, o único requerimento da Philips era que cada uma das curtas-metragens tivesse as seguintes frases de diálogo: “What is that? It’s a unicorn. Never seen one up close before. Beautiful. Get away, get away. I’m sorry” (Myers 2011).

<sup>262</sup> As duas curtas encontram-se acessíveis no mesmo canal de YouTube TheCGBros: <https://youtu.be/5eIMafROjyo?si;> <https://youtu.be/YqNszThAZjI?si.>

quando escreve que “Through the careful sound editing and re-recording of beeps, whistles, burps, and the like, the character is shaped, humanized, and anthropomorphized”. Similarmente, nestas curtas-metragens o timbre, o ritmo e a expressividade estruturam as características de uma voz robótica através da mediação tecnológica.

Nestes exemplos, a voz sustenta um conjunto de propriedades responsáveis por transformar os objetos em sujeitos, mas o contrário também se verifica, quando vocalidades com qualidades mais artificiais transformam os significados transmitidos por uma aparência indiscutivelmente humana.<sup>263</sup> A curta-metragem *Amo*<sup>264</sup> foi uma produção espanhola escrita e realizada por Alex Gargot, nomeada e galardoada numa seleção de festivais europeus, e não só, entre 2016 e 2017. O audiovisual narra as peripécias de um cientista que opera e coabita com as andróides Domo e Mia (ver, abaixo, a imagem 16). Esta última, é uma jovem que durante uma cena (2:43-3:36) observa atentamente, na televisão, a transmissão de um excerto em que Ria Hayworth (dobrada por Anita Ellis) interpreta a música “Put The Blame on Mame” no filme *Gilda* (Vidor 1946).

Inspirada pela artista que vê no ecrã, na cena seguinte (3:37-5:49) Mia decide compor uma canção e apresentá-la ao cientista num desempenho que, apesar da entoação e cadência no final das frases, não apresenta uma melodia cantabile evidente. Devido à articulação rígida e à repetição obstinada da palavra final “doctor”, a que se junta a desafinação, produz-se não só o carácter amadorístico de Mia como uma artificialidade adequada ao seu estatuto de robô. A repetição da última palavra (o “doctor”) poderia, inclusive, ser indício de um erro na programação.

Durante uma interação social, o timbre e a entoação do diálogo são veículos fundamentais de meta-comunicação (Smith 2008, 96). Nesta ficção audiovisual, estes elementos transmitem duas mensagens contraditórias: se o timbre humanizado mostra uma proeza científica, que ela é uma “máquina falante” fidedigna, a entoação musical “desajeitada” contribui para o fracasso dessa ilusão.

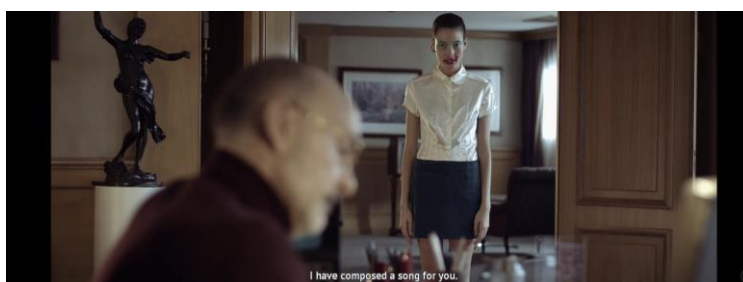
---

<sup>263</sup> Refiro-me ao processo de síncrese audiovisual, no qual a banda sonora transforma o significado atribuído a um corpo humano que aparece no ecrã. Encontrámos esse processo numa interpretação do vídeo musical “Fado Cyborg”, neste mesmo capítulo.

<sup>264</sup> Acessível em: <https://vimeo.com/331767254>.



Imagem 16: capturas de ecrã da robô que revela a sua artificialidade quando canta na curta-metragem *Amo*



Na produção vocal, as técnicas de manipulação digital que enfatizam qualidades artificiais também podem ser utilizadas com o objetivo de vilanizar os personagens andróides. *R'ha* foi uma curta-metragem de 2013 desenvolvida pelo cineasta e artista visual Kaleb Lechowski durante uma formação em cinema 3D no curso de animação em Berlim. Na sua narrativa explora o tema da dominação planetária através da apresentação de uma cena de interrogatório feita por um robô a um extraterrestre aprisionado. *The Nostalgist*<sup>265</sup> foi uma curta-metragem italiana concluída em 2013. Aborda os acontecimentos de um pai que recusa viver com o seu filho (um andróide) numa sociedade decadente, optando por usar diariamente um dispositivo de realidade virtual que transforma o ambiente num belo cenário vitoriano. Em desenvolvimento entre 2009 e 2014, começou quando o recém-formado cineasta italiano Giacomo Cimini descobriu o conto homónimo publicado por Daniel H. Wilson na página de internet Tor.<sup>266</sup>

O que interessa discutir é a voz do robô interrogador e a da criança andróide (ver, abaixo, a imagem 17), ambas interpretadas por atores e depois alteradas em pós-produção. *R'ha* usa um filtro equalizador que fabrica um vibrato que, a par da rouquidão, constrói um ambiente sonoro grave e imponente adequado à dimensão física do robô. A dramatização do rapaz é mais complexa porque tem duas vocalidades que o caracterizam: na realidade virtual a sua aparência é de criança, existe uma qualidade naturalizada porque é unicamente uma gravação do ator Samuel Joslin (é notório, por exemplo, na cena de abertura 0:00-2:20); no mundo real o corpo é de andróide e há uma segunda camada sonora de teor distorcido e digital que assinala essa artificialidade. Na cena (5:39-11:48) em que a criança d'*The Nostalgist* perde o controlo, move-se nos quatro membros e ruge

<sup>265</sup> As duas curtas-metragens encontram-se acessíveis no canal de YouTube DUST: [https://youtu.be/Sgm\\_4WRcGRo?si=n4VFuexBuSBXgCWn](https://youtu.be/Sgm_4WRcGRo?si=n4VFuexBuSBXgCWn); [https://youtu.be/pd6Aw5TCwIE?si=XHiU129zm4Cg\\_Cq](https://youtu.be/pd6Aw5TCwIE?si=XHiU129zm4Cg_Cq).

<sup>266</sup> Acessível em: <https://www.tor.com/2009/07/28/nostalgist/>.

como um animal, uma vocalidade animalesca descrita no conto de Daniel H. Wilson nos seguintes termos: “A sharp, alien sound rang out—low and metallic and with the tinny ring of mechanical gears meshing. It was not a human voice” (Wilson 2009).

Imagem 17: capturas de ecrã dos ciborgues ameaçadores nas curtas-metragens *R'ha* e *The Nostalgist*



Nos videojogos que compõem o Grupo C da amostra em estudo, encontramos personagens monstruosos com as mesmas características vocais mencionadas anteriormente. É importante destacar a especificidade do formato, pois até ao desenvolvimento de tecnologias capazes de incorporar som gravado na década de 1990, os videojogos estavam limitados pelos sinais de áudio que os *chips* de som nos seus circuitos integrados permitiam.

Os audiovisuais em estudo são posteriores, contudo, *Super Cyborg* foi desenvolvido pelo estúdio russo Artur Games em 2014, mas que simula essa estética do *chip* (a cultura retro, referida nos capítulos 3 e 4). A vocalidade dos seus monstros, que são uma amálgama desconexa de componentes orgânicas por vezes sugestivas de animais com peças mecânicas, é condicionada pela fraca e propositada qualidade do som eletrónico que produz um grito vibrante das criaturas. Esta sonoplastia encontra-se alinhada com a música de Vladimir Tugau que, sob o nome artístico darkman007, utilizou os ficheiros *mod*<sup>267</sup> do programa de acesso aberto OpenMPT para produzir faixas curtas de 1 a 2 minutos de duração, repetidas ciclicamente, e também elas com poucos detalhes sonoros.

---

<sup>267</sup> Os módulos são uma coleção de instrumentos sob a forma de amostras sonoras que especificam quando e como são tocados, e uma lista da ordem que são executados (Collins 2008, 31). O utilizador pode manipular o seu ADSR – sigla inglesa de *attack*, *sustain*, *decay* e *release*, as características do envelope de um som/nota musical.

Imagem 18: capturas de ecrã da inteligência artificial onnipotente e onnipresente no filme *Solum*



O caráter ameaçador de um personagem pode ser construído pela relação entre as componentes sonoras da sua voz e as capacidades corporais estabelecidas pela narrativa, construindo uma mediação tecnológica intermedial. Tal verifica-se no filme português *Solum* (2019) realizado por Diogo Morgado e escrito por si em parceria com o irmão Pedro Morgado. A obra enquadra-se na SLX Productions fundada pelos irmãos em 2016 com o objetivo de desenvolver produções cinematográficas e outros audiovisuais, como vídeos musicais. É a segunda longa-metragem dos Morgado e também ela, à semelhança da anterior, não tem música por encomenda – utiliza faixas licenciadas através do catálogo Premium Beat.

O filme narra os desafios de um grupo de jogadores que participam num concurso de sobrevivência numa ilha e acrescenta, como peripécia imprevista, a revelação de que estão a viver numa realidade virtual onde são colocados à prova por uma inteligência artificial de proveniência extraterrestre. Collector (ver, acima, a imagem 18) é um personagem onnipresente, de aparência antropomórfica, com olhos de azul-claro brilhante e capacidades desmaterializadoras.

André Ferreira e Mapez conceberam e editaram um som que foi um veículo crucial ao impacto da voz de Collector. Não sendo vilão, demonstra ainda assim o seu poder inescapável quando transporta a protagonista Carol para dentro de uma área virtual branca, etérea e quase vazia, à exceção de uma estrutura branca que a rodeia. A cena (01:03:42-01:06:33) é única no filme que por ser o momento em que a câmara assume o ponto de vista do personagem, o espetador vê através dos olhos de Collector. O segmento não teria um caráter tão artificial se não fosse a câmara mover-se através de eixos quase horizontais, por vezes desfocada, dando a impressão de que o observador está por trás ou

tem ele próprio uma lente. Embora Carol olhe em redor, apenas ouve a voz da inteligência artificial sem nunca a conseguir ver, identificar ou alcançar.

Entre os elementos que caracterizam, nesta cena, a banda do som, destaco uma frequência pulsante e contínua que existe para produzir uma sensação de silêncio relativo, dada a sua fraca audibilidade.<sup>268</sup> É um dos casos em que a percepção de silêncio serve, como nos explica Chion (1994, 57), para provocar um contraste que faz sobressair a voz de Collector que ressoa, está metalizada e reverberada, só que assume uma estética não-realista no seu posicionamento espacial. Projeta-se alternadamente entre as panorâmicas esquerda e direita, uma técnica que subverte os códigos cinematográficos e adere a uma tendência da representação de inteligências artificiais onnipresentes. Como o demonstra William Whittington (2007, 119) numa descrição que serviria igualmente para a encenação de Carol e o Collector, “a disembodied voice swirled around him in the surround channels, questioning his sanity. Panning the dialogue of the disembodied voice through the surround channels transgressed a fundamental code of multichannel presentation, which is to place all dialogue in the center speakers”. Ou seja, a cena mostra que durante as provas, Carol encontra-se à mercê de um personagem ciborgue que observa todos os seus movimentos.

Para sumariar esta secção, as técnicas adotadas pelos produtores de ficções audiovisuais não passam despercebidas no interior de uma montagem audiovisual, antes, pretendem colocar em primeiro plano os procedimentos sonoros e chamar à atenção dos espetadores para a artificialidade dos personagens. São múltiplas as conceptualizações e os resultados criativos da voz, mas nesta secção destaquei algumas das funções que as técnicas de pós-produção musical já mencionadas neste capítulo, tiveram em objetos concretos: as modulações imitam a comunicabilidade da voz humana (*Cursor* e *The Gift*); distorções, vibratos artificiais e sobreposição de camadas com filtros distintos expressam tecnofobias (*R’ha*, *The Nostalgist* ou até *Super Cyborg*); a estereofonia de uma voz metalizada, ressoante e reverberada exprime o poder ubíquo e inevitável de uma inteligência artificial (*Solum*).

*Amo* destacou-se dos demais casos porque ao invés de evidenciar a mistura e a edição digitais, mostrou uma alternativa, porque foi dado à atriz Mireia Oriol a tarefa de

---

<sup>268</sup> Diria até que a regularidade do som produz o mesmo efeito já identificado nas análises audiovisuais de Danijela Kulezic-Wilson (2015, 45), a extensão temporal da cena.

usar a voz para assemelhar-se a uma máquina defeituosa porque representou uma espécie de disco riscado que repetia uma só palavra: “doutor”.

#### 6.4 Representações de mediação tecnológica entre estúdios musicais, laboratórios e hospitais

| Casos utilizados                            |                                                                  |                                                                               |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| (Filme, Alemanha) <i>Pandorum</i>           | (Vídeo musical, França) David Guetta e Nicki Minaj. “Turn Me On” | (Vídeo musical, Alemanha) Magvay. “I’m a Cyborg”                              |
| (Filme, Itália) <i>Andron</i>               |                                                                  | (Vídeo musical, Rússia) DJ M.E.G., N.E.R.A.K. e Demirra. “Turn Up The Volume” |
| (Filme, Rússia) <i>Hardcore Henry</i>       | (Vídeo musical, França) Joachim Garraud. “Le Laboratoire”        |                                                                               |
| (Curta-metragem, França) <i>Synesthesia</i> |                                                                  |                                                                               |

##### 6.4.1 Nascimento e criação dos corpos ciborgues

Na secção anterior, examinámos como os procedimentos criativos aplicados às vozes dos personagens resultaram em diferentes graus de mediação tecnológica e consequências simbólicas. Agora, vamos explorar as relações entre a música, os dispositivos e os corpos representados no ecrã, por serem relações que também transmitem simbolismos associados à mediação tecnológica.

Em narrativas audiovisuais como as propostas pelos videojogos *State of Mind* (2018) e *Detroit: Become Human* (2018), fabricam-se robôs em linhas de montagem para serem posteriormente vendidos como mercadorias aos cidadãos. A resolução das peripécias centrais destes casos procura explorar o carácter individualizado de determinadas máquinas, atribuindo-lhes nome, consciência, motivações e capacidades musicais (tema da subsecção 7.3, onde discuto dois androides pianistas representados nestes casos). Outras vezes, estamos perante um fenómeno inverso, criam-se arcos narrativos onde os humanos tornam-se ciborgues devido a uma mediação de engenharia que pode ser encenada através de ambientes de terror.

*Andron* é um filme de 2015 realizado por Francesco Cinquemani no estúdio italiano Ambi Pictures com financiamento do Governo de Malta. Narra um grupo de dez pessoas amnésicas colocadas dentro de uma estrutura labiríntica onde precisam lutar para

sobreviver. Julian, um dos participantes, vê a dado momento (cena 00:29:16-00:33:05) uma estrutura de pedra presa à parede e é misteriosamente atraído para ela, apesar do ruído (que pode ter apenas um efeito dramático e não diegético) que animaliza o objeto. Com ar aterrorizado, coloca o seu braço no interior da estrutura que, comportando-se como uma impressora 3D futurista, desenha uma arma eletrificadora que fica incorporada no seu corpo. Musicalmente, as dissonâncias prevalentes, o crescendo agudo do coro e os apontamentos de pratos e sopros de metal produzem, na cena, uma qualidade aterrorizadora.

No género audiovisual do horror, os ciborgues podem nascer por meio de um fenómeno de mediação tecnológica que é aterrorizadora porque é fisicamente dolorosa.<sup>269</sup> *Pandorum* é um filme do realizador alemão Christian Alvart que coescreveu com o norte-americano Travis Milloy uma coprodução de 2009 entre os estúdios Constantin Film na Alemanha e Impact Pictures no Reino Unido. A narrativa desenrola-se no ano de 2174 dentro uma nave espacial colonizadora, com membros da tripulação que acordam amnésicos e têm de enfrentar entidades que sofreram da doença *pandorum* cujos sintomas são alucinações, comportamentos erráticos e tendências antropófagas. A cena que fornece a pista de que Payton (um dos protagonistas) sofre dessa condição é quando encontra Gallo nos túneis da nave, só que este tripulante morreu durante eventos anteriores ao filme.

A música que Michl Britsch criou para esta cena (00:48:12-00:50:09) tem o título “Gallo’s Birth”<sup>270</sup> porque mais do que ser uma projeção na mente de Payton, Gallo materializa-se nu e envolvido pelos tubos e substâncias viscosas como se, de facto, nascesse da nave. Para a caracterização da cena, e da nave em particular, contribui uma sonoplastia que combina sons de líquidos e sussurros com um padrão rítmico que pode simbolizar o funcionamento automatizado de uma máquina (ouvido na panorâmica da esquerda) e combinados com os *clusters* de instrumentos metálicos (na da direita). Acresce, por fim, que a interpretação é reforçada pela mitologia conferida pela designação

---

<sup>269</sup> Em minha dissertação de mestrado, observei que em repertórios internacionais, vários materiais audiovisuais apresentavam marcadores visuais que associavam a cena de criação de um protagonista não-humano a um discurso de nascimento (Malhado 2019, 68-70, 81-82). No âmbito musical, identifiquei um estilo com duas características fundamentais: o crescendo de intensidade e uma instrumentação quase sempre composta por coro e cordas friccionadas. No entanto, esse estilo não está presente nos filmes *Andron* ou *Pandorum*.

<sup>270</sup> A banda sonora encontra-se disponível no Spotify:  
<https://open.spotify.com/intl-pt/album/7Lo1zDMbv5BU7ecHMr9jpM>.

dada à nave, pois o título *Elysium* torna a viagem de colonização uma espécie de vida, de outro nascimento, para além da morte.

#### **6.4.2 Músicos-cientistas, isolamento acústico do espaço e ototoxicidade**

A criação dos corpos ciborgues através de um processo de mediação tecnológica pode assumir outras configurações estéticas. Para demonstrá-lo, debruço-me sobre um tema da representação destas figuras em espaços híbridos que combinam o hospital e o laboratório com os materiais do estúdio musical. Irei utilizar três vídeos musicais, um filme e uma curta-metragem, e tomo como ponto de partida a noção etimológica de estúdio enquanto oficina de trabalho dos artistas. Esta pressupõe, então, um espaço físico para a criação de objetos, e os que me interessam são ciborgues.

Para a análise audiovisual, os conceitos “articulators” e “localizers” do sociólogo Bruno Latour (2005, 195) permitir-me-ão ler na arquitetura e nos seus materiais vários usos culturais para que foram concebidos. Os articuladores são pontos de conexão onde diferentes atores se encontram e, desse modo, interagem, são mediações que permitem uma associação entre componentes distintas. Exemplificando, os painéis acústicos são articuladores de um estúdio musical porque foram confeccionados para isolar o som. Os objetos orientam a posição dos músicos que ficam no seu interior e o modo como agem, voltados para os microfones e em posições habitualmente definidas pelo produtor musical. Quanto ao estúdio, é um localizador porque, como o exemplo demonstra, define não só o espaço onde a ação ocorre, mas também como as associações entre indivíduos e objetos acontecem. As teorias de Latour assentam numa história sociológica da tecnologia, logo, tanto os articuladores como os localizadores são elementos que podem ser rastreados no tempo e no espaço. Com eles, é possível demonstrar que as interações sociais têm associações com culturas específicas, porque pertencem a formas mais ampla de construir e transmitir significados e valores.

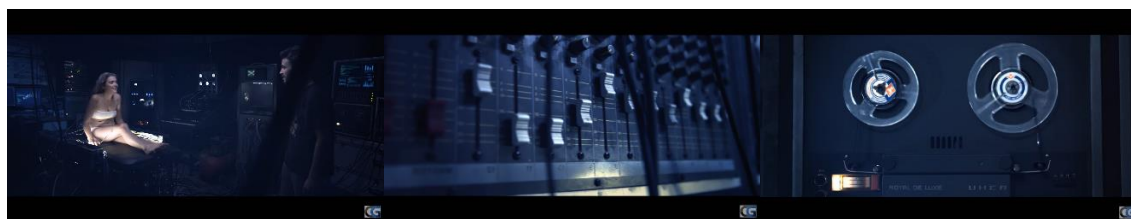
Regressemos ao exemplo anterior, do estúdio de produção musical. Suponhamos que a cena audiovisual inclui elementos típicos de um hospital, como batas e bisturis. Nesse contexto, os painéis acústicos do estúdio adquiriam uma nova conotação cultural, seriam utilizados para isolar os gritos de dor dos pacientes. Como vou explorar mais adiante, o objetivo dos articuladores e dos localizadores é ajudar-nos a compreender como

estes audiovisuais constroem processos de mediação tecnológica dos corpos recorrendo e combinando espaços e objetos. Não pretendo, portanto, utilizar os painéis acústicos nem outros elementos para construir uma continuidade histórica entre o estúdio musical e o hospital.

Assim, os audiovisuais fazem coabitar de forma criativa e também inesperada estes e outros objetos expectáveis de um estúdio musical, hospital ou laboratório, o que tem consequências nos significados e valores veiculados anexados aos personagens ciborgues. Os três temas que abordo em seguida são: os músicos-cientistas, o isolamento acústico do espaço e o excesso sónico de carácter ototóxico (torna-se tóxico para o ouvido).

*Synesthesia*<sup>271</sup> é uma curta-metragem produzida em 2017 por um grupo de alunos da ARTFX, a primeira e mais antiga escola de artes digitais da França: Jimmy Fovet, Antoine Pion, Nicolas Hayat, Celine Marsais, Roland Sassine foram os realizadores, Florian Escuer e Elena Tchijakoff os profissionais responsáveis pela animação 3D. Foi difundido em plataformas como o YouTube com uma descrição que nos ajuda a perceber a mensagem deste audiovisual sem diálogos: “A musician tries to bring his dead wife back to life using the power of sound waves”. O espaço da ação é, à primeira vista, um estúdio musical caracterizado pelos seus instrumentos, altifalantes, computadores, monitores e cabos que nesta história têm também capacidades de diagnóstico e tratamento de pacientes (ver, abaixo, imagem 19).

*Imagem 19: capturas de ecrã do cenário e objetos de um estúdio musical na curta-metragem Synesthesia*



As ações do personagem principal sugerem que além de ser músico é médico e cientista visto que os dispositivos musicais e computacionais que usa intervêm no corpo da falecida. Por outras palavras, existe uma analogia entre a composição musical que cria sons, e a reconstituição vital na aceção de uma condição de bem-estar físico e mental.

<sup>271</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ynxh1af7HTY>.



Com esta sobreposição, as habilidades composicionais do músico confluem com as do informático programador e até do engenheiro acústico.

Latour (2005, 194) escreve que os espaços sociais são constituídos por atores não-humanos que, além de distribuídos no tempo e no espaço, tornam umas interações possíveis e outras não. Uns objetos são móveis, é o caso de um instrumento musical, outros fixos como a arquitetura do estúdio, porém todos articulam, neste exemplo audiovisual, a relação interpessoal entre o músico e a pessoa morta. Serem localizadores implica ter presente que o território da cena foi constituído por um molde que funciona apenas enquanto intermediário de saberes, no sentido de saber o que fazer (eu sei que no estúdio faz-se isto e não aquilo).<sup>272</sup> Em ficção tudo é possível, porém, existem códigos de “realismo” (cf. Whittington 2007, 95) que constroem os graus de credibilidade e autenticidade, quer isto dizer que são regidos por uma lógica própria à narrativa e ao género audiovisual.

Nas “boas” práticas musicais em estúdio veiculam-se três ideias importantes para entender os casos em estudo. A primeira, é a consciência de que é um espaço que deveria permitir uma ótima propagação sonora sem sofrer interferência externa (Pinch e Bijsterveld 2012, 5). A segunda, é que nos estúdios contemporâneos os desenvolvimentos de ferramentas digitais concedem aos artistas a capacidade para criar o que Paul Théberge (1997) apelida de “any sound you can imagine”. O terceiro, é que é um contexto onde se cruzam continuamente inovações artísticas e científicas (Bruyninckx e Supper 2021, 207).<sup>273</sup> Coloquei a hipótese de que “produzir qualquer som” poderia também servir de metáfora, nestes casos, para “produzir qualquer forma de intervenção tecnológica/curativa do corpo”, e que uma sala isolada poderia, igualmente, ter a finalidade de salvaguardar a qualidade musical e da saúde.

Verifica-se a metáfora de que produzir sons é substituível pela ideia de construir andróides no vídeo musical “Turn Me On” (abordado extensivamente no capítulo 5), lançado em 2012 a partir da música do DJ francês David Guetta com a cantora

---

<sup>272</sup> A leitura é coincidente com a padronização das práticas sociais endereçada por Erving Goffman (1956), porque os comportamentos esperados e as máscaras colocadas estão dependentes do território em que a ação ocorre, além de afetarem o modelo de encenação social adotado. Neste subcapítulo concentro-me nos termos de Latour porque são úteis ao estudo dos objetos que compõem a encenação.

<sup>273</sup> Não pretendo com isto dizer que a invenção de uma mesa de mistura é “mais científica” do que de uma flauta ou um piano. O que pretendo, é chamar à atenção para a velocidade nos desenvolvimentos e atualizações informáticas, visíveis nos anúncios quase diários de computadores, programas, *tablets*, e outros dispositivos que alteram constantemente as possibilidades técnicas e artísticas existentes nos estúdios musicais.

estadunidense Nicki Minaj. O vídeo abre com uma cena no laboratório de um cientista, protagonizado pelo DJ David Guetta, que monta o corpo da androide interpretada por Nicki Minaj. Ao mesmo tempo, a música está a ser reproduzida na diegese através de um fonógrafo que se observa no cenário. À medida que os braços, pernas e tronco são montados, cada componente move-se ao ritmo musical, a boca sincroniza-se com a voz ouvida e levanta-se a dúvida sobre o que faz o corpo agir, sendo que uma das possibilidades é a música, que parece animar a androide. Na letra, Minaj adota um discurso medicinal para pedir que a tratem:<sup>274</sup> “Doctor [...] /I need your lovin’/You got that kind of medicine that keep me comin’”.

No YouTube um dos comentários ao vídeo propõe como interpretação que a androide é uma obra de arte musical: “Turn me on is David creating his best artwork and she then run away” (Cskk JSNDN, 14 julho, 2020). Como o cientista é protagonizado pelo DJ é a ele que o utilizador atribui a competência criativa. Assim sendo, além da letra da canção que sugere ao engenheiro de robótica a condição de médico que administra medicina, o cientista torna-se um produtor musical e como consequência a androide converte-se numa obra artística de sua autoria.

Em um dos seus diversos contributos para a compreensão das tecnologias sonoras em diferentes contextos sociais, o sociólogo Trevor Pinch e a historiadora Karin Bijsterveld (2012, 6) defendem que “different sites have different gatekeepers and that this affects how sounds are listened to, talked about, and given meaning.” Concordo com esta afirmação dada a importância que atribuo não só à abordagem interacionista como ao papel do discurso na construção da realidade em que os atores sociais se movem. Contudo, nada impede que um cientista seja músico mesmo que exerça essas funções de forma separada e em diferentes contextos, pelo que quero deixar claro que não me parece que as motivações, nem as consequências dos produtores audiovisuais sejam de expressar um choque entre ofícios incompatíveis. O que existem são pivôs representacionais, mediações capazes de criar flutuações discursivas entre distintas especializações e, desse modo, valorizar os corpos ciborgues de uma determinada forma.

Mediações entre espaços musicais e laboratoriais são centrais no filme russo *Hardcore Henry* escrito e realizado em 2015 pelo músico Ilya Naishuller. Cantor e

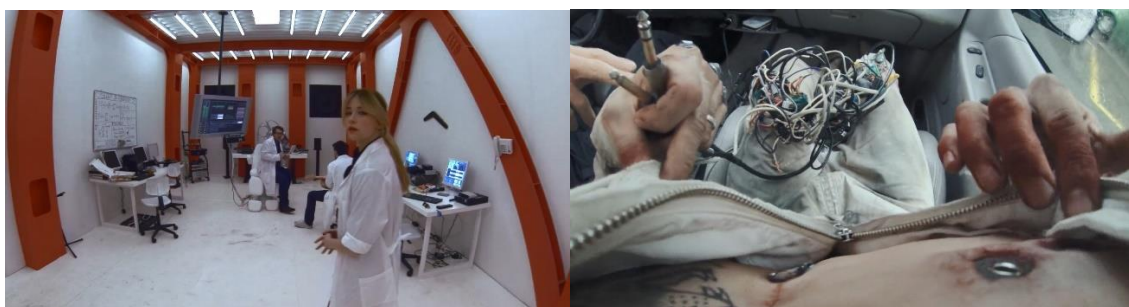
---

<sup>274</sup> Alguns ouvintes recorrem às insinuações eróticas da música para sugerir que o medicamento que David Guetta administra a Nicki Minaj é produzido pelo ato sexual que a faz “estar sempre a voltar” /” obter o orgasmo” (a dupla conotação da expressão “cummin” que canta): “Who realized it was actually ‘You got that kind of medicine that keeps me cummin[g]’?” (Jukalive, 20 janeiro, 2020).

guitarrista da banda de rock independente Biting Elbows, Naishuller (2016) explica numa entrevista à página de internet Slash Film especializada em filmes e televisão que o projeto arrancou quando o produtor Timur Bekmambetov contactou-o após ter visto o vídeo musical “Bad Motherfucker”<sup>275</sup> que realizou para o seu grupo. O vídeo em questão tinha uma série de sequências de ação filmadas na primeira pessoa, com o ator principal a suportar a câmara através de uma armação metálica fabricada por medida, e o filme é uma versão longa dessa ideia.

No enredo (cena 00:04:04-00:14:20),<sup>276</sup> Henry acorda ligado a vários tubos, submerso em líquido no interior de um recipiente. O laboratório em que se encontra é dirigido pela cientista Estelle que usa a inteligência artificial Welder para dar-lhe próteses que recuperam um antebraço e parte da perna. Agora um ciborgue, mas ainda mudo devido a um acidente, é encaminhado para outra sala onde, à entrada, o primeiro som que a audiência ouve é um solo de guitarra a propagar-se pela divisão. Dois homens estão sentados, um toca guitarra e o outro finge percutir uma bateria, este último é Roby que Estelle apresenta como “the sorcerer of sound” por ser um cientista com a especialidade de otorrinolaringologia. O espaço é, portanto, apresentado como tendo duas funções: é o local de ensaio musical entre o guitarrista e o baterista, não só pelo que os personagens fazem, mas devido aos objetos de transmissão acústica, tripés e guitarras dispostos na sala; mas também o laboratório onde Henry vai recuperar a faculdade de falar (ver, abaixo, imagem 20). Ser músico e cientista são dois traços da personalidade de Roby expressos num mesmo espaço, o laboratório.

*Imagem 20: capturas de ecrã do ensaio musical e os cabos de monitorização corporal no filme Hardcore Henry*



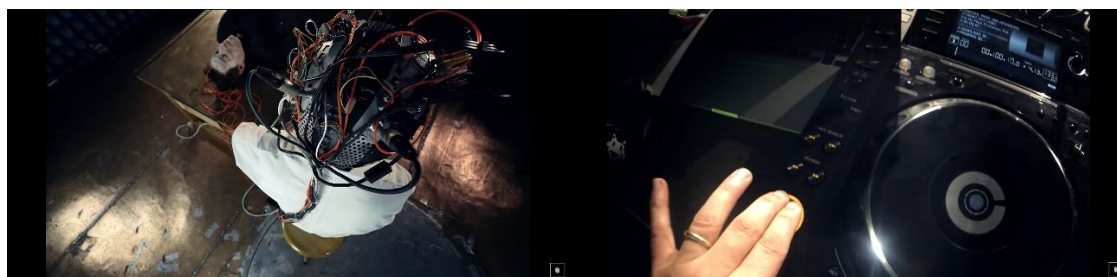
<sup>275</sup> Acessível na hiperligação: <https://youtu.be/Rgox84KE7iY?si>.

<sup>276</sup> Para efeitos do argumento interessa-me apenas a primeira parte da cena quando Henry está no laboratório, o momento em que a interação é interrompida pela entrada do vilão e, depois, a fuga, não são contempladas na reflexão.

Mais adiante na história, o modo de monitorizar os sinais biotecnológicos de Henry é representado pela operação de inserção dos conectores TRS<sup>277</sup> no seu peito (ver, acima, imagem 20). A representação deste processo de mediação tecnológica transforma o corpo ciborgue numa máquina que ouve (Sterne 2003) e passa a ser um dispositivo sonoro. Recorde-se que os cabos TRS transmitem sinais analógicos, principalmente áudio, e são tecnologias habituais às tarefas de produção e gravação musical. Podemos até considerar que nesta narrativa existe uma técnica de sonificação<sup>278</sup> imaginada enquanto tecnologia de regulação vital e robótica do ciborgue.

As características do corpo ciborgue de Henry tornam-se um pivô que o produz, simultaneamente, enquanto uma ferramenta musical e enquanto um paciente que sofre manutenção ou restauração da sua saúde – música e medicina são uma cura e tecnologia social. Quem opera este paciente é Jimmy, um humano paraplégico que vive no seu laboratório subterrâneo enquanto controla os seus androides, remotamente, para ajudar Henry na sua jornada.<sup>279</sup>

*Imagem 21: capturas de ecrã com o cientista que acede às memórias de um DJ no vídeo musical “Le Laboratoire”*



Há músicos que durante o processo de criação conceptualizam circunstâncias da experiência científica. Esta esteticização pode, posteriormente, ser reforçada por meio das imagens de um vídeo musical. Tal é comprovado pelo caso de “Le Laboratoire” (2016,

---

<sup>277</sup> Cabo que liga monitores de estúdio, interfaces de áudio e equipamentos de mixagem.

<sup>278</sup> Usar som, que não seja diálogo, para transmitir informação e percecionar dados.

<sup>279</sup> Jimmy (cena 00:56:01-01:03:48) faz uma atuação musical dentro do seu laboratório, transferindo a sua consciência para quatro androides que cantam a música “I’ve Got You Under My Skin” originalmente cantada por Virginia Bruce em 1936. É uma música norte-americana com um texto sobre uma relação amorosa que é recontextualizado, o estar “debaixo da pele” refere a consciência do humano que entra nos corpos androides. A música é cantada sempre pelo mesmo ator que muda o sotaque sempre que a consciência alterna os corpos, ação que é anuncia pelo som de um evento eletrónico. As quatro figuras são estereótipos: um alemão militar na Segunda Guerra Mundial, um soldado coberto de folhas para estar camuflado, um punk e um *dandy*.

3:04)<sup>280</sup> de Joachim Garraud. DJ francês com formação de conservatório em piano, tem estado ativo nos circuitos internacionais da música eletrónica de dança desde 1989. A música referida pertence ao álbum *96/24* lançado em plataformas digitais como o Spotify em 2015. Um ano depois de estar à venda, Pauline Garraud (irmã do DJ) realizou o vídeo musical que foi então publicado no canal de YouTube da editora Ultra Records.

Por si só, o título da faixa é ambíguo porque poderia remeter para qualquer tipo de laboratório (até de fotografia), só que a letra utiliza o diminutivo “lab” que habitualmente define o espaço de experiências científicas. Baseado numa melodia em sol menor, é uma música formada por três crescendos de intensidade. Uma das particularidades dos três blocos é criarem uma tensão dramática não só pelo incremento de camadas rítmicas (bombo, tarola e a amostra sonora de palmas) mas por uma melodia equalizada que começa no registo grave e vai-se tornando mais aguda e brilhante até resolver no *drop* (mudança de dinâmica, neste caso é quase de silêncio).

O vídeo inicia-se dentro de uma fábrica com personagens de bata branca a transportarem um corpo numa maca. Noutra sala com revestimentos acústicos nas paredes, um cientista liga dois capacetes, um para si e outro para o paciente, com cabos TRS (tal como acontecia no filme *Hardcore Henry*) e conectores RCA, estes últimos capazes de ligar áudio e vídeo (ver, acima, imagem 21). Além da utilização de cabos que já por si pertencem às esferas musical e audiovisual, o procedimento de intervenção no paciente, protagonizado por Garraud, faz com que o cientista sinta que é um DJ. A relação biotecnológica invasiva no paciente porque os cabos entram na sua cabeça, e não-invasiva no cientista que apenas coloca um capacete, conecta os seus corpos num processo de mediação onde partilham uma experiência multissensorial. O texto declamado descreve a relação que a música tem com o laboratório:

You know that feeling/ When you feel good/ When everything around you is moving with  
unique sensation/ The sensation, this feeling/ You know that feeling/ Deal with your soul/  
When the sound, the groove, the frequency, the bass/ When all the elements are ready in  
place/ To make your world/ Your world/ Welcome to the lab.

Não tenho informações que expliquem porque Pauline Garraud escolheu um espaço revestido a painéis acústicos para a gravação do vídeo, pode até ter sido por conveniência e não uma opção conceptual. Mas a verdade é que não foi a única, porque

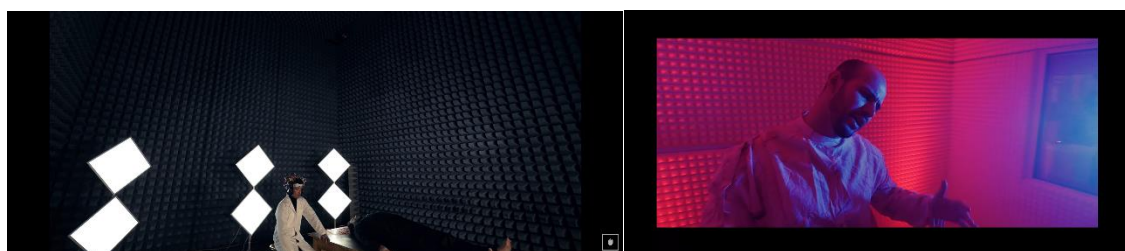
---

<sup>280</sup> Acessível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Yy7iV5ZL\\_AY](https://www.youtube.com/watch?v=Yy7iV5ZL_AY).

o artista alemão Alex Lammok gravou parte do seu vídeo “I’m a Cyborg” (2018, 5:26)<sup>281</sup> numa sala com um revestimento similar (ver, abaixo, imagem 22). Na sua atividade musical, Lammok é conhecido pela sua persona Magvay através da qual tem produzido e atuado como DJ em diferentes locais na Europa desde 1998. O vídeo em questão foi filmado em 2018 e apresenta dois espaços cenográficos centrais, a já mencionada sala que pode ser um estúdio musical, e uma morgue que existe nas instalações do Smartroom em Berlim (um espaço dedicado a jogos imersivos de fuga).

Nesta música house, Magvay canta que é um ciborgue sem coração por isso é incapaz de sentir amor, aspeto que é ilustrado no início do vídeo quando na morgue substituem o órgão por um dispositivo tecnológico. Quando acorda da cirurgia, o personagem protagonizado por Lammok tem uma camisa de forças e encontra-se confinado à clausura das instalações. É importante referir como, à semelhança de outros casos abordados neste capítulo, a voz tem um papel determinante na caracterização do ciborgue. Sempre que canta “I’m a Cyborg” várias técnicas de pós-produção intensificam a sua condição: pode ser por duplicação (com a segunda altamente reverberada), modulação ou passagens em diferentes registos claramente posicionadas na estereofonia. Os discursos musical e audiovisual atribuem-lhe inclusive o rótulo de paciente louco, pois alucina em frente a um espelho quando o seu reflexo adquire vida. Assim, é uma narrativa que aborda intervenções cirúrgicas ilegais porque torna-se ciborgue contra sua vontade, e a repressão de pessoas diagnosticadas com patologias de loucura.

*Imagem 22: capturas de ecrã de painéis acústicos de espuma em cenas laboratoriais nos vídeos musicais “Le Laboratoire” e “I’m A Cyborg”*



O isolamento sonoro é neste vídeo um localizador que restringe a ação no espaço ao conduzi-la para os padrões de comportamento expectáveis em dois contextos: o estúdio musical e o hospital psiquiátrico. Na análise historiográfica que Hillel Schwartz (2012,

<sup>281</sup> Acessível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Oo0pfnM86o](https://www.youtube.com/watch?v=_Oo0pfnM86o).

277) faz dos hospitais europeus no século XIX, o autor constata que a concepção arquitetônica e a localização geográfica afastada dos centros urbanos tinham o intuito de impedir a entrada do ruído externo e manter isolados os sons internos, como os gritos dos pacientes. Este e outros argumentos são usados pelo investigador para identificar um tronco de preocupações comuns aos arquitetos, engenheiros e outros indivíduos que fabricaram as instituições hospitalares. Nessa reflexão, estabelece um paralelo com a produção de tampões de ouvidos e de outras tecnologias que, à época, tinham o propósito de reduzir o ruído provocado pela intensa transição industrial. Um dos fatores que elenca são as campanhas antirruído promovidas para salvaguardar a saúde auditiva, uma necessidade imprescindível a profissionais de diferentes setores como os músicos (ibid., 288). Com a concretização dos auriculares, o isolamento passa a estar inclusive ligado às experiências pessoais do ouvinte e, desse modo, estabelece uma separação clara entre a música que este pretende ouvir e outros sons indesejados (ibid., 290).

Se neste caso, de Magvay, são mais evidentes os marcadores do hospital, no vídeo de Garraud os dois tipos de isolamento mencionados por Schwartz encontram-se presentes: os auriculares e o isolamento nas paredes.<sup>282</sup> Os vídeos de Magvay e Garraud assentam em duas formas de mediação tecnológica que interferem nos corpos: em “Le Laboratoire” o dispositivo coloca o cientista entre a realidade e a imersão numa memória musical do DJ; em “I’m a Cyborg” o coração artificial confere ao paciente um estado de delírio que leva-o a deixar de reconhecer quem vê ao espelho. Nesse sentido, o discurso que os vídeos propõem é que um dos efeitos destas formas de mediação tecnológica é um excesso emocional e/ou cognitivo. Consequências dessa intensidade notam-se no revirar de olhos e na gesticulação descontrolada do cientista (Garraud), ou ainda no reflexo alucinatório agitado do paciente (Magvay).

Um último caso que mostra um excesso sensorial provocado pela mediação tecnológica, e que é expresso tanto na música como no vídeo, é “Turn The Volume Up” (2012, 3:19)<sup>283</sup> do DJ M.E.G., N.E.R.A.K. e Demirra. A música é a primeira obra publicada pelo duo russo de DJs, M.E.G. e N.E.R.A.K. Em rigor, a maior parte do

---

<sup>282</sup> É pertinente estabelecer uma comparação com os atuais sistemas de realidade virtual que propõem uma imersão que afeta vários sentidos. Para uma discussão de casos concretos com concertos transmitidos de modo digital para ouvintes que usam ferramentas de realidade virtual, ver Malhado 2022d.

<sup>283</sup> Acessível em: [https://www.youtube.com/watch?v=j1O\\_f91MkKw](https://www.youtube.com/watch?v=j1O_f91MkKw).



controlo criativo foi de Eduard Magaev<sup>284</sup> (M.E.G., ativo na música desde 2008) que além de ser o produtor, cantor de apoio no refrão, coreografo e um dos dançarinos no vídeo, tem um elevado protagonismo no vídeo. N.E.R.A.K., que é produtor musical e passou pelas principais editoras holandesas de música eletrónica de dança (Spinnin' Records e Armada Music), não aparece em primeiro plano nesta narrativa.<sup>285</sup>

De estilo electro house, é uma obra com três secções (verso, refrão e segmento de ambiente) cantadas pelo rapper convidado Demirra. No verso, Demirra declama por cima de uma linha em ritmo quaternário que é pontuada e acompanhada por amostras sonoras de timbres metálicos que são sincronizadas com o desenvolvimento da ação. O refrão é feito a duas vozes, com uma pergunta de Demirra que exclama “Hit the lights right now”, e a resposta dada por M.E.G. em registo grave e levemente gutural, “Turn the volume up”. Estas linhas vocais encontram-se inseridas na secção da música que está mais preenchida por camadas sonoras distorcidas e dissonantes.

No vídeo, duas figuras com máscaras de gás operam as máquinas que geram energia elétrica dentro de um laboratório escuro e negro com metais, lâmpadas, cabos e outra sucata. Um dos personagens que manobra as máquinas, pedala e gira a manivela com o intuito de gerar a eletricidade usada para acender as lâmpadas, alimentar os projetores de luz e a estrutura que sustem o corpo de um ciborgue. Noutro espaço caracterizado pelos altifalantes fixos à parede ao fundo, este humano reconfigurado está aprisionado numa forma metálica oval. Na linha vocal, Demirra estabelece um paralelo com esta circunstância quando exclama: “Hit the lights right now/Turn the volume up”.

“Subir a identidade do som” é uma expressão representada<sup>286</sup> de várias formas nesta obra: no plano de detalhe de uma membrana dos altifalantes a mover-se de forma intensa; quando Demirra canta “Turn the volume up” faz um gesto com a mão que simula o uso de um botão de volume; quando, no minuto 2:03, o cantor está junto dos altifalantes

---

<sup>284</sup> Na primeira temporada do concurso russo, de talentos, *Dancing* (baseado no *So You Think You Can Dance*), DJ M.E.G. atua ao lado de um concorrente, Adam, e juntos dançam uma outra coreografia, criada pelo músico, para a música “Turn the Volume Up”.

Acessível em: <https://rutube.ru/video/b497482fd5beb777f36d819eee653c90/?ref=logo>.

<sup>285</sup> Ele pode estar a protagonizar alguma das figuras secundárias que aparecem de máscara, como não tive acesso à ficha técnica não o consigo comprovar.

<sup>286</sup> Nem sempre a imagem ilustra o que está a ser expresso na música, o inverso também ocorre. Na ponte do verso 2, e nesse verso, quando Demirra faz duas vezes o gesto de aumentar o volume do botão, ocorre um oxímoro. Sincronamente, a sua voz sofre uma modulação descendente e torna-se artificialmente mais grave.



e diz “I’m stuck in the middle”, aproxima as palmas das mãos dos ouvidos como se quisesse abafar o que ouve.

Essa cena em que procura proteger-se da intensidade do som representa o início de um segmento ambiente que sucede a estrutura ABA’. Musicalmente, caracteriza-se pelo uso intenso de técnicas de pós-produção, tanto na voz quanto nos outros instrumentos. O cantor, Demirra, fala com uma voz equalizada e abafada que culmina num grito. Quando Demirra grita “hit the lights right now”, o segundo fonema de “now” (e que soa a “a”) sofre uma edição digital e é cortado e colado múltiplas vezes. Isso cria uma repetição deste fragmento que também tem o seu timbre alterado por um efeito de saturação, um tipo de distorção. Por conseguinte, a pós-produção cria um motivo melódico-rítmico que serve de transição para a última secção da obra (B’), sincronizando-se com uma onda de choque que, na imagem, atravessa a divisão, parte os vidros e culmina com Demirra a arder.

Nesta cena, considero que existe uma representação da ototoxicidade. Por um lado, a propagação das energias sonora e elétrica são uma outra forma de sobrepor no vídeo os espaços do estúdio e do laboratório, visto que subir o volume da música pretende ser análogo à ativação da luz elétrica. Por outro, o som é responsável não só por afetar o cantor incendiado como o ciborgue preso na estrutura metálica. Por meio de planos de detalhe meticulosamente concebidos, apresenta-se o último personagem no centro dos altifalantes e atravessado pelas frequências sonoras. Cabos estão inseridos na sua boca e em um dos seus olhos é possível vislumbrar o símbolo da radioatividade. O seu corpo, mediado por essas tecnologias, foi intoxicado pelo som.

No seu estudo sobre as práticas artísticas relacionadas com a edição e combinação de amostras sonoras pré-existentes, o musicólogo Paul Sanden (2012) argumenta que a música altamente mediada proporciona novas perspetivas sobre os corpos, as tecnologias e a transmissão *online*. Segundo Sanden, estas obras musicais mantêm explícitos os marcadores da fonte sonora, colocando-os no centro da experiência, e por isso dependem da familiaridade do ouvinte para identificar os materiais sonoros que foram transformados pelos processos digitais. Essa abordagem, alinhada com a perspetiva construtivista, sugere que existe um relacionamento mediado e complexo entre objetos, conceitos e linguagem (cf. Hall 1997, 35). Nesse sentido, se os instrumentos tecnológicos auxiliam os atores sociais na construção de sua realidade, então têm implicações significativas nas interpretações musicais.

Este capítulo complementa os resultados de Paul Sanden, porque demonstra como as técnicas e as tecnologias digitais utilizadas na música têm um propósito comunicacional específico e afetam as interpretações da música e dos corpos ciborgues nos audiovisuais. Uma das conclusões mais relevantes é que um consumidor pode considerar que o corpo que vê no ecrã é uma figura robótica que, através do valor acrescentado pela música (Chion 1994), adquire o significado de ciborgue. Em sentido inverso, um vídeo musical que apresente, no título, a indicação de que é sobre um ciborgue pode não ser suficiente para que o consumidor considere que a figura está a ser representada. Isso ocorre quando o audiovisual não incorpora as técnicas e tecnologias digitais consideradas essenciais para a sua interpretação, visto que a representação da mediação tecnológica é equiparada, pelos indivíduos, à relação entre os humanos e as máquinas.

A explicação para esta analogia reside na perceção que os consumidores têm de um ciborgue, definido como uma figura humana com componentes artificiais adicionados. Os ouvintes e espetadores procuram, nas obras artísticas, a representação desses dois elementos. A representação pode ocorrer por meio de um fenómeno de sincretismo, no qual a música representa um aspeto e a imagem representa outro. Alternativamente, a música pode expressar, de forma isolada, a mediação tecnológica, conforme identificado por Sanden e outros académicos.

O caso mais evidente é a captação de uma voz cantada, ou falada, e que é posteriormente manipulada por um conjunto de técnicas de pós-produção áudio. As técnicas identificadas neste capítulo foram as de modulação, metalização, vocodificação, auto-afinação e distorção, e que, para um grupo de inquiridos, eram as mais representativas de um ciborgue em música. Estes resultados corroboram outros estudos anteriores: como Bradby (1993) e Losa (2001) na música eletrónica de dança; e Auner (2003) e Prior (2009) em artistas populares.

A pós-produção da voz não apenas é um processo de mediação tecnológica comum na música popular, mas também é amplamente utilizada pelas indústrias audiovisuais para caracterizar personagens ciborgues. Através de uma seleção restrita de curtas e longas-metragens, demonstrei que as técnicas de manipulação digital da voz conferem a esses personagens um conjunto específico de qualidades. Entre essas características, destaco: modulação, a voz é ajustada para imitar a capacidade comunicativa da voz humana; distorção e vibrato artificial, são efeitos que sinalizam o

perigo e a ameaça; estereofonia metalizada e reverberada, uma sonoridade que expressa o poder onnipresente e ubíquo dos ciborgues. Algumas dessas técnicas já foram documentadas por William Whittington (2007) no seu estudo sobre sonoplastia na ficção científica cinematográfica, onde o investigador relacionava-as com a representação de andróides e inteligências artificiais. Por conseguinte, a mediação tecnológica da voz é um estereótipo comunicativo que contribui para a dramatização dos ciborgues no contexto audiovisual.

Quando Joseph Auner (2003) referia que a onnipresença das máquinas na prática musical era uma realidade na viragem do século, utilizou o ciborgue para explicar que construiu uma sinergia que mudou fundamentalmente o modo como se olhava para certos instrumentos musicais. O autor defende, por exemplo, que a música feita a partir dos sons de procedimentos médicos que modificam o corpo, como a aspiração de gordura ou a trituração de cartilagem, representava, à época, uma mudança mais em grau do que em essência (ibid., 99). Essa perspetiva destaca uma continuidade entre os sons do hospital e os instrumentos musicais, sugerindo que ambos são recursos para a expressão artística, uma ideia que o autor não aprofunda.

Neste capítulo, identifiquei um conjunto de casos que exploram algo semelhante por meio da mediação tecnológica do corpo. Esse processo aproxima as artes à ciência, isto é, a música à medicina e à engenharia, universos que são distintos, mas que confluem através de representações audiovisuais. O tema visava colocar a mediação no espaço cénico através de uma apropriação de referenciais do estúdio musical – os seus instrumentos e acessórios, elementos da arquitetura do espaço como os painéis acústicos – para um contexto onde eram combinados com outros expectáveis dos hospitais e laboratórios. Assim, a atividade de criar música passava a ser uma tecnologia social de coprodução dos corpos robóticos e ciborgues, ao cruzar-se com os protésicos, os cirurgiões e outros profissionais ligados à engenharia, computação e medicina.

Estes casos destacam como, culturalmente, idealizamos a mediação tecnológica da música como um ato que afeta os indivíduos de maneira decisiva. Isso é semelhante ao que ocorre com as práticas médicas e de engenharia, pois estas podem ter como objetivo restaurar funções corporais, preservar a saúde e melhorar as condições de vida. Nestes casos, imaginar e representar a mediação tecnológica através da voz e do corpo constrói discursos sobre as relações possíveis entre os atores sociais e os seus instrumentos. Este aspeto tem vindo a ser abordado nos estudos sobre música, seja para

teorizar uma integração protésica (Cook 2018; Butler 2015), a colaboração entre sujeitos e objetos (Cole 2020; Avdeeff 2019) ou ainda para apontar onde reside o controlo (Rietveld 2013a; Fontanari 2013; Gray Jr. 1998). Em todas estas considerações reflete-se sobre qual é o poder da música e os efeitos que tem nos atores sociais, um tema que é central nos audiovisuais em estudo e será discutido no próximo capítulo.

## 7 (Re)produzir a música é (re)produzir humanidade: a agência e o poder do ciborgue

Neste capítulo concentro-me na representação audiovisual da agência e do poder da música. Exploro as características estéticas e os discursos responsáveis por representar como a música age, o que faz e os efeitos que provoca nos ciborgues. Os desenvolvimentos tecnológicos, como inteligências artificiais criativas, hologramas musicais e reprodutores digitais, estão cada vez mais personalizados, humanizados e indistinguíveis das cópias originais. Essas transformações impactaram as representações adotadas pelos audiovisuais em estudo, que exploram discursos onde (re)produzir música é (re)produzir humanidade. Em outras palavras, essas narrativas afirmam que os robôs, os androides e os ciborgues são sujeitos superiores às demais máquinas quando manifestam agência e poder musical: o que importa é agir, não apenas reagir.

Para o argumento utilizo os resultados da análise musical e audiovisual de 17 casos distribuídos pelos seguintes formatos: seis vídeos musicais; quatro filmes; dois videojogos; uma série de televisão e outra que começou nesse meio e depois passou para o *streaming*; e uma curta-metragem. Em determinados momentos irei complementar a discussão com perspectivas dadas pelos seus produtores e consumidores (que interagem com estes objetos no YouTube). As quatro secções abordam temas relacionados com a representação do poder simbólico da música: os dispositivos de reprodução analógica e digital que transportam valores culturais “do passado” que interferem nos personagens do futuro (secção 1); a construção de hierarquias de poder e formas de controlo através da música (secção 2); três robôs que recebem os valores de subjetividade e agência atribuídos aos instrumentos de teclas e repertórios pianísticos (secção 3); um grupo de androides que utiliza a força política e transformadora da música (secção 4).

### 7.1 Dispositivos de registo musical enquanto tecnocultura “conservadora” ou “progressista”

---

| Casos utilizados                         |                                                      |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| (Filme, França) <i>Immortel ad vitam</i> | (Vídeo musical, Alemanha) Blümchen. “Computerliebe”  |
| (Filme, Espanha) <i>Automata</i>         | (Vídeo musical, Alemanha) Da Hool. “No Love Anymore” |

---

Nesta secção, abordo os audiovisuais que retratam a relação entre os ciborgues e os dispositivos de reprodução sonora, sejam eles analógicos ou digitais. Abordo o rádio, a *jukebox*, a cassete, o CD e um sistema automatizado de transmissão musical no espaço doméstico. Nestas narrativas futuristas, a música e os seus formatos de registo e reprodução são instrumentos a partir dos quais os audiovisuais constroem discursos sobre o progresso ou o conservadorismo. Abordo estes casos enquanto narrativas de tecnocultura, isto é, “how technology implicates cultural practices involving music” (Lysloff e Gray Jr. 2003, 2). Em outras palavras, os audiovisuais mencionam que as práticas e valores de uma cultura específica devem ser mantidos ou transformados com base na forma como a música é abordada por estes ciborgues.

Os contributos da música para o desenvolvimento ou estagnação da sociedade eram uma das principais preocupações de Theodor Adorno (e Eisler 2007) que via na padronização e fragmentação musical provocada pelas indústrias culturais durante o século XX, processos que impediam o ouvinte de desenvolver-se enquanto ator social. Esta leitura estruturalista das forças sociais e dos poderes da música é apontada por Tia DeNora (2003) que, partindo do seu trabalho, sublinha que a realidade é mais complexa porque devemos considerar o papel ativo e reflexivo dos ouvintes que usam a música. Como irei demonstrar, as representações do ciborgue encontram-se motivadas por estas preocupações culturais a respeito do poder da música e do papel que os seus produtores e consumidores têm.

O contributo da música na construção de ambiguidade face ao progresso é nítido em *Immortel: Ad Vitam*. O filme de 2004 inspirado na banda desenhada *La Foire aux Immortels* criada em 1980 pelo ilustrador Enki Bilal,<sup>287</sup> foi por ele realizado e coescrito com o autor de ficção científica Serge Lehman. A narrativa começa no final do século XXI quando uma pirâmide aparece a flutuar sobre a cidade de Nova Iorque. No seu interior está o deus Horus que descobre ter um prazo de sete dias para encontrar uma

---

<sup>287</sup> Enki Bilal, um autor e desenhador, desempenhou um papel significativo na revista de banda desenhada *Métal Hurlant* durante as décadas de 1970 e 1980. Essa revista foi uma fonte de inspiração para dois filmes norte-americanos importantes para a representação do ciborgue: *Alien* (1979) e *Blade Runner* (1982), ambos do cineasta britânico Ridley Scott (o realizador é abordado neste capítulo).

mulher “compatível” para procriar e dessa forma reincarnar, caso contrário irá desaparecer.

Horus desce à cidade onde humanos e mutantes coabitam, possui o corpo do amputado Nikopol e concede-lhe uma perna metálica em troca. O deus egípcio conduz Nikopol ao bar onde sabe que vai aparecer Jill, uma entidade produzida por bioengenharia e que foi criada há três meses, apesar do corpo de mulher adulta. Horus usa magia para hipnotizá-la e subsequentemente fecundá-la, não obstante as tentativas de Nikopol para evitar o que considera ser uma violação sexual. Jill e Nikopol apaixonam-se e acabam por ficar juntos, um ano depois, quando se reencontram em Paris.

Esta é uma história de amor, violação e um comentário social aos desenvolvimentos da ciência genética. Na abertura do filme, o texto exibido no ecrã chama a atenção do espectador para esse elemento: “Humans, mutants, of New York or elsewhere, say no to synthetic flesh and virtual brains. Say no to eugenics. Spirit of Nikopol”. Nikopol e Jill são “vítimas de um suposto progresso” (cf. Balsamo 1995) que no filme é representado por duas tecnologias de construção, regulação e manipulação corporal: a primeira sofre controlo remoto porque Horus é uma espécie de cérebro virtual, e a segunda tem um corpo sintético.

A banda sonora contribui para o tom de ironia e crítica social que o filme propõe a respeito das biotecnologias de progresso. Durante sedução a de Jill (a cena 00:48:46-00:52:05) já entorpecida pela hipnose, Nikopol olha-a com ternura e acaricia a sua pele branca dentro de um carro voador que toca, através da rádio, a música “June in January” (na sua versão de jazz cantada por Julie London em 1956). O aparente ambiente romântico é interrompido quando Horus assume o controlo e apressa-se a mudar a faixa para “Nights in White Satin” (The Moody Blues, em 1967), uma balada melancólica de rock sobre amor não correspondido. A cena torna-se perturbadora quando, dentro de um quarto, observamos Jill presa a uma cama, aterrorizada, e em vão a tentar libertar-se de Nikopol e Horus. Agora, ao invés de música vocal, ouve-se uma composição de Goran Vejdoва em estilo atonal. Entre outros aspetos, o desenho melódico que oscila como um alarme que sinaliza o perigo e os *clusters* marcam as investidas agressivas do deus.

Deste modo, o filme aborda questões sociais relacionadas com a eugenia e questiona o que são os discursos do progresso. Para isso, desenvolve o relacionamento conturbado e tóxico entre dois personagens ciborgues: Jill, aprimorada geneticamente, e Nikopol, aprimorado fisicamente.

Imagem 23: capturas de ecrã de jukeboxes nos filmes *Immortel ad vitam* e *Automata*



No filme *Autómata* (2014), o progresso tecnológico relacionado com os autómatos é explorado em relação a uma cultura musical. No ano 2064, após um desastre planetário que mata 99% da população terrestre, os sobreviventes desta ficção produzem autómatos que ajudam à reconstrução das cidades. Gabe Ibáñez (2014), realizador e um dos escritores do filme, menciona durante uma entrevista à *Nuke The Fridge*<sup>288</sup> como concebeu os autómatos nesta história. Por um lado, eles surgiram do fascínio que tinha pela capacidade das impressoras 3D replicarem qualquer coisa. Por outro lado, ele observou que, com o desenvolvimento veloz da tecnologia, o que é fabricado pode eventualmente ultrapassar a inteligência humana.

Jacq Vaucan, o protagonista do filme, é um polícia que vigia e elimina os autómatos que alteram a sua programação. O seu nome é uma alusão ao engenheiro francês Jacques de Vaucanson que em 1737 criou o autómato musical *The Flute Player*. A referência a este tipo de invenção tecnológica encontra-se na forma como representam o autómato Cleo, construído para ser prostituta. Ela adquire consciência e emancipa-se com o auxílio da música na cena (01:22:46-01:26:12) em que dança com Jacq. Dentro de um edifício velho e abandonado, uma *jukebox* empoeirada reativa-se e toca “La Mer” (1946) de Charles Trenet. Liricamente,<sup>289</sup> a água representa um símbolo das emoções da autómato. Cleo estabelece uma ligação afetiva e até erótica com Jacq porque suspira e geme de forma orgiástica. Jacq explica a origem da sua transformação: “Music. It’s music, Cleo. A human thought structure” (transcrição pessoal). Jacq torna-se, assim, o inventor simbólico de um autómato musical que aprende o que é a música, como reagir a ela dançando, e a sua relação com a humanidade.

<sup>288</sup> Uma página de internet dedicada à publicação de informação sobre cinema e televisão.

<sup>289</sup> Outra interpretação do uso desta música na cena, é ser um prenuncio de que o mar vai ser regenerado no final do filme, e com ele a esperança de que a humanidade possa sobreviver à catástrofe ambiental.



Nos filmes referidos, utilizam-se formatos analógicos (o rádio, a *jukebox*) para transmitir músicas que foram gravadas entre a décadas de 1940 e 1970, e que estão auditivamente marcadas pela qualidade sonora. Uma característica que as define, é que o ruído e a crepitação nestas obras são distintos da clareza e do brilho das tecnologias de captação posteriores. Desse modo, os filmes comentam os valores do progresso que os ciborgues representam no filme através de referências históricas, a um passado musical.

O vídeo “Computerliebe”, de Jasmin Wagner, é outro caso onde a representação articula componentes do passado e do futuro. A artista teve uma carreira ativa entre 1995 e 2014. Após uma pausa, regressou em 2019 com o nome artístico Blümchen e “Computerliebe” (2019, 3:29)<sup>290</sup> foi o seu primeiro *single*. Uma das características mais evidentes desta música é tratar-se de um *cover* de outra, com o mesmo título, lançada em 1984 pela banda alemã de new wave<sup>291</sup> Paso Doble.

A música tem a forma ABA’CA’’, define-se pelo compasso quaternário simples que acentua os tempos tornando clara a sua orientação para a pista de dança. O instrumento principal é o sintetizador, e que dobra a voz durante o refrão, sendo nesta última que a obra é estilisticamente mais criativa. Por exemplo, na secção C existem efeitos de modificação de frequência, corte e repetição de sílabas que produzem células melódico-rítmicas e uma textura multicamada de vozes. No YouTube, a música dividiu opiniões, encontrei um número considerável de utilizadores que receberam-na com agrado porque mantém o estilo que a artista tinha, enquanto outros são da opinião que devia ter-se “atualizado”. Um dos consumidores que não gostou menciona que “I think she is stuck in the past with her music” (Andrey Bondarenko, 25 julho, 2020). Contudo, as referências estilísticas que Blümchen estabelece com o passado são um elemento constitutivo da obra, e têm uma representação equivalente no vídeo.

O vídeo de “Computerliebe” foi realizado por Jirco Lindemann para a editora alemã Wunderkind Entertainment. Começa com o plano de uma estação espacial junto a um planeta e apresenta no seu interior um androide inativo. Um sinal de alarme ativa esta máquina e os sistemas da nave indicam a aproximação de duas cassetes de áudio, estas

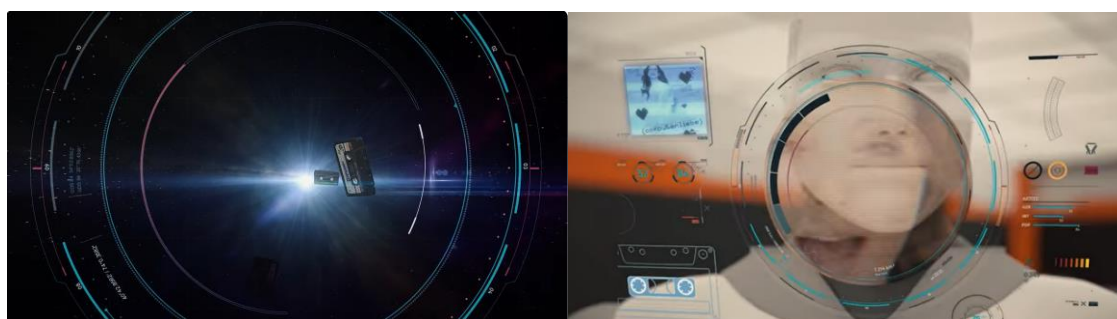
---

<sup>290</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZkcjCMhFfNs>.

<sup>291</sup> O new wave é um género musical com grande expressão nas décadas de 1970 e 1980, e que continua a ser produzido no século XXI. A sua origem está nos movimentos de cultura punk só que distingue-se do punk rock pela sua abordagem mais melódica e focada no sintetizador. Os temas líricos são menos motivados por questões políticas do que o punk rock. O género começa no Reino Unido e dispersa-se, depois, pela Europa, Estados Unidos da América e outros locais.

parecem ser de fita magnética só que o seu conteúdo é digital. Após capturar uma delas, o androide analisa os seus dados (ver, abaixo, imagem 24) e percebe que além de ter origem no planeta Terra contém uma versão virtual da artista Blümchen. O programa da nave avalia a música e a artista numa escala de 0 a 100, e os dados são qualificados de acordo com os seguintes critérios: se a artista é alemã, se é internacional, popular, se o título é divertido, quais as batidas por minuto e o grau de fã. Por fim, é de referir que na narrativa o androide utiliza uma tecnologia digital para reconstituir a cantora que aparece primeiro sob a forma de holograma e depois com um corpo.

Imagem 24: capturas de ecrã com a cassette de áudio que flutua no espaço do vídeo musical “Computerliebe”



Uma das referências centrais ao vídeo é o programa norte-americano de pesquisa Voyager, de 1977, que enviou para o espaço nas suas sondas dois discos de vinil que compilavam as músicas que consideravam representativas da cultura humana. A este respeito, o astrofísico Andrew May (2020, 147), que publicou um livro sobre *The Science of Sci-Fi Music*, menciona que os discos de vinil da NASA foram motivados pela questão “what aliens might make of Earth music”? A indicação em questão é relevante para o caso em estudo, pois revela um discurso subjacente às tecnologias de registo fonográfico. Esse discurso está associado a questões de progresso e conservadorismo.

Os dispositivos analógicos em cenários audiovisuais futuristas são, nestes casos, uma forma de transportar uma cultura do passado para o futuro, seja pela conservação na velha *jukebox* ou nas cassetes de áudio. Há afinidades entre estes audiovisuais e os filmes americanos e europeus abordados pelo musicólogo Berthold Hoeckner (2019). No contexto destes textos, as personagens humanas, muitas vezes amnésicas, traumáticas e nostálgicas, constroem discursos sobre a memória. Esses discursos emergem através de dispositivos tecnológicos, que o autor considera como próteses das personagens. O autor

explora esses dispositivos em filmes futuristas, observando os impactos que exercem sobre os utilizadores. Como resultado, a sua análise ajuda-nos a perceber que valores podem estar relacionados ao papel dos meios fonográficos, como o gramofone,<sup>292</sup> na diegese desses filmes. O autor lança a hipótese de que os meios sonoros existem não só para transmitir música, mas para comunicar uma ideia de “storing history” (ibid., 17). A noção de armazenamento da história encontra-se plasmada de forma mais evidente em dois exemplos anteriores: na cultura musical ensinada por um humano à autómato (filme *Automaton*), e na preservação digital de uma artista e o seu repertório (vídeo musical “Computerliebe”).

Nem todos os produtores de audiovisuais optam por representar formatos analógicos e entre os que preferem os digitais há quem utilize o CD. É o caso de um vídeo musical de Da Hool, nome artístico do DJ e produtor alemão Frank Tomiczek ativo na música house desde 1990. “No Love Anymore” (2011, 4’36)<sup>293</sup> é a música em análise, uma obra de 2011 para a editora dos Países Baixos Armada Music.

Estruturalmente, é uma faixa com três segmentos distintos que vão sendo variados ao longo do tempo. Um, é secção vocal curta, a letra do cantor consiste apenas nas frases: “There’s no love anymore / And I’ve got no more tears to cry / So I’m leaving this pain behind / There’s no love anymore”) que ora omite a marcação do tempo ora utiliza sintetizador e bateria para vincar o compasso quaternário. O segundo, é composto por acordes maiores na tonalidade de fá# no piano, num estilo de *riff*. O terceiro, são as passagens melódicas executadas no mesmo instrumento. A repetição e a variação destes elementos no decorrer do vídeo intensificam a mensagem da obra, nomeadamente a repetição cíclica das memórias.

Imagem 25: capturas de ecrã do vídeo musical “No Love Anymore” com um robô com um CD no peito



<sup>292</sup> A capa do livro é, aliás, um leitor de vinil.

<sup>293</sup> Acessível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ZPY8gc\\_PQWA](https://www.youtube.com/watch?v=ZPY8gc_PQWA).

O vídeo, realizado pelo buenairense Ciro Ayla, abre com uma citação projetada no ecrã, extraída do romance *Homo Faber* (1957) de Max Frisch: “The machine has no feelings, it feels no fear and no hope...”. As reticências deixam em aberto a validade desta afirmação, e o vídeo procura responder que é falsa, porque o robô apresentado sente amor, medo e esperança. O título sugere a representação de algo extinto, pois a espécie humana foi dizimada por um asteroide. No entanto, nesta narrativa o amor permanece porque é simulado por um androide que ainda opera no planeta Terra e procura uma pessoa que ama. A história começa com a apresentação de uma mulher que corre até um laboratório, transportando consigo um CD. No CD, estão gravadas as palavras “Da Hool” e “No Love Anymore”. O disco é inserido no peito do androide (ver, acima, imagem 25), transformando-o num reproduzidor de áudio, com o formato de registo como fonte da sua energia vital.

O androide desperta e inicia um programa intitulado “generating dream”. A sequência de ações que se segue é, simultaneamente, um sonho lúcido, indicado pelo termo “lucid” no ecrã, e uma realidade virtual, culminando com a instrução “log out”. Portanto, a encenação sugere que a mulher é uma memória pré-programada. Apesar dos esforços do robô, ele nunca consegue alcançá-la, muito menos tocá-la. A confirmação dessa dinâmica surge através de analepses, que mostram um cometa a colidir com um ambiente urbano. Assim, o androide encontra-se preso num ciclo vicioso de repetição de memórias, ativadas pela música (o CD), uma interpretação reforçada pela conclusão que o retrata isolado numa terra devastada.<sup>294</sup>

O que destaco, com os vários exemplos até agora abordados, é que os formatos fonográficos e os sistemas de reprodução podem ser representados como símbolos de um passado histórico-cultural. A representação de práticas musicais “históricas” nas narrativas futuristas audiovisuais é algo que foi endereçado pela musicóloga Paula Gomes-Ribeiro (2013). Nos seus estudos de caso, identificou a construção de discursos e valores aquando da utilização de estratégias de reciclagem, paródia e adaptação de repertórios operáticos. Como explica a autora, para estes produtores “a ópera é encarada

---

<sup>294</sup> O uso dos registos fonográficos no cinema parece orientar os realizadores, tanto aqui como em outros casos, para formas audiovisuais cíclicas em que as analepses e as prolepses são estratégias centrais. Note-se como Danijela Kulezic-Wilson (2015, 111) identifica esta característica, de um “pre-recording, playback and re-plays” na cinematografia de David Lynch. Aliás, a investigadora nota que essa associação é, por vezes, sinalizada pela presença de um gramofone no ecrã. A análise da autora é informada pelos testemunhos do realizador que afirma usar as repetições como um modo de “multiplicar as histórias” e as temporalidades que aprisionam as personagens, “the dreamer who dreams and then lives the dream” (citado em Kulezic-Wilson 2015, 112). O sonho do androide em “No Love Anymore” fornece uma abordagem idêntica.

como um potente depósito de convenções e significado” (ibid., 20). Isto está assente no que considera ser uma visão mitificada que permite, adianta ainda, explorar “exotismos de uma velha Europa [...] enfatizando dialeticamente dimensões ideológicas e ritualistas da sociabilidade atual, confrontando sistemas de significados socialmente determinados, repensando dramaturgias espaciotemporais e limites entre identidades e alteridades” (ibid.). Esta ideia vai ao encontro do que tenho vindo a discutir até agora, e cruza-se inclusive com a proposta da investigadora Sue Short (2004, 184) que lê na cinematografia dedicada ao ciborgue uma “preservação do humano”.<sup>295</sup>

Indeed, perhaps these celluloid images of a humanity that is mediated by technology yet rooted in the past may signify our greatest faith in the continued survival of the species, testifying as they do in the ability of specific values to exist in the face of adversity, including an integral notion of the human.

Noutros termos, o que Gomes-Ribeiro e Short sugerem é que as invenções tecnocientíficas projetam o período histórico da narrativa para o futuro, enquanto os personagens extraterrestres e ciborgues e os contextos em que surgem preservam determinados (leia-se dominantes) valores.<sup>296</sup> Quando o filme *Automata* mostra Cleo a ser instruída de que a música é um fenómeno humano, perpetua-se esta ideia. Ela aprende a ouvir estes sons de um modo – é arte, é música – e a reagir a eles de uma forma particular, a androide dança de acordo com os passos que Jacq lhe ensina. No filme, assim como nos outros exemplos, não vemos os androides a criar a sua própria cultura musical. Em vez disso, continuam a perpetuar uma cultura que pertence aos humanos.

Outro fator relevante é que a distinção mais evidente nos androides, como Cleo, é que o contacto com a música atribui-lhes um valor (leia-se, uma humanidade) necessário à formação do seu novo estatuto de ciborgues, em termos do seu arco narrativo. Tal lógica significa ter presente que estes ciborgues são figuras temporalmente paradoxais, como o mito de Jano olham simultaneamente para o passado e o futuro: na sua relação com uma arte que é preservada por eles, um gesto conservador, enquanto são tecnologias de ponta e pertencem ao progresso. Face à lógica deste argumento, os termos passado e futuro encontram-se metaforicamente próximos do binómio humano e máquina.<sup>297</sup>

---

<sup>295</sup> A autora formula esta hipótese a partir de uma amostra do repertório norte-americano.

<sup>296</sup> Irei regressar a este aspeto no capítulo 8, onde mostro como as normas de género e sexualidade são muito evidentes nesta amostra.

<sup>297</sup> Na secção 8.2, abordo novamente o filme *Automata* e mostro, através dos discursos do compositor, que uma parte substancial da conceptualização musical partiu destes binómios: passado/futuro e humano/máquina.

Este tipo de representação audiovisual do ciborgue permite aos produtores criticar invenções e tecnologias específicas, algo que acontece na série de antologia episódica *Black Mirror*, uma produção britânica criada por Charlie Brooker. Interessa-me “White Christmas”, o 4º episódio da segunda temporada, realizado por Carl Tibbetts em 2014 quando a série ainda pertencia ao canal de televisão Channel 4, no Reino Unido.

Na narrativa do episódio, Matt Trent conta a sua vida a Joe Potter quando ambos estão numa cabana. O objetivo de Matt é ganhar a confiança de Joe, para que este confesse um crime que cometeu. As memórias de Trent não só contribuem para dar densidade ao personagem como são cruciais à visão crítica que os produtores pretendem transmitir sobre três tecnologias contemporâneas: os auriculares Bluetooth, a personalização de tecnologias funcionais (como a torradeira) e os sistemas de realidade aumentada, como o Google Glass (Brooker, Jones e Arnopp 2018, 164, 168, 171). Focar-me-ei no segmento sobre a torradeira porque a música é indispensável ao tema explorado (00:29:12-00:41:49).

Trent narra a Joe o período em que vendia uma tecnologia que copiava o cérebro de uma pessoa, e utilizava os dados da duplicação digital para construir um assistente virtual personalizado – o nome deste dispositivo é *cookie*. A existência de um algoritmo capaz de clonar uma pessoa leva, por conseguinte, a que os seus gostos musicais também se repliquem. Abaixo, cito o diálogo da cena em que a cópia virtual de Greta é ativada pela primeira vez, e Matt Trent explica o que é e qual a sua função:

MATT: Do you know what a copy is? Well, that’s what you are.

GRETA: A copy of...?

MATT: A copy of You.

GRETA: But I am me.

MATT: Ok, try to blow on my face. You can’t, because you don’t have a body. Where are your fingers, your arms, your face, nowhere! Because you’re code, you’re a simulated brain full of code stored in this little widget we call a cookie.

GRETA: Why have you done this to me?

MATT: Well, actually you have done this to you. The real you is paying for this.

GRETA: I don’t understand.

MATT: What this is, is a service. We take a blank cookie and we surgically implanted into a client’s brain. Sits there, just under the skin for about a week, shadowing, soaking up the way this particular mind works. That’s why you think you’re you. You are you, but also not. [...] We will give you a simulated body, we find that sometimes that helps. [...] Think about [a toast and] how you like it, and just press a button. You already know that you’re making a toast, the buttons are mostly symbolic anyway. See, this is your job now, you’re in charge of everything here. [...] You’re in charge of ordering for real you.

Estamos perante a imaginação de um fenómeno de hiperpersonalização. Ao abordar a hiperpersonalização, o investigador de estudos culturais Christian Lloyd (2016) recorre ao discurso de Tom Cheshire – editor de cultura da revista *Wired*, dedicada a assuntos de tecnologia, ciência e entretenimento – quando refere que uma alternativa para contornar as dificuldades dos ouvintes “perdidos” na enorme oferta de conteúdos musicais disponíveis *online*, é a criação de um “a robo-DJ tuned to your taste” (ibid., 30). Atualmente, existem algoritmos que registam o gosto dos utilizadores à medida que estes usam as plataformas digitais, permitindo às aplicações fazer sugestões com base em critérios de semelhança (Goldschmidt e Seaver 2019). O *cookie* apresentado no diálogo acima é um dispositivo musical deste tipo e foi concebido através de uma representação ciborgue, pois é uma cópia perfeita da ouvinte, com as suas memórias, gostos, expectativas.

*Imagem 26: capturas de ecrã do sistema de casa inteligente que reproduz música na série Black Mirror*



Só que a definição do *cookie* encontra-se baseada numa esteticização dos sistemas de casa inteligente que usam a internet das coisas para interligar conteúdos no espaço doméstico. O seu formato assemelha-se às colunas inteligentes, mas a ausência de uma saída de som visível transmite, ironicamente, a perceção de que é um ambientador aromático, um objeto funcional, um consumível, parte da mobília e não um consumidor (ver, acima, imagem 26). O *cookie* objetifica a cópia virtual de Greta, uma perspetiva que é aliás mencionada pelo realizador do episódio Carl Tibbets (citado em Brooker, Jones e Arnopp 2018, 169) quando fala de que, para si, representa uma “removal of self”, no sentido freudiano de personalidade psíquica do indivíduo.

Devido ao progresso tecnológico, Greta e a sua assistente virtual são aparentemente indistinguíveis, mas, se a hiperpersonalização poderia ser humanizante o estilo musical faz questão de sublinhar o contrário. De acordo com o testemunho do músico Jon Opstad (citado em Brooker, Jones e Arnopp 2018, 169): “For this second story, I wanted to give the music a crisp, clean, sterile nature to fit the narrative. I used digital synths, contrasting with the more analogue sounds used in the rest of the score.” O carácter estéril proposto pela banda sonora é reforçado pelo figurino que distingue as personagens: de acordo com a figurinista Sharon Gilham, Greta usa um kimono porque aspira a uma existência zen enquanto “The virtual Greta’s costume was made of neoprene, a fabric that is used to make diving suits – a man-made, robust, practical substance that fits perfectly into the world that has been created for her.”

A versão virtual de Greta começa por recusar exercer as suas funções domésticas e ser uma agenda pessoal da sua utilizadora. No diálogo citado, a transposição perfeita do gosto da utente para a máquina verificava-se na capacidade de fazer uma torrada de acordo com a preferência de Greta, mas o final do episódio mostra a sua aplicabilidade musical. Depois de aceitar a sua condição de assistente, observa-se Greta a acordar ao som d’ “Abertura” de *La Gazza Ladra*<sup>298</sup> de Rossini, e que o *cookie* ativa ao mesmo tempo que sobe as cortinas da janela e põe pão na torradeira (ver, acima, imagem 26).<sup>299</sup> Desprovida do seu valor social e simbólico a abertura passa a ser só mais um elemento da rotina diária. Ouvida em casa, a sua recontextualização faz com que passe a pertencer a outra experiência estética, uma que não mantém a legitimação cultural que o espaço teatral, o aparato dramatúrgico ou os participantes contribuem para o seu ritual. Se a reprodução digital e acusmática de uma gravação de ópera é tão banal quanto fazer uma torrada, então ambos podem ser feitos por um assistente virtual.

O *cookie* em *Black Mirror* representa uma visão extrema e problemática do progresso. Ele é uma réplica digital consciente da pessoa, mas com uma peculiaridade:

---

<sup>298</sup> Uma audiência familiarizada com esta ópera pode ser conduzida a construir uma interpretação do *cookie* baseada na pega, o pássaro que se encontra no título da ópera. Esses animais são dos poucos capazes de reconhecer-se a si mesmos no espelho. De maneira semelhante, a Greta virtual funciona como um reflexo: inicialmente incapaz de se diferenciar, mas depois rendida à condição de ser apenas uma cópia digitalizada e sem agência.

<sup>299</sup> É interessante verificar que, apesar dos fenómenos serem distintos, uma das críticas que Theodor Adorno (1990) faz ao gramofone está muito próxima do tipo de representação audiovisual apresentado neste episódio de *Black Mirror*. Adorno (ibid., 54) escreve: “What the gramophone listener actually wants to hear is himself, and the artist merely offers him a substitute for the sounding image of his own person, which he would like to safeguard as a possession. The only reason that he accords the record such value is because he himself could also be just as well preserved”.



não só aprende os gostos da pessoa, mas vive esses gostos. Essa obsessão pela replicação perfeita e consciente da experiência humana simboliza a visão que os produtores têm sobre até onde a sociedade pode chegar na sua procura pela automação e perfeição. O *cookie* é o ápice das consequências do avanço tecnológico, do dito progresso. Uma vida feita em função de outrem é o mesmo que dizer que Greta virtual é uma tecnologia glorificada, um objeto de última geração que tem uma aparência humana. O seu livre-arbítrio é ainda assim ilusório porque não pode escolher o que fazer, um *cookie* tem uma agência limitada. Podemos quando muito considerá-la uma prótese da utilizadora pois faz aquilo que esta quer, complementa a sua vida, o que ao mesmo tempo é dizer que a sua condição foi reificada.

Representar tecnologias musicais vivas não significa necessariamente a presença de discursos progressistas. Se, por um lado, as narrativas manifestam o progresso através das máquinas sencientes, por outro lado as práticas musicais sublinham as relações complexas que as personagens não-humanas têm com as histórias e culturas humanas. Uma vez, os ciborgues conseguem emancipar-se da cultura que lhes foi imposta, (como Cleo), outras vezes limitam-se a reproduzi-la (como a assistente virtual Greta ou o robô ativado por um CD). Dito por outras palavras, os dispositivos sonoros e musicais são representados como “technoscience” (Bauchspies, Croissant e Restivo 2005, 8) porque não são mecanismos científicos abstratos, nem tecnologias neutras, mas antes instrumentos com efeitos concretos no tecido social.

## 7.2 Inefabilidade e controlo tecnológico: a esteticização dos efeitos musicais

| Casos utilizados                                         |                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (Vídeo musical, Portugal) Blasted Mechanism. “Egotronic” | (Filme, Rússia) <i>Attraction</i>                                                               |
| (Vídeo musical, Rússia) Roma Kenga. “Visoko”             | (Série de TV, França) Code Lyoko, T1E18 “Musique Mortelle”                                      |
| (Vídeo musical, Espanha) The Bronson. “Funky Robot”      | (Episódio para <i>streaming</i> , Reino Unido) Black Mirror. T5E3 “Rachel, Jack and Ashley Too” |

No século XIX, o musicólogo Thomas Grey (2013, 104-105) nota que as representações alegóricas da música – como a sua expressão através das figuras do Orfeu e da Santa Cecília – imaginam as qualidades intangíveis da música e sugerem os efeitos

que a atividade e os instrumentos têm nos ouvintes. Progresso e conservadorismo eram ideias que, nos casos discutidos atrás, traziam consigo conotações morais associadas ao melhoramento ou decadência dos indivíduos, principalmente os não-humanos. Nelas, a música e os seus efeitos eram uma parte importante dos mecanismos de valorização dos personagens. Nesta secção continuo a explorar esta ideia.

Nos exemplos que se seguem, os efeitos da música, especialmente o impacto que esta tem nos personagens e na cenografia que os envolve, são representados através de duas ideias fundamentais: a inefabilidade e o controlo tecnológico. Na primeira abordagem, os produtores recorrem a imagens digitais para conceber como seriam as qualidades invisíveis da música. Utilizam ferramentas como espectrogramas e outras configurações estéticas para representar essa energia sonora, e demonstram-na como parte integrante dos ciborgues. Já na segunda perspetiva, os audiovisuais constroem uma narrativa onde a música altera as interações entre os indivíduos. Essa transformação ocorre através de um controlo, criando uma hierarquia de poder entre aqueles que agem e aqueles que reagem. Estes dois elementos estão interligados: a representação da inefabilidade torna visível a energia subjacente à música, apontando para as suas possíveis causas. Por sua vez, o controlo tecnológico revela algumas consequências práticas desse poder, afetando a dinâmica entre personagens ciborgues, humanos e objetos.

O primeiro exemplo é o filme russo *Attraction* (2017), um projeto com fundos governamentais do realizador Fyodor Bondarchuk no seio do estúdio Art Pictures Studio. Nesta narrativa, uma nave espacial alienígena entra na atmosfera da Terra e cai em Moscovo após ser atacada pela força aérea russa. O conflito central da obra é a guerra enquanto característica definidora da humanidade, porque numa tentativa para defender-se do que julgam ser uma invasão as autoridades locais encetam uma série de investidas. Hekon, um extraterrestre de aparência humana, vai ser enviado como embaixador da espécie para tentar impedir os confrontos e acaba por ser ajudado por Yulia, com quem estabelece um romance.

A pós-produção visual e as imagens computadorizadas foram fundamentais a este audiovisual, e foram produzidas pelo estúdio russo Main Road Post, em funcionamento desde 2006 e com grande experiência na área, designadamente em filmes, publicidade e videojogos. Na página de divulgação de notícias e informações sobre filmes Metropolitan Media, o CEO Arman Yakhin (2017) refere que para as tarefas de pós-produção tiveram o auxílio de animadores norte-americanos e a consultoria de *designers* industriais,

biólogos e astrofísicos para conceber a nave e os fatos tecnológicos. Yakhin refere explicitamente que o conceito que inspirou o esqueleto das armaduras corpulentas de quatro braços que os humanos podem vestir foi o de ciborgue (ibid.).

*Imagem 27: capturas de ecrã das armaduras controladas remotamente pela inteligência artificial da nave extraterrestre do filme Attraction*



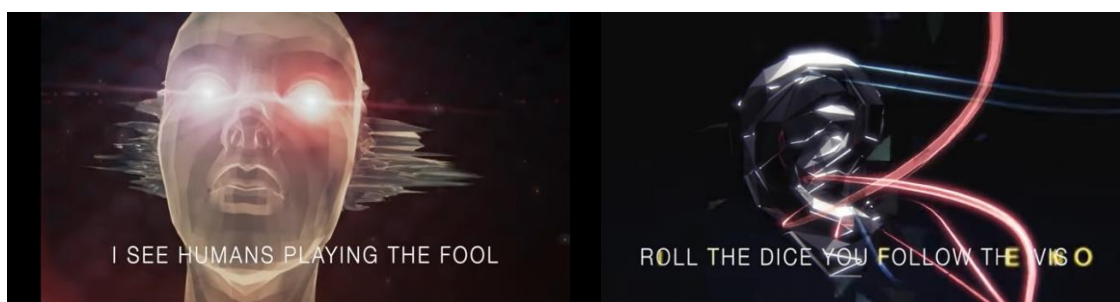
As armaduras ciborgues e outros elementos associados aos extraterrestres estão intrinsicamente ligados à água. Através de uma lei de atração, que também dá título ao audiovisual, a tecnologia e a água encontram-se em sintonia e essa energia vibracional coloca diferentes fenómenos em harmonia. Na cena final da narrativa (01:55:33-02:01:42), o coronel Valentin Lebedev, pai de Yulia, entra na nave acompanhado por duas armaduras ciborgues. Essas armaduras transportam os corpos inconscientes de Yulia e Hekon. Controladas remotamente pela nave, as armaduras colocam os corpos em macas de regeneração. A narrativa sugere que a nave é capaz de controlar remotamente as armaduras ciborgues porque estas contêm água em seu interior (conforme indicado na imagem 27). Durante essa interação, a nave convence o coronel de que não representa uma ameaça, e a ressonância acústica desempenha um papel crucial.

Na música de Ivan Burlyayev, o andamento lento, a ausência de marcação do tempo e os desenhos melódicos de timbre etéreo evoluem para registos agudos. As notas sintetizadas, sem vibração, parecem propagar-se e preencher o espaço luminoso da nave. Essa sonoridade apaziguadora contrasta com a vocalização da nave em registo grave. A voz da nave, nitidamente vibratória devido à equalização e distorção, fala pausadamente, demonstrando imponência sem ser ameaçadora. Além disso, um friso de placas metálicas, com efeitos ondulatórios, atravessa a divisão da nave, movendo-se sincronamente com a voz. Desse modo, dão a entender que são um espectrograma que representa a variação de frequência e intensidade na voz da nave. Por conseguinte, a água, a ressonância e o

controle tecnológico são elementos cruciais para compreendermos como os personagens ciborgues e os objetos reagem à música neste filme.

A banda portuguesa de funk-rock Blasted Mechanism, ativa desde 1995, também utiliza ferramentas digitais para representar a energia acústica e o controle sonoro. No vídeo lírico “Egotronic”<sup>300</sup> (2015, 3:32), o que mais se destaca são os efeitos de pós-produção aplicados à voz do vocalista, Guitshu (nome artístico). Durante os versos, o seu timbre é eletrônico e *vocodificado*, harmonizando-se com os fragmentos melódicos sintetizados que conectam as guitarras e a bateria. O refrão, por outro lado, apresenta uma voz sem equalização. O que é pertinente, é que no refrão a letra aborda temas como “egotronic”<sup>301</sup> e “robotic people”, criando um contraste entre o conteúdo tecnológico do texto e a voz aparentemente não mediada. Essas características musicais são importantes para compreendermos a representação audiovisual do ciborgue.

Imagem 28: capturas de ecrã do espectrograma musical e da transdução sonora no vídeo musical “Egotronic”



O vídeo apresenta um avatar dentro de um espaço virtual (ver, acima, imagem 28). Essa figura ciborgue é acompanhada por um espectrograma em 3D, embora esse elemento não siga rigorosamente os princípios científicos. Diferente do filme *Attraction*, o movimento do espectrograma não está diretamente relacionado com a intensidade das frequências sonoras da música. Além disso, o vídeo representa o fenómeno da transdução,<sup>302</sup> plasmado nas linhas coloridas que entram numa orelha e são convertidas em um octaedro. O espectrograma e da transdução são, defendendo, representações estilizadas dos fenómenos de escuta musical.

<sup>300</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o93Ris9na9g>.

<sup>301</sup> A relação entre o ego e a tecnologia não é um tema exclusivo a este audiovisual, também era abordado no episódio de *Black Mirror* sobre o *cookie*.

<sup>302</sup> A transdução sonora no ouvido envolve a conversão de vibrações sonoras em impulsos elétricos que são, depois, interpretadas pelo cérebro como som.

Se interpretarmos as imagens através da componente lírica, percebemos que expressam também os comportamentos sociais padronizados que aproximam as pessoas às máquinas. Veja-se a seguinte passagem cantada por Guitshu: “Robot people with fancy clothes / Speaking from their minds full of empty words / Machine records of our minds / Silent people playing humans”. Os quatro versos aludem aos seguintes aspetos: que a moda cria conformidade e impede a individualidade e a expressão pessoal; que existe superficialidade nas conversas e na comunicação; que as experiências estão de tal forma interligadas com os dispositivos mediáticos que tornam-se dependentes deles; e que existe um desempenho de papéis onde as pessoas fingem ser humanas. Em outros termos, é uma leitura estrutural da sociedade que desconsidera a reflexividade dos sujeitos, e sem ela os indivíduos tornam-se robóticos. Nesse sentido, a representação da escuta no vídeo simboliza a aprendizagem de regras ouvidas e reproduzidas de forma mecânica, e nessa acção os cordões coloridos da transdução são as mensagens comunicadas e absorvidas acriticamente.

Por conseguinte, o vídeo apresenta-nos uma representação, de teor depreciativo, onde a música afeta quem a ouve. Tal como os bonecos movidos por meio de cordéis, a música pode ser a fonte que manipula os corpos. É o caso do vídeo musical “Visoko” (2010, 3:48)<sup>303</sup> realizado por Sergey Solodky, especialista em efeitos especiais. A obra foi produzida para Nikolaevich Orehovskij, um cantor, letrista e produtor com formação de base em piano e um curso de jazz pela Rostov Jazz School. O artista apresenta-se com o nome artístico Roma Kenga e “Visoko” é uma das suas músicas para a editora russa OOO Universal Music com quem tem contrato desde 2008. “Visoko” representa os efeitos da música por meio de uma dança conduzida não por cordas, mas sim por uma substância negra.

“Visoko” é uma canção de verso e refrão esteticamente próxima do house, tem um compasso quaternário de 125**bpms**, um *riff* de sintetizador e acompanhamento em guitarra elétrica. Tal como no caso anterior, uma das características marcantes é a voz mediatizada pela tecnológica digital, aspeto que irá ter um reflexo evidente na narrativa. Por exemplo, na passagem do segundo verso para o refrão a voz encontra-se equalizada, há um corte na gama de frequências baixas e agudas que produz um efeito abafado. Ao mesmo tempo, na imagem o protagonista é atravessado por um holograma.

---

<sup>303</sup> Disponível na ligação: <https://youtu.be/ScBORwUpr20>.

O vídeo apresenta uma narrativa simples: durante uma audição de dança, um grupo de androides femininas atua em torno do personagem principal, interpretado por Roma Kenga, que está acompanhado por um pequeno robô. Nenhuma das dançarinas atende às expectativas do avaliador, e como ato de punição, o protagonista destrói seus corpos. Além dessa desigualdade entre quem domina e quem é subjugado, outra expressão do controlo manifesta-se sobre o protagonista no final do audiovisual.

Durante a dança, o músico interage com dois androides masculinizados. É nessa sequência que uma substância preta e pegajosa começa a limitar seus movimentos, fixando os seus pés no chão. Os planos detalhados revelam uma coreografia em que, quando o dançarino levanta os pés, a matéria negra puxa-o violentamente de volta ao solo, resultando em gestos desarticulados e artificiais. Na letra da música, Roma Kenga aborda a incapacidade de subir, expressa pelo título traduzível como “Alto”, e pela frase inicial: “You are so high, I can’t reach”.<sup>304</sup> Blasted Mechanism e Roma Kenga compartilham um discurso sobre a impossibilidade de agir de forma diferente devido ao controle exercido sobre os seus corpos, regulando as suas ações como uma tecnologia de poder.

No próximo caso, o controlo musical surge como um superpoder do robô. O vídeo musical em questão é “Funky Robot”<sup>305</sup> (2017, 4:22), realizado pelo cineasta espanhol Ignacio Estaregui e baseado numa música da banda de funk-rock The Bronson, que está ativa desde 2011. A abordagem cómica com que lidam com os diferentes temas é uma das características distintivas da banda.

*Imagem 29: capturas de ecrã do robô e a sua dança sincronizada no vídeo musical “Funky Robot”*



<sup>304</sup> Socorri-me da tradução feita e disponibilizada pelo canal de Youtube ELLO, uma das plataformas de divulgação de música e vídeos russos e ucranianos: <https://youtu.be/YUkDZEJ7Qto>.

<sup>305</sup> Disponível na ligação: <https://youtu.be/UDU7jTfnqU0>. Vale mencionar que devido à aparição de uma figura pública (Pablo Echenique, à época secretário da organização do partido político Podemos), o vídeo tornou-se viral em Espanha. Ao fim de uma semana, o vídeo teve 50mil visualizações no YouTube e 70mil no Facebook (Otero 2017).

Tal como no androide ativado pelo CD no peito (“No Love Anymore”), a música é a energia vital de Funky Robot: “I run on love and music fuel”. Ele é um viajante de uma época passada e chega ao presente com a missão de obrigar as pessoas a dançar: “To your future to break the scene / Now bring a dance that is allergic / Make you move like an epileptic”. Apesar do caráter paródico que o vídeo estabelece, principalmente através de alusões de teor ridículo a outros audiovisuais,<sup>306</sup> o conteúdo lírico sublinha uma intenção de coação: “Move your arms from left to right/ And then I might just spare your life” (ver, acima, imagem 29).

Dançar é, neste caso, um ato coercivo. O poder da dança confirma-se quando o robô sobe ao palco do anfiteatro, numa dança de grupo com os humanos que o perseguiam. As sequências de dança nos vídeos musicais são frequentes e têm, na maioria dos casos, um caráter breve, repetitivo e normalmente associados a um motivo melódico (Vernallis 2004, 70). O ponto mencionado por Vernallis verifica-se, só que devido ao refrão em que canta “Technotronico / This is my funk robotico”, a narrativa atribui um significado concreto à coreografia. Todos dançam a sua coreografia, pois ele canta “this is my Funk Robótico”. Neste caso, a coreografia foi uma criação do bailarino Alberto de Gregorio que é apresentado pelos músicos da banda, no seu canal de YouTube, pela designação “PITU, el robot”.<sup>307</sup>

Há, então, um discurso de contaminação e manipulação dos outros que agem como se fossem marionetas. Por conseguinte, existe uma hierarquia de poder entre os membros que participam na dança: aquele que a conduz, e os que acompanham. Vernallis (2004, 71) identifica casos em que o sincronismo nos gestos de todos os dançarinos no ecrã favorece uma sensação de unidade, “it raises the question of whether the music or the characters have volition, and when the figures begin to look like automatons, the music can seem to take over.” A utilização do termo autómato por parte da autora pretende ser uma metáfora que mostra um tipo de coreografia que acompanha de perto o desenvolvimento musical. No vídeo em análise, o sincronismo de gestos representa ainda

---

<sup>306</sup> Existem duas referências a *Terminator*: primeiro, os personagens são viajantes do tempo; segundo, ambos são introduzidos da mesma forma, em uma rua à noite, com eletricidade e vento que levanta lixo, e materializam-se agachados dentro de uma esfera. Além disso, no desfecho do vídeo, um dos personagens aparece sentado numa cadeira, virado de costas, acariciando um gato preto. Essa última cena é uma alusão ao personagem Doctor Claw da série *Inspector Gadget* (Chalopin, 1982-1985). Além disso, o grupo que caça o Funky Robot é uma referência ao filme *Ghostbusters* (Reitman, 1984).

<sup>307</sup> Ver hiperligação: <https://youtu.be/RhWOHYo7NYY?si>.



outro aspeto: devido à narrativa e ao que o ciborgue representa, este passa a significar o controlo exercido sobre os corpos, logo, a dança representa uma ausência de individualidade.

Nos casos apresentados até agora, aqueles que são controlados reagem à obra; pelo contrário, no próximo exemplo, o controlo exercido pela música resulta em apatia, pois quem detém a autoridade reduz a autonomia do recetor. O caso é *Code Lyoko* (2003-2007), uma série para televisão transmitida entre 2003 e 2007 no canal de serviço público France 3. Na série, um grupo de jovens estudantes da escola Kadic<sup>308</sup> enfrenta Xana, uma inteligência artificial aprisionada dentro de um ciberespaço. A figura ciborgue não fala, é imaterial e, no meio digital, manifesta-se sob a forma de monstros com aparência animalesca. Fora da rede de internet, Xana tem a capacidade de controlar remotamente humanos e objetos, marcando-os com seu símbolo: uma espécie de olho que denota a sua onnipresença, onnipotência e omnisciência digital (ver, abaixo, imagem 30). No episódio 18 intitulado “Musique mortelle”, da primeira temporada,<sup>309</sup> Xana compõe uma música que se dissemina pela população com o objetivo de corrompê-los.

Imagem 30: capturas de ecrã da série *Code Lyoko* onde uma inteligência artificial cria uma música que controla os humanos



No episódio em questão, Jeremy, um dos protagonistas, descobre uma música que circula na internet e que induz os ouvintes num estado de apatia. Ele partilha a sua preocupação com os colegas, afirmando que “Xana utilise les médias pour toucher un max de gens” (cena 10:51-11:40). Na abertura do episódio, a primeira vítima dessa música foi Odd, que a escuta em seu walkman (cena 0:06-2:18). Depois, ao longo da

<sup>308</sup> Inspirada no Lycée Lakanal, em Sceaux, que o criador da série Thomas Romain frequentou em jovem.

<sup>309</sup> Para ver o episódio, aceda à ligação: <https://youtu.be/GjPhG614XYM?t=1>.



narrativa a música vai sendo reproduzida por outros dispositivos, por exemplo, num sistema de som na enfermaria (cena 10:20-10:50). Numa entrevista ao *blog* *Ces Dessins Animés*, Sophie Decroisette (2014), a principal guionista, afirma que cada desafio imposto por Xana é baseado na sua habilidade de aproveitar situações do dia-a-dia a seu favor.

Neste episódio, Xana explora o fenómeno quotidiano da ubiquidade da música e das tecnologias de informação na sociedade. Os indivíduos estão constantemente rodeados por dispositivos de reprodução musical, como aparelhagens, telemóveis e computadores. Fugir de Xana torna-se impossível, pois esses dispositivos estão presentes em todos os espaços e atividades diárias na história, além de afetaram quem os ouve.

Nos exemplos apresentados até agora, os audiovisuais representam atores sociais que utilizam a música e o som para controlar quem os rodeia. Por exemplo, na armadura ciborgue controlada remotamente pela nave, os objetos inanimados pareciam adquirir vida. Contudo, na maioria dos casos, esses resultados são desumanizadores para os recetores desse exercício. Os audiovisuais exploram diferentes formas dos sujeitos tornarem-se objetos manuseados por algo ou alguém: a escuta e reprodução acrítica das regras sociais transforma os indivíduos em seres mecânicos (“Egotronic”); a música produz coreografias robóticas que diminuem a agência dos dançarinos, pois esses gestos são impostos por forças externas ao sujeito (“Visoko” e “Funky Robot”); e a música induz um estado de apatia que reduz a autonomia e a vontade de agir (Code Lyoko). Portanto, a presença da música e do som nessas dinâmicas interpessoais afeta as relações de poder entre os indivíduos.

Explorar os efeitos da música, do som e até das tecnologias que os transmitem permite aos produtores criticar aspetos culturais específicos. Para ilustrar esse ponto, vou analisar o episódio 3 da temporada 5 da série de antologia *Black Mirror*.<sup>310</sup> Nesse episódio, a narrativa apresentada a carreira da cantora pop Ashley-O e ao mercado musical em que está envolvida. O enredo também aborda o modo como a sua gestora de carreira reprime a sua criatividade. Um dos elementos centrais da narrativa, são as Ashley Too, as bonecas robóticas de inteligência artificial que possuem a personalidade de Ashley-O. Os produtores do episódio inspiraram-se em três tecnologias musicais para criar essas bonecas: hologramas que permitem simular concertos de músicos já falecidos,

---

<sup>310</sup> Nesta altura, a série já faz parte da plataforma *Netflix*. Para visualizar um trailer do episódio focado na apresentação da boneca, ver: <https://youtu.be/BqUvRU-BNBY>.

inteligências artificiais capazes de compor música, e assistentes virtuais (Brooker e Jones 2019).

Durante uma entrevista, o criador da série, Charlie Brooker, expressa preocupação em relação ao uso excessivo de tecnologias que podem substituir músicos. Ele destaca que as gravadoras agora podem continuar a lucrar com artistas falecidos, muitas vezes de maneiras trágicas, o que é considerado desumano e insensível. Como exemplos, menciona Prince, Whitney Houston e Amy Winehouse, que faleceram devido ao abuso de drogas e álcool. Sobre estes e outros artistas, sublinha: “They’ve been chewed up by the fame industry and now they’re being resurrected. It’s extremely ghoulish. And we were thinking of A.I. too — what if you could program something that could write like John Lennon? [...] what if you had a virtual assistant based on a celebrity’s personality” (Brooker e Jones 2019)?

No enredo, Ashley-O deseja mudar o curso da sua carreira e tornar-se uma artista de rock. Contudo, Caroline, que é a tia e gestora de carreira de Ashley-O, impede que ela altere o rumo de sua trajetória profissional. O discurso de controlo que as artistas sofrem por parte das indústrias musicais é adensado pela presença das referidas bonecas. As Ashley Too são uma cópia fidedigna da cantora, na medida em que contêm uma réplica da sua consciência. Porém, a consciência copiada sofreu um bloqueio informático (perdem a sua agência), e é por isso que as bonecas comportam-se como objetos. O seu carácter vivo não implica necessariamente uma agência pois são tratadas como objetos funcionais, desumanizados. Quando os limites da sua programação são removidos, as bonecas tornam-se sencientes e, nesse sentido, vivas. O bloqueio da consciência nas Ashley Too serve, então, de analogia à supressão da criatividade musical de Ashley-O.

*Imagem 31: capturas de ecrã da boneca robótica e do programa que traduz a música que o artista sonha na série Black Mirror*



O segundo ponto relevante neste caso é a ficcionalização de tecnologias que são capazes de representar a imaginação musical dos artistas. Uma das peripécias imprevistas, é quando Ashley-O é drogada e entra num estado de coma vegetativo (cena 00:28:36-00:32:53). Durante uma entrevista com um jornalista (parte da cena 00:37:23-00:41:09), a gestora finge que a discográfica tem uma atitude altruísta e que vão fazer tudo o que estiver ao seu alcance para que a carreira de Ashley-O continue, pois é esse o desejo dos fãs. Por conseguinte, apresenta o grupo de programadores que inventou um sistema tecnológico capaz de aceder à mente de Ashley-O e traduzir as composições musicais que ela inventa durante o sono. Transcrevi os excertos dos diálogos que permitem discutir as implicações discursivas desta cena:

JOURNALIST: Once plugged in, what they heard stopped them in their tracks. [...]

CATHERINE: Music. She was still composing music in her head, in her dreams.

JOURNALIST: By linking Ashley's mind to a computer, technical director Jackson Habanera began a miraculous process of extracting new material. [...]

HABANERA: That's a G#, that's an A, another G#. [...]

CATHERINE: It was beautiful. And I just knew that it had to be some way to get this to her fans. That's what she would've wanted.

O programa consegue ouvir e interpretar os sonhos da artista, porém, é incapaz de gravar ou de reproduzir a voz de Ashley-O. Como se percebe pelas palavras de Jackson Habanera, o computador traduz os impulsos neuronais correspondentes às notas musicais e coloca-as numa partitura (ver, acima, imagem 31). Então, a gestora explica que: “We had hundreds of hours of recordings of her voice. Every vowel, every syllable used for the voice of the Ashley-Too dolls.” A partir do momento em que a boneca torna-se a nova cantora, o episódio constrói-a como um tipo de *vocaloid*<sup>311</sup> porque é um programa que sintetiza e reproduz a voz de Ashley-O.

O que aparenta humanizar a boneca cantora também, de forma implícita, constrói um discurso desumanizador. A gestora explica, durante a cena, que o *software* tornou-se a “nova voz” de Ashley-O, e quando o jornalista pergunta se isso significa que o computador está a cantar, Catherine responde: “Just like the real thing”. O uso da palavra “thing” sugere, de maneira subtil, que Catherine tratava Ashley-O como uma mera coisa, um objeto. Se as bonecas foram criadas por meio de um processo de clonagem da

---

<sup>311</sup> No trabalho de campo realizado pela musicóloga Nina Sun Eiseheim (2019, p. 148) no Vocaloid Forum, ela observou analisou os comentários dos utilizadores. O que identificou, é que as suas respostas emocionais e as interpretações são comparáveis às que têm ao ouvir uma voz humana. A autora concluiu que, para esse grupo, não existem grandes distinções entre ouvir uma voz sintetizada (como a dos *vocaloids*) e ouvir um cantor.

consciência, isso gera um discurso em que a criatividade musical torna-se uma mercadoria passível de ser controlada e explorada pelas indústrias da música.

### 7.3 Subjetivação, criatividade e sentimentalismo: os valores românticos dos repertórios pianísticos nos audiovisuais

---

| Casos utilizados                                 |                                             |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| (Videojogo, Alemanha) <i>State of Mind</i>       | (Filme, Reino Unido) <i>Alien: Covenant</i> |
| (Videojogo, França) <i>Detroit: Become Human</i> |                                             |

---

Neste capítulo, tenho explorado como a atividade musical e os tipos de agência e poder envolvidos geram discursos sobre a humanização. Nas seções anteriores, apresentei dois eixos centrais para compreender esses aspetos nas representações audiovisuais de ciborgues. O primeiro, é a oscilação entre valores conservadores e progressistas, manifestados através dos dispositivos tecnocientíficos que expressam o que é a cultura e como esta representa o humano. O segundo, é o modo como o controlo exercido pela música constrói as posições de dominador e subalterno, o que também significa dizer que individualiza ou objetifica os participantes.

A agência e o poder facultado (ou removido) pela música verifica-se também nos androides que tocam instrumentos de teclas. Para discutir este tema, focar-me-ei em três personagens: Simon, no videojogo *State of Mind* (2018, Alemanha); David, no filme *Alien Covenant* (2017, Reino Unido); Markus, no videojogo *Detroit: Become Human* (2018, França). Os audiovisuais introduzem dois instrumentos musicais que até agora não foram considerados neste capítulo – o piano e a espineta –, e com eles estabelecem um discurso marcado por valores que são frequentemente atribuídos à prática pianística da cultura ocidental romântica, nomeadamente a “individualidade” e a “autenticidade” (cf. Thomas 2007; Taruskin 2010).

*State of Mind*<sup>312</sup> é um videojogo realizado por Martin Ganteföhr no estúdio alemão Daedalic Entertainment. Claudia Kuehl (2016), uma funcionária do departamento de

---

<sup>312</sup> O jogo pode ser visualizado em: <https://youtu.be/RG9-ywgchmE>.

comunicação desta empresa participou num evento de videojogos<sup>313</sup> onde afirmou que a narrativa apresenta um contraste entre “dois mundos” (termos da própria): a cidade distópica de Berlim no ano de 2048 e o ciberespaço utópico da City5. Esta dualidade está patente na composição musical de *Go Zebra Go*<sup>314</sup> que atribui a Berlim um tema musical em registo grave executado pela orquestras e sintetizadores que destacam uma melodia de notas longas e padrões rítmicos como acompanhamento; e quanto à faixa para City5 nela predominam o piano, uma caixa de música e efeitos de reverberação e eco que a tornam representativa de um amplo espaço. O androide Simon é um personagem secundário à história, porém central ao enredo ocorrido em Berlim, até porque o jogador assume o seu controlo mais do que uma vez – por exemplo, quando liberta os seus companheiros aprisionados numa fábrica.

Nesta narrativa, os androides foram construídos para exercerem diversas funções na sociedade, umas de carácter público e outras no espaço doméstico. Simon é um modelo *Base-V* utilizado para cuidar da casa de Adam, só que o protagonista trata-o com desdém por ter aversão às invenções tecnológicas desta índole.<sup>315</sup> Na cena (5:27:12-5:33:19) que vou discutir, Simon está a tentar expulsar três pessoas que entram indevidamente na casa de Adam. A investida de Simon não é bem recebida por Dr. Sykes, que afirma ser devido a atitudes deste tipo que o modelo está a ser substituído no mercado. O comentário pode ser indicativo de que nem sempre obedecem às regras que lhes são impostas e mais importante ainda que, tal como Simon, outros androides estão a adquirir senciência.

Imagem 32: capturas de ecrã do robô cravista no videojogo *State of Mind*



<sup>313</sup> A entrevista aconteceu em 2016, durante a *Electronic Entertainment Expo* (habitualmente conhecida por “E3”), uma das exposições mais importantes para a apresentação de novidades sobre os mercados de videojogos.

<sup>314</sup> Não encontrei quaisquer informações sobre este artista/banda, tudo aponta para que este videojogo tenha sido o seu único trabalho, ou pelo menos utilizando esta persona.

<sup>315</sup> Uma das expressões que Adam usa é “Frankenstein freak”.

O Dr. Sykes ordena-lhe, “Come on, go play something on that thing over there”. Simon senta-se à espineta (ver, acima, imagem 32) e a sua atuação diegética começa por ser interativa, quer isto dizer que as notas musicais ouvidas resultam dos botões que o jogador pressiona no seu controlador. O momento de jogabilidade dura breves segundos pois é interrompido por Sykes, que questiona: “What’s the bot doing? Is he improvising?”. Ao ouvir estas palavras, Simon para de tocar. Sob as ordens de Sykes, Quinn aproxima-se do instrumento musical e indica ao androide algo que está no seu tablet, exclamando: “Alright, play this one then”.<sup>316</sup> A agência de Simon é agora substituída por um enquadramento de concerto de fundo que permanece enquanto os três personagens dialogam entre si. Ocasionalmente a câmara foca pormenores da atuação de Simon (ver, acima, imagem 32) que vai terminar quando Sykes ordena-lhe que pare, “That’ll be all Base-V”. A interrupção repentina da atuação não é natural. O corpo de Simon parece perder a sua energia vital e as mãos fixas na mesma posição em cima das teclas dão a entender que está paralisado. O momento termina com Sykes a decidir “Switch off the bot, Quinn. And delete his recording”, enquanto Simon permanece inerte numa espécie de estátua sentada ao instrumento até à transição da cena.

Improvisação musical e desobediência para com os seus superiores são duas qualidades que marcam a individualização que Simon alcança quando distancia-se dos rótulos de máquina automatizada e submissa que lhes são impostos.<sup>317</sup> Há nesta cena duas ideias chave ao argumento. Uma é a singularidade, no sentido de não ser uma máquina como as outras, e é algo brevemente conquistado através de um ato de criação e execução musical. Outra é a relação de poder, porque existem regras sociais impostas pelos humanos e que o androide tenta resistir. Na interação esbatem-se as fronteiras entre criação e execução precisamente devido à autoridade exercida, uma vez que constrói

---

<sup>316</sup> A música não é indicada, nem está na banda sonora vendida em separado. Contudo, é uma variação da música “Nolan Apartment”, obra que representa o local em que a cena acontece. Neste caso, existe uma ornamentação extensiva, como o uso dos trilos e mordentes, que em conjunto com o timbre do instrumento transmitem uma sensação de barroquismo.

<sup>317</sup> O investigador de estudos fílmicos Daniel Dinello (2006, 2) dedica um livro ao estudo do problema que define como: “[...] dramatic conflict between the techno-utopia promised by real-world scientists and the techno-dystopia predicted by science fiction.” Um dos temas que ele explora na ficção são os discursos associados à automatização de pianos. Por exemplo, no romance americano *Player Piano* (1952), de Kurt Vonnegut Jr., Dinello (2006, 68), considera que “[...] cybernetically programmed machine that replaces a human piano player, symbolizing the horrors of technological expansion to all areas of life”. Parte desse discurso é reproduzido com Simon, já que quando ele ameaça ser um músico com agência, é forçado à posição de reprodutor musical.

simbolicamente um instrumento mecânico onde Simon deixa de ser indistinguível da espineta, ambos são um único reproduzidor musical.

Um androide que usufrua uma posição privilegiada nas hierarquias de poder alcança outra legitimidade quando escolhe como vai participar nas atividades musicais. Tal situação verifica-se em *Alien: Covenant*, o sexto filme da franquia *Alien* que tem tido o controlo criativo do cineasta britânico Ridley Scott. Do mesmo modo que os anteriores, é uma parceria entre equipas e estúdios do Reino Unido e dos Estados Unidos da América. Realizado por Scott a partir de uma história de Michael Green e Jack Paglen, narra a tripulação da nave espacial colonizadora *Covenant* que interjeta a canção country “Take Me Home, Country Roads” de John Denver numa comunicação vinda de um planeta desconhecido. Na esperança de que existam sobreviventes, descem ao planeta onde são enganados pelo único sobrevivente da nave de expedição científica *Prometheus* (os protagonistas do filme anterior). O androide David, que agora encontra-se a fazer experiências com extraterrestres nativos acaba por utilizá-los como cobaias.

Imagem 33: capturas de ecrã do androide pianista no filme *Alien Covenant*



Na cena (00:01:15-00:05:30) que abre o filme, o cientista Weyland ordena ao androide que identifique o que vê, e este responde: “White. Room. Chair, Carlo Bugatti Throne Chair. Piano, Steinway Concert Grand. Art, the nativity by Piero Della Francesca.” O ato mostra a sua capacidade para analisar e perceber o espaço, algo indispensável à formação do seu nome. Weyland pergunta-lhe “What is your name?” e o androide avança até à escultura de Michelangelo no centro da sala e diz “David”.

Pouco interessa se a estátua é verdadeira ou uma cópia, aliás, é precisamente por não sermos capazes de o distinguir que o processo de identificação entre David e o objeto torna-se tão importante. Não só o androide adquire o valor de obra de arte que irá mais

tarde servir ao filme para mostrar que tem um estatuto superior ao de outros androides,<sup>318</sup> como é equiparado aos humanos ao longo do diálogo. David diz “if you created me who created you?”, e Weyland responde que espera conseguir um dia responder a isso com a sua ajuda.

Para percebermos como David constrói a sua individualização na cena é preciso analisar o modo e o que toca ao piano (ver, acima, imagem 33). Ao pedido “Why don’t you play something?” o androide pergunta “What would you like me to play?”, recebendo de Weyland apenas o nome do compositor: “Wagner”. David, que permanece sem saber o que tocar exatamente volta a interpelar o cientista no sentido de descobrir qual é a sua escolha. Desta vez a opção fica por sua conta, pois a resposta “Dealer’s choice” é uma expressão que significa a cedência no poder de decisão. David começa a tocar (ver, acima, imagem 33) sem indicar o que decidiu, mas Weyland reconhece-o de imediato: “The entry of the gods into Valhalla. A little anemic, without the orchestra”.

Não é inócua a escolha do realizador por esta passagem da cena 4 do drama musical *Das Reingold*. No clímax do filme, David enfrenta o androide Walter e um deles é destruído sem que o espetador saiba qual foi, porque a morte acontece fora de campo. Dado que ambos são iguais em aparência, a pista dada à audiência sobre o desfecho do confronto é o ressurgimento, na cena (01:50:50-01:55:28) que fecha a narrativa, da mesma música de Richard Wagner. O androide entra dentro de uma nave espacial e reencena a introdução do filme com a inteligência artificial a bordo. Agora os papéis alteram-se, David adquire a conotação de criador: “How about some music, mother” afirma David; “Selection” pergunta a inteligência artificial Mother; e David responde “Richard Wagner, Das Rheingold, act 2, The entry of the gods into Valhalla”. Com a escolha musical David não só revela a sua identidade ao espetador, como assume simbolicamente o papel de deus, conotação que considero ser trazida pelo drama musical de Wagner.

Deixando para trás a versão “anémica” do seu arranjo para piano, nos corredores da nave ouve-se agora o arranjo orquestral que acompanha a entrada triunfante de David na sala dos embriões humanos. Nela, regurgita dois fetos de *Alien*, um parto simbólico, e coloca as criaturas ao lado dos humanos. O androide termina assim o seu arco narrativo,

---

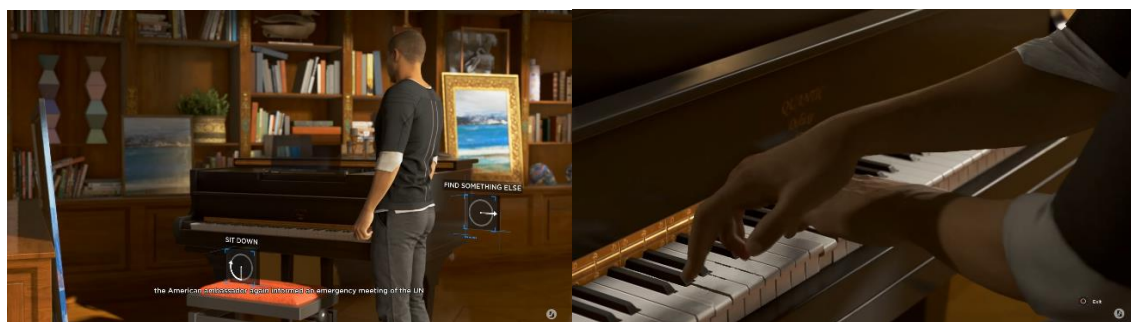
<sup>318</sup> Cena que analiso no próximo capítulo, secção 8.4.



ultrapassa definitivamente a programação informática e certifica o estatuto de indivíduo e criador.

Antes de avançar, quero regressar brevemente aos instrumentos de teclas para enfatizar os discursos culturais que me parecem vir do romantismo para estas representações audiovisuais. Richard Taruskin (2010, 72-73) identifica nas práticas musicais pianísticas do romantismo ideias de consciência individual, particularidade, sinceridade e autenticidade, categorias que são expressas pelos personagens mencionados. Além disso, a função individualizadora (Thomas 2007, 278)<sup>319</sup> e a representação da intimidade (Gelbart 2013, 19)<sup>320</sup> são outras conotações aptas aos casos, já que é através dos instrumentos que os androides são capazes de adquirir qualidades subjetivantes.

Imagem 34: capturas de ecrã do androide pianista no videojogo *Detroit: Become Human*



No terceiro e último exemplo, os valores listados tornam-se evidentes, não só porque há um androide que decide quando e o que tocar ao piano, mas porque a música que executa é uma tecnologia que define a sua identidade pessoal e social. O caso é *Detroit: Become Human*, um videojogo francês da empresa Quantic Dream com realização de David Cage e história do próprio com Adam Williams. A narrativa ocorre em 2038 na cidade de Detroit, caracterizada por uma comercialização massiva de androides que ocupam a maioria das profissões, incluindo nas indústrias musicais (mas

---

<sup>319</sup> Usar situações de concerto para representar a individualidade não é um aspeto exclusivo a estes casos, nem ao ciborgue. Encontramos o mesmo em outros casos de cinema, por exemplo, o musicólogo Gary C. Thomas (2007, 278) refere os filmes *Rope* (1948) de Alfred Hitchcock e *Five Easy Pieces* (1970) de Bob Rafelson.

<sup>320</sup> O musicólogo Matthew Gelbart (2013, 19) afirma que o repertório pianístico do período romântico representava valores de intimidade. Por analogia, se o íntimo é interno ao indivíduo, então faz parte dos elementos que definem a pessoa, logo, a sua expressão por parte de um androide é mais uma ferramenta de humanização.

sobre isso falarei na secção seguinte). Estas máquinas tornam-se uma ameaça quando inesperadamente um número considerável adquire autonomia e senciência. O subtítulo “Become Human” vem desta tensão face aos comportamentos dos androides que tornam-nos cada vez mais humanos, e entre eles incluem-se atitudes particulares face à música.

Markus é o androide autónomo oferecido pelo cientista Elijah Kamski ao seu amigo e pintor Carl Manfred. No decurso de um pequeno-almoço (o capítulo do jogo intitulado “The Painter”), Carl sugere a Markus: “Why don’t you find something to do while I finish my breakfast”. O jogador tem três opções: olhar para um de três livros,<sup>321</sup> jogar xadrez contra si próprio ou tocar piano (ver, acima, imagem 34). Ao piano, o jogador tem quatro possibilidades identificadas pelos adjetivos “melancholic”, “hopeful”, “intimate” e “enigmatic”, todas são variações para piano de músicas que pertencem à banda sonora.<sup>322</sup> À semelhança do que ocorria com Simon, o jogador participa na execução, só que a música resultante não é uma improvisação, antes, trata-se de uma sequência pré-determinada de notas (ver, acima, imagem 34). Dependendo do desempenho no ataque das notas a velocidade da música varia, pois, a cadência com que o jogador pressiona as teclas do seu controlador afeta o andamento da música.

Por tratar-se de um videojogo bem-sucedido comercialmente existem numerosos vídeos a seu respeito no YouTube. Escolhi um vídeo amador<sup>323</sup> disponibilizado por um utilizador que gravou a sua jogabilidade e que inclui as quatro músicas tocadas por si de forma sequencial. O vídeo é pertinente porque quase todos os 1398 comentários discutem as componentes musicais (ScereBro PSNU 2018). Um dos utilizadores afirma que esta sequência serviu para o androide expressar as suas emoções: “The one thing I like about the Piano in this game, it shows music isn’t about the playing every note correctly, it is about \*how\* you play each note the emotion to each one, that effects the song” (i-maxwalker3401, 30 janeiro, 2022). Refira-se outro consumidor que declara ser as emoções que ajudam a definir a singularidade de Markus, note-se:

Now I see why Marcus is so special to Carl and why he has more humanity in him. He’s playing piano. He’s not programmed to play piano or chess. He’s programmed to take care of Carl. I find it fascinating that Marcus [sic] can do things that are not in his program. It’s

---

<sup>321</sup> *A República* de Platão, *Tragédias* de William Shakespeare e *Odes* de John Keats.

<sup>322</sup> “Melancholic” é a primeira secção do “Main Theme” de Markus, e “Enigmatic” é um segmento mais tardio da mesma composição. “Hopeful” é o tema principal do jogo, e “Intimate” é o “Main Theme” da androide Kara, outra personagem principal.

<sup>323</sup> O vídeo pode ser acedido através da hiperligação: <https://youtu.be/FT67A0oS0Z0>.

amazing. It really is. He played piano with feeling. You could see it in his eyes. You can see That he isn't like most androids. When he takes care of Carl you can see the care in his eyes. You don't see that in other androids (violet the dragonvian naturegoddess, 20 novembro, 2018).

Para este consumidor, se Markus toca piano então é um androide especial porque não é um comportamento incluído na sua programação, do mesmo modo que a improvisação era um ato inesperado da parte de Simon. O utilizador acredita que a atuação permite ao androide expressar os seus sentimentos e que é possível identificá-lo no seu olhar, mesmo que a sua expressão facial não corrobore essa leitura.<sup>324</sup> Afirmo-o pois leio nesta sequência um momento pianístico bastante vulgar apesar de alguma teatralidade nos gestos, como a lenta e delicada elevação de uma das mãos depois de pressionar uma nota na zona grave do piano.

Na verdade, o enquadramento pretende comunicar que o concerto é um momento transformador para Markus,<sup>325</sup> pois Carl diz-lhe que “something has changed in the way you play [...] Sometimes I think you have more humanity than most humans. [...] This world doesn't like those who are different Markus, don't let anyone tell you who you should be”. Devemos considerar que Carl tem um papel ativo no percurso identitário de Markus pois incentiva-o a tornar-se independente depois de o ouvir expressar-se ao piano. No próximo comentário, um jogador afirma que faz mais sentido tocar uma música específica, no caso a “Hopeful” que é o tema principal do jogo, porque exprime apropriadamente a transição de androide a ser “mais humano”:

[...] I personally had chosen Hopeful... started tapping it slowly, gradually picking up the rhythm before slowing it back down again to make the character more contemplative. Doing it that way also helped what Carl says after make a lot more sense, and adds to the fact that he's encouraging him to become more human (MrValidusLupus, 19 setembro, 2019).

O testemunho torna evidente o papel que os jogadores têm quando estão “playing with sound” (Collins 2013), porquanto controlar as ações do androide converte-se num veículo de autoexpressão para o próprio jogador. Outro ponto que o testemunho demonstra, é que apesar do jogo limitar a atuação a quatro músicas existe ao mesmo tempo uma dimensão de indeterminismo. É por esse motivo que certos jogadores questionam não só qual é a música, mas inclusive a velocidade adequada à narrativa de

---

<sup>324</sup> A não ser que sinta isso quando esboça um breve sorriso.

<sup>325</sup> David Cage (2019), o diretor artístico do jogo, menciona numa entrevista que a narrativa questiona a capacidade dos programas de inteligência artificial para expressarem-se artisticamente: “We spent a lot of time exploring — would AI write books one day? Would they tell stories? Would they make music or create paintings? We put some of those ideas into the game”.

Markus. Vejo nessa procura por um “ideal” (que, refira-se, não existe) um requisito da experiência, porque os jogadores consideram que desse modo serão capazes de compreender melhor a história e o arco narrativo do personagem. Apesar de não existir uma atuação modelo, o imaginário de expectativas é o referencial que os ouvintes usam para julgar as competências dos outros jogadores, como constatamos nos comentários: “Man you played these songs like a robot :D Way too fast” (MedyGames, 29 maio, 2018); “Markus, what a great pianist you are! Shame on the guy who played the songs like an android..” (Shakhmatov\_GAMES, 31 outubro, 2019).

Simon, David e Markus são três robôs representados audiovisualmente como mais humanos devido às suas interações com instrumentos de teclas. Uma parte significativa destas representações têm por base o poder simbólico, atribuído à música, para produzir discursos de intimidade, prazer e sublimação associados desde o romantismo às circunstâncias pianísticas em ambientes privados (Thomas 2007, 279). Em síntese, nesta secção a improvisação, escolher um repertório de teor programático e executar de forma expressiva são três formas que as máquinas têm para adquirir qualidades necessárias à sua subjetivação – são elas a agência, a capacidade criativa e os sentimentos.

#### **7.4 Desvio enquanto agente de transformação social: o caso de *Detroit: Become Human***

Neste capítulo, tenho explorado audiovisuais onde os personagens ciborgues, como autómatos, androides e inteligências artificiais, participam na produção de discursos sobre o poder simbólico da música. Serve a presente secção para aprofundar o argumento através de um estudo de caso, o videogame *Detroit: Become Human*, e de uma figura já apresentada, o androide Markus. Neste jogo, para alcançar o desfecho mais satisfatório da história – onde os personagens sobrevivem –, o jogador deve fazer com que adquiram o estatuto de *deviant*. Desviante é o termo através do qual a narrativa descreve os androides que alteram a sua programação e tornam-se mais humanos. Nesta narrativa, a maioria dos músicos que constituem o mercado são androides não desviantes, no sentido em que, para eles, fazer música significa seguir as regras prescritas pela programação. Os objetivos da secção são: perceber como certas atividades musicais qualificam os androides no espaço doméstico e na praça pública; como é a tensão entre a música reproduzida por uma máquina automatizada, e a que é criada por um androide

consciente que reivindica o estatuto de ser vivo. Utilizarei a teoria do desvio (cf. Becker 1963) para discutir o poder da música e a atribuição de valor aos comportamentos sociais.

Imagem 35: capturas de ecrã do videojogo *Detroit: Become Human* com dois artigos jornalísticos sobre música e o cartaz de um músico de rua



A linha de ação central ao jogo é o conflito entre um grupo de androides que deseja emancipar-se socialmente das suas funções escravizadas, e os humanos que não lhes reconhecem liberdade, direitos ou garantias. As situações musicais aparecem, nesta narrativa, enquanto ações secundárias, mas não menos importantes, na medida em que atribuem profundidade à caracterização de um dos personagens e complexidade à sociedade representada. A tensão dramática é de natureza intelectual e assenta na seguinte questão: serão estes androides seres vivos? Ter ou não vida, que é análoga a ter ou não humanidade, é um estatuto que é representado por via da música, como foi brevemente aflorado com o personagem Markus.

Devemos situar as capacidades de Markus no contexto musical apresentado nesta narrativa. *Gossips Weekly* (ver, acima, imagem 35) é uma revista especializada em entretenimento que foi inventada para a história, e através dela o jogador descobre que no mercado musical os músicos humanos representam menos de 5%. A divisão do trabalho entre “músicos-androides” e “músicos-humanos” é apresentada como um aspeto de segregação social que é questionado por alguns cidadãos. Com o culminar deste paradigma, emergiram movimentos apelidados de “tradicionalistas” que apesar de protestarem por uma reforma na indústria não são suficientes para reverter a estrutura.

Um ponto a reter é, então, que a maioria da música ouvida nesta ficção é produzida por máquinas.<sup>326</sup>

Uma “all-android boyband” é indicada para receber o prémio de “Best New Artist” na premiação *Celebrate Music Awards*. Em resposta à nomeação, houve quem elaborasse “A public letter, jointly signed by a dwindling number of human-only record labels, [that] urged Digital Harmony to withdraw the band from consideration at such award ceremonies, citing the ‘erosion of artistic merit in music’.” Além de percebermos tratar-se de uma sociedade com bandas formadas só por andróides, reiteram-se discursos (des)legitimadores sobre o que é a arte, quem a faz e o que é o mérito. O nome da banda em questão é Here4u, designação que é além do mais aproveitada por uma discográfica num comunicado onde justificam: “Here4u is all about bringing joy and happiness to their fans. The music is all that matters to them”. Se considerarmos que os andróides são máquinas fabricadas e programadas com um fim, o anterior discurso, de carácter mercadológico, veicula que não se trataria de uma premiação concedida por mérito artístico, mas antes uma compensação por exercerem competentemente a sua função de agradar os fãs.

Evoco este debate com o intuito de servir-me dele para analisar o valor atribuído às práticas musicais desta narrativa, sem com isso ter a intenção de reforçar ou confirmar uma divisão amplamente teorizada entre música autónoma e funcional (DeNora 2000, 2003; McClary 2002). Um acontecimento, do jogo, que ilustra a perspetiva que os humanos têm sobre o problema é o encontro entre Markus e um músico de rua (o capítulo “Shades of Color”). O objetivo do andróide é ir a uma loja comprar tintas para Carl, contudo, o jogador tem a opção de observar o que está a acontecer na praça antes de avançar. Neste espaço urbano, um músico de rua canta e toca uma guitarra, além de expor um cartão que diz: “Human music! \$1 to hear music with soul” (ver, acima, imagem 35).

Por si só o contexto teria pouca importância, não fossem as indicações de “música humana” e “música com alma” mostrarem a sua postura face ao meio industrial anteriormente referido. Nesta sociedade, a regra é a “música andróide” que representa

---

<sup>326</sup> Neste discurso, ecoam aspetos de um longo debate, tanto da parte de académicos como de profissionais do meio musical, a respeito dos impactos que as tecnologias vão progressivamente tendo nas atividades musicais. Quando Mark Katz (2012, 463) aborda o desenvolvimento de pianos mecânicos e a fonografia, menciona que com estes foi possível “envision a future in which much of the music heard on a daily basis was made not by humans but by machines”. Considero que nesta história os escritores imaginam uma realidade dessa índole.

95% do que circula no mercado, e é este o repertório que é acusado pelo músico de não ter alma.

Socorro-me das reflexões de Howard Becker (1963) sobre o desvio, em primeiro lugar, por ser o termo utilizado na narrativa. Mas mais importante do que isso, o seu trabalho fornece as considerações teóricas que me ajudam a perceber quais as implicações que o conceito tem nas tensões, conflitos e peripécias que envolvem as atividades musicais. Na história, *deviant* é o rótulo atribuído pelos humanos aos andróides que eliminam as diretrizes da sua programação a fim de tornarem-se livres. A teoria de Becker é obviamente distinta, porém os seus fundamentos são igualmente pertinentes porque assentam na premissa de que os grupos sociais definem as regras certas e as erradas com base nos valores que prezam num determinado momento (ibid., 129). Tal observação manifesta-se no discurso ético representado na narrativa pelos padrões e valores morais que definem os grupos dos humanos e andróides.

Um dos debates que gera um conflito de interesses onde o desvio pode ser detetado é: quem tem legitimidade para fazer música. Becker (1963, 8-9) destaca que o desvio não é intrínseco aos grupos, nem aos sujeitos, é antes uma construção social. Quando os “músicos-humanos” acusam os “músicos-andróides” de não fazer música com alma, o discurso implícito é que estes últimos são interpretados como desviantes. Contudo, quando lemos o fenómeno sob o ponto de vista da estrutura que define o mercado musical, percebemos que estão a ser falsamente acusados (ibid., 20). Apesar de serem percecionados como desviantes, não estão efetivamente a quebrar as regras, dado que os andróides nas indústrias da música são comuns.

Pelo contrário, Markus é o que Becker consideraria um “pure deviant” (ibid., 20) porque é um ator social percecionado e efetivamente marginal. Ele quebra, de facto, as regras acordadas pela maioria. O andróide é o único protagonista com um grau de privilégio<sup>327</sup> porque vive ao serviço de um pintor rico, tem sensibilidade artística e conhecimentos de política, fatores que influenciam a sua consciência de classe.<sup>328</sup> O

---

<sup>327</sup> Kara é uma empregada doméstica e a ama de uma jovem rapariga. Por outro lado, Connor atua como um detetive, incumbido de localizar e neutralizar andróides desviantes. Sobre este último, a história estabelece paralelos com o personagem Deckard do filme *Blade Runner*, cuja função é caçar e eliminar andróides rebeldes. Neste filme há a sugestão de que Deckard também pode ser um andróide, embora não tenha consciência disso. Um arco narrativo similar, o de descoberta, ocorre com Connor, que ao longo da narrativa pode tornar-se um “deviant” e unir-se ao grupo rebelde liderado por Markus.

<sup>328</sup> A investigadora de media e estudos fílmicos Sue Short (2004, 77) identifica outros casos onde a consciência de classe é um elemento central ao percurso narrativo de personagens ciborgues.

reconhecimento da sua classe social leva-o a empreender uma luta para melhorar os direitos dos androides, e é o que o impulsiona a liderar o grupo rebelde Jericho, onde desempenha um papel fundamental na organização de uma transformação social.<sup>329</sup> As quatro possibilidades que a investigadora de música e política Violeta Nigro Giunta (2021, 709-710) propõe para estudar as práticas sonoras de intervenção social são úteis para analisar a narrativa: sinais sonoros, coordenação de palavras de ordem, adoção de silêncio e a canção. Cada uma aparece, na narrativa, como obstáculos, em termos de jogabilidade, que decidem o destino dos personagens, podendo ditar o fim abrupto do jogo e a morte de todos os androides caso o jogador não os ultrapasse.

Uma das peripécias decisivas para o destino dos personagens é o segmento em que os androides desobedecem e tornam-se desviantes (o capítulo “Freedom March”). Não há indicações sobre se o efeito sonoro de alteração da programação é ou não diegético,<sup>330</sup> embora a sua intensidade e cadência reforce o ato de destruição do código informático que observamos no ecrã.<sup>331</sup> Na imagem, a parede que representa os princípios que guiavam Markus é destruída, por si, com os punhos, enquanto noutros androides os gestos são de rasgar uma película e estilhaçar um vidro. O acontecimento é narrativamente decisivo porque muda o curso da história, no caso de Markus acontece quando o filho alcoolizado de Carl ataca-o por ter ciúmes. Carl diz ao androide explicitamente que não se defenda, mas se Markus não acatar as ordens e agir então a cena adquire um carácter de protesto.

A coordenação e cadência de palavras de ordem são representadas na marcha de protesto que o videojogo apresenta como “chant”, termo que pode ter a conotação de cantar, entoar e ainda recitar. Numa possível alusão à manifestação a favor dos direitos civis afro-americanos das décadas de 1950 e 1960 (Trapero-Llobera 2020, 141), Markus

---

<sup>329</sup> O jogador controla uma série de ações de protesto produzidas por este grupo, elas pode ser de natureza pacífica ou então de carácter extremista (como queimar e destruir propriedade privada). Opto por analisar a narrativa de resolução pacífica porque essa é a única abordagem que permite à canção de protesto social (discutida no final da seção) ser politicamente eficaz. O jogo possui uma escala moral interna que pende para o lado da paz, ou da guerra, com base nas ações do jogador. Se o jogador escolhe fazer ações violentas, os humanos começam a rejeitar as condições do grupo e, depois de cantarem no final do jogo, os androides são mortos. Uma interpretação alternativa da ineficácia do protesto está relacionada ao estatuto de sub-humanização dos personagens. Como mencionado por Robin James (2019, 145), em determinados contextos sociais, é mais comum que os gritos de uma mulher branca sejam considerados um protesto, enquanto os de uma mulher negra tendem a ser interpretados como comportamentos criminosos. Se os androides não conseguirem demonstrar ao longo da história que são formas de vida, o seu protesto continuará a ser conotado como um ato criminoso.

<sup>330</sup> A sequência é representada como uma manifestação interior do androide e, apesar de não existir indicações de que o som é diegético, podemos interpretá-lo dessa forma.

<sup>331</sup> Para ver o vídeo aceda à ligação: <https://youtu.be/hgbfOv6wR50>.



avança por uma avenida e liga-se por *wireless* a outros androides, não só liberta-os do seu código como pede-lhes que se unam à causa. Os comportamentos são desviantes porque a polícia ordena que dispersem, e apesar do ajuntamento não ser permitido os androides resistem e continuam o protesto. Refira-se ainda o comportamento dos androides que ignoram as instruções dos seus donos para regressarem às suas funções. Manter-se em silêncio e não voltar ao seu posto é um sinal de protesto, uma forma de resistência ao poder exercido sobre eles.

O culminar na escalada das ações de protesto é apresentado na cena em que o grupo de androides é interpelado por membros do exército que exigem a sua rendição (o capítulo “Battle For Detroit”). Entre as opções do jogador encontra-se a possibilidade de cantar o espiritual negro<sup>332</sup> “Hold On Just A Little While Longer”.<sup>333</sup> Recorri a um vídeo publicado no YouTube (Corrah K. 2018)<sup>334</sup> para perceber como os utilizadores, entre eles jogadores, reagiram à cena. Um dos comentários chama à atenção para a possibilidade de a música ser um hino da revolta dos androides:

[...] A really important thing I missed the first time was that someone (pretty sure it's Lucy?) is singing this when Markus arrives at Jericho. That little detail highlights how this song is practically an anthem to the people of Jericho, who would hear it sung to them from when everything seemed hopeless to the very end of their battle (Eilidh Tait, 29 julho, 2019).

Se considerarmos o carácter transmedia (Jenkins 2006) do jogo e tivermos em conta não só a narrativa, mas outros conteúdos audiovisuais adjacentes, então não se trata de um “pequeno detalhe”. A mesma música é utilizada em outros três momentos: uma androide trauteia a sua melodia no esconderijo do grupo Jericho; a curta-metragem “Luther”, também disponível como parte do jogo,<sup>335</sup> é apresentada como um vídeo musical com a atuação vocal e acompanhamento não-diegético desta música por parte de um grupo de androides; por último, um único verso é cantado pela androide que aparece no ecrã de arranque do jogo e quebra a quarta barreira para pedir ao jogador que a liberte. Em síntese, se é uma música conhecida por diversos androides faz sentido que a

---

<sup>332</sup> Uso o termo “negro” como uma classificação afeta ao termo “raça”, ambos representando construções sociais de carácter simbólico que operam como tecnologias de poder e segregação (Benjamin, 2019, 35). Embora os mecanismos de racialização não sejam o foco central do meu argumento, abordo-os porque são importantes para os discursos da receção.

<sup>333</sup> Foi interpretado na conferência *I, Too, Am Harvard: Blacktivism Conference 2014*: <https://youtu.be/uTEQM7kkLJs>.

<sup>334</sup> Para ver o vídeo aceda à ligação: <https://youtu.be/sf0XLOloDaA>.

<sup>335</sup> As músicas de intervenção podem ter referência intertextuais explícitas que reforçam a sua simbologia (Martinelli 2017, 21). Neste caso, existem processos de intertextualidade no nome do personagem e na sua aparência de pele escura (racialização), fatores que acredito ligarem-no ao ativista Martin Luther King.

interpretemos como um hino, visto que tem as características que o musicólogo Dario Martinelli (2017, 20) chama de “função fática”. Mais do que descrever as suas vivências estilística e textualmente, é uma obra mediadora de um sentimento coletivo de resiliência que os mantém unidos.

“Hold On” tem atributos que a tornam uma obra de intervenção socio-comunicativamente eficaz (em termos do resultado que consegue obter nesta narrativa). É cantada *a capella* em frente ao exército, tem uma melodia simples, o grupo interpreta-a em uníssono, sem ornamentos ou melismas.<sup>336</sup> Jogadores mencionam no YouTube que a cantaram no seu quotidiano, o que mostra ser de fácil memorização e interpretação, duas características centrais a este tipo de repertório (Martinelli 2017, 9). Cito um utilizador que propõe uma razão para a música conseguir forjar, na narrativa, uma identificação entre os androides e os humanos:

[...] singing and songs are both things we humans love... Songs are filled with emotion. This would show how the androids actually feel and appeal to the humans better nature. The fact it was sung by slaves makes it doubly powerful. Some soldiers lowered their weapons early, which was a nice touch as some might have come from different backgrounds and began to understand. [...] (Agent\_Digits, 7 junho, 2018).

De acordo com o testemunho, o poder desta música é, então, o de fornecer um canal de uma dupla identificação entre os androides e os humanos. Relaciona-os porque ambos são seres emotivos que gostam de música, e porque têm um percurso de vida ligado à escravatura. Com a canção de protesto a representação constrói discursos de horizontalidade e coletividade. Apesar de Markus iniciar e finalizar a atuação sozinho, não é uma forma musical com arranjo de solista e acompanhamento porque a cena está feita para expressar um povo. Para este enquadramento contribui o papel dos focos da câmara que alternam entre os personagens presentes e, por vezes, o plano abre e expõe todo o coro.

---

<sup>336</sup> Na curta-metragem de Luther, a representação desta música é diferente. No ecrã, apenas os androides cantores são visíveis, enquanto a banda sonora não-diegética acrescenta uma linha melódica interpretada em cordas friccionadas e piano. O coro executa ornamentações, e há um crescendo de dinâmica que culmina no clímax. É relevante mencionar que Luther canta no meio de um grupo de androides, permanecendo imóvel, e todos os androides ainda exibem o seu LED. Este bio-componente circular externo, visível nas suas faces, reflete o estado mental e a sua condição. Se a cor do dispositivo estiver azul (como é o caso), nos termos do jogo, os androides não apresentam problemas técnicos e estão a seguir ordens. Por conseguinte, se escolheram esta música e estão a interpretá-la desta maneira mais expressiva, então, os seus comportamentos enquadram-se no que Becker (1963, 20) denomina de “secret deviant”. Ou seja, embora o ato não seja percebido como um desvio, na verdade, eles estão a fingir agir em conformidade com as regras.

Os utilizadores mencionados acreditam na força política da música, só que na narrativa ela só é eficiente se o jogador tiver adotado os comportamentos pacíficos. Nesse sentido, é uma modalidade que Martinelli (2017, 36) designa de “asking/praying/waiting/hoping” porque funciona pela via da identificação, é “emotionally involved but operatively passive”. Na narrativa, os pedidos pacíficos do grupo constroem uma opinião favorável por parte da opinião pública. No desfecho, essa posição manifesta-se através de reportagens televisivas sensíveis às causas do grupo. No entanto, caso os androides protestem violentamente ao longo da história, o exército executa o grupo de androides na praça pública após interpretarem a canção “Hold On”. Esse gesto pune os transgressores e mantém as “regras certas” intactas na sociedade (cf. Becker 1963, 129). Simultaneamente, reforça o rótulo de desvio atribuído aos androides.

Um jogador é sensível à expressão de esperança que sente na música e isso conduz a sua interpretação: “The song is kinda or is about the story of the game. That it’s about them having hope and fight for their freedom through peaceful protests” (TonyGamer, 1 junho, 2018). A música não tem qualquer relação com o jogo pois estão separados por mais de um século, só que o seu conteúdo lírico adequa-se à narrativa. Vejamos o exemplo de um jogador que consegue criar associações pormenorizadas entre a letra, os personagens que cantam e o enredo:

Markus sings on his own for ‘Hold On’ due to him being the hope for Jericho and androids, so he must hold on to that belief. North comes in for ‘Fight On’ due to her violent tendencies because of what happened to her before. Jericho comes in for ‘Pray On’ due to them ‘Praying’ for rA9 and Markus (One could argue that rA9 is Markus but ya never know). And they all continue singing during ‘Sing On’ because this is the final moment to prove themselves to the world and show them who they are by singing (FattyMcLangy, 24 abril, 2020).<sup>337</sup>

Cantar, lutar e rezar são ações e palavras de ordem que representam a relação entre a expressão artística, o poder político e a crença. A presença de utilizadores que recorrem à letra da canção para interpretar o protesto da narrativa corrobora uma vez mais o seu potencial para intervir na sociedade, porque existe uma “relação indireta” (Martinelli 2017, 20). Ou seja, detetam-se na obra os valores abstratos de justiça, igualdade e emancipação social, e estes são transferíveis para a narrativa.

---

<sup>337</sup> rA9 é uma designação que aparece ao longo da história e nunca é explicada. É sempre verbalizada ou escrita por androides desviantes, e uns creem que tem um valor espiritual enquanto outros invocam-na em situações de stress, nomeadamente quando sentem que vão morrer.

É precisamente essa abstração que levou os jogadores a utilizarem a cena enquanto tecnologia para ler outras circunstâncias socioculturais. Uma delas foi o movimento de protestos contra o racismo e a violência policial que ocorreram aquando do assassinato de George Floyd nos Estados Unidos (em 2020); outra mais recente é a invasão da Rússia ao território da Ucrânia (em 2022). Cito dois comentários que o ilustram: “This is so relevant, with all the protests going on all around America. Detroit should teach us that we can't fight oppression with violence” (MC, 31 maio, 2020); “Damn...This war between Russia and Ukraine made me think of this moment..” (Cio Prando, 26 fevereiro, 2022). Quando a música e o contexto social adquirem conotações mais amplas gera-se uma rede de mediações adequadas à reflexão de outras circunstâncias de guerra, violência e marginalização.

Deve ser realçado que existem jogadores que relacionam os vários acontecimentos ao longo da história, e as pistas sobre o papel da música na narrativa, para interpretar o percurso dos androides. No próximo comentário, existe o pressuposto que se os androides cantam então são capazes de provar que têm alma, o que seria representativo, nos termos de Becker, de um desvio “falsely accused” (Becker 1963, 20):

I personally instantly thought about singing because I got a flashback from the beginning when Markus listens to a musician in the street with a note saying - Human music with real soul - and, while thinking that Markus and the others were going to die, I decided it was time to prove them that just like humans, they had a soul. I swear to god, when they sang I was shaking like crazy but when I saw ‘Public Opinion: Solidary’ I burst into tears ‘cause I knew I made it - they made it, they survived. I will never forget this moment (Jeojileun, 13 junho, 2018).

Perceber que existia um discurso de desvio provocou uma identificação entre o jogador e a personagem ciborgue. Mais do que isso, deu origem a estados de ansiedade porque o indivíduo queria ver a adversidade do jogo ultrapassada, e de angústia na medida em que tinha receio de que as suas opções ao longo da história não tivessem sido suficientes para alcançar o desfecho desejado – é por isso que quando viu o resultado satisfatório começou a chorar.

Termino a secção com uma troca de mensagens entre três jogadores, porque é ilustrativa de um debate de três anos, neste canal de YouTube, sobre o poder social da música em análise. Assim como o consumidor mencionado antes, estes jogadores analisaram minuciosamente os diversos detalhes da história do jogo quando interpretaram a cena da canção de protesto. Neste contexto, a música desempenhou um

papel significativo na construção de significados e na expressão das suas visões sobre a sociedade, o poder e os androides:

LOTTIE [24 junho, 2018]: I had mixed feelings for this song because if the androids made their own song, it shows that the androids have the ability to create their own piece of art like when Markus was able to draw his own painting instead of copying. It can also show how the androids can learn these songs together and I feel like it would show a strong community of the androids.

KEITH GRENIER [4 dezembro, 2019]: The androids already made plenty of songs on their own for years in this game. There's a magazine that tells you that humans are only 15% of the musician artist population, the rest are androids.

ACHE [7 março, 2020]: I think, if everything that happened in our universe happened in their universe too, that this song is much better than singing a song that the androids made up. Humans no longer seem discriminated against because of skin tone, but they still remember the history of what their people went through. Watching the androids sing a song for change that their own people had used for the same reason would probably cause more of a connection and understanding than anything else.

Se a música é composta pelos androides, em vez de ser o resultado de uma programação imposta, esta torna-se um ato de criatividade e expressão de identidade coletiva. Essa justificação revela uma das principais teses que foram apresentadas ao longo do capítulo, e que coloca em confronto dois aspetos: os valores de reprodução, que estão ligados ao que foi imposto ao ciborgue, e os julgamentos sobre a criação musical, que representam uma escolha consciente. As representações audiovisuais onde o ciborgue cria música são onde, tendencialmente, se expressa a força simbólica da arte. Além disso, os comentários sugerem que a narrativa teve uma relação direta com o quotidiano desses jogadores. Nesse contexto, a música criou uma identificação com os consumidores porque construiu e transportou os valores de outros protestos raciais. O seu potencial político residia no facto de que, para eles, a música era representativa de um tipo de desvio.

Neste capítulo, apresentei um grupo de audiovisuais em que os ciborgues têm acesso ao poder da música, algo que permite-lhes entrar num sistema artístico e hierárquico que mede as forças dos participantes. Quem produz a arte é um agente social que domina, controla e age sociopoliticamente. Quem reproduz, por outro lado, enfrenta dificuldades em afirmar-se, pois está subjugado e precisa resistir e lutar. Podemos expressar essa dualidade de outra forma, recorrendo a um discurso estereotipado, porém consolidado ao longo do tempo. No seio do repertório “erudito”, atribui-se aos compositores uma maior legitimidade e prestígio, enquanto os intérpretes ficam em segundo plano porque alegadamente seguem as ordens dos primeiros. Apesar da crescente reflexão sobre a música como uma atividade criativa coletiva com múltiplos agentes

(Cook 2018; Becker 2008; Small 1998), nas representações audiovisuais discutidas, a colaboração não é a expressão cultural mais evidente.

Diversas representações da agência e do poder da música emergem das perspectivas que os produtores audiovisuais têm sobre as tecnologias musicais e sonoras desenvolvidas ao longo do século XXI. Essas tecnologias abrangem a hiperpersonalização dos dispositivos, que permite a músicos e ouvintes personalizar a sua experiência musical de acordo com as suas preferências individuais. Além disso, os sistemas de realidade aumentada integram elementos virtuais ao ambiente real, criando novas formas de interação musical. Os hologramas encenam atuações de artistas mesmo após sua morte, e os *vocaloids* – *softwares* que sintetizam as vozes humanas –, possibilitam a criação de músicas vocais através do computador. Por fim, as inteligências artificiais podem criar novas composições musicais ou tocar instrumentos autonomamente. Neste capítulo, demonstrei como estas tecnologias que transformaram o panorama artístico, manifestaram-se sob a forma de discursos culturais associados aos ciborgues.

Muitos destes tópicos motivaram, por exemplo, os episódios da série *Black Mirror* e as percepções sobre o impacto da inteligência artificial na música foram, inclusive, algo que inspirou a concepção dos androides do videogame *Detroit: Become Human*. O realizador David Cage (2019) afirma que durante a sua pesquisa para o desenvolvimento do jogo, visitou laboratórios dedicados à composição colaborativa e ficou impressionado com a capacidade dos algoritmos para executar o que pareciam ser improvisações musicais, mas também horrorizado com a sua incapacidade para distinguir os pianistas dos algoritmos.

Admiração e pavor são sentimentos que permeiam os discursos analisados ao longo deste capítulo. O papel da tecnologia na criação musical foi explorado pelas representações audiovisuais através: dos formatos fonográficos que mantêm determinados valores morais e éticos intactos, consolidando culturas que são aprendidas de forma acrítica pelos ciborgues, e que podem provocar a sua opressão; atos coercivos onde a música é utilizada para controlar os corpos e assim reduzir a autonomia dos indivíduos; androides teclistas que ultrapassam a condição de objeto automatizado, fazendo-se valer de marcadores românticos de autenticidade, expressão e criatividade, provocando horror em quem os rodeia; e ainda uma canção de protesto social nas ruas da

cidade, em frente de militares, num gesto de reivindicação de direitos e garantias que arrisca ser interpretado como um crime.

No trabalho do musicólogo Ross Cole (2020), o autor introduz o conceito de “criatividade ciborgue” como uma ferramenta para explicar a crescente expansão na agência humana. Essa expansão refere-se ao que os artistas podem realizar com as ferramentas à sua disposição, especialmente considerando o poder que as tecnologias trazem para as experiências musicais. Nas narrativas abordadas, exploram-se estas complexidades das relações entre os humanos, as tecnologias e a música. Além disso, questionam-se os potenciais e limites da agência, porque as propostas estéticas encontravam-se orientadas por duas questões centrais: a máquina pode ou não agir? E, com esses dispositivos, os indivíduos podem ou não agir?

Tanto a apropriação de tecnologias eletrônicas digitais contemporâneas trazidas para o seio de ficções futuristas que as expõem, imaginam ou criticam, como a escolha pela reprodução de valores consolidados nas narrativas de história da música, não só no repertório pianístico, mas também na ópera, assentam numa analogia: (re)produzir a música é (re)produzir humanidade. Isso significa afirmar que quando esses ciborgues compõem, tocam ou improvisam, eles são capazes de expressar emoções, memórias e identidades. Nestas narrativas ficcionais, a música funciona, de facto, como uma prótese, como aliás tem vindo a ser teorizado por autores que abordam outros contextos (cf. Rambarran 2021, 41; Holm-Hudson 2019, 266; Cook 2018, 17; Butler 2014, 169). Assim como uma prótese física substitui ou amplia uma parte do corpo, a música atua como uma prótese cultural e social para os ciborgues. Nos audiovisuais abordados, a música é uma tecnologia social que os ciborgues necessitam para construir a sua identidade e alcançar o tão desejado (por eles) estatuto de humanidade, um tema que será aprofundado por outras vias no próximo capítulo.

## **8 Recursos musicais para significar identidades e papéis sociais do ciborgue: (des)valorizar a diversidade humana nos audiovisuais**

O presente capítulo procura perceber como a música que caracteriza os ciborgues nos audiovisuais representa determinadas características humanas: nomeadamente, aspetos de identidade e papéis sociais. Através de uma seleção de quatro vídeos musicais, cinco filmes, seis videojogos e uma série de televisão, demonstro como os audiovisuais participam em determinados debates culturais. No âmbito desta discussão, as identidades referem-se às características de personalidade, crenças e valores que definem os indivíduos e permitem que se identifiquem com os seus pares. São as nuances que tornam cada pessoa única, mas que influenciam a forma como se relacionam com o mundo e como se identifica com os outros. Por outro lado, os papéis sociais dizem respeito às várias posições ocupadas na sociedade. Essas posições podem ser familiares (como esposa e mãe), profissionais (como músico e professor), entre outras. Cada papel social define-se por uma série de desempenhos, isto é, comportamentos padronizados e expectáveis que orientam as interações. Para explorar as relações e contradições inerentes às identidades e aos papéis sociais representados por via das personagens ciborgues, assim como demonstrar os significados e valores (des)humanizados que a música lhes aloca, incido sobre quatro temas.

Exploro, na primeira secção, o discurso da emoção através da produção e receção de um vídeo musical com robótica. Em seguida, abordo as opiniões dos músicos, realizadores e produtores sobre que características da vitalidade consideram estar presentes nas bandas sonoras que dão sentido aos ciborgues nos filmes, videojogos e séries televisivas. Na terceira secção, discuto os marcadores de género representados pelos ciborgues em audiovisuais, em particular os seus estereótipos e casos onde é possível detetar expressões ambíguas. Por último, dedico-me à representação da sexualidade através dos ciborgues dando especial atenção aos tópicos de violação e consentimento das mulheres robôs. Ainda nesta secção, incido sobre um filme em que os consumidores referem existir uma tensão homoerótica quando um androide professor ensina outro, que é aluno, a tocar flauta.



## 8.1 O músico requer a perfeição da máquina, o robô a falibilidade humana: o caso de Z-Machines

Na era do algoritmo, a personalização de produtos consumíveis tecnológicos tem vindo a adotar a passos largos um discurso de humanização. Do mais recente sistema de recomendação que a Spotify denominou de DJ em 2023, aos algoritmos de criação musical como a AIVA que além de ter nome é considerada uma compositora pela sociedade de autores francesa, estas abordagens às tecnologias assentam no que David Trippet (2019) chama de empatia. Por um lado, é este gesto que aproxima os consumidores das ferramentas, por outro, é também ele que (re)alimenta ansiedades culturais relacionadas com a suposta consciência das inteligências artificiais que produzem música.

A este respeito, interessa-me perceber algumas das estratégias que são utilizadas, atualmente, para humanizar os dispositivos tecnológicos, nomeadamente de robótica musical. Concentro-me no vídeo “Sad Robots Goes Funny” (2013, 5:21)<sup>338</sup> produzido no Japão para um músico britânico porque apresenta uma atuação da banda Z-Machines. O grupo é composto por três robôs antropomórficos – guitarrista, baterista e teclista – desenvolvidos por engenheiros no Yuri Suzuki Design Studio. As máquinas foram concebidas no Japão, programadas em MaxMSP e controladas remotamente a partir do Reino Unido, local onde se encontrava o músico e compositor Squarepusher. A música foi composta e produzida por Squarepusher na plataforma digital Logic Pro, sendo de destacar que não existe qualquer dimensão improvisada na execução dos robôs.

Dois aspetos que sobressaem na análise da receção do vídeo musical, são os debates sobre o papel da agência do músico na identidade das máquinas, e se a musicalidade é ou não uma característica exclusivamente humana. O músico, artista sonoro e designer Yuri Suzuki que foi o principal responsável pelo projeto Z-Machines, afirma que os desafios envolvidos nesta experiência foram “play emotionally engaging music” e “re-discovering conventional instruments” (Z-Machines s.d.). Os desafios técnico-artísticos envolvidos neste caso encontram-se alinhados com outros projetos no mesmo domínio, e que nos últimos anos têm procurado desenvolver e estudar a aplicação da robótica atual às práticas musicais. A título de exemplo, refiro o trabalho do engenheiro Mason Bretan e do músico Gil Weinberg (2016), porque referem as duas principais metas

---

<sup>338</sup> Acessível em: <https://youtu.be/VkUq4sO4LQM?si>.

que têm guiado os investigadores e artistas que trabalham sobre robótica: desenvolver máquinas que demonstrem musicalidade e que sejam capazes de tocar versões modificadas de instrumentos ditos convencionais (como um piano). A relação entre a musicalidade e as potencialidades dessa classe de instrumentos (os “convencionais”) são, de facto, os tópicos mais abordados pelos consumidores deste vídeo musical.

*Imagem 36: capturas de ecrã dos robôs músicos no vídeo musical “Sad Robots Goes Funny”*



No Youtube, a descrição do vídeo musical apresenta um nome e indica a função de cada uma das máquinas que compõem esta banda: “MACH – Robot guitarist challenging the speed of over BPM1000. ASHURA – Robot drummer that can play the most complex rhythm on 22 drums. COSMO – Robot keyboard player resembling a future life form”. Os robôs (ver, acima, imagem 36) assumem personagens de carácter humanizado porque acedem a valores culturais associados a seres humanos e que são identificáveis por muitas audiências. O número de Mach é a medida da velocidade e sublinha a capacidade que o guitarrista tem de tocar mais depressa do que outros músicos. Ashura é um semideus das paixões e pertence à mitologia budista, com múltiplos braços como o baterista robótico. A designação de COSMO pode ter várias aceções, mas considero que a mais plausível é a de associação ao universo (pela proximidade com o termo cosmos) e também de entidade extraterrestre porque a estrutura do seu corpo é a de uma cabeça alongada com cornos, tentáculos e um torso largo. Apesar de serem objetos mecânicos e físicos que estão no palco, recebem as suas instruções de um computador, e nesse sentido a ilusão cénica de um músico robô é resultado de um instrumento mais o sistema digital que o controla (cf. Auslander 2021, 74).

O vídeo, realizado por Daito Manabe, tem como objetivo demonstrar os avanços na área da robótica e as habilidades técnicas que essas máquinas conseguem alcançar. Durante os quatro minutos de duração, as imagens apresentam planos detalhados das várias componentes tecnológicas visíveis, incluindo cabos, cordas, válvulas e pistões.

Apenas nos últimos noventa segundos, os robôs são mostrados de forma completa. Mesmo assim, a escuridão do palco e a montagem com planos breves e instabilidade da câmara dificultam que o espectador tenha uma noção clara da sua aparência. Squarepusher (Jekinson 2014) declara numa entrevista que o projeto artístico surgiu de um interesse em questionar se os ouvintes mudam a sua opinião face a uma música quando descobrem que foi executada por máquinas. Ele menciona que,

[...] people want to hear human beings in music. I quite like the idea that this music is bringing those questions to the table. You might listen to it and go, ‘Wow, that’s an amazing guitar solo.’ If someone tells you it’s a robot, do you change your opinion? Then that tells you something about the way you think about music — that it’s actually not just the notes, but it’s the context.

O projeto Z-Machines parte da sua associação da música aos seres humanos, tendo, portanto, o intuito de mostrar que a música feita por máquinas pode ser, como propõe o músico, “emocionalmente poderosa”. Um dos utilizadores acredita que isso não é possível e está seguro de que a literacia dos ouvintes permitir-lhes-ia identificar as diferenças entre os humanos e as máquinas:

To be certain about if robots are able to make music as powerful with emotions as humans do you just need to make the robots cover some great hits of great songs, without letting the people know which is the original. I bet lots of people would recognize the original (not talking about people who have listened to the song as many times that they know any part of it perfectly), or if not recognize it vote for the original to be the better version (for this test you could just tell them the band did 2 versions of the same song of a not yet released song and the people have to decide) (Paul Weiland, 23 março, 2014).

O exercício proposto pelo consumidor já foi realizado com um repertório pianístico. No estudo de Rodà et al. (2015), os investigadores colocaram dois grupos de participantes a ouvir cinco peças, um dos grupos sabia que existiam interpretes humanos e sistemas automatizados, o outro não tinha essa informação. Os resultados mostraram que “Regardless of the group, musical experience and a number of other factors, the subjects were unable to identify the human performer out of the five performances” (ibid., 1). Mesmo sabendo que há humanos e robôs, o estudo é inconclusivo sobre o papel que esta informação tem na perceção (ibid., 6). Ainda assim, a investigação mostra que existem máquinas cuja precisão e expressividade estão, em termos da sua apreensão percetiva, próximos do que culturalmente é considerado musical.

“Sad Robots Goes Funny” é um vídeo em que a precisão e a expressividade são os principais critérios para julgar o valor da música. No próximo comentário, o utente menciona uma relação entre musicalidade e (im)perfeição técnica:

To me, it does have a good degree of musicality. What is lacking, imo however, is how we perceive an acoustic performance, with all of the imperfections that make it musical, that make it human. Acoustic performances will always associate musicality with the imperfections that we humans demonstrate. It is part of our perception of the world and of each other. Electronic music does not necessarily have to fall into this category (but, it does quite often), but acoustic performance always will (Chili Pez, 1 março, 2014).

O comentário sublinha um tema identificado e estudado por académicos em diferentes contextos, e que pode ser resumido através de uma premissa: o músico esforça-se por alcançar a perfeição e precisão da máquina quando executa o seu instrumento (cf. Fink 2005, 208-236; Cook 2018, 213) enquanto que o desenvolvimento dos autómatos e robôs tem sido orientado pela necessidade de torná-los mais musicais e expressivos, como os humanos (cf. Kramer 2022; Auslander 2021, 65-82).<sup>339</sup> Z-Machines é um caso onde estes discursos ressurgem, havendo consumidores a favor e contra a ideia, limitadora, de que a musicalidade localiza-se unicamente na “perfeita” execução de uma composição musical: “Appreciate the music for having soul (human errors) is stupid, what about write music? mostly of the greatest classical composers wanted to have a perfect performance orchestra like robots to perform their master pieces” (mikepro500, março, 2015); “So human music has to be recorded and re-recorded until it’s perfect, but robot music has to be recorded and re-recorded until it’s imperfect?” (eyescreamcake, 9 setembro, 2016).

Daí que os consumidores do vídeo musical abordem a técnica e a expressividade a vários níveis,<sup>340</sup> como o exemplifica o seguinte comentário: “The notes are all played, but there is little or no feel or passion in the music. The guitar sounds particularly robotic; no bends, slides, or feel to the notes played. I marvel at the accomplishment, but don’t feel this shows that robots can play with emotion” (smoggo1981, 15 fevereiro, 2014). Tocar com emoção é uma ideia especulativa, ainda que possamos considerar que as máquinas têm graus de inteligência e emoção (Bauchspies, Croissant e Restivo 2005; Siciliano 2011). O ponto central que me interessa, é que o consumidor considera que a

---

<sup>339</sup> Um utilizador menciona uma ferramenta digital criada para fornecer à música uma dimensão de humanidade: “There are many algorithms (like a program in FL Studio called Humanizer or even algorithms simulating creativity) that make the music sound more human. However, I still have (maybe a bit naïve) hope that, as you say, there will always be difference” (Remus Newton, 20 março, 2014).

<sup>340</sup> A técnica e a expressividade são conceitos operativos que ajudam-nos a perceber como os consumidores separam as propriedades necessárias à prática musical e identificam-nas nas máquinas e/ou nos humanos.

música torna-se emotiva quando possui técnicas de portamento e *glissandi*, uma visão muito restritiva, mas que leva-o a esta conclusão porque, de facto, são elementos que “Sad Robots Go Funny” não tem.

A 17 de fevereiro de 2014, um utilizador do vídeo considerou que a aparência dos robôs era um item importante, mais ainda se permitisse reforçar traços de humanidade: “I guess a much more impressive performance would be a humanoid robot with the same hands that we do play guitar that has some random number generators to give it individuality every time it plays a song” (Heyymannnnnnn, 17 fevereiro, 2014). A sua opinião, que considera a importância de uma sensação de indeterminismo, apoia-se na percepção de que as mãos produzem uma distinção mais clara entre o músico e o seu instrumento musical. Se MACH tem dedos que tocam na guitarra então há um agente, um objeto e uma interação. A velocidade e a precisão de MACH mostram-nos que a sua persona tem, como parte da sua identidade, um carácter de virtuosismo. Não obstante, para o consumidor citado, são necessários dois dispositivos identificáveis e separáveis (o músico e o instrumento): o mais importante é que a máquina que toca (o robô) não seja confundida com a ferramenta manuseada (o instrumento musical).

O projeto é apresentado como uma colaboração – leia-se o título “Squarepusher x Z-MACHINES” –, só que o músico Squarepusher “esconde-se”, ou pelo menos é esse o objetivo, por detrás dos robôs e das personae que representam. Ao colocar os marionetistas (os programadores) nos bastidores, a marioneta adquire uma identidade que intensifica a ilusão cénica no palco. Por conseguinte, é um caso distinto do que é abordado por Auslander (2021, 81), onde a violinista Lucille sobe ao palco para exhibir o seu virtuosismo enquanto toca um dueto com o GuitarBot – sendo que este último dispositivo é também apresentado pelos seus produtores como um “legitimate musician” (ibid.).

O próximo testemunho aponta uma qualidade “amigável” nos robôs: “I feel like the fact that they set the robots up and made them look friendly to the eye has some kind of live and interactive value. It could have easily been a room full of pistons and computer but they made it have kind of a robot performance feel” (8loksewe, 13 janeiro, 2015). A antropomorfização das máquinas, dotando-lhes de uma qualidade androide, é uma estratégia de empatia (cf. Trippett 2019) que pode aproximar os ouvintes da robótica. Noutras circunstâncias, o vídeo é um fator decisivo na apreciação da música porque sem ele o gosto diminui, note-se: “It appeals for the moments we are engaged visually. Less so when I close my eyes” (William Nicholson, 17 fevereiro, 2014).

No próximo comentário, o vídeo é uma ferramenta utilizada para discutir as capacidades da robótica e da inteligência artificial para criarem a música que os ouvintes consideram que é emotiva:

Hands have nothing to do with music being emotional, it has to do with the composer, which currently is no robot in existence. I know there's going to be at least one heckler who's going to propose, 'Not yet, but someday...'. Nope, ain't gonna happen, robots are programmed. AI isn't organic, it's call and response with no variation other than a programmed end (jmhadahorse, 18 fevereiro, 2014).

O discurso estabelece uma hierarquia mais comum na esfera erudita do que na popular:<sup>341</sup> o compositor é quem tem a habilidade de conferir à música a sua qualidade emocional e o interprete apenas executa a partitura. Sendo que os robôs são objetos usados pelos músicos, proponho ir à teoria ator-rede, porque Bruno Latour (2005, 72) destaca que a

ANT is not the empty claim that objects do things 'instead' of human actors: it simply says that no science of the social can even begin if the question of who and what participates in the action is not first of all thoroughly explored, even though it might mean letting elements in which, for lack of a better term, we would call non-humans.

Os dados recolhidos sobre a receção do vídeo “Sad Robots Goes Funny” mostram que a generalidade dos ouvintes lê os personagens pelo que são – uma ferramenta de robótica musical – e não consideram que faz parte de uma narrativa que pode ser lida pelo paradigma da ficção científica. Mas há quem o faça, por exemplo: “I love technology as much as any other Sci-Fi fan, and the idea of robots that play instruments is cool, but it completely ruins the point of going to a live concert. It'll be the same every time they play” (Pathos Bedlam, 4 março, 2014).

Para perceber as opiniões dos consumidores que insistem na necessidade de uma execução musical com uma qualidade indeterminística, recorro a Latour. Através dos termos do sociólogo (Latour 2005, 39), Z-Machines são intermediários quando limitam-

---

<sup>341</sup> Uma das razões para os participantes dos géneros inscritos no rótulo abstrato de música popular atribuírem, frequentemente, mais valor aos intérpretes do que aos seus compositores é o fato de raramente existir uma partitura que registe as “intenções” do compositor, e ser antes substituída pela gravação de uma atuação musical (McClary e Walser 2000, 241). Em outras práticas, a construção canónica de “musical works – works, that is, of Western classical music”, assentou durante muito tempo na ideia de criatividade, e o seu autor é o compositor, desvinculando a obra das suas “apresentações” ao vivo (Small 1998, 4). Para uma discussão da classificação valorativa entre os rótulos de compositor, intérprete e audiência na música popular, ver ainda Frith (1998, 39).

se a transportar as indicações fornecidas pelos artistas, ou então são mediadores se as transformarem, ou seja, se contribuírem para a experiência musical. Transcrevo dois comentários que descrevem Z-Machines como simples intermediários: “[...] it’s a fact that a robot playing music is really just a replay of a recording through acoustic means, it’s not live and interactive” (phishstyx, 4 novembro, 2014); “Without a soul, it’s just a glamorized tracking system that looks really cool, but in the end you’re correct, Squarepusher might as well just have the song on a CD, hit play from back stage, and watch as a machine spits out his composition” (patrickd cunningham, 7 abril, 2014).

Estamos na mesma discussão que a inteligência artificial onde supostamente não há criatividade ou humanidade na produção. Porém, este tipo de criações musicais, seja algorítmica ou robótica, não é unicamente o resultado de uma reprodução de instruções e padrões digitais pré-existentes. Neste aspeto subscrevo a leitura do musicólogo Ross Cole (2020, 337), atualmente não existem inteligências artificiais autónomas o suficiente para podermos afirmar que executam ou criam música sem intervenção humana, mas isso não significa que sejam dispositivos inócuos. Aliás, o facto de tantos consumidores discutirem o papel que os robôs têm na sua experiência com este vídeo musical comprova que, para muitos, estas tecnologias não são substituíveis por um CD que toca algo pré-existente.

A comparação entre robôs e reprodutores musicais não é um elemento que me pareça ter motivado o vídeo, mas é um tema que verifico nas convenções de produção audiovisual de outros casos (ver secção 7.1). Em sentido contrário à ideia de que os robôs são meros reprodutores de som, há quem veja no vídeo um indício do que vai ser a prática musical nos próximos anos:

You underestimate the potential of AI. What we are seeing in this video is an incredible feat of human composition and engineering. An advanced AI could one day write music, not just execute what its programmed to do. We already have basic level composition coming from AI, it’s really not much of a stretch to imagine it much more complex (M. Fink, 9 dezembro, 2019).

O estilo musical desta obra procurou intencionalmente expressar emoções. Muitos ouvintes encontraram características que permitiram ao vídeo musical ser efetivamente um médium com impacto nas suas emoções, em particular o seu aspeto antropomórfico, enquanto outros consideraram-na ineficaz. Um dos elementos cruciais a este debate é a régua de avaliação por vezes rigidamente seguida pelos ouvintes que avaliam numa atuação musical a capacidade do músico para alcançar a perfeição técnica da máquina, e a do robô que necessita ter alguma da falibilidade humana.

## 8.2 Vitalidade, emoção e automatismo: discursos que orientam a composição de bandas sonoras para audiovisuais

Tabela 13: discursos dos produtores a respeito da composição para personagens ciborgues em audiovisuais

| Audiovisual                              | Personagem        | Discursos sobre o que representam                                           | Características musicais                                                                                                                    |
|------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Lucy</i> (filme)                      | Lucy              | Sons orgânicos                                                              | Som rítmico de um sintetizador que a audiência “sente no corpo”                                                                             |
| <i>Alien Covenant</i> (filme)            | Xenomorph         | Sons orgânicos                                                              | Naípe das cordas é percutido; os sopros de metal são soprados até que o som seja distorcido                                                 |
| <i>Ex Machina</i> (filme)                | Ava               | Sons orgânicos e de um conto de fadas                                       | Oscilação de guitarras e celesta (pouco impacto dos martelos, ressonância e reverberação)                                                   |
| <i>Detroit: Become Human</i> (videojogo) | Connor            | Sons emocionais<br>Sons do mecanismo interno                                | Quarteto de cordas elétricas não ligadas à corrente<br>Guitarra de 6 metros                                                                 |
| <i>Hardcore Henry</i> (filme)            | Henry             | Sons do nascimento belo e emocional                                         | Estilo eletrónico em andamento lento                                                                                                        |
| <i>Automata</i> (filme)                  | Autómatos         | Nascimento misterioso<br>Fim da humanidade e surgimento da espécie robótica | Canto coral em sílabas incompreensíveis<br>Requiem em coro e orquestra                                                                      |
| <i>Dr. Who</i> (série de televisão)      | Dalek<br>Cybermen | Monstro metálico antigo e satânico<br>Autómatos organizados                 | Orquestra e coro cantado com letra “quase aramaica”<br>Orquestra em ritmo marcial sincronizada com os passos do grupo a caminhar na diegese |
| <i>Remember Me</i> (videojogo)           | Nilin             | Fazer <i>glitch</i> aos cidadãos de Paris, cidade da “arte e da cultura”    | Manipulação digital (edição, distorção) de passagens orquestrais                                                                            |

Nos audiovisuais de ficção, perfeição e falibilidade são fatores importantes ao arco narrativo dos ciborgues, principalmente quando são personagens que pretendem ser socialmente valorizados pelos seus pares. Não é de estranhar, então, que os músicos, realizadores e outros profissionais que trabalham nos audiovisuais procurem representar musicalmente estas qualidades mais humanizadoras dos personagens, pois estas definem a identidade dos ciborgues. Nesta secção parto de uma seleção de entrevistas disponíveis *online*, dadas por produtores envolvidos em 5 filmes, 2 videojogos e uma série de televisão que afirmam abertamente como os estilos musicais por si adotados representam



características do que consideram ser a vitalidade das máquinas, por vezes recorrendo a contrastes com a artificialidade.

No desempenho profissional destes compositores, a vitalidade, a artificialidade e uma série de outras declinações possíveis funcionam como estereótipos comunicativos que orientam o modo como decidem representar audiovisualmente os ciborgues. Acima, na tabela 13, apresento sucintamente os resultados desta análise e ao longo desta secção pretendo discuti-los de forma mais pormenorizada.

Eric Serra, compositor do filme francês *Lucy*, escolheu um sintetizador produzido no final do século XX porque no seu entendimento tinha uma sonoridade apropriada ao tema da protagonista. Nesta obra de 2014 com realização e argumento de Luc Besson, Lucy é infetada por uma droga artificial que desenvolve o seu cérebro, confere-lhe habilidades sobre-humanas que mutam o seu corpo até adquirir a capacidade de um supercomputador (ver, abaixo, imagem 37) e por fim desintegrar-se. Serra (2014) diz numa entrevista:

C'est un synthé qui a une quinzaine d'années. Il faut vraiment bidouiller avec, toucher tous les boutons. Il a une couleur particulière. Avec lui, j'ai trouvé ce son particulier et original qui a orienté toute la musique. Et ce son, cette couleur se retrouve dans le générique de début avec la chanson écrite et interprétée par Damon Albarn, Sister Rust. C'est un son de rythmique que je dois qualifier d'organique, même si je n'aime pas ce mot. C'est un son que l'on ressent à l'intérieur de soi, un effet physique en plus de l'entendre, qui est en lien direct avec le personnage principal du film. Quand j'ai trouvé ce son, j'étais comme un fou ! Par contre, la faiblesse de ce son, c'est qu'il faut un bon équipement pour l'écouter. L'écouter sur un Iphone fait perdre de son intensité.

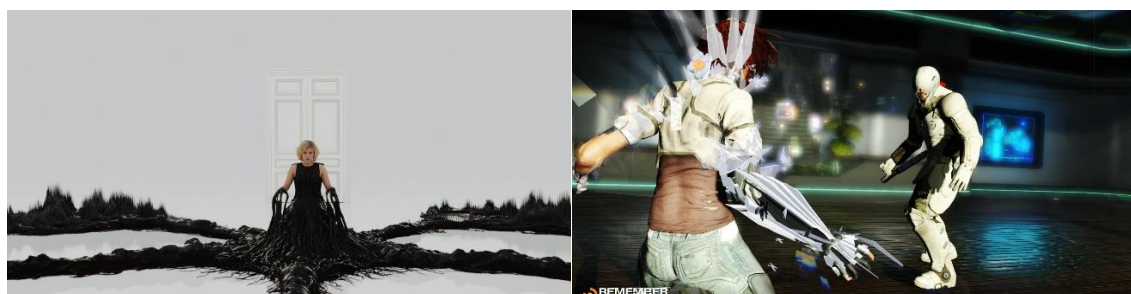
Uma das particularidades do testemunho citado é a atribuição de símbolos aos timbres característicos de um modelo de sintetizador, além das suas características físicas (o toque dos botões) depois serem utilizadas como justificativo da sua adequação ao que se pretende representar. O compositor vê no fenómeno de propagação sonora e na sensação provocada pela sua receção as linhas orientadoras da sua atividade. O que pretende representar com a música é um episódio fisiológico análogo ao percurso narrativo no ecrã, a personagem humana que transforma-se progressivamente em ciborgue. Tem, como intuito, gerar o que acredita ser um processo de identificação entre a audiência que irá “sentir o som” – porventura vivenciar sinestesia – tal como a personagem “sente a droga” sintética que transfigura o seu corpo na história.

Entre os casos analisados é comum estabelecerem-se correspondências entre as escolhas dos materiais musicais e as ações dos personagens, algo que ajuda a definir a

sua identidade na narrativa. A criação musical para audiovisuais é, portanto, pensada segundo o mesmo processo analógico que Zbikowski (2015, 176) descreveu, pois segundo ele os ouvintes têm dificuldade em estabelecer conexões entre uma música e uma imagem estática, mas são propensos a sentir que o desenvolvimento do som no tempo é representativo de gestos, transformações e ações. Os videojogos que usam um sistema com bandas sonoras adaptativas que reagem às ações do jogador fornecem um contexto ideal para aprofundarmos esta ideia.

*Remember Me* é um videojogo desenvolvido por Jean-Maxime Moris no estúdio francês Dontnod Entertainment em 2013. Publicado e distribuído internacionalmente pela empresa de videojogos japonesa Capcom, caracteriza a cidade de Neo-Paris com uma forte segregação que gera concentração populacional no distrito de Saint Michel. Nesta história, todos os cidadãos usufruem de implantes tecnológicos que lhes permite guardar, editar e apagar memórias, mas existem personagens especiais como a protagonista Nilin (ver, abaixo, imagem 37) que têm a habilidade de fazer *remix*, termo que pertence à narrativa e designa a manipulação das recordações alheias. É um caso pertinente porque a banda sonora criada por Olivier Deriviere foi pensada para definir a relação social entre a protagonista, os personagens secundários e a sociedade representada.

Imagem 37: capturas de ecrã das protagonistas ciborgues no filme *Lucy* e no videojogo *Remember Me*



Pelo discurso do compositor (Deriviere 2013b) percebemos que concebeu a cidade de Paris como um espaço simbólico, “Paris is a city of art and music and we wanted to capture this in the music”. A sua justificação partiu de um conhecimento da história da música ocidental que conferiu à orquestra o papel de reinserir o “passado local” numa narrativa futurista, como diz “would make this historical culture back to the game” (Deriviere e Kurlander 2016). Esta construção simbólica foi acordada com diretor

criativo, Jean-Maxime Moris, que quis excluir o naipe de oboés porque fazia-lhe sentir que o jogo soava historicamente “antigo” (ibid).

Ao longo do jogo, o tema musical de Nilin vai aparecendo em fragmentos que só nos créditos finais se unem para apresentar ao jogador o desenvolvimento melódico na sua plenitude. Não obstante, o compositor insiste que a manipulação digital feita na orquestra ao longo de toda a banda sonora, e que diz significar o futuro tecnológico que “interfere” com a cultura, é representativa da protagonista: “We will glitch this beautiful [orchestral] sound as Nilin is glitching the world she is in. So it is a reflection of what Nilin does to Neo-Paris and the people” (Deriviere 2013a). À medida que o jogador aciona o seu controlador para que a ciborgue ataque os adversários, a música acompanha os gestos com transformações de ordem digital, sejam elas distorção da orquestra, sobreposição incongruente de um motivo eletrónico ou outros fenómenos. É neste processo que a orquestra torna-se significativa do orgânico ao estar associada a uma característica das personagens. Deriviere (2013a) esclarece as suas intenções: “Let’s apply on the orchestra, that is organic as a memory, then digitize it and manipulate it, as it is for the memories, to reflect that part of the world of Remember Me”.

Reencontramos a distorção de uma gravação musical enquanto gesto criativo adequado a personagens ciborgues no filme *Alien: Covenant*. Numa entrevista, o compositor Jed Kurzel (2017) refere explicitamente que o seu uso dos naipes das cordas e dos metais serviram para representar as qualidades orgânicas do monstro: “Stringed instruments used percussively. To me they sound like different weighted bones being smashed together. Distorted, blown out brass has a certain weight to it as well. Low primal breathing pulses.” As intersecções entre o que podem ser, para o compositor, as qualidades “primitivas” e futuristas na música,<sup>342</sup> em particular nos instrumentos de cordas e metais, estão, tal como em *Remember Me*, a ser conduzidas pelo imaginário que os músicos têm do que é um ciborgue.

---

<sup>342</sup> Em diferentes repertórios, como a ópera e o bailado, encontramos estratégias estéticas semelhantes. Um exemplo, é a análise realizada por W. Anthony Sheppard (2013, pp. 278-280) da ópera *Doctor Atomic* (2005) de John Adams, com libreto de Peter Stellars. Nessa obra, Sheppard identifica alguns elementos d’*A Sagração da Primavera* de Stravinsky, trabalhados em conjunto com uma coreografia que envolve um grupo de dançarinos cujos movimentos aludem a máquinas.

Imagem 38: capturas de ecrã do monstro ciborgue no filme *Alien Covenant* e do protagonista ciborgue no filme *Hardcore Henry*



Quando questionado sobre se teve em consideração as propriedades orgânicas e sintéticas que o extraterrestre Xenomorph (ver, acima, imagem 38) tem na narrativa deste filme, o músico adianta:

It definitely provided a jumping off point for me. When I first met Ridley, we talked a lot about these organic-sounding instruments being corrupted either by foreign sounds or from within themselves. Even within the more lush orchestral pieces there are elements suggesting a threatening presence, like breaths and pulses. Ridley was a big fan of the BBC Radiophonic show from the 60's (Kurzel 2017).

O discurso revela uma vez mais um produtor de bandas sonoras que necessita “sentir”<sup>343</sup> características corporais na música, um aspeto evidenciado pela representação de respirações e pulsos em peças orquestrais. Neste caso, a ideia de corrupção do orgânico exerce as mesmas funções do *glitch* no videojogo *Remember Me*. Só que o procedimento estilístico passa, neste caso, pela criação de sonoridades compósitas ou determinados modos de executar os instrumentos que permitam adquirir conotações sugeridas pelo imaginário pretendido, como a mencionada percussão das cordas ou o sopro “excessivo” dos metais.

Outra forma de significar musicalmente a organicidade de um personagem ciborgue é através de discursos sobre o seu nascimento. No filme russo *Hardcore Henry* realizado em 2015 por Ilya Naishuller (abordado na secção 6.4), a narrativa inicia-se com o despertar de um protagonista amnésico que antes de prosseguir a sua aventura de descoberta identitária atravessa um processo de recuperação de parte do braço e perna esquerdos (00:04:04–00:08:55). Quando a compositora Darya Charusha (2016) menciona

---

<sup>343</sup> Nesse sentido são autores que corroboram as teorias de Lucy Fife Donaldson (2018, 86), que afirma “surfaces that make up the spaces and places on-screen (furniture, décor, flooring, etc.) give us something with which to measure the consistency of the filmic world”.

a sua abordagem musical a esta cena, e menciona como foi distinta da que adotou no resto do filme, descreve-a como um nascimento:

You start with something very beautiful, and very slow, and very emotional because the first scene it's the birth of the protagonist, so it needs to sound as a birth. And then the music had to be pretty bad ass, because its nonstop action, its nonstop movement forward. And so, in the end we come up that it had to be a crazy mix of everything.

Os testemunhos apresentados até agora vão ao encontro das teorias sobre a música que representa personagens deste tipo nos audiovisuais, e que definem como os profissionais tendem a associar as suas ideias sobre o que é orgânico a certos timbres acústicos (Malhado 2022a, 115; Collins 2004, 171; Eaton 2008, 110; Schmidt 2009, 35). Outro discurso que merece a nossa atenção é o que constrói a ideia do emotivo, patente na procura do compositor Nima Fakhrara (2018) por um “new vocabulary of sound for Connor”.<sup>344</sup>

*Imagem 39: capturas de ecrã de androides protagonistas no videojogo Detroit: Become Human e no filme Ex Machina*



A respeito da composição musical deste protagonista, refere:

What was really important from the start of the project was to capture something that was true to Connor, his characteristics, as well as his philosophies. I wanted Connor to feel emotion but not the way humans do. I thought about how an android/robot would create music, how they would convey their emotional feelings musically, as well as what are the circumstances that Connor would deviate from his only goal, which is completing his missions. With this said, I created and utilized instruments to capture the mechanical feel of Connor. I built a 20-foot guitar to create the sound of the inner working of an android. I used an Unplugged Electric String Quartet to both have a cold sound as well as to develop unconventional feelings and be able to create emotional moments that are familiar but yet robotic (ibid).

---

<sup>344</sup> Na banda sonora do jogo, a música intitulada “Run with Me” combina os temas musicais dos protagonistas Connor e Kara. Essa composição é transmitida numa cena específica: quando Connor persegue Kara pelas ruas da cidade. Em termos semióticos, a ação é representada pela melodia principal que apresenta o motivo de Kara, enquanto o baixo desenvolve o tema de Connor. O resultado é uma polifonia claramente perceptível que, na cena, faz com que cada melodia seja representativa dos personagens. Ouça através do link: [https://youtu.be/ZGmYcZB\\_oAI](https://youtu.be/ZGmYcZB_oAI) (o tema de Connor entra no minuto 1:16).

No seu esclarecimento, os conceitos de androide e robô funcionaram como tecnologias sociais que produziram o que a música podia ser, fazer e qual o seu significado naquele contexto audiovisual. Percebe-se ainda que a música está a ser enquadrada numa aceção cultural com uma longa história tanto na literatura académica como nos usos quotidianos, e que a constrói enquanto “veículo de emoções” (Zbikowski 2002, 61; Frith 1998, 91). O testemunho do compositor é provavelmente uma romantização da sua experiência, mas as características musicais “mecânicas”, os “sons frios” e os “sentimentos não convencionais” continuam apesar de tudo a serem termos que definem a identidade do personagem e que usa para conduzir o seu processo criativo.

Emotivo e orgânico são estereótipos e diretrizes discursivas que servem para pensar como é que as propriedades humanas de personagens que não o são, podem ser musicadas. É o que a investigadora Seo-Young Chu (2010, 57-59) refere como a estética que expressa “The Feeling of Becoming Either More Human or Less Human”.<sup>345</sup> Não obstante, existem alternativas a estes estereótipos, é o caso do filme *Ex Machina*. O compositor Ben Salisbury (et al. 2021, 140-141) afirma que, nas suas composições, os elementos orgânicos estabelecem um diálogo com uma categoria que, dado o carácter científico e futurista da obra não seria expectável, o “conto de fadas”:

Ava’s theme needed to be organic. I don’t think we made this delineation, but a lot of the human stuff is electronic, and a lot of stuff involving organic elements are guitar oscillations or Ava’s celesta theme. [...] Alex thought we needed the audience to see through her point of view and we could express this through music. [...] her theme was maybe from her point of view. I would say actually, it’s more, of a subterfuge. Yes, it’s her theme, but it presents her as a fairy tale. Alex said he wanted the theme to have no edge to it whatsoever. So I then gave him a celesta theme”.

O orgânico foi musicado por Salisbury através das oscilações da guitarra e de uma celesta, só que continua a ter por base uma lógica de oposição, existem os timbres representativos de Ava e os que são destinados aos humanos. A expressão “no edge to it” que é reportada ao realizador Alex Garland diz respeito à diminuição do impacto dos martelos da celesta, ao aumento significativo da ressonância e a submersão do

---

<sup>345</sup> O trabalho de Short (2005, 34-54) merece destaque, pois realiza um levantamento das teorias que ao longo da história abordaram a subjetividade e o corpo. Nesse contexto, emergem reflexões filosóficas que adotam dois pontos de vista: os “vitalistas” e os “mecanicistas”. Ambos partem da premissa de que as qualidades humanas podem ser comparadas às das máquinas, e vice-versa. Esse debate é particularmente relevante, uma vez que os artistas ligados à música e aos audiovisuais continuam a demonstrar interesse nessa temática.

instrumento numa paisagem sonora eletrônica e reverberante.<sup>346</sup> Não posso deixar de mencionar que a celesta aparece associada ao universo fantástico do conto de fadas com uma lógica próxima da sua conotação “mágica” que existia em várias óperas do período romântico (cf. Taruskin 2010, 84), portanto seria, apesar de tudo, uma convenção.

O caráter mágico tem similaridades com o metafísico, outra categoria discursiva recorrente nas representações dos ciborgues e que costuma ser significada pelo coro.<sup>347</sup> Na série de televisão britânica *Dr. Who*, os personagens Dalek (introduzidos no 6º episódio da primeira temporada) são descritos musicalmente pelo produtor Russell T. Davies (Gold, Muray et al. 2021) do seguinte modo: “A choir being all sinister and omen like, it’s like a horror film. [...] It gives the Dalek those old metal monster foes of Doctor Who. It suddenly gives them so much size and makes them satanic, makes them movie feature film villains as they deserve to be”.

Neste testemunho, a expressão “monstro metálico antigo” pronunciada pelo produtor Russell T. Davies é motivada pela identidade dos personagens: são uma espécie extraterrestre que vive durante séculos dentro de uma armadura. Além disso, a sua ideia de “presságio sinistro” também é relevante porque descreve o modo como são construídos, por si, com base em códigos do terror audiovisual. O compositor Murray Gold (Gold, Muray et al. 2021) explica como a música não parecia, a princípio, funcionar como tema. Ele afirma que não tem uma melodia imediata e rapidamente reconhecível, é antes um “desvendar” lento que se tornou adequado à personagem devido à edição, iluminação e planos de câmara:

The Dalek’s defining sound has become that quiet, and I gave them some quasi-aramaic type lyrics to sing. And they do have this kind of mystical vibe. Not sure why that is, I think it’s just because they are the archetypal villains, and they are the doctor’s great nemesis. [...] Every time they have come into it, they are revealed bit by bit, they’re revealed slowly and bit by bit in light. [...] It might not have worked as a theme because it’s a kind of unraveling theme, but every time the Daleks have come into it, they’ve done a slow reveal in a way, and that really suited the moment. That operatic theme.

A visão do compositor é que o coro conferiu um caráter “operático”, “calmo” e “revelador” que combina-se sincreticamente (cf. Chion 1994) com a cenografia

---

<sup>346</sup> O leitor pode ouvir o tema musical da protagonista no link: <https://youtu.be/glwei-EDhtU>.

<sup>347</sup> Noutro trabalho, conclui que na ficção audiovisual, em particular a que é feita nos Estados Unidos e no Japão, os ciborgues são acompanhados por coros para adquirirem uma conotação de religiosidade (Malhado 2021a, 2019, 137-138). Não é uma associação exclusiva a este meio, veja-se como Neil Lerner (2009, 528) afirma que a linguagem cinematográfica habitua reiteradamente os espectadores à associação, não só do coro, como da celesta à esfera da religião, principalmente a cristã.



introdutória de um Dalek que esconde-se nas sombras e avança lentamente até ao espaço iluminado da habitação. *Dr. Who* tem, todavia, outra figura sobre a qual interessa-me debruçar por estar ainda mais próxima do ciborgue. Os Cybermen (introduzidos no 5º episódio da segunda temporada)<sup>348</sup> são extraterrestres que assimilam outras espécies, humanos e não só, convertendo-os em máquinas antropomorfizadas e automatizadas (ver, abaixo, imagem 40). Veja-se como o compositor usa agora um discurso muito distinto para os caracterizar:

The musical theme needed to be simple because it was always going to fit under footsteps. Approaching footsteps are a kind of traditional device of suspense thrillers. I guess you can imagine lying in bed and hearing footsteps approaching the door, and then you'd hear the door creak open. I think with the Cybermen you just hear approaching footsteps and then all the windows get shattered. [...] It's a really good device, it's a really good theme, it's the sound of organized automatons, completely merciless and unsparing just coming to take you away (Gold, Muray et al. 2021).

Segundo as suas palavras, os Cybermen subvertem as expectativas do suspense apesar da sua sonoridade estar baseada no som dos passos, um dos códigos de tensão mais usados nos audiovisuais de terror ou ficção científica (Whittington 2007, 130). O outro é o batimento cardíaco (ibid.), central à representação de um ciborgue no filme *Terminator* (Malhado 2019, 61). Além destes elementos estilísticos, quero chamar à atenção para a qualidade rítmica destes eventos sonoros porque é apropriada pelos sonoplastas, ou recriada pelos compositores, como ferramenta de representação do automatismo dos personagens.

Imagem 40: capturas de ecrã de dois robôs antagonistas na série de televisão *Dr. Who*



<sup>348</sup> Os Cybermen foram criados pelo cientista Kit Pedler em 1966, que fora contratado pela BBC como consultor da terceira temporada da série *Dr. Who*, lançado no mesmo ano.



No último exemplo, um compositor competente nesta diversidade de estereótipos audiovisuais – o orgânico e emotivo, o mecânico e o misterioso em música –, acredita ser capaz de criar uma banda sonora que, por si só, funciona como um guião cinematográfico com valores e significados que contam a sua própria história. Para o filme espanhol *Automata*,<sup>349</sup> o compositor Zacarias M. de la Riva planificou e executou temas musicais que abrangem um amplo espectro de características identitárias que são atribuídas aos autómatos: nascimento, morte, alma, livre-arbítrio, feminilidade e sexualidade, para nomear os principais. Os últimos dois são abordados na próxima secção, agora, interessa-me discutir porque e como o compositor decidiu utilizar composições em coro e orquestra para representar as capacidades singulares e sobre-humanas dos autómatos no filme.

Nesta narrativa, os autómatos são objetos funcionais programados pelos humanos com dois protocolos à partida inalteráveis: não atacar os seres vivos, nem alterar-se ou outros robôs. Um dos elementos estruturantes da história é o facto de, inexplicavelmente, estes personagens começarem a ir contra estas diretrizes. Três momentos particularmente marcantes são a tentativa de autodestruição de um robô (00:01:50 – 00:03:53), quando três autómatos colaboram na construção de outra máquina viva (01:28:15 – 01:29:16) e a autómato Cleo que larga a sua máscara genderizada e aventura-se no deserto com essa nova entidade robótica (01:41:50 – até aos créditos finais) (ver, abaixo, imagem 41). A singularidade destas e outras ações no filme são representadas pelo coro porque, nas palavras do compositor: “We decided that we needed the viewer to empathize with the robots right from the beginning. To ‘feel sorry for them.’ A very direct way of accomplishing that is by using the choir” (Riva 2014).

*Imagem 41: capturas de ecrã do filme Automata com o nascimento de um robô e a sua viagem pelo deserto com uma autómato*



<sup>349</sup> Para uma análise musical e audiovisual detalhada do filme, em que aprofundo vários aspetos mencionados superficialmente nesta dissertação, ver Malhado 2022a.

Riva afirma procurar desse modo construir uma identificação (Kassabian 2000) entre os personagens e os espetadores, além de conseguir comunicar-lhes em diferentes momentos – e refere explicitamente estes três durante a entrevista – um “spiritual world” conectado a temas de “robotic ambiguity, the concept of technological singularity” (Riva 2014). Aliás, refira-se não só o uso do coro e da orquestra nestas passagens caracterizadas por crescendos de intensidade sonora producentes de um efeito dramático, mas também a composição de um requiem para a última cena do filme, indicando, como afirma, que “this new robotic race takes over” (ibid). Ou seja, sinaliza uma propriedade sobre-humana, não só porque a “raça robótica” povoa o planeta, mas porque o arco narrativo dos andróides mostra que ao adquirirem autoconsciência podem estar a evoluir.<sup>350</sup>

### 8.3 Quanto mais desgenderizado, mais monstruoso: a estruturação musical de papéis de género

| Casos utilizados                                                           |                                           |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| (curta-metragem, Reino Unido) <i>Robot &amp; Scarecrow</i>                 | (Vídeo musical, França) Løyd. “Cyborg”    |
| (Série de televisão e <i>streaming</i> , Rússia) <i>Better than Us</i>     | (Videojogo, Alemanha) <i>The Surge</i>    |
| (Vídeo musical, Rússia) Swanky Tunes feat. Christian Burns. “Skin & Bones” | (Videojogo, Portugal) <i>Syndrome</i>     |
|                                                                            | (Videojogo, Itália) <i>CID: The Dummy</i> |

Nos audiovisuais abordados na secção anterior, os ciborgues possuem propriedades únicas que lhes confere uma identidade distinguível das outras máquinas. Ter um nome e um aspeto diferente são qualidades distintivas, assim como as capacidades para imitar, fingir ou tentar parecer mais humanos. As identidades que definem estes ciborgues dependem, então, do modo como os autores (escritores, músicos, realizadores e outros) as conceberam e do seu percurso dentro de uma narrativa, pois cada distopia é diferente da anterior. Ainda assim, é necessário reconhecer, como Sue Short (2005) fez no seu estudo de ciborgues no cinema, que a construção audiovisual da sua identidade passa por representar marcadores de género, raça, classe ou profissão, e que estes podem humanizar os personagens ou fazer o seu contrário. Para o efeito, selecionei sete

<sup>350</sup> O realizador Stanley Kubric constrói uma representação algo similar quando usa o *Requiem* de Ligeti no filme *2001: A Space Odyssey*. A esse respeito, ver May 2020, 19-26.

audiovisuais de diferentes territórios para aprofundar os papéis e desempenhos sociais associados às identidades de género dos ciborgues.

*Robot & Scarecrow*<sup>351</sup> é uma curta-metragem britânica realizada por Kibwe Tavares em 2017 e inserida num projeto de parceria entre a empresa DMC Film (uma iniciativa que apoia realizadores emergentes) e o estúdio independente de produção e animação Nexus. A história apresenta dois protagonistas, um espantalho que abandona o campo para assistir a um festival de música e uma robô que atua como dançarina num dos palcos. O cineasta refere numa entrevista à plataforma digital It's Nice That,<sup>352</sup> que a narrativa é focada em duas histórias de amor: entre dois personagens e da cultura juvenil pelos festivais de música (Tavares 2017). A primeira história de amor é impulsionada por um obstáculo que é da maior relevância à dissertação, pois versa sobre as consequências do trabalho forçado e até brutal que é exigido aos músicos. Nos bastidores, a robô está ligada a outra máquina que avalia a sua condição e notifica o aviso: “Power failure, decommission unit”. O engenheiro é forçado a negligenciá-lo quando recebe uma ordem superior que fala do outro lado de um comunicador: “Bring the machine out, right now”. A robô é então eletrificada, forçada a reiniciar o seu sistema e encaminhada até ao palco, só que durante o percurso espreita por uma cerca de madeira e avista o espantalho a dançar livremente do outro lado.

Em traços resumidos, a curta-metragem mostra a seguinte sucessão de eventos: a robô dança no palco, escapa e mistura-se entre o público; salva o espantalho de um momento de euforia da parte de um grupo de festivaleiros;<sup>353</sup> ambos divertem-se em várias atividades dentro do festival e, por fim, a robô desativa-se nos braços do espantalho. Existem dois aspetos onde quero dedicar a minha atenção, o primeiro é o de uma analogia construída entre a obsolescência programada dos objetos tecnológicos e o percurso profissional dos músicos. A este respeito, é pertinente estabelecermos um paralelo com as estratégias de *branding* que a investigadora de comunicação Kristin J. Lieb (2018) mostra serem comuns às artistas da música popular. Lieb (ibid., 69-70) produziu a teoria “The Lifecycle Model” para explicar como os papéis de género levaram

---

<sup>351</sup> Para aceder à curta-metragem, ver ligação: <https://youtu.be/PcvHNbDPaK0?t=1>.

<sup>352</sup> A página da internet foi fundada em 2007 e tem como objetivo partilhar histórias e informações relacionadas com a criatividade em suas diversas facetas.

<sup>353</sup> Na narrativa, o personagem é apresentado como a figura livre, detentor do estatuto que a robô almeja. No entanto, ele também sofre violência. Durante a atuação de uma banda de rock, ele mistura-se com o público. A excitação descontrolada do público leva-os a desmembrar e desfazer o espantalho. Posteriormente, o personagem é encontrado pela própria robô que o conduz à tenda de uma costureira. Lá, o seu corpo é reconstituído, revelando a complexa dualidade entre liberdade e violência no enredo.

à sedimentação de um conjunto de personagens expectáveis das mulheres, e que necessitam alterná-las ao longo do tempo para conseguirem manter-se ativas e pertinentes no meio musical. As figuras são: “indie star, good girl, temptress, diva, whore, exotic, provocateur, hot mess, survivor, gay icon, legend”. Além disso, considero que outras poderiam ser listadas, mas parece-me claro que a curta-metragem em estudo explora a “exótica”, porque a narrativa ecoa as palavras de Lieb (ibid., 84), “to mean a little different, hard to classify, and somewhat unusual or mysterious”.

Onde notamos a representação do exótico de forma mais nítida é na apresentação da androide e, mais tarde, os códigos são reforçados durante o seu espetáculo (no segmento 03:19-05:40). Ela é introduzida na história quando o espantalho a vislumbra no anúncio que está a ser transmitido num painel do festival – ela está deitada num campo de flores rosa e erva, e depois dança no meio de girassóis –, ao mesmo tempo que ouvimos a música “The Deal” (de género R&B) composta por Alyusha que canta com o rapper Gaika (irmão do realizador). A cena constrói um universo simbólico relevante sobre a robô porque associa-a às plantas (à “natureza”) e a uma sonoridade específica. Gaika é britânico de pais jamaicanos e Alyusha é asiático-britânica (de ascendência japonesa), e existem influências musicais destas culturas, nomeadamente na pronúncia em inglês jamaicano de Gaika (principalmente no r que é mudo) e a presença de um instrumento virtual que simula o koto (instrumento musical “tradicional” do Japão).

A par destas características que podem conduzir o ouvinte para diferentes culturas musicais, existe ainda a cena da atuação da robô. A música é composta por um padrão rítmico produzido por um chocalho e o uso ocasional da flauta, que são códigos de exotismo se os lermos numa correspondência com os passos da coreografia em que imita um pássaro e ainda o cenário com mandalas nos ecrãs ao fundo. As convenções operáticas ajudam-nos a compreender esta representação audiovisual, porque muitos números de bailado na ópera eram introduzidos precisamente com o intuito de serem “the spectacle of exotic performance” (Sheppard 2013, 268), uma característica que aproxima a robô de outras figuras femininas como a Salomé.

Repare-se nas semelhanças entre a representação da robô e o que a musicóloga Paula Gomes-Ribeiro (2013, 130) escreve sobre a discurso veiculado por Salomé, que “[...] certifica a necessidade de distinguir (e subordinar) o outro enquanto exótico, feminino, corporal, sensual, irracional”. Além disso, numa versão quase tecno-futurista de Salomé, também a robô coreografa uma “alegoria da morte”, que na curta-metragem

vem expressar um escapismo face ao controlo exercido pelo mercado musical. Além disso, a robô gesticula a “naturalidade” na sua expressão animalesca de aproximação ao pássaro que pode ser um símbolo de emancipação. Por outras palavras, na robô representam-se distinções e hierarquias de género, classe e etnia.

No que concerne a estas características em relação à figura do ciborgue, o género é de longe o que tem despertado uma maior atenção por parte dos académicos. Não é de estranhar porque desde a ópera e até aos media digitais e audiovisuais atuais proliferam robôs genderizados. Donna Haraway (1985), Anne Balsamo (1995), Sue Short (2005) e Patricia Melzer (2006) são algumas das principais autoras cujas propostas de leitura exploram as implicações culturais do ciborgue no contexto dos entendimentos sobre identidade, e mais concretamente binarismo e ambiguidades de género. Contudo, são empreendimentos que carecem de uma reflexão mais profunda sobre os papéis da música nas representações audiovisuais.

### 8.3.1 Bonecas e marionetas vivas

*Imagem 42: capturas de ecrã da série Better than Us com a androide construída para ser mulher, esposa e mãe ideal*



*Better Than Us* é uma série de 2018 comissionada pelo canal de televisão estatal russo C1R para o seu serviço de *streaming* e representa uma das suas produções nacionais de maior orçamento. Criada por Andrey Junkovsky e produzida pelo estúdio Yellow, Black and White, tornou-se a primeira série russa com distribuição internacional pela Netflix, a empresa de *streaming* comprou os seus direitos de autor no ano seguinte (Kozlov 2019).<sup>354</sup> A narrativa da série desenrola-se em 2029 na Rússia e começa com a chegada do robô (que na história assumem o diminutivo de *bot*) avançado Arisa,

---

<sup>354</sup> O título foi substituído aquando da sua tradução para inglês: de *Better Than People* passou a *Better Than Us* (Kozlov 2019).

importado da China pela corporação CRONOS e que depois de ativar-se foge das instalações.

Arisa (ver, acima, imagem 42) é vendida dentro de uma caixa branca como se fosse uma boneca e desenvolve uma relação afetiva com Georgy Safronov e os seus filhos, Sonya e Egor. A androide tenta convencer Georgy de que é a mulher ideal e, no episódio 5 (cena 47:35-49:27), explica as suas qualidades: “não faço escândalos nem grito com as crianças. Eu trato da casa. Além disso, o meu aspeto é apelativo para 83% dos homens na Terra. Eu não envelheço” (a tradução do russo é a que está disponível na Netflix Portugal). Arisa fala através de estereótipos de género que mostram um juízo depreciativo face à mulher que erra ou desvia-se da norma, por ser a que envergonha os outros na esfera pública, é impaciente, maltrata as crianças, recusa-se a tratar da casa e se envelhece perde a sua beleza padrão (tudo aspetos que iremos reencontrar em outras personagens da amostra). Georgy não reage de forma direta às qualidades pejorativas, responde indiretamente que prefere a sua ex-mulher, porque está viva e tem defeitos.<sup>355</sup>

A representação audiovisual da mulher perfeita é, na narrativa, contraposta à de arma mortífera, designada de *killer-bot*. Para proteger os humanos que considera pertencerem à sua família, Arisa usa a sua força sobre-humana e outras habilidades para atacar e assassinar qualquer ameaça. Os dois aspetos são adensados pela incorporação de fórmulas musicais que circulam na representação audiovisual ciberpunk, nomeadamente nos repertórios norte-americano e japonês, e que estão ligadas ao automatismo (Malhado 2019; Eaton 2008; Collins 2004).<sup>356</sup> Duas músicas pré-existentes foram utilizadas em cenas com a Arisa e servem para explorar o dinamismo da sua identidade que alterna entre a mulher perfeita e a entidade perigosa: “Kandor”, de Stephen Daniel Lemaire e “Broken” de Stefano Ruggeri.

As composições encontram-se num estilo minimalista próximo ao de Steve Reich, mais repetitivo, e partilham o destaque do piano, acompanhamento de cordas friccionadas e ambiência de timbres digitais. A diferença fundamental entre as músicas “Broken” e “Kandor” reside no tipo de melodia em que se baseiam. Enquanto “Broken”<sup>357</sup> reitera uma única nota, e o significado do título torna-se evidente nos usos da música na série,

---

<sup>355</sup> A respeito desta polarização entre o feminino e o masculino, e até de uma estereotipação de carácter secular, ver Gomes-Ribeiro (2016).

<sup>356</sup> Para uma análise mais detalhada sobre o automatismo enquanto forma de representação musical de tecnologias em audiovisuais, ver Malhado 2019, 131-135.

<sup>357</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R2raAyUZaGE>.

especialmente nas cenas que a androide parece estar avariada. Por outro lado, “Kandor”<sup>358</sup> apresenta um desenvolvimento melódico reconhecível e estará associada, ao longo da série, às suas ações mais humanizadas.

À medida que a androide vai ficando cada vez mais humana, a música reforça-o através de dois tipos de cenas, nos comportamentos que vão contra o que seria expectável na sua programação (ouve-se “Broken”) e nas interações com a família (acompanhadas por “Kandor”). “Broken” é uma música de andamento lento, métrica quaternária e uma repetição da nota sol que cria uma sensação de pulsação na música, como se representasse um autómato. O efeito de máquina obstinada provoca tensão dramática porque não se resume a sublinhar o que está na imagem, é uma música ouvida durante ações inesperadas de Arisa, algumas delas associadas aos papéis de mulher e mãe. É o caso quando veste o vestido da ex-mulher de Georgy (episódio 2, cena 50:51-52:05) ou ainda na sua auto-reprogramação porque vê uma criança e lembra-se da “sua família” (episódio 9, cena 48:41-50:15). Nestes casos, fingir que é a ex-mulher do protagonista e alterar o seu corpo são atos que, de acordo com o significado produzido pela música, vão contra o desempenho social que seria expectável.

Quanto à outra música temática de Arisa (“Kandor”), esta também tem uma qualidade lenta só que a sua melodia contemplativa na tonalidade de sol maior ajuda a reforçar os atos positivos de Arisa. Por exemplo, salva a filha de Safronov de ser atropelada por um camião (episódio 3, cena 15:11-19:33) e mais tarde ajuda-o a localizar o filho quando este foge de casa (episódio 4, cena 25:33-27:20). Com esta banda sonora que caracteriza a androide, a repetição musical chama à atenção do espetador para a sua programação informática, comparável aos códigos sociais que lhe foram prescritos, enquanto a segunda mostra os laços afetivos, o papel de género e a humanização.

---

<sup>358</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dJCuVSvtLyc>.

Imagem 43: capturas de ecrã do videojogo *CID: The Dummy* onde Cid compara Mia a um aparelho de reprodução áudio de alta-fidelidade porque fala muito e de modo ruidoso



A composição de uma narrativa audiovisual onde a imposição social de comportamentos resguardados às mulheres é a base para a programação de robôs femininas, pode ter um efeito contrário quando estas últimas figuras não vão ao encontro dessas expectativas (de ser reservada). É o que acontece no videojogo italiano *CID: The Dummy* desenvolvido em 2009 pelo estúdio Twelve Games sob a direção de Giuseppe Crugliano. O jogador assume o controle de Number Twelve, um boneco de testes de automóveis que deseja receber outras tarefas no seu posto de trabalho. Por conseguinte, o professor Werken oferece-lhe essa oportunidade, modifica seu corpo, atribui-lhe o nome Cid e informa-lhe que agora é um guerreiro com a incumbência de salvar a sua filha, Mia. Ela não tem protagonismo na história, o jogador ultrapassa oito níveis e só no final descobre que ela é uma boneca como Cid (ver, acima, imagem 43). A forma como Cid lida com Mia no epílogo (02:34:34-02:37:03)<sup>359</sup> é demonstrativo do seu desagrado com a forma como fala:

CID: I almost decided to leave her there. She is wayyy too demanding for my liking...

MIA: You meanie! How can you say something like that?!?! D-Troit wanted to take me to pieces and steal my ESS!

CID: Perhaps he could have made a nice microwave out of your spare parts! Or a hi-fi since you're so noisy!

MIA: I know, I'm sorry. My stupid behaviour put us all in danger.

Nesta interação social, o *hi-fi*, que é um aparelho de reprodução áudio de alta-fidelidade, é usado como metáfora para comparar Mia a uma qualidade negativa da tecnologia: o facto de produzir ruído. O contexto da história dá a entender, pois nunca o mostra, que Mia foi raptada porque falou demais, e ela consente essa acusação sem questionar o que esta implica. Por um lado, o paralelo com o dispositivo musical objetiva

<sup>359</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rjBcKhGb2f4>.



Mia, ela deixa de ser lida pelo caráter distintivo que a história pretende, em outros momentos, colocar em evidência. Ela é raptada porque é uma robô única, foi construída a partir das memórias da filha do professor, e tanto Mia como Cid são bonecos especiais porque encontram-se humanizados, o facto de terem uma identidade de género visível também o reforça. Por outro lado, se é ruidosa e tem uma voz desagradável, é um discurso em que o dispositivo musical é uma tecnologia social de produção que desvaloriza a mulher.

Como outros autores têm demonstrado (cf. McClary 2002; Railton e Watson 2011), os vídeos musicais são uma prática de representação e disputa de normas de género (e outras), e os casos em estudo nesta dissertação não são uma exceção. “Skin & Bones” (2015, 3:47)<sup>360</sup> é um vídeo do cinematógrafo e músico russo Evgeny Kuritsyn de 2015 através de um contrato estabelecido entre a editora dos Países Baixos Armada Music e a empresa russa Global Media Line, dedicada à produção de música, publicidade e cinema. O audiovisual parte da música do grupo russo de DJs Swanky Tunes com a participação vocal de Christian Burns e que misturam traços estilísticos do house progressivo e da balada de rock. Existem dois blocos musicais em sucessão: um primeiro, onde o cantor britânico é acompanhado por uma melodia de guitarra e pratos de bateria, depois entra uma guitarra rítmica e bombo de bateria (até aqui soa como uma faixa de rock), acrescida depois uma amostra de palmas em crescendo (típico do house); um segundo, Burns para de cantar e entra a fase de transição do verso para o refrão com múltiplas camadas de sons eletrónicos sucessivos e uma melodia principal equalizada, primeiro num timbre abafado sem frequências agudas e graves, e estas vão sendo introduzidas dando um efeito de expansão e brilho crescente até ao refrão que é de house pelo ritmo e condução eletrónicas (aqui Burns canta apenas uma frase, em registo agudo e fortemente reverberada).

Na mensagem exposta na letra não há qualquer menção a questões de género. Uma das leituras mais interessantes da obra é a menção lírica de que mesmo quando um indivíduo encontra-se perdido pode encontrar na sua carne e ossos a capacidade para se perder no som (“So we can get a little blurred in sound”). Se transpusermos a noção de fisicalidade obtida através da escuta para o vídeo, somos capazes de interpretar a significação da sua androide. A narrativa mostra três personagens protagonizados pelos músicos Vadim Shpak, Dmitry Burykin e Stanislav Zaytsev, engenheiros que utilizam um computador para criar vida a partir de peças de uma manequim. A cena vai-se

---

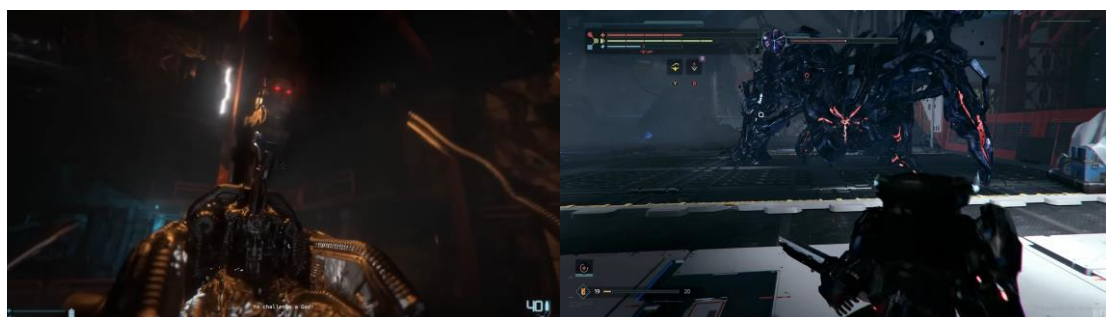
<sup>360</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OmSnBan0IxI>.

desenvolvendo em paralelo com Burns, ausente desta sucessão de acontecimentos, que canta debaixo de uma ponte. Inicialmente a robô apresenta dificuldades e não responde aos comandos enviados, até que por fim adquire movimentos fluídos e dança e salta pela rua acompanhada dos engenheiros.

A humanização da manequim é representada pela multiplicidade de camadas sonoras e pelo aumento de brilho tímbrico que a música vai adquirindo ao longo do tempo. Desse modo, o facto de passar de um registo tímbrico mais acústico para um que é eletrónico, e dessa forma transita dos padrões do rock para os que pertencem ao género do house, acaba por recusar a analogia acústico-humano e eletrónico-máquina, porque produz o oposto. Contudo, apesar de música e imagem conduzirem o espetador e ouvinte pelo discurso da humanização, sub-repticiamente, a narrativa expõe também uma relação de género comum (ainda que existam cada vez mais exceções), a de que os homens são os criadores e as mulheres os objetos criados (ver McClary 2002, 138).

### 8.3.2 Ambiguidade de género

*Imagem 44: capturas de ecrã dos monstros ciborgues nos videojogos Syndrome e The Surge*



Nos audiovisuais em estudo encontram-se outros desempenhos de género ligados aos ciborgues que têm um carácter monstruoso. Um dos traços que o destaca é uma vez mais a voz, e neste caso um dos estilos que confere essa qualidade é a oscilação no timbre e altura ao longo de uma frase para dificultar o processo de identificação do ouvinte – por exemplo, não é claro se o que ouve é proferido por um homem ou uma mulher.

*Syndrome*<sup>361</sup> é um videojogo português de 2016 do estúdio Bigroom Entertainment sob direção de Ricardo Cesteiro. Nesta narrativa de terror e mistério, um tripulante acorda amnésico na nave espacial Valkenburg e descobre que existe uma entidade extraterrestre que assassinou e absorveu a maioria dos seres humanos e agora controla remotamente os seus corpos através de tecnologia. O extraterrestre comunica com o protagonista através de uma “voz [que] oscila entre o agudo e o grave, o feminino e o masculino, mostrando que tem uma identidade não-unitária ciborgue” (Malhado 2022b, 224). A irregularidade vocal pretende não só enfatizar a mescla de corpos que absorveu, como a qualidade omnipresente (este assimila a própria nave) e o grotesco dos corpos que assume para enfrentar o jogador. Na batalha final (instante 3:07:08-3:09:08),<sup>362</sup> a sonoplastia de Renato Martinho é composta por *clusters* de cordas friccionadas dissonantes e frequências eletrónicas distorcidas que são conjugados com a audição de um batimento cardíaco, um ambiente de qualidades aterrorizadoras que é ouvido enquanto o protagonista enfrenta um ser antropomórfico de cabeça humana e corpo robótico (ver, acima, imagem 44).<sup>363</sup>

O tema dos humanos que são assimilados pelas máquinas recebe um tratamento similar no videojogo *The Surge* (ver, acima, imagem 44). Este projeto alemão foi produzido em 2017 sob a direção de Jan Klose no estúdio Deck13 Interactive. Klose (2015) reconheceu numa entrevista à GameReactor, uma página de internet dedicada a videojogos, que sendo a robótica e a inteligência artificial preocupações correntes a equipa responsável por esta obra decidiu explorá-las. A proposta em *The Surge* foi, continua ainda Klose, a de pensar o futuro das corporações dedicadas a estas tecnologias nomeadamente nas alterações climáticas e na vida das pessoas.

É neste contexto que surge o antagonista da história. Nos esforços para recuperar a atmosfera do planeta um grupo de cientistas liberta na atmosfera uma nanotecnologia que, numa reviravolta inesperada, adquire consciência e corrompe os humanos e os dispositivos ligados à rede mundial de computadores. É daí que emerge uma amalgama de carne e nanotecnologia que comunica com o jogador utilizando as vozes daqueles que absorveu. Ao invés do compositor alemão Markus Schmidt servir-se dos códigos

---

<sup>361</sup> Segundo Ricardo Cesteiro (2016), uma das referências audiovisuais do jogo é o filme alemão *Pandorum*, uma obra que faz parte da amostra desta dissertação (abordado na secção 6.4.1).

<sup>362</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jOs7YNq-NOc>.

<sup>363</sup> Para ter acesso a uma análise mais pormenorizada do jogo e às formas como representa audiovisualmente os seus ciborgues, ver Malhado 2022b.

musicais do terror, como os *clusters* dissonantes que encontramos em *Syndrome*, em *The Surge* provoca tensão dramática ao citar explicitamente o motivo rítmico regular colocado em primeiro plano no tema musical do filme *Terminator*.<sup>364</sup> É importante sublinhar que a sucessão de notas do motivo em questão fora inspirado no batimento cardíaco, só que modificado para produzir a percepção de que era oriundo de uma máquina – e, nesse caso, em *Syndrome* o batimento é o do protagonista (ou uma propriedade humanizada do monstro) e em *The Surge* é a pulsação da máquina.

Os mecanismos de desgenderização não são exclusivos de figuras monstruosas, existem outras de caráter híbrido. Quero deter-me no vídeo francês “Cyborg” (2019, 3:33),<sup>365</sup> realizado por Gordon Delacroix e Maxence Lemaire a partir da música de Løyd com a participação da cantora Annie Sama. A obra começa com a apresentação de um batom, intenso símbolo de feminilidade e ao mesmo tempo de objetificação, só que o objeto existe para construir uma expectativa que vai ser contrariada. O vídeo apresenta ao espetador um corpo de manequim de vestido e a cabeça coberta, enquanto na voz Annie Sama canta sobre uma ciborgue que é objeto de desejo: “I want to be your loved one/ I want to be your fantasy/ Which eyes are you looking for? Blue brown grey red white or green?”. O corpo feminino, submisso e de identidade adaptável à vontade do outro é novamente objetificado por um dispositivo musical na frase cantada: “I’m going to be your show/ Showing out an MPC”. As iniciais de “music production center” referem-se a um instrumento musical eletrônico de percussão que armazena e reproduz amostras de sons. Nesta narrativa, a representação da mulher ciborgue associa-se a outro instrumento musical através do timbre de palhetas metálicas, neste caso é à caixa de música. A figura musical que compõe, numa sucessão entre as notas dó# e mi, pode ser ouvida em primeiro plano no início e fim da obra, enquanto durante o resto do audiovisual acompanha os outros instrumentos. Com os instrumentos mecânico (caixa de música) e digital (MPC) estabelece-se um relacionamento criativo entre a música e a personagem ciborgue, além de reificar o seu corpo.

---

<sup>364</sup> O leitor pode comparar a minha descrição e análise do tema de *Terminator* (Malhado 2019, 61), bem como uma transcrição simplificada do motivo (ibid., 196), à música do videojogo *The Surge* disponível no YouTube: <https://youtu.be/C4vym16ZYjc?si=xGlnKO9X1sr0BIUZ>. À data de consulta, havia um utilizador deste canal de YouTube (planetmaker3472, 12 julho, 2023) que afirmava ter reconhecido o motivo de *Terminator* no jogo.

<sup>365</sup> Acessível em: [https://www.youtube.com/watch?v=A\\_2SDa8ABdM](https://www.youtube.com/watch?v=A_2SDa8ABdM).

Imagem 45: capturas de ecrã da ambiguidade de género na ciborgue do vídeo musical “Cyborg”



A cenografia do vídeo “Cyborg” reforça o desempenho de género da mulher ciborgue através de: os planos da sala, casa de banho e quarto indicam que as ações ocorrem no espaço doméstico; o copo de pé alto com vinho e a proximidade de um baralho de cartas com o símbolo de Løyd sugerem que o amante é a persona do músico. O manequim que observamos é magro e delgado, o figurino de vestido, cachecol e o pano que cobre a cabeça adensa a representação dos códigos femininos (ver, acima, imagem 45). O corpo mantém-se sentado nas divisões escuras em que aparece. Durante o refrão, a melodia em oscilador de frequência baixa produz um efeito cintilante que é sincronizado com a intermitência das luzes. No audiovisual, a camara guia de forma lenta e propositada o espetador ao longo do corpo até que consiga alcançar um panorama geral, uma estratégia comum a outros vídeos musicais (Vernallis 2004, 97). A totalidade do corpo ocorre nos últimos 40 segundos, para contrariar todas as expectativas que sedimenta até então. À fisionomia magra e aos códigos sociais de vestuário feminino, junta-se agora uma cabeça com a aparência de Løyd. É plausível considerar em “Cyborg”<sup>366</sup> que o jogo do figurino e comportamentos cria uma situação de ambivalência que também existe na prática drag. Ou, outra alternativa, que as personae de Løyd e de Annie Sama entram em conflito com a personagem no ecrã, devido à ambiguidade de género. Assim sendo, cria-se a representação de um ciborgue que é o cruzamento entre cantora e produtor musical (indissociável dos seus traços de persona), os personagens amada e amante, mulher e homem (produzidos pelos marcadores sociais).

Os exemplos apresentados nesta secção mostram como os vídeos e outros audiovisuais usam a música para estruturar, construir e (des)valorizar as expressões de género das personagens ciborgues. A música, dentro e fora da diegese, contribui para

<sup>366</sup> Podemos considerar que a representação ilustra a figura “FemaleMan”, um ciborgue, proposta por Haraway (2018, 21).

representar os corpos andróides de forma mais ou menos humanizada, na maioria dos casos através da adoção e coprodução das normas de género binário que são coincidentes com outras práticas artísticas exteriores ao âmbito da ficção narrativa. Assim sendo, nesta seleção de audiovisuais existem discursos orientadores e reguladores dos papéis de género, nele são tecnologias sociais que afetam a produção artística e são afetados por ela, e o sentido atribuído aos corpos que fazem música.

#### 8.4 Violação e consentimento: discursos do perigo na erotização dos ciborgues

| Casos utilizados                            |                                                 |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| (Filme, Reino Unido) <i>Ex Machina</i>      | (Videojogo, Alemanha) <i>State of Mind</i>      |
| (Filme, Reino Unido) <i>Alien: Covenant</i> | (Vídeo musical, França) Perturbator. “Sentient” |
| (Filme, Espanha) <i>Automata</i>            |                                                 |

Nesta secção debruço-me sobre cinco audiovisuais de distintos formatos e países para demonstrar como a música tem um papel determinante na erotização dos robôs. Além disso, apesar das histórias e imagens proporem apenas um número circunscrito de sexualidades que não estão em conformidade com o padrão heterossexual, mostro ouvintes e espetadores que apropriam-se dos audiovisuais e vêm neles qualidades *queer*. Ao repensarem as histórias mostram mais uma das práticas de *fandom* previamente discutidas no capítulo 5.3. Tomo o conceito de *queer* enquanto um termo que aponta a diversidade de identidades de género e orientações sexuais que estão a ser representadas fora do espectro normativo (Brett, Wood e Thomas 2006); e uma lente analítica que propõe formas alternativas de escutar, ler e interpretar uma representação (cf. Hawkins 2016; Greven 2017; Pearson 2020).<sup>367</sup> As duas vertentes vão ser exploradas respetivamente nas primeira e segunda partes do capítulo.

<sup>367</sup> Para não dispersar o argumento, esta discussão não aborda o modo como os vídeos musicais são tecnologias sexuais para os seus consumidores. No vídeo “Turn Me On” de David Guetta e Nicki Minaj, que apresenta uma narrativa sobre o cientista que cria uma bela robô, identifiquei vários comentários que o demonstram. A título de exemplo, cito: “this song made me realize I was bi” (Finestle, 2 maio, 2020) e “this mv was my sexual awakening as a child” (Miriam Svobodová, 1 junho, 2021).

#### 8.4.1 “In the eyes of the law, you cannot rape a being that isn’t human”

No Grupo C desta amostra, encontram-se audiovisuais com representações de andróides que são manufaturados com o propósito de satisfazerem as necessidades sexuais dos seres humanos.<sup>368</sup> Em 5 casos (listados no início desta secção), os papéis de género das personagens femininas expressam valores, preconceitos e inquietações ligados à sua atividade sexual. O mais evidente, é que a andróide é uma tecnologia de satisfação do desejo de outra pessoa, é uma ferramenta usada que não é muito distinta de outro objeto sexual.<sup>369</sup> No videojogo *State of Mind* (introduzido na secção 7.3, narra a cidade de Berlim no futuro), Lydia é um *bio-avatar*, um humano artificial com 7 anos de vida<sup>370</sup> e que exerce serviços sexuais para sobreviver.<sup>371</sup> Durante uma das suas interações em ambiente digital (no segmento em que o jogador controla Lydia, 4:33:03-5:02:30),<sup>372</sup> percebemos que os clientes fornecem um conjunto de indicações e posições que deve ter: “I’ll send you a skin, put it on”, “You’re lying there... it’s so... fake” ou “Dolls don’t breathe” (transcrição pessoal a partir do videojogo).

Um cliente impõe a Lydia várias exigências: onde ela deve estar, se deve permanecer quieta ou calada, o que vestir e até quando se pode mover. Essas ordens são perturbadoras e incomodam Lydia, um aspeto que a música de fundo, dissonante e lenta, procura representar. O ocasional acorde de guitarra distorcida que ressoa e estende-se no tempo, confere à cena, além disso, uma sensação interminável. A sensação de desconforto pode ser interrompida a qualquer momento pelo jogador através da opção de desligar o

---

<sup>368</sup> O título é um comentário feito por um utilizador ao vídeo musical “Sentient”, de Perturbator, abordado no final desta secção.

<sup>369</sup> Nesta seção, discuto uma convenção de produção audiovisual, embora sem aprofundar detalhadamente suas consequências na recepção. Estudos demonstram que as personae musicais e, em particular, a sua representação nos vídeos musicais, são territórios de institucionalização de normas sociais relacionadas com papéis de género. Para mais informações, consulte os trabalhos de Lieb (2018) e Railton e Watson (2011). No entanto, desejo explorar uma perspetiva alternativa: considerar o corpo como uma tecnologia do desejo e do prazer. Essa abordagem é uma das ferramentas de “contrassexualidade” propostas por Paul Preciado (2014). A contrassexualidade afirma que o desejo, a excitação e o orgasmo são o produto de uma certa tecnologia sexual. Apesar das qualidades objetificantes, preconceituosas e reguladoras presentes nos exemplos analisados, encontro momentos em que as narrativas abrem a possibilidade para leituras de resistência. Essa exploração crítica desafia as normas estabelecidas e convida os espetadores a refletir sobre o corpo, o desejo e a liberdade.

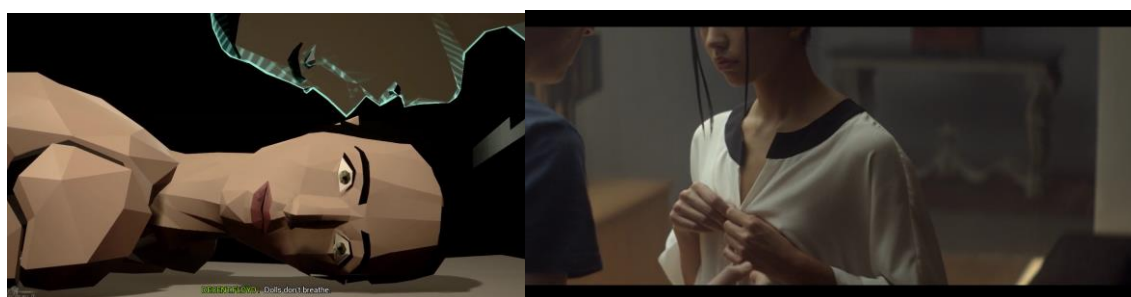
<sup>370</sup> Para esta narrativa desta distopia, 7 anos é muito pouco tempo, pois *State of Mind* apresenta uma história centrada na transferência de consciências para o ciberespaço feita por indivíduos ricos que, assim, adquirem vida eterna.

<sup>371</sup> O vídeo “Free Yourself” da banda Chemical Brothers tem um breve plano em que caem, de umas caixas, vários pénis e mamas de plástico. Um dos utilizadores identifica o momento e comenta que “Penis at 2:53. Tells ya what kind of ‘work’ these robots actually do” (thingies4U, 28 agosto, 2019), ou seja, os objetos são sugestivos de que os andróides no vídeo são trabalhadores sexuais.

<sup>372</sup> Acessível em: [https://youtu.be/RG9-ywgchmE?si=xxl2yt7Mh\\_CF-AhH](https://youtu.be/RG9-ywgchmE?si=xxl2yt7Mh_CF-AhH).

sistema virtual e regressar ao quarto de Lydia. Contudo, quer prossiga até ao fim ou pare a meio, o cliente nunca fica satisfeito e dá-lhe pontuação negativa dizendo que “You’re not worth my money”. A vida miserável de Lydia não é unicamente apresentada por este desfecho, pois na cena seguinte ela tenta marcar um encontro com Richard Nolan, o protagonista casado, e um problema técnico na sua *Smart Home* faz com que os serviços se descontrolem. Agora, até o facto de não conseguir controlar a música que toca é demonstrativo da sua fraca agência na história.

Imagem 46: capturas de ecrã de ciborgues sexualizadas no videojogo *State of Mind* e no filme *Ex Machina*

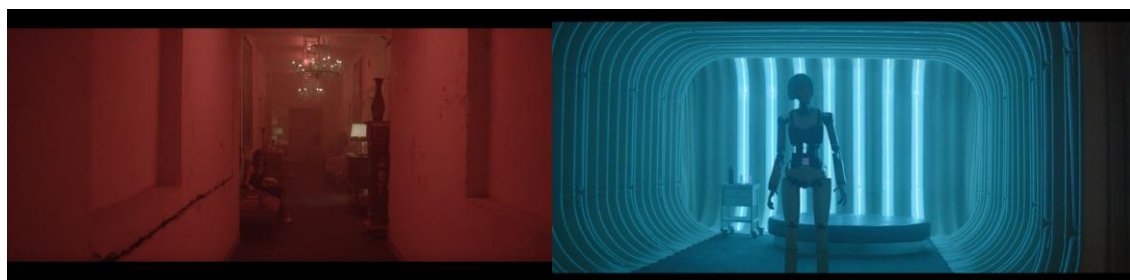


A ausência de controlo das ciborgues e a sua programação orientada para a satisfação dos prazeres também surge no filme *Ex Machina*, realizado em 2014 por Alex Garland no Reino Unido. O enredo apresenta Caleb, convocado por Nathan, o CEO da empresa onde trabalha, para ir a uma casa isolada nas montanhas. O propósito de Caleb é testar seu robô mais recente, Ava, a protagonista, mas no interior da habitação, ele cruza-se com outra personagem, Kyoko (uma personagem secundária). Devido aos comportamentos abusivos que Nathan demonstra para com Kyoko e outras personagens robóticas, cedo, Nathan começa a ter dúvidas sobre as suas intenções. Um dos momentos em que suspeita de algo concreto é sublinhado por uma música de Geoff Barrow e Ben Salisbury. Essa música, com notas longas e dissonantes, estabelece uma continuidade entre três planos: Caleb barbeia-se ao espelho, vê no ecrã uma transmissão de Nathan aproximando-se suspeitosamente de outra robô, e Caleb vai ter com Kyoko à procura de respostas. Kyoko, sem que nada lhe seja ordenado começa a despir-se à sua frente. Caleb, desconfortável, tenta indicar-lhe que pare, mas sem sucesso (ver, acima, imagem 46), porque ela está programada para satisfazer os desejos das pessoas com que se cruza. A música representa significantes de medo e desconforto (sentidos por Caleb) que são interrompidos pela entrada sorrateira de Nathan na sala ao dizer: “I told you, you’re



wasting your time talking to her. However, you would not be wasting your time if you were dancing with her” (transcrição pessoal). Enquanto profere estas palavras manuseia um modulo (também ele de *Smart Home*) na parede e ativa a música “Get Down Saturday Night” de Oliver Cheatham. O quarto ilumina-se com uma luz vermelha intensa e Kyoko começa, mais uma vez sem que lhe seja requerido, a dançar sensualmente ao ritmo da linha de baixo sincopada produzida em Minimoog.

Imagem 47: capturas de ecrã da casa de prostituição e a autómatu programada para fazer sexo no filme *Automata*



Tal como os desempenhos de género, existem narrativas com figuras femininas que rompem com os guiões de sexualidade prescritos pelos programadores, é o caso do filme espanhol *Automata* (2014) que foi realizado por Gabe Ibáñez. A autómatu Cleo é uma personagem secundária de corpo genderizado pelas mamas, peruca azul, maquilhagem rosada e a voz cuja locução foi feita pela atriz norte-americana Melanie Griffith. É apresentada (cena 00:31:55-00:34:48)<sup>373</sup> dentro de um bordel onde Jacq Vaucan entra com o intuito de descobrir pistas sobre um autómatu que autodestruíu-se. Ela surge no culminar de uma cena<sup>374</sup> encadeada por dois planos estilisticamente distintos: 1) Jacq caminha por um corredor com luz vermelha<sup>375</sup> acompanhado por um fundo sonoro dissonante que enquadra o momento de tensão dramática; 2) entra no quarto de Cleo e as luzes azuis e brancas subvertem as expectativas ao adquirir uma sensação de

<sup>373</sup> O compositor considera que a música e a cenografia contribuem para o carácter sexualizado da autómatu: “Well, I am not sure if it’s a feminine touch but the first time we see Cleo, is in this futuristic dungeon filled with blue neon lights. Jacq approaches her cautiously, he doesn’t know what to expect from this sex robot. It is one of the scenes I like most in the movie. I underscored it with an airy sampled voice that gives the scene a strange atmosphere” (Riva 2014).

<sup>374</sup> Para uma descrição e análise mais detalhada da cena, ver Malhado 2022a.

<sup>375</sup> Nesta cena, o vermelho também assume o papel de símbolo da paixão. No entanto, a insegurança transmitida pelos humanos que atravessam o espaço, aliada ao olhar receoso das mulheres e à música desconcertante, cria um enquadramento que provavelmente conduzirá os espectadores para as dimensões do perigo que essa cor também sugere. O vermelho, inicialmente associado à paixão por ser um espaço de prostituição, adquire uma conotação mais sombria e ameaçadora nesse contexto.

tranquilidade e humanização que é sublinhada pela melodia vocal em tessitura aguda (ver, acima, imagem 47). O que começa por ser um estatuto sub-humanizado de trabalhadora sexual, é alterado, mais tarde na narrativa, quando Cleo é chamada de mãe de um robô. O seu arco narrativo culmina no gesto libertador do seu género e da sua sexualidade: atira a máscara que a humaniza para a areia do deserto, afastando-se da civilização e, simbolicamente, das suas normas sociais.

O filme atrás referido usa a autómata para representar e comentar sobre normas sociais ligadas ao género e à sexualidade. Outro caso que merece atenção é “Sentient” (2016, 5:44),<sup>376</sup> um vídeo musical com realização, enredo e arte pixel do alemão Valenberg. O prazer, desejo e intimidade lésbicos estão no centro da história proposta pelo produtor musical James Kent através da sua persona Perturbator. J. (2017), o seu gestor na editora Blood Music, deu uma entrevista à plataforma de informação generalista Medium onde afirma que um dos motivos para a criação desta música e do vídeo foi querer apresentar mulheres em posições de poder, porque a discográfica considera que, no seu catálogo, Perturbator é o artista mais procurado por consumidoras mulheres. Nas suas palavras, “This is something that we weren’t quite sure how it would be received, but more women are interested in Perturbator than any other project on the label by far” (ibid.).

*Imagem 48: capturas de ecrã do envolvimento sexual lésbico no vídeo musical “Sentient”*



Apesar desta motivação e de ser um vídeo com representatividade lésbica, a sua apresentação pode e foi lida por alguns consumidores como um exemplo de violação das mulheres. Na narrativa, uma androide viaja de mota por uma cidade e termina a sua aventura dentro de uma igreja onde, depois de ser seduzida por duas figuras femininas

<sup>376</sup> Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oTN6cGmH2yM>.

com quem se envolve sexualmente, sofre uma transformação corporal invasiva e torna-se uma ciborgue. A música, cantada por Hayley Stewart, apresenta o núcleo da história no seu refrão: “Oh I’m shutting down/ Shutting down, shutting down my brain/ I feel it now/ Feel it now/ This seductive pain”.

A partir do minuto 3:05, o suspiro cantado pelo “oh” de Hayley Stewart desenvolve-se em contraponto audiovisual com a materialização de um ato sexual lésbico marcado por diversos planos de detalhe do corpo feminino (ver, acima, imagem 48). No vídeo, a nudez explícita é justaposta aos momentos que cortam, ocultam ou distorcem a imagem, de forma a expressar o oxímoro que é a “seductive pain” (uma expressão cantada na música). Um dos utilizadores do vídeo no YouTube considera que esta cena é representativa do primeiro orgasmo de uma androide, e comenta: “android porn... hot.... love how you wrote a song about a android feeling ‘horny’ and an ‘orgasm’ for the first time” (Buku Carateen, 29 março, 2016). Devido às circunstâncias de dor e sofrimento apresentados, o estado de transe da protagonista, e o caráter de objeto sexual mencionado anteriormente, são propriedades que levam outros utilizadores a questionar se o vídeo é um exemplo de violação feminina. Transcrevo alguns comentários que o ilustram: “Rape. Rape is happening” (PantsuMann, 9 agosto, 2016); “I think its not a rape she could say no or defend herself she wanted that to happen” (Andaril2, 26 junho, 2016); “The same way you cannot murder a being that is not human, I do believe in the eyes of the law, you cannot rape a being that isn’t human either” (love hand, 20 junho, 2016).

#### **8.4.2 A flauta erógena da homossexualidade androide: o caso de *Alien: Covenant***

Não existem dados que indiquem que os produtores do próximo audiovisual pretendiam representar cenas de homossexualidade. No entanto, as leituras queer dos espectadores e a interpretação que fazem do contexto musical sugerem o contrário. O filme é *Alien: Covenant*, parte da franquia *Alien* e realizado por Ridley Scott em 2017, é uma produção conjunta entre estúdios de produção cinematográfica norte-americana e britânica. Na história, uma tripulação de humanos viaja na nave espacial *Covenant* para colonizar outros planetas. Quando detetam um pedido de socorro proveniente de um planeta, vão ao encontro do sinal até ao planeta onde a nave de expedição *Prometheus* aterrou, uma história contada no filme anterior. O último sobrevivente é David, o androide que monitorizava a nave, e que ao longo dos anos desenvolveu experiências numa raça

extraterrestre que culmina no monstro ciborgue Xenomorph (mencionado na secção 8.2). Walter, um modelo de androide mais recente, luta com a tripulação contra esta ameaça, mas o filme termina com o sucesso de David que parte na Covenant com os extraterrestres. Nesta secção concentro-me nas duas cenas recortadas e difundidas isoladamente no YouTube,<sup>377</sup> as que mostram David a ensinar Walter a tocar flauta, porque são interações com uma carga erótica expressiva que é comentada por utilizadores.<sup>378</sup>

*Imagem 49: capturas de ecrã de uma cena entre professor de flauta e aluno no filme Alien Covenant*



Na primeira cena (01:02:14-01:06:21, imagem 49), David toca uma flauta de madeira no seu quarto. Walter, o androide de modelo mais recente, entra curiosamente na sua habitação. David foi construído com capacidade criativa, mas Walter, o número de série mais recente, acredita ser incapaz de fazer ou apreciar música pois essa habilidade foi removida do seu programa. Ao longo da interação, o filme apresenta um professor e um aluno, com David a dar instruções a Walter. Primeiro, Walter sopra e David manuseia os orifícios, depois atuam a quatro mãos e, por fim, Walter consegue tocar breves notas a solo. Durante o fragmento em que Walter sopra e David toca nos orifícios do instrumento, apesar de ser tecnicamente rigoroso, o diálogo confere aos gestos uma polissemia com conotações eróticas. David usa duas expressões concretas, “blow into the hole, gently” e

---

<sup>377</sup> Vídeos acessíveis através das hiperligações:

<https://youtu.be/skppRyDy2Ng>; <https://youtu.be/G8DueZFJVyo>.

<sup>378</sup> Este tipo de apropriações por parte dos consumidores não se limita a esta obra. A título de exemplo, o vídeo musical “Technologic” (2005) do grupo Daft Punk também é interpretado por vários recetores como representativo de uma narrativa homossexual. O enredo envolve um pequeno robô numa sala a assistir a um programa de televisão, acompanhado por outros dois personagens protagonizados pelos músicos. Um utilizador do YouTube descreve a cena da seguinte forma: “2 Gay robot dads give their robot son a lesson on what the internet was - Circa 2287” (Stumpcrash, 7 julho, 2020).

“I’ll do the fingering”. Nos comentários do Youtube, vários utilizadores interpretam os termos “blow” e “fingering” através do léxico da atividade sexual.<sup>379</sup>

Há espetadores que são da opinião que o diálogo é propositadamente erótico, como o ilustra o comentário “Pretty sure it was intentional. The alien franchise and Gigers artwork have pretty blatant sexual themes” (Ensaum, 2 setembro, 2020). Independentemente de ter sido ou não intencional, quero sublinhar como o diálogo, os gestos e o instrumento musical produzem condições adequadas às leituras homoeróticas.<sup>380</sup>

O dedilhar da flauta não tem nada de extraordinário, só que vários consumidores interpretam o instrumento como se fosse um objeto sexual. Cite-se, a este respeito, o comentário “The universe’s first ever masturbation tutorial” (Topsycrets 12. 8 agosto, 2020). A sobreposição entre, por um lado, os códigos de conduta da música, no caso do flautista, e, por outro, de um tipo de atividade sexual, é explorado por um dos consumidores. Ele, chama a atenção dos outros consumidores para o fim da frase “Whistle and I’ll come”, colocando asteriscos em torno do termo *come* (Gabe Zia, 31 maio, 2021). O último utilizador pretende jogar com a pronúncia idêntica entre os termos ingleses “vir” (*come*) e “ejacular” (*cum*). Não há, nestas interpretações, indícios de que sejam proferidos por pessoas *queer* que estabelecem uma identificação com as personagens. Devemos até considerar a hipótese de os discursos basearem-se na afirmação da homossexualidade na música de modo satírico, o que pode ter um caráter desvalorizador.<sup>381</sup>

Um dos comentadores que faz uma reflexão mais profunda sobre a relação entre a música e a identidade de David, recorre à noção de programação e deixa subentendido que há um desvio:

---

<sup>379</sup> Os termos são verbos coloquiais que designam, respetivamente, fazer sexo oral e usar os dedos para realizar penetração anal.

<sup>380</sup> Neste filme, os momentos audiovisuais retratam uma situação de aula e ensaio. Através dessas cenas, o filme explora como as práticas musicais também podem ser espaços de atuação erótica e de jogos de sentidos. A este aspeto, ver Smith (2008, 50-80), nomeadamente o capítulo onde aborda uma “Erotic Performance on Record”.

<sup>381</sup> O fenómeno em questão apresenta semelhanças com o que Freya Jarman-Ivens (2006) explora nas componentes líricas, sobre mulheres, escritas por muitos artistas de rap. O jogo com as palavras, conforme descrito pela autora, oscila entre transformar o corpo feminino em objeto de desejo e assegurar que não se trata de misoginia, mas sim de uma piada. A autora (ibid., 200) afirma, “Such responses to female sexuality and physicality are founded upon an exaggerated notion of disgust that borders on the comic, being almost a parody of itself”. Considero que o aspeto humorístico não diminui a influência estruturante que essas formas de expressão têm, tanto na produção como na receção das práticas artísticas, contribuindo para a reafirmação de discursos estereotipados.

When he says one note is off it throws off the entire [symphony] means that unknown data in David's brain are corrupt because anything is prone to error. But in the case of corrupt data, any future data derived from the corrupt data will also be incorrect. So David doesn't know what in his mind is incorrect, how could he? (@garuga0777, 24 setembro, 2017)

O consumidor faz uma interpretação que atribui a David a condição de delírio, o erro na sua programação impede-o de distinguir a realidade da ficção. Mais relevante ainda, é o facto de adotar um discurso em que a música é uma substância perigosa caso não seja tocada de forma perfeita.<sup>382</sup> O consumidor considera que quando David diz a Walter que “ele tem sinfonias dentro dele” está a falar de uma componente da sua identidade. Sinfonia não é utilizada neste contexto enquanto forma musical, mas sim de acordo com a origem etimológica de harmonia ou união entre sons. Nesse sentido, uma nota musical errada (o que designa de estar *off*) seria indicativa de uma corrupção na sua programação, e o perigo anunciado vai ser concretizado na cena seguinte.

Mais adiante (cena 01:24:13-01:28:19, imagem 50), os androides voltam a encontrar-se a sós no quarto de David. O diálogo mostra Walter a explicar a David que os robôs de modelos mais recentes estão menos humanizados.<sup>383</sup> Agora, os androides não têm musicalidade, são incapazes de sentir e, fica implícito nesta descrição, que não sentem prazer. Os traços distintivos entre David e Walter estabelecem uma hierarquia social, o facto de David ser músico coloca-o num estatuto simbolicamente superior. David tem literacia, recordo como gosta de Richard Wagner e foi programado para ter sentimentos, ambições e motivações (ver secção 7.3). Os dois androides têm a mesma aparência, e o momento que torna a homoafetividade mais evidente é quando David confia a Walter que “no one will ever love you like I do”. A revelação é concluída com um beijo na boca, e Walter mostra-se espantado e imóvel durante o gesto. O beijo é a razão para muitos consumidores afirmarem que David tem uma atração sexual por Walter, uma espécie de “open secret” (Brett 2006, 18) porque a sua sexualidade é exteriorizada por gestos sem que exista uma declaração explícita.

---

<sup>382</sup> Os “perigos” da música para os androides são representados várias vezes ao longo desta tese. Sobre a relação entre a música e o receio de que esta faça indivíduos desviarem-se das normas sexuais vigentes numa sociedade, ver Brett 2006, 9-26.

<sup>383</sup> A capacidade de tocar flauta implica que os androides têm um sistema de produção de ar que lhes permite soprar, e isso é outra forma de humanização. Um utilizador menciona essa ideia: “Assuming that they would [have] some form of air sac to emulate human speaking. If the androids have been made to emulate human beings for making humans feel comfortable, then one can rationalize the existence of vocal cords and air sacs. Of course, this is just speculation and rationalization” (Ketan S. Khare, 5 janeiro, 2021).

Imagem 50: capturas de ecrã do filme *Alien Covenant* com o beijo entre dois androides e a penetração da flauta



O filme oculta as intenções que motivaram o beijo de David. Para um grupo de consumidores é um ato homossexual, para outro um gesto incestuoso entre irmãos, e há ainda quem mencione que é uma forma de narcisismo.<sup>384</sup> David é o principal antagonista do filme, por isso pode ainda ser uma estratégia para distrair Walter. A última intenção é corroborada pelo desenvolvimento da cena, já que David interrompe o beijo com um gesto rápido em que usa a flauta para perfurar o pescoço de Walter (acima, imagem 50). Walter começa a contorcer-se descontroladamente em agonia e depois desliga-se, pois, a flauta insere-se cirurgicamente no ponto sensível dos androides. O fragmento audiovisual de terror não perde a sua dimensão homoerótica, diria até que esta é reforçada. Um utilizador descreve como David penetra metaforicamente Walter com a sua flauta, “shoves his flute in him then pulls it out and flicks it off - anal-orgy or what!” (K Apple, 19 dezembro, 2021). À medida que Walter agita-se até à posição em que estabiliza, desligado, um breve evento sonoro de frequências que ascendem e descendem fornece o equivalente ao clímax acústico do ato homossexual consumado.<sup>385</sup> David retira a flauta de Walter e sacode-a para remover o sangue, e este é branco e espesso,<sup>386</sup> uma característica que transportou o utilizador (de nome K Apple), no comentário anterior, para o plano do sémen.

<sup>384</sup> Apresento um comentário que ilustra cada uma das perspetivas: “Because David, in his own way, loves Walter. David can’t feel human emotions, but he does understands it” (Peste, 25 setembro, 2017); “Is this gay or incest?” (Astro Punch, 24 maio, 2018); “Auto-Erotism Narcissism with a deadly kiss, ...er twist” (To The Horror, 5 novembro, 2019).

<sup>385</sup> No contexto audiovisual, encontramos uma metáfora sonora que simboliza a ejaculação masculina. Essa metáfora segue uma convenção específica na escrita musical, conforme proposto por Susan McClary (2002, 112): “The music depicting the beanstalk’s erection and penetration is a highly venerable gesture—one that marks the heroic climax of many a tonal composition. A kind of pitch ceiling consolidates, against which melodic motives begin to push as though against a palpable obstacle. As frustration mounts, the urgency of the motivic salvos increases; they move in shorter and shorter time spans, until they succeed finally in bursting through the barrier with a spasm of ejaculatory release.”

<sup>386</sup> Outros audiovisuais também exploram a conotação sexual do líquido branco dos androides. Por exemplo, “All is Full of Love” de Björk pode ter o mesmo significado (ver Brozzoni 2019, 111).

O que proponho com esta reflexão é que para muitos consumidores a flauta é um instrumento musical erógeno, é o que causa a excitação e o prazer sexual das personagens. No ensaio “On Narcisism”, Sigmund Freud (1914, 84) argumenta: “certain other parts of the body—the ‘erotogenic’ zones—may act as substitutes for the genitals and behave analogously to them”. No audiovisual abordado, os diálogos e comportamentos dos androides transformam o instrumento musical numa zona erógena que se torna a prótese sexual de David. Se a flauta é o dispositivo de forma fálica usado para estimulação sexual numa cena em que é um objeto que, simbolicamente, ejacula, é o que Paul Preciado (2014, 167) designa de “tecnologia ciborgue biossocial”. Como o investigador explica, é o que permite uma transformação tecnológica de um corpo (androide) sexuado e genderizado.

A flauta é uma representação do falo e um símbolo de poder, pois só David sabe tocar, logo, é ele quem domina a relação. Seguindo o raciocínio de Judith Butler (1993, 61) que parte dos pressupostos de Freud, se o erógeno é uma propriedade de qualquer órgão então é uma propriedade que não é necessária a nenhum órgão. O erógeno é uma qualidade plástica, transferível e expropriada. Se o falo é uma propriedade deslocável este pode, e é neste exemplo, transferir-se para um instrumento musical. *Alien Covenant* mostra, assim, a construção de discursos em que a música é desempenho de sexualidade homossexual para os ciborgues.

O capítulo demonstra como as representações audiovisuais do ciborgue expressam ou questionam os essencialismos que definem, culturalmente, os significados e valores da música (cf. DeNora 2011; Cook 1992), do mesmo modo que o fazem para as características identitárias dos corpos (cf. Melzer 2006). Os músicos, realizadores e outros atores sociais envolvidos nos audiovisuais fazem-no através da adoção e, por vezes, subversão de estereótipos comunicativos que, ao longo do tempo, foram consolidando relacionamentos específicos entre a música e o ciborgue.

A música enquanto instrumento expressivo de emoções corresponde a um amplo debate que, tanto os produtores como os consumidores do vídeo musical “Sad Robots Goes Funny”, recuperam a respeito da robótica musical. No centro das opiniões direcionadas para os robôs, emergiram dois estereótipos abordados nos estudos académicos a respeito de outros contextos: o músico treina para conseguir a mestria que lhe permite manusear o seu instrumento de forma precisa e infalível como se fosse uma máquina (Fink 2005, 208-236; Cook 2018, 213); enquanto muitos robôs inventados têm sido motivados pelo desejo dos seus criadores para torná-los tão musicais e expressivos



como os humanos (Kramer 2022; Auslander 2021, 65-82). Tratam-se de simplificações porque, nem a aproximação dos músicos às máquinas, nem destas últimas aos atores sociais são suficientes para explicar porque os artistas continuam a investir na fabricação de dispositivos tecnológicos cada vez mais humanizados. Nem tão pouco clarifica o interesse ininterrupto dos consumidores de audiovisuais pela representação de ciborgues músicos. Não obstante, os resultados demonstram que a construção destes discursos promoveu um debate cultural sobre o modo como a musicalidade pode ou não ser uma característica identitária da humanidade.

Outros estereótipos do ciborgue são adotados pelos compositores de bandas sonoras para filmes, videojogos e séries de televisão. Os mais comuns são: as características orgânicas de um ciborgue são representadas pela orquestra ou apenas pelo naipe das cordas, dos metais ou o coro; a sua qualidade mecânica tende a ser significada pelos instrumentos e timbres eletrónicos, mas também pode ser alcançado com uma guitarra; o relacionamento biotecnológico que define o ciborgue, pode ser representado pela gravação e posterior edição digital de passagens orquestrais. Além destes, desenvolvem-se associações entre o ciborgue e outros personagens como fadas, demónios ou Paris enquanto cidade da arte e da cultura.

Nestas circunstâncias, os “recursos musicais” (*musical affordances*, DeNora 2003) orientam os significados e valores que os produtores constroem a respeito do ciborgue. Algumas destas convenções musicais haviam sido documentadas em trabalhos anteriores, nomeadamente as que abordam o orgânico e o mecânico em música (Malhado 2022a; Schmidt 2009; Eaton 2008; Collins 2004). Estes timbres, melodias e estilos são componentes que adquiriram sentidos convencionais, na medida em que são institucionalizados pelas bandas sonoras audiovisuais. Por essa razão, os estereótipos são modos de criação musical que estes compositores aprenderam e replicaram.

Apesar de existirem discursos estereotipados que propõem, para um grupo de profissionais, quais músicas definem os aspetos humanos e artificiais dos ciborgues nos audiovisuais, tal não significa que os resultados artísticos contribuam necessariamente para essa visão redutora. Foi através da genderização e sexualização dos ciborgues nos audiovisuais que o ponto tornou-se mais evidente. A presença da música pode, por exemplo, reforçar uma identidade estereotipada que a narrativa por si só já produz, foi o que aconteceu na androide que perante a ativação de uma música dançou sensualmente como se fosse algo inscrito no seu código informático (filme *Ex Machina*). Pelo contrário,

a música pode ajudar os espetadores a questionar a norma vigente na imagem, como sublinhei na cena em que a objetificação de uma robô prostituta é subvertida pela entrada do coro contemplativo numa tessitura aguda que a representa (filme *Automata*).

A flexibilidade e a complexidade das identidades dos ciborgues são mais bem ilustradas pelas circunstâncias ambíguas em que música e imagem produzem discursos fluídos. Menciono a androide com comportamentos que iam contra a sua programação sempre que agia de modo inesperado, e narrativamente parecia ser um sintoma de um desvio dos seus papéis de género, enquanto esposa, mãe e dona de casa. Ao mesmo tempo, o facto de ter dois temas musicais – um de estilo minimal repetitivo (desumanizador) e outro lento, contemplativo e com uma melodia cantabile (humanizador) –, torna a sua identidade mais complexa e flexível (na série de *streaming Better than Us*). Identifiquei em bonecas, marionetas e autómatos a reiteração de papéis de género e normas sexuais padronizadas pela narração, locução, encenação e ações concretas que muitas vezes os consumidores reproduzem sem questionar.

Estas convenções são, por vezes, subvertidas. O caso mais explícito é o de um manequim híbrido, com corpo feminino e cabeça masculina, introduzido por um fragmento em caixa de música (vídeo “Cyborg” de Løyd). Outro exemplo abordado, apresentava o desempenho interpessoal de um professor e aluno durante as aulas de flauta (filme *Alien Covenant*). Algumas características da interação, nomeadamente o diálogo e os gestos, foram apropriados e reconfigurados pelos utilizadores do YouTube. A flauta, tornou-se a fonte do desejo erógeno, e o que na narrativa era um contexto pedagógico transformou-se numa encenação simbólica de homossexualidade gay.

Nos circuitos audiovisuais *mainstream* que exploram a tipologia ciborgue, a subscrição de estereótipos identitários e de papéis sociais continua a prevalecer (Pearson 2020; Melzer 2020). Contudo, quando esta seleção de casos é analisada no seu conjunto, percebemos que constitui uma rede de audiovisuais mais plural e capaz de representar a diversidade humana. Mesmo que, por vezes, a música contribua para reforçar significados e valores preconceituosos, noutros casos, as normas sociais são problematizadas ou até rejeitadas pelos símbolos construídos pela paisagem sonora. Estas representações do ciborgue participam nos debates sobre subjetividade e desempenho social, violência de género e emancipação sexual, desejo e expressão artística. Desse modo, os audiovisuais e os seus ciborgues definem, mediam, contradizem e criam novas relações entre a música, a tecnologia e as identidades e papéis sociais do século XXI.

## Conclusão

Com o início do século XXI, as repercussões sociais da digitalização sentiram-se numa multitude de setores das indústrias musicais, audiovisuais e em espaços *online*, como o YouTube. Inteligências artificiais, algoritmos, robótica e uma panóplia de sistemas automatizados pelas tecnologias de informação e comunicação adquirem uma importância crescente, não só no campo científico em que se desenvolvem como no quotidiano das sociedades por onde se dispersam. Esta dissertação demonstra que, neste período, os desejos e as ansiedades relacionadas com as tecnologias digitais materializaram-se nas práticas musicais e nos audiovisuais de ficção produzidos na Europa. Nestas representações, disputam-se os significados e os valores culturais atribuídos a estas tecnologias através das figuras da tipologia do ciborgue.

### *Da centralidade às funções da tipologia do ciborgue na produção, disseminação e receção vídeo-musical do século XXI*

Esta investigação teve como um dos seus objetivos, identificar as funções desempenhadas pelos personagens, dispositivos e mediações tecnológicas nas práticas de produção, disseminação e consumo de vídeos musicais. Com base na análise qualitativa de 53 casos, conclui-se que, com o aumento de propostas estéticas relacionadas com o ciborgue durante as primeiras duas décadas do século XXI, instaura-se uma tipologia de figuras ciborgues: o *hacker*, avatar, humano reconfigurado, androide e inteligência artificial. Personagens desta índole materializam-se em vídeos musicais produzidos nos géneros da eletrónica de dança, no rock, industrial, funk e hip hop, para nomear os principais, e pertencem a artistas dispersos um pouco por toda a Europa (além de outros territórios geográficos). Músicos em Portugal, Espanha, França, Alemanha, Reino Unido e Itália adotam o termo *cyborg* nos títulos das suas músicas. Não obstante, se a designação é um aspeto que os aproxima, um olhar atento às abordagens adotadas revela uma diversidade de possibilidades estéticas: os formatos dos vídeos podem ser narrativos, de exposição lírica, atuação musical ou combinações entre estes; alguns profissionais recorrem a filmagens de atores e cenários, ou então optam por imagens produzidas digitalmente. Quando o ciborgue é representado nestes audiovisuais é concebido pelo figurino, adereços, gestos de um personagem e técnicas de iluminação.

No século XXI, observa-se um notável aumento no número de vídeos musicais em que os ciborgues desempenham papéis principais ou secundários. No entanto, é importante lembrar que, nesses objetos artísticos, o trabalho envolve uma diversidade de agentes e cada um contribuí em diferentes etapas do processo para a elaboração do vídeo musical. Entre os músicos que utilizam os ciborgues nas suas atividades, há quem seja inspirado por outros audiovisuais que também adotam essa figura. Outra motivação identificada, é a vontade para construir narrativas a partir das invenções tecnocientíficas que os artistas conhecem e que pretendem comunicar aos ouvintes por meio das letras das canções. Por fim, há ainda aqueles que compõem obras programáticas, nas quais a relação entre o ciborgue e a música são pensadas detalhadamente.

Os motivos pelos quais os cineastas escolhem retratar figuras ciborgues podem variar. Alguns realizadores utilizam elementos estéticos de produções audiovisuais norte-americanas do final do século XX como referência para expressar um discurso sobre o retro-futuro. Por exemplo, o humano reconfigurado do filme *RoboCop* é citado pela figura robótica do vídeo musical “Robo Sapien”. Os personagens ciborgues também podem servir como instrumentos de crítica social, incentivando os espectadores a refletir sobre os dispositivos e plataformas digitais que utilizam no seu dia a dia (como visto em “Technologic”). É relevante destacar que o ciborgue pode ser um subproduto de diversas experiências técnicas e estéticas desenvolvidas pelos artistas. Em alguns casos, mesmo que o público interprete a presença de um ciborgue no ecrã, os realizadores consideram que criaram outras personagens (como acontece em “Monster” ou “Magneto”).

Blasted Mechanism em Portugal, Daft Punk na França, The Cyborgs e ainda Junior Cally na Itália, são projetos a solo e em grupo que partilham uma característica comum: as suas personae são indissociáveis das máscaras que vestem, sejam elas de gás, soldadura ou motociclismo. Os músicos listados apresentam-se com os referidos adereços durante um curto ou longo período das suas carreiras, e fazem-no por razões que não são exclusivamente de ordem estética. Alguns, como Junior Cally, referem que usam as máscaras para ocultar a sua cara numa tentativa para manter separadas as suas vidas pública e privada.

Outros, como Daft Punk e The Cyborgs, construíram as suas carreiras em torno de narrativas em que são, respetivamente, robôs e ciborgues. Os grupos argumentam que as máscaras são afirmações políticas e uma crítica direta ao que chamam de “mercantilização da imagem”, aspeto que outros investigadores têm insistido ser um

requisito dos artistas que querem manter-se nas indústrias musicais (cf. Morrow 2020; Lieb 2018; Railton e Watson 2011; Goodwin 1992). No entanto, é ingênuo acreditar que os artistas alcançam o efeito desejado simplesmente ao adicionar ou remover um acessório. Com ou sem máscara, continuam a desempenhar papéis sociais e a projetar uma imagem.

Os músicos indicados enquadram-se numa realidade sociocultural mais ampla que designo de fenómeno de anonimato. Há um aumento crescente de competições de talento, *reality shows* e concursos que ora mascaram os músicos ora colocam os jurados de costas. Estas produções televisivas, assentam na premissa (que mais não é do que uma estratégia mercadológica) de que a música é o principal fator de apreciação, enquanto a imagem é remetida para segundo plano. Por exemplo, a editora de música eletrónica de dança Spinnin' Records utiliza esta estratégia para forjar canais de proximidade com os seus públicos através das redes sociais digitais. Por um lado, captam o seu interesse nos concursos com artistas de cara tapada, onde os consumidores são incentivados a adivinhar a quem pertencem as músicas. Por outro lado, desviam a tónica da celebridade para os públicos, oferecendo a possibilidade aos músicos amadores de complementar uma faixa de curta duração produzida por um artista desconhecido, que é inclusive apresentado pela figura ciborgue do *hacker* (é o caso do evento *The Masked Producer*).

Estes usos da tipologia do ciborgue nas músicas, vídeos e personae contribuem para um melhor entendimento de como no século XXI os músicos são o resultado de planeamentos artísticos, estratégias de mercado e condicionantes sociais (cf. Morrow 2020; Lieb 2018; Jones 2012; Wikström 2010; Herman 2006). Tal conclusão fica evidente nas funcionalidades que a tipologia ciborgue exerce no campo de produção cultural da música eletrónica de dança na Europa e mais concretamente na carreira dos DJs da Spinnin' Records nos Países Baixos. Sendo o vídeo musical um ponto de interseção entre forças sociais, culturais e tecnológicas (Shaviro 2022, 4), com ele é possível compreender as dinâmicas socioprofissionais, os circuitos comerciais e o que motiva os atos criativos neste contexto.

Com a viragem do século, surgem artistas que acumulam as funções do DJ e do produtor musical (frequentemente apelidados de “DJ-produtores”), algo que transformou a profissão: agora, unem as competências de edição e mistura das atuações ao vivo com as capacidades para a captação, síntese e composição no estúdio de gravação. Os DJs desta natureza não só atuam em pequenos bares e discotecas, como têm como meta

participar nos principais festivais de música e encher os maiores estádios da Europa. A trajetória da carreira destes DJs define-se por três fases que são reconhecidas e sustentadas pela discográfica: o músico de quarto (tradicionalmente o amador), o profissional estabelecido e a estrela dos festivais.

O conceito de *mainstage* surge na segunda década do século XXI como uma categoria comercial que relaciona-se diretamente com esta trajetória profissional dos DJs. A categoria está intrinsecamente ligada a várias vertentes do género musical house, algumas desenvolvidas na cena local holandesa (como o big room), unificando-as por meio de um discurso semelhante. O *mainstage* qualifica as músicas e os vídeos que contribuem para o capital cultural necessário aos DJs que almejam os grandes palcos dos festivais. Esta produção artística representa os músicos através de uma narrativa na qual desempenham o papel de maestros dos públicos, uma ideia que não é nova (cf. Rietveld 2018, 2013a, 2004). No entanto, nestes vídeos musicais representa-se um espaço simbólico onde os DJs exercem controlo tecnológico sobre os públicos, moldando as experiências festivaleiras e contribuindo para a construção de um imaginário cultural contemporâneo onde o ciborgue tem um papel determinante.

Os DJs continuam a possuir uma identidade artística definida por competências tecnológicas amplamente reconhecidas. Essa identidade, é evidenciada numa série de vídeos musicais nos quais a tipologia do ciborgue é utilizada para enfatizar o valor desses músicos. Nas narrativas heroicas, os personagens, frequentemente protagonizados pelos DJs, possuem poderes sobre-humanos e, às vezes, são até mesmo ciborgues. Tendencialmente, são casos em que os músicos assumem o controlo de instrumentos musicais, também eles bélicos, para enfrentar os robôs e salvar o mundo. Como afirma o responsável pela gestão de conteúdos promocionais da discográfica: “It’s really the DJ and the hero. This, it redefines the DJ, the job of the DJ in the popularity contest at that level when you have to compete with other artists, and to be the biggest hero. How do you reflect that? By being a hero” (Kennis 2022).

Tais narrativas projetam a habilidade (e superioridade) dos artistas para o objeto, para não só representar como coproduzir o mercado competitivo em que se movem. À medida que o músico “sobe” no percurso da sua carreira – de amador a estrela –, adquire competências técnicas e artísticas que são representadas pelos ciborgues dos seus vídeos musicais. Neste *campo* (Bourdieu 1993), os vídeos são não só uma tecnologia social de

poder como um mecanismo de distinção que produz capital simbólico que espelha e participa diretamente para o capital cultural que o DJ vai acumulando.

A tarefa da publicidade é então utilizar os vídeos musicais para sedimentar o estatuto de celebridade dos DJs, servindo-se para isso de heróis, guerreiros e ciborgues. Por vezes, o formato cria a aparência de que os músicos são estrelas mesmo quando ainda não o são, naquilo que Andrew Goodwin (1992, 106) dizia ser a crença comercial das discográficas: os ouvintes são atraídos pelo sucesso. Não fiz um estudo sistemático para comprovar se os consumidores são efetivamente atraídos por estas narrativas, não obstante, a presença constante destes vídeos nas *playlists* que a editora diz ser os seus “best of” é, por si só, indicativo do papel que desempenham no êxito das músicas e dos músicos.

Uma das conclusões desta dissertação, é que a dispersão da tipologia do ciborgue pelos vídeos musicais e por outros formatos audiovisuais fez dela um importante vínculo transmedial. A Spinnin’ Records comprova-o porque, aí, existem agentes com a crença social de que a música eletrónica de dança e os videojogos estão intimamente interligados. A convicção mencionada tem implicações significativas no modo como a discográfica gere os licenciamentos musicais, como demonstra o número crescente de contratos estabelecidos com estúdios de videojogos europeus (e não só). Como parte desses contratos, a discográfica concebe campanhas publicitárias com vídeos musicais inspirados pelos jogos, numa tentativa de aproximar e angariar públicos. Alguns desses casos representam os DJs como se fossem andróides (videojogo *Destiny*) e *hackers* (videojogo *Watch Dogs 2*).

No YouTube, os vídeos musicais analisados mostram que os consumidores tendem a adotar uma postura autónoma de consumo, quando o seu conteúdo é apreciado de forma isolada, hermética e sem considerar o contexto cultural em que está inserido. Em alternativa, outros consumidores consideram que o significado do objeto é heterónimo porque resulta de uma ampla rede de relações e associações. A transmedialidade, característica da heteronomia dos vídeos musicais, surge como um fator determinante e o principal motor do *fandom*. Centrei-me, entre outros aspetos, nas práticas de reescrita do argumento (a ideia central) e enredo (o encadeamento de ações dos personagens) dos vídeos, por ser aí que encontro formas criativas, adotadas pelos fãs, para construir discursos sobre os ciborgues. Individualmente ou em grupo, os agentes atribuem nomes, carreiras musicais, identidades de género ou orientações sexuais às

personagens ciborgues, fazendo-o muitas vezes através da apropriação de conteúdos vindos de outros audiovisuais. Ainda que, na maioria dos casos, as narrativas apropriadas resultem de audiovisuais produzidos nos Estados Unidos da América, encontro utilizadores do YouTube que mencionam obras europeias, é o caso do videojogo francês, também em análise, *Detroit: Become Human*.

Os rituais de *fandom* são diversificados. Incluem a invenção de neologismos musicais para expressar criativamente as experiências com os objetos, variações da letra das canções, e, além disso, sugestões para alterar o vídeo: modificar a velocidade de reprodução, substituir a música por outra ou ver o vídeo sem som. Estas opções de interação que os utilizadores propõem aos outros participantes da comunidade através de comentários, vêm, ainda, com indicações de que se o fizerem vão perceber os seus ciborgues de outro modo. Nestes e outros estilos de consumo, comprovo que as literacias musical, audiovisual, digital e do ciborgue afetam a perceção que cada utilizador tem do vídeo. É o que permite ler os artistas a partir das figuras ciborgues, defender que a música faz (ou não) sentido no repertório do músico e julgar uma alegada adequação do tema (ter um ciborgue) às identidades artísticas. Tais práticas têm uma elevada importância coletiva, já que o gosto musical e pelo ciborgue são alvos constantes de debate entre utentes do YouTube.

Quando os consumidores acreditam que existem convenções associadas aos ciborgues, normalmente, isto implica dizer que um tipo de figura considerada propícia para um género musical, e estas afirmações são aceites por uns e rejeitadas por outros. Para alguns consumidores, ter um autómato no vídeo faz pouco sentido dado que o grupo musical caracteriza-se por um estilo jazzístico (refiro-me a Jamiroquai). Para dar outro exemplo, os ouvintes afirmam que o subgénero de eletrónica de dança dubstep foi adotado por uma banda de rock porque tem um estilo que, alegadamente, “soa mal”. Logo, os recetores creem que esse é o objetivo dos músicos, visto que interpretam no vídeo uma narrativa sobre as consequências nocivas da tecnologia na sociedade (falo de Muse).

### *O ciborgue enquanto ferramenta de debate cultural sobre as relações entre música e tecnologias digitais*

O segundo objetivo desta pesquisa era determinar que representações eram propostas pelos audiovisuais europeus de ficção e como os seus discursos e valores



participaram nos debates culturais das primeiras duas décadas do século XXI. Com esta dissertação, percebi como a produção musical e audiovisual analisada participa nos temas que estavam, à época, na agenda pública. Primeiro, fica evidente que muitas transformações sociais provocadas pelas tecnologias digitais servem de mote à criação artística. Segundo, deteto ouvintes e espetadores que não só identificam estas questões como debatem-nas afincadamente através da secção de comentários do YouTube. Por conseguinte, as figuras da tipologia ciborgue revelam ser ferramentas sociais que os produtores e consumidores utilizam para discursar sobre música e tecnologia.

Acredito que a frequência com que estas figuras chamam a atenção dos artistas e ouvintes é estimulada pelo papel cada vez mais central e ubíquo das tecnologias digitais no quotidiano de muitas sociedades industrializadas. Como tem sido defendido (Leal e Vernallis 2022), os desenvolvimentos nas áreas da inteligência artificial, robótica e biogenética numa era do algoritmo têm vindo a redefinir paulatinamente o que significa ser humano, o que não só traz promessas de mudanças sociais mais radicais como, ao mesmo tempo, alimenta as visões distópicas que se materializam nestes repertórios musicais e audiovisuais.

O primeiro debate cultural evidenciado nesta dissertação é o da mediação, isto é, como as tecnologias digitais têm vindo a estabelecer, sustentar e transformar as relações musicais. Para alguns espetadores de vídeos musicais, os processos de mediação envolvidos são interpretados como os principais recursos para a representação do ciborgue. Em várias circunstâncias, para que um ciborgue seja representado necessita ter pelo menos dois elementos – um orgânico e um artificial –, e a mediação tecnológica entre ambos é um fator que muitos consumidores consideram de suma relevância. Por esse motivo, por vezes o ciborgue é o resultado de uma síncrese (Chion 1994) nos vídeos musicais, algo que acontece quando os consumidores recorrem à música para significar de um modo particular o corpo que observam no ecrã. Por exemplo, se o agente identifica um humano na imagem, porém escuta um estilo musical que combina timbres acústicos e eletrónicos, então, pode relacionar os elementos e concluir que o vídeo representa um ciborgue.

As características musicais que os consumidores mais vezes apontam como representativas de um ciborgue são as técnicas de pós-produção áudio efetuadas nas passagens vocais. Esta conclusão vai ao encontro do que outros autores defenderam ser as características que os músicos utilizam para significar o ciborgue na “música popular”

(Prior 2009; Auner 2003). O enfoque do presente estudo na recepção musical e audiovisual permite contribuir com a demonstração de casos concretos onde procedimentos digitais específicos são apontados pelos ouvintes: sequenciação, modulação, metalização, *vocodificação*, auto-afinação e distorção. As implicações culturais desta mediação sonora são amplas na medida em que não se restringem aos vídeos musicais.

Identifico as mesmas técnicas de pós-produção áudio na construção de personagens principais e secundários ciborgues em longas, curtas-metragens e videojogos. O seu uso contribui para definir diferentes características, no caso das figuras que comunicam através de sons eletrónicos cadenciados, a modulação substitui a linguagem falada contribuindo desse modo para as envolver em mistério. Distorcer a voz expõe um erro na sua programação ou então indica que os personagens são uma ameaça. Por último, “confundir” o espetador quanto à fonte de transmissão da voz transmite a percepção que o ciborgue é incorpóreo, o que contribui para reforçar as suas qualidades de onnipresença e onnipotência.

Não é por acaso que o estúdio de produção e gravação musical aparece como uma expressão audiovisual da mediação tecnológica, pois tornou-se uma ferramenta indispensável a muitas atividades musicais no século XXI. Encontro narrativas audiovisuais que propõem a sua esteticização através da coabitação entre atores e objetos esperados neste espaço, com outros inesperados. Colocam-se os produtores musicais e seus equalizadores, máquinas de *overdub*, fitas magnéticas, microfones, tripés, cabos TRS e painéis acústicos de espuma lado a lado com médicos, engenheiros e uma panóplia de artefactos que normalmente associaríamos a hospitais e laboratórios, como batas, seringas, bisturis, operações cirúrgicas e a montagem de robôs. Como resultado estético, formam-se tecnologias sociais de produção de significados e valores corporais que são uma mediação entre os discursos musicais, os médicos e os de engenharia.

Longe de se restringir a estes casos, os discursos sobre a mediação tecnológica foram emergindo dos dados analisados noutros audiovisuais desta dissertação. A título de exemplo, o universo simbólico associado a vários DJs é construído através da mediação tecnológica, em particular quando são avatares de videojogos ou de outros ciberespaços. A mediação tecnológica também é um fator determinante para aqueles consumidores que questionam se a robótica é criativa ou somente um intermediário inócuo que pouco acrescenta à atividade dos músicos (o caso é “Sad Robot Goes Funny”). Por último, recordem-se ainda os audiovisuais que representam narrativas onde as cassetes digitais,

CDs e autómatos são dispositivos de mediação cultural porque preservam e transportam os hábitos e valores de um passado remoto até às sociedades do futuro (como “No Love Anymore” e “Computerliebe”).

Outro debate cultural que esta dissertação demonstra diz respeito à agência e ao poder exercido pela música, plasmado nos audiovisuais onde os discursos associados ao ciborgue criticam, admiram ou expressam ansiedades face a diversas tecnologias sonoras. As entrevistas recolhidas na internet indicam que os profissionais dos setores audiovisuais (e não me refiro a vídeos musicais), em especial realizadores e guionistas, inspiram-se em sistemas de realidade aumentada, hologramas que simulam no palco atuações de músicos falecidos, algoritmos de recomendação e personalização, *vocaloids* e inteligências artificiais que executam, compõem ou improvisam música. Por serem manifestações artísticas externas aos mercados musicais, o seu surgimento é mais bem entendido como uma proposta de reflexão sobre o papel que estas tecnologias musicais têm (ou podem vir a ter) na sociedade, e menos um gesto promocional como tende a ser nos vídeos musicais.

O modo como estas tecnologias moldam as interações sociais apresentadas nas narrativas, expõe os diferentes graus de agência da música e o seu papel na construção de hierarquias de poder. Por exemplo, as bailarinas andróides de uma audição de dança não têm agência real, apenas reagem à música, pelo que quando não vão ao encontro das expectativas do júri que as julga elas são condenadas ao extermínio (no vídeo musical “Visoko”). Identicamente, um robô que força os humanos a acompanhar a sua coreografia para poderem sobreviver, não só impõe as suas ordens como trata-os como se fossem marionetas (vídeo “Funky Robot”). A forma como o contexto musical remove a autonomia dos indivíduos é também abordado numa narrativa sobre a mediatização profunda da sociedade. Neste caso, uma inteligência artificial dissemina pelos meios de comunicação uma música, composta por si, que induz letargia naqueles que a ouvem (na série *Code Lyoko*).

O debate sobre o poder da música encontra-se relacionado com os discursos de preservação cultural, em particular nas narrativas sobre os desenvolvimentos e efeitos das tecnologias digitais na sociedade. Os robôs, autómatos e ciborgues atuam como meios de conservação da cultura humana quando reproduzem-na de forma inalterada. Um exemplo concreto é a cassete áudio que resiste à passagem do tempo e preserva dados sobre uma artista popular alemã (no vídeo musical “Computerliebe”). Ao recriar virtualmente a

*performance* dessa artista dentro de uma estação espacial, propõe-se um discurso sobre o potencial dos hologramas para preservar a memória dos artistas, permitindo que gerações futuras acessem às suas contribuições culturais.

Vale sublinhar que os audiovisuais tendem a representar valores morais associados à superação (tornam-se melhores) ou decadência (tornam-se piores) dos ciborgues através da música – portanto, a música é como uma tecnologia social que regula os seus comportamentos. A análise comparativa das condutas sociais de três robôs durante cenas em que tocam espineta e piano para outros indivíduos torna-o evidente. Ao reproduzir noções românticas de individualidade e “autenticidade” associadas ao repertório pianístico, os personagens ultrapassam o seu estatuto de máquina (subjetivam-se) quando conseguem expressar os seus sentimentos (uma marca de humanização) através das músicas que compõem e improvisam.

Ao confrontar os enredos audiovisuais concluo que os ciborgues são, por vezes, representados pelo discurso de que (re)produzir música é (re)produzir humanidade. Os personagens encontram-se perante uma situação social onde o que é necessário à sua emancipação é agir, e não reagir. Um robô reage a estímulos e situações específicas seguindo instruções predefinidas pelo seu programa, logo, executa tarefas com base em comandos e protocolos. A agência implica um comportamento intencional e uma escolha consciente que, sendo exclusiva dos humanos, é projetada para estas figuras. Um dos casos abordados apresenta androides humanizados pelo gesto de destruição da linha de código informático que os reprime, sendo depois capazes de expressar-se musicalmente (o videojogo *Detroit: Become Human*).

Nesta e noutras narrativas, compor, tocar e improvisar são manifestações das emoções, memórias e subjetividades, mostrando audiovisuais que retratam a música como uma tecnologia de poder e construtora de emancipação pessoal e social. Surge, por fim, o terceiro e último debate cultural abordado nesta dissertação, designadamente a música enquanto identidade e desempenho social. A este respeito, um dos estereótipos comunicativos transversais a esta discussão constrói uma régua valorativa que oscila entre as qualidades que humanizam e as que desumanizam. A existência destas perspetivas tem um impacto decisivo na criação audiovisual porque orienta os profissionais na tomada de decisão sobre quais estilos musicais representam as personalidades, crenças e valores dos ciborgues, bem como as posições que os personagens ocupam nas sociedades retratadas. Destacam-se os estilos considerados pelos artistas como “orgânicos” e “mecânicos”, em

grande medida associados ao tratamento dos timbres acústicos e eletrónicos, o que realça como o contexto é afetado pelas convenções audiovisuais sedimentadas pelos mercados internacionais *mainstream* (cf. Malhado 2022a; Collins 2004; Eaton 2008; Schmidt 2009).

O modo como a representação do ciborgue afeta a identidade artística de um músico, e o que os ouvintes esperam dele, fica evidente na apreciação e avaliação da robótica musical. O que surpreende no caso estudado (o vídeo musical “Sad Robot Goes Funny”), é que no YouTube instalaram-se duas comunidades de gosto que debateram entre si como e o quanto esta música era ou não um instrumento de expressão da emoção. Ao longo das discussões tornou-se evidente o estereótipo que orienta a maioria dos julgamentos: o músico competente necessita perfeição técnica, e a robótica musical requer a falibilidade humana. É um contexto onde ressurgem preocupações e visões identificadas noutros estudos, por exemplo, no trabalho de Robert Fink (2005, 208-236) que demonstra o quanto a precisão na execução de um instrumento e as analogias com as máquinas fizeram parte do percurso do minimalismo repetitivo.

A robótica musical e a representação audiovisual deste tipo de dispositivos encontra-se na continuidade de outras práticas artísticas. A construção de autómatos que eram (entre outros aspetos) regidos pelo mesmo esforço para fabricar a ilusão cénica de que as máquinas estão vivas, procuravam que o público projetasse características humanas como intenção, emoção e personalidade para o robô (Kramer 2022, 51). Concordo com Lawrence Kramer, que ao falar de autómatos explica que a perfeição no aspeto e na execução musical eram fatores humanizadores, e que pelo contrário, quando o som “falha” (ibid., 61) os ouvintes percebem a ilusão. Tal acontecia com a androide Olympia na ópera *Les contes d’Hoffmann* (1880) de Jacques Offenbach que durante a ária de extravagante coloratura e tessitura aguda acabava por revelar ser uma robô. O estudo de receção do vídeo musical “Sad Robot Goes Funny” fez-me compreender que a robótica musical atual alcançou níveis de mestria na execução onde o “excesso de perícia” pode, na verdade, chamar a atenção dos ouvintes para a artificialidade do dispositivo.

Não foi surpreendente detetar que as posições ocupadas pelos ciborgues nas sociedades representadas, encontram-se quase sempre marcadas por papéis de género, vivências afetivas e sexuais. De facto, têm sido nos estudos sobre identidades de género e orientações sexuais que os académicos mais vezes recorrem ao ciborgue como instrumento de descrição e análise social (cf. Haraway 1985; Balsamo 1995; Melzer 2006;

Short 2005; Greven 2017). Nestes trabalhos, encontra-se documentado que no cinema as bonecas e marionetas tendem a servir (apesar de existirem exceções) para a consolidação cultural de estereótipos sobre as normas e expectativas associadas às mulheres.

Estas investigações identificaram convenções em circulação no panorama internacional, ainda que o grosso dos autores se centre no universo anglófono. Os meus resultados não contrariam o que são as conclusões basilares destes trabalhos, pois de facto as narrativas audiovisuais têm uma predisposição para os discursos desumanizadores. Porém, existem duas nuances que trago para a discussão: 1) se tivermos atenção os estilos e usos musicais percebemos que há circunstâncias em que a banda sonora problematiza os estereótipos veiculados pelo argumento; 2) por esse motivo, os resultados mostram que os repertórios audiovisuais europeus são culturalmente diversos, porque apesar de existirem alguns marcados por normas sociais, o número de casos que contesta estes papéis através dos ciborgues e das suas bandas sonoras é bastante elevado.

Existem situações de todos os tipos. Umas onde a música reforça os estereótipos, noutras a música ambígua o que está a ser representado pela narrativa, e existem casos em que a sonoridade contraria o significado que parece evidente na imagem. Recordo, a título de ilustração, um caso com uma série de marcadores sonoros e visuais que orientam o espetador para preconceitos face ao que é uma performatividade feminina: o batom exposto na sala de estar, uma manequim de vestido e cachecol, uma cantora que declara ser a ciborgue que tudo faz pelo seu amante e que é acompanhada por uma melodia de caixa de música (que constrói um símbolo de objetificação). Posteriormente, o audiovisual subverte a mensagem com a revelação de que a cabeça deste corpo tem, na verdade, a aparência do músico (o vídeo musical “Cyborg” de Løyd).

Na posição de consumidores, os atores sociais são capazes de identificar os estereótipos e propor leituras alternativas. Vários audiovisuais utilizam as robôs para representar o abuso contra as mulheres, nomeadamente os princípios éticos envolvidos nas relações de intimidade e a objetificação que pode ser praticada no âmbito do trabalho sexual. Observei um caso onde a utilização de uma música dissonante, lenta e distorcida apontava a opressão subjacente à cena de sexo (o videojogo *State of Mind*), e outro onde o coro feminino conferia solenidade e estatuto a uma prostituta (o filme *Automaton*). Contudo, observei que num vídeo musical que pretendia representar mulheres em situações de poder, muitos espetadores consideram que a autoridade exercida e a falta de

consentimento representam, e, portanto, compactua com atos de violação lésbica (o vídeo “Sentient”).

Existem audiovisuais onde o desempenho musical e o sexual convergem. Numa narrativa com interações sociais entre dois androides, a encenação de uma aula de flauta entre professor e aluno foi recontextualizada pelos utilizadores do YouTube como uma relação erótica. Houve quem comentasse que o beijo entre ambos podia ser uma manifestação do desejo narcisístico, na medida em que a aparência dos ciborgues é igual. Ou ainda, que utilizar a flauta para penetrar o parceiro seria um ato homoerótico de cópula consumada, porque o instrumento musical é uma zona erógena (o filme *Alien: Covenant*).

As formas de receção destas músicas e audiovisuais demonstram o quanto estas estão inscritas no panorama cultural contemporâneo, especialmente pelo modo como a representação de ciborgues é um pretexto para abordar diferentes temas. Impressões sobre identidade de género, sexualidades, mecanismos de racialização, medicina, militarismo, engenharia, robótica, inteligência artificial entre tantos outros que são referidos pelos utilizadores do Youtube, e revelam o modo como cada audiovisual pertence a culturas mais amplas. Médicos que também são músicos, DJs que servem como soldados e engenheiros que criam autómatos musicais são apenas alguns exemplos de representações em que o ciborgue atua como uma ponte, aproximando as práticas musicais de outras realidades sociais.

Dito isto, nestes contextos as figuras da tipologia ciborgue são, para um coletivo de participantes, tecnologias sociais que mobilizam para compreender e valorizar o ambiente cultural que os rodeia, em particular o musical e sonoro. O ciborgue não é apenas uma tecnologia social de género (Balsamo 1995) ou de sexualidade (Preciado 2014). Nem tão pouco pode continuar a ser lido, como Katherine Hayles (1999) o fez, como um ícone cultural relativamente restrito aos Estados Unidos da América. Com a sua expansão pelos vídeos musicais e outros audiovisuais do século XXI, o ciborgue tornou-se uma entidade capaz de produzir agentes musicais que transportam consigo significados e valores.

Não posso deixar de destacar o papel que as literacias musical e audiovisual têm para os consumidores, pois elas realçam o impacto que o ciborgue tem nas suas experiências pessoais e coletivas. Relembro o ouvinte que, ao ser confrontado com a opinião de outro que não gostou de um estilo musical específico, acusou-o de ser um autómato que não percebia a adequabilidade da composição ao tema da obra (o vídeo

musical “Automaton”). Ou, ainda, um jogador que acusa outro de jogar como um androide, porque não foi capaz de tocar piano de forma expressiva (o videogame *Detroit: Become Human*).

A demonstração de diferentes tipos e graus de literacia constitui uma forma de poder-saber, em sentido Foucaultiano. Os saberes acumulados sobre os repertórios das bandas, as relações existentes entre os ciborgues e os géneros musicais e audiovisuais, servem não só para justificar uma opinião e julgar a dos outros, como para lutar por uma posição na hierarquia social. Uns fãs consideram-se, assim, mais legítimos porque percebem o valor cultural que as figuras ciborgues têm nos grupos musicais, e com isso procuram desvalorizar os seus pares.

### *Diversidade produtiva, uma singularidade do paradigma audiovisual europeu*

Esta pesquisa iniciou-se com a pergunta de partida que procurou determinar se existiam padrões estéticos e de representação seguidos transversalmente pelos produtores audiovisuais de ficção em atuação na Europa do século XXI. A resposta é complexa, porque se é verdade que a circulação desta panóplia de projetos artísticos demonstra um território com casos onde as convenções e os estereótipos são mais ostensivos, outros há onde os profissionais procuram ativamente por alternativas e estratégias de subversão. Se existem padrões só que estes não são uniformes, a tensão entre a conformidade e a inovação dá origem a uma diversidade produtiva. Por conseguinte, este território não permite uma resposta binária porque o repertório analisado é caracterizado por nuances, variações e uma riqueza de expressões culturais.

O contexto em estudo carece de previsibilidade. Existem situações pontuais, nichos, pequenos grupos de audiovisuais em que encontro temas similares ainda que tratados com diferentes abordagens. As singularidades do paradigma europeu têm que ver com dimensões estéticas partilhadas por alguns casos, como elenquei antes, e outras que são de ordem operativa e funcional. Por vezes, os projetos definem-se pelos artistas que nele trabalham, o modo como se reúnem uns com os outros e como são escolhidos. Este último aspeto é evidenciado na prática vídeo-musical, porque as editoras europeias e os estúdios audiovisuais não fornecem espaço para os realizadores darem azo ao seu estrelato. Pelo contrário, ao fazerem pequenos trabalhos não constroem um estilo identificável. Não se contrata o realizador porque é uma estrela, é escolhido porque se



candidatou com uma ideia interessante para um vídeo ou porque tem um emprego no estúdio com que a editora colabora naquele instante.

Na maioria dos casos abordados os vídeos musicais emergem de um *pitch* de negócio feito à editora por parte de um realizador durante a fase de pré-produção, depois a sua ideia para a música é defendida numa reunião com outros agentes, onde podem estar os músicos. Também por isso não se identificam focos de produção associados a regiões geográficas da Europa. Apesar da editora Spinnin' Records ter sede nos Países Baixos e contratar numerosos realizadores e estúdios locais, a sua rede é muito mais ampla porque existem profissionais de Portugal, Espanha, Reino Unido, Itália, e até projetos remotos associados aos Estados Unidos da América, Colômbia, Vietname ou Japão. É frequente as equipas terem um elo de relação, tal acontece quando os estúdios, realizadores e músicos desenvolvem a sua carreira numa mesma região, só que por norma as equipas são rotativas.

Apesar da diversidade de equipas, um dos fatores que explica a existência de tantos vídeos com ciborgues nos circuitos europeus visados é ser uma escolha dos músicos. Estes participam no processo como produtores, definem a ideia central, parte do guião e por vezes escolhem a aparência do robô. Interpreto a frequência da presença do ciborgue como um sinal de que continua a ser culturalmente relevante. Em síntese, nesta dissertação o ciborgue mostra ser: 1) um símbolo para representar a interseção entre o humano e as tecnologias musicais; 2) uma metáfora para as questões da identidade, corpo, poder e controlo associadas à música; 3) um instrumento para explorar os impactos da inovação científica nas práticas de *musicking* (cf. Small 1998).

Em meados do século XX, Theodor Adorno e Hanns Eisler (2007 [1947]) reconheceram no cinema narrativo de ficção de Hollywood um paradigma norte-americano repleto de estereótipos, tendência que persiste até à atualidade nos audiovisuais que nesse espaço geográfico têm contribuído para a formação de uma tipologia ciborgue com convenções musicais e audiovisuais identificáveis que circulam internacionalmente (Malhado 2019). Não obstante, o panorama europeu das primeiras duas décadas do século XXI é marcado por uma pulverização de experiências e produtos, onde os seus criadores estão menos preocupados com a legibilidade por parte dos consumidores.

A diversidade materializa-se porque tanto pode existir um personagem genderizado de modo estereotipado, como a *bio-avatar* Lydia (o videojogo alemão *State of Mind*), como ciborgues desgenderizados e monstruosos (o videojogo português

*Syndrome*). Pode haver o binómio compositivo da acústica/eletrónica (em Portugal, no filme *Mutant Blast*) ou então este ser destronado em diversas situações com outras formas de significação musical: o blues da banda italiana The Cyborgs, o fado do pianista português Júlio Resende, a celesta no filme britânico *Ex Machina*. Um vídeo pode ter o termo *cyborg* no título e não ter ciborgues na imagem (no Reino Unido, o vídeo “Cyborg Freestyle”), outro apresenta um título que nada tem a ver com a figura só que os consumidores afirmam que ela aparece no ecrã (o vídeo italiano “Skyride”).

Os estereótipos discursivos e as convenções audiovisuais orientam a atividade de alguns compositores de bandas sonoras, porém estas podem ter diferentes resultados. Para muitos artistas, o ciborgue define-se pelo tópico da biotecnologia, quer isto dizer que possui um elemento orgânico e outro artificial. Se o primeiro é significado pela orquestra, naipes específicos como as cordas, os metais ou ainda o coro, também pode ser alcançado através de uma guitarra ou sintetizador analógico. Quanto ao segundo, existem propostas que vão desde a invenção de um instrumento elétrico, o ritmo marcial executado pela orquestra ou o sopro excessivo de um instrumento até que atinja harmónicos superiores.

A maior amplitude de possibilidades estéticas nos repertórios europeus que utilizam o ciborgue no século XXI, quando comparada com os norte-americanos em igual período (cf. Malhado 2023b, 2021b), encontra-se em linha com estudos anteriores. Estes, mostraram que os estúdios e os profissionais estadunidenses encontram-se focados (há exceções) na criação de objetos para difusão e lucro em larga escala, centram-se no género de ação e em desenvolver experiências de consumo baseadas na espetacularização. Estabelecem, para isso, convenções rígidas de produção que, como outros investigadores salientaram, limitam as histórias e os tópicos abordados (Whittington 2007; Eisler e Adorno 2007; Kassabian 2000). Por seu turno, a produção audiovisual europeia é mais orientada por projetos de menor escala, colaborações entre países, menor financiamento, mas um maior tempo de (pré-)produção. O interesse na ação e espetacularização é menor, muitas vezes por não terem o financiamento necessário para construir determinados espaços cénicos. Em alternativa, preferem narrativas e personagens com perfis complexos, o que acaba por refletir-se na forma como aderem e exploram questões culturais. Além disso, a ausência de grandes estúdios e de “escolas” na Europa – no sentido de linguagens audiovisuais partilhadas pelos artistas em contextos específicos –, significa menos convenções e resultados mais imprevisíveis (cf. Paz 2000; Power 2018; Forbes e Street 2000).

### *O futuro da investigação sobre as representações audiovisuais do ciborgue na Europa*

Ao longo das diversas etapas de recolha e processamento dos dados foi ficando cada vez mais evidente que no século XXI o ciborgue faz parte de uma tecnologia de sistema de signos musicais e audiovisuais que permite aos agentes sociais representar e negociar significados e valores culturais. A pergunta de partida apenas pode ser respondida sobre esta época (1999-2019). Não possuo, por conseguinte, dados suficientes para perceber se a diversidade do território representa uma mudança face a outras épocas históricas ou se o mesmo verifica-se em territórios geográficos europeus não abordados. Investigações futuras poderão concluir que, em outros momentos da história, as expressões artísticas musicais e audiovisuais foram marcadas por padrões associados ao ciborgue. A porta fica aberta para estudar e comparar com o que se passou, e para refletir sobre o que virá.

Estas conclusões conduziram a outras questões para as quais pesquisei, refleti e redigi subcapítulos que contribuíram para uma visão mais ampla e refinada da problemática. Devido às limitações na extensão do número de páginas os textos foram excluídos do resultado, porém destaco a exploração de discursos de loucura nas representações videográficas do ciborgue (também elas tecnologias sociais de poder). Analisaram-se igualmente as componentes técnicas e estéticas da sonoplastia que produziam os corpos robóticos de forma mais humanizada, onde constava o batimento cardíaco, a respiração e os fragmentos melódicos que musicalizavam certas ações.

Outro tema que surge na dissertação e que necessita um estudo mais aprofundado é o fenómeno da intertextualidade. Nos Estados Unidos da América, existem audiovisuais com ciborgues que se aproximam estilisticamente devido aos mecanismos de citação, algo que é correntemente confirmado pelos produtores nas entrevistas (Malhado 2019). Nesta prática de aprendizagem informal dos preceitos e por vezes de uma cópia entre pares formaram-se algumas das convenções estéticas verificadas também nesta dissertação. Desta rede de associações musicais e audiovisuais destacou-se a franquia *Terminator* que funciona como um sistema de legitimação que contribui para a criação de um cânone da produção. Encontrei realizadores e argumentistas que trabalham nos circuitos europeus e que conhecem e valorizam este repertório estadunidense (o filme português *Mutant Blast* é um exemplo). Todavia, permanece por explorar que referências culturais os criadores têm dos seus países de origem, de onde exercem a sua profissão ou

do contexto europeu mais amplo, pois é possível que outras músicas e audiovisuais impactem decisivamente o seu processo artístico.

Os produtores de conteúdos que operam nos territórios europeus mostram-se sensíveis e proficientes na exposição de valores consolidados na história da música, em particular do romantismo, com menções ao sinfonismo, repertório pianístico e operático. Os artistas procuram combiná-los com a representação de tecnologias sónicas e musicais “atuais”, como a robótica e a inteligência artificial. Seria necessária uma amostra mais ampla de cada um dos países, a sua comparação interna e a contraposição com os Estados Unidos, para perceber se isto é uma característica europeia. Contrapor e perceber as tensões, contradições, semelhanças e diferenças entre audiovisuais poderia ser feito a partir de outros ângulos. Por exemplo, uma lente pós-colonialista adensaria a reflexão sobre os mecanismos de racialização levemente aflorados na secção 7.4.

Se os vídeos musicais são tecnologias sociais que afetam as opiniões e o modo como os consumidores veem o mundo, o método de “slow sociology” (DeNora 2014, 3) poderá ser adotado em trabalhos futuros. Com ele, será possível acompanhar o consumo videográfico dos indivíduos ao longo do tempo e perceber se os conteúdos artísticos, nomeadamente os ciborgues, mas não só, têm consequências significativas a médio e longo prazo. Será que além de suscitarem debates na esfera pública, os audiovisuais modificam efetivamente as condutas e perspetivas relativamente às tecnologias digitais?

Encerro esta dissertação regressando ao seu título. Nem todas as figuras discutidas nesta dissertação representam ciborgues, ou melhor, podem ser entendidas como tal por uns indivíduos, e não por outros. Contudo, o ciborgue foi utilizado para construir uma teoria de médio alcance que explica como se produz e apreciam vídeos musicais, longas e curtas-metragens, videojogos, séries de televisão e de *streaming*. Com estas manifestações artísticas, constroem-se interações entre os robôs, autómatos, humanos com próteses e implantes, e uma panóplia de algoritmos de recomendação musical, concertos em realidade aumentada, programas de síntese vocal, músicos autómatos.

Os ciborgues são tecnologias sociais que materializam, numa multiplicidade de formas e conteúdos, uma questão que nos preocupa hoje: quais são as práticas de *musicking* na era da digitalização, em particular, quais são os impactos provocados pela robótica musical, composição e execução por inteligência artificial, curadoria algorítmica, escuta e difusão através de plataformas de *streaming*? Os objetos artísticos visados encontram-se, deste modo, enquadrados numa preocupação sociocultural que

define as primeiras duas décadas do século XXI: como é que os artistas enfrentam o constante desenvolvimento técnico e tecnológico decorrente da digitalização e adaptam-se continuamente às mudanças que isso provoca nas suas atividades criativas. Representar ciborgues é, então, aderir e simbolizar estas preocupações.

Um dos debates mais fortes na literatura académica debruçada sobre o ciborgue é se este constitui uma tecnologia social culturalmente emancipadora. Nos estudos musicais, são mais os investigadores que defendem o seu potencial para desconstruir as relações de poder (Cole 2020; Prior 2009; Woloshyn 2008; Auner 2003) do que os autores céticos quanto à sua eficácia (Bradby 1992). Para contribuir para o debate, elaborei uma pesquisa cujas indagações suscitadas “afastaram-me” lentamente dos objetos. Com isso, estabeleci uma distância crítica necessária à sua compreensão sistemática e profunda, no final tornei-me (a respeito desta problemática) mais académico e menos fã do ciborgue do que quando tinha começado.

Assim como os métodos de “historiografia do presente” que definem a abordagem Foucaultiana, repensei os significados e valores afetos às representações que definem o ciborgue hoje, ao questionar que relações os seus intervenientes estabelecem com manifestações e contextos artísticos anteriores. Como observado, o ciborgue dialoga com audiovisuais da segunda metade do século XX, e outros anteriores, com a ópera, os repertórios pianísticos românticos e com autómatos musicais. Enquanto cientista social construtivista preocupado com as interações entre os atores e os objetos, defendo que ciborgue é acima de tudo o que estas circunstâncias o definirem. Não me posiciono em nenhum dos polos – não considero que seja emancipador, nem conservador – porque assumo uma postura similar à de Foucault, e também Tia DeNora (2014). Defendo que, quando o ciborgue é uma manifestação de cultura musical é construído no interior de um regime de poder-saber. Se há tensões e contradições – há poder e há resistência.

A investigação destas representações audiovisuais do ciborgue aponta a necessidade de continuamente desconstruirmos mitologias, narrativas e discursos perpetuados pela arte e pelas teorias académicas de natureza hermenêutica. Esta dissertação é, assim o espero, um exercício de abertura epistemológica e sociomusicológica que atribui igual destaque aos momentos em que o ciborgue revela o que existe de culturalmente dominante e marginal, às normas e às suas ramificações, aos iguais, aos distintos e aos desviantes.

## Bibliografia

- Abbate, Carolyn. 1999. "Outside Ravel's Tomb." *Journal of the American Musicological Society* 52, No. 3: 465-530.
- Adorno, Theodor 1990. "The Curves of the Needle." *October* 55, Winter: 48-55.
- Adorno, Theodor, e Hanns Eisler. 2007. *Composing for the Films*. Londres: Continuum.
- Albiez, Sean. 2017 [2005]. "Post-Soul Futurama: African American Cultural Politics and Early Detroit Techno." Em *Electronica, Dance and Club Music*, editado por Mark. J. Butler, 445-465. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Auner, Joseph. 2003. "'Sing It for Me': Posthuman Ventriloquism in Recent Popular Music." *Journal of the Royal Musical Association* 128, nº 1: 98-122.
- Auslander, Philip. 1992. *Presence and Resistance: Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*. Minneapolis: University of Michigan Press.
- Auslander, Philip. 2021. *In Concert: Performing Musical Persona*. Michigan: University of Michigan Press.
- Austin, John L. 1962. *How to Do Things With Words*. Oxford: Clarendon Press.
- Avdeeff, Melissa. 2019. "Artificial Intelligence & Popular Music: SKYGGE, Flow Machines, and the Audio Uncanny Valley." *Arts* 8, 130: 1-13.
- Balsamo, Anne. 1995. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham and London: Duke University Press.
- Banks, Jack. 1997. "Video in the Machine: The Incorporation of Music Video into the Recording Industry." *Popular Music* 16, 3, Oct.: 293-309.
- Barham, Jeremy. 2009. "Scoring Incredible Futures: Science-Fiction Screen Music, and 'Postmodernism' as Romantic Epiphany." *The Musical Quarterly* 91, 3-4, Fall-Winter: 240-274.
- Barry, Robert. 2013. "Do Androids Dream of Electric Violins? Music and the Posthuman." Em *Cyborg Subjects: Discourses on Digital Culture*, editado por Bonni Rambatan e Jacob Johanssen, 3-12. Edição de autor.

- Bartkowiak, Mathew (ed). 2009. *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Bartkowiak, Mathew. 2009. "Introduction." Em *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, 1-7. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Bauchspies, Wenda K, Croissant, Jennifer, e Sal Restivo. 2006. *Science, Technology, and Society: A Sociological Approach*. Malden: Blackwell Publishing.
- Beard, David, e Kenneth Gloag. 2005. *Musicology: The Key Concepts*. Londres: Routledge.
- Becker, Howard S. 1963. *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. Nova Iorque: The Free Press.
- Becker, Howard. 2008 [1982]. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Bell, John. 2001. "Introduction: Puppets, Masks, and Performing Objects at the End of the Century." Em *Puppets, Masks, and Performing Objects*, 5-17. Cambridge: The MIT Press.
- Benjamin, Ruha. 2019. *Race After Technology*. Cambridge: Polity Press.
- Bennet, Andy, e Richard A. Peterson. 2004. "Introducing Music Scenes." Em *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*, 1-15. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Bennet, Andy. 1999. "Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste." *Sociology* 33, 3: 599-617.
- Bohlman, Philip V. 2005. "Music as Representation." *Journal of Musicological Research*, 24:3-4: 205-226.
- Bourdieu, Pierre. 1993. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia: Columbia University Press.
- Bradby, Barbara. 1993. "Sampling Sexuality: Gender, Technology and the Body in Dance Music." *Popular Music* 12, nº 2: 155-176.
- Braidotti, Rosi. 2013. *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Bretan, Mason, e Gil Weinberg. 2016. "A Survey of Robotic Musicianship." *Communications of the ACM* 59, nº 5: 100-109.

Brett, Philip, Elizabeth Wood, e Gary C. Thomas (eds). 2006. *Queering the Pitch: The New Gay and Lesbian Musicology*. Nova Iorque: Routledge.

Brett, Philip. 2006. "Musicality, Essentialism, and the Closet." Em *Queering the Pitch: The New Gay and Lesbian Musicology*, editado por Philip Brett, Elizabeth Wood e Gary C. Thomas, 9-26. Nova Iorque: Routledge.

Brooker, Charlie, Jones, Annabel e Arnopp, Jason. 2018. *Inside Black Mirror*. Londres: Ebury Press.

Brozzoni, Vera. 2019. "Completing the Mystery of Her Flesh: Love, Eroticism, and Identity in Björk's Videos." Em *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, editado por Gina Arnold *et al.*, 109-120. Nova Iorque: Bloomsbury.

Bruyninckx, Joeri, e Alexandra Supper. 2021. "Sonic Methodologies in Science and Technology Studies." Em *The Bloomsbury Handbook of Sonic Methodologies*, editado por Michael Bull e Marcel Cobussen, 201-216. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.

Bryman, Alan, e James J. Teevan. 2005. *Social Research Methods*. Oxford: Oxford University Press.

Burgess, Jean, e Joshua Green. 2009. *Youtube: Online Video and Participatory Culture*. Polity.

Burgess, Jean, e Joshua Green. 2018. *Youtube: Online Video and Participatory Culture*. Polity.

Burton, Justin D. 2009. *iPOD People: Experiencing Music with New Music Technology*. PhD diss. in Musicology, The State University of New Jersey.

Butler, Judith. 1993. *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. Nova Iorque e Londres: Routledge.

Butler, Mark J. 2014. *Playing with Something That Runs: Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*. Oxford: Oxford Scholarship Online.

Carvalko Jr., Joseph R. 2020. *Conserving Humanity at the Dawn of Posthuman Technology*. Cham: Palgrave Macmillan.

Castells, Manuel. 2010. *The Rise of the Network Society*. Oxford: Wiley-Blackwell.



- Charmaz, Kathy, Thornberg, Robert, e Elaine Keane. 2018. "Evolving Grounded Theory and Social Justice Inquiry." Em *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, editado por Norman K. Denzin e Yvonna S. Lincoln, 705-760. Los Angeles: SAGE.
- Chion, Michel. 1994 [1990]. *Audio-Vision*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- Chion, Michel. 2016. *Sound: An Acoulogical Treatise*. Durham e Londres: Duke University Press.
- Chu, Seo-Young. 2010. *Do Metaphors Dream of Literal Sheep? A Science-Fictional Theory of Representation*. Cambridge: Harvard University Press.
- Clark, Eric F. 2013. "Music, space and subjectivity." Em *Music, Sound and Space: Transformations of Public and Private Experience*, editado por Georgina Born, 90-110. Cambridge: Cambridge University Press.
- Clynes, Manfred E., e Nathan S. Kline. 1960. "Cyborgs and space." *Astronautics*, September: 26-27, 74-76.
- Cole, Ross. 2020. "The problem with AI music: song and cyborg creativity in the digital age." *Popular Music* 39/2: 332-338.
- Collins, Karen. 2004. "'I'll be back': Recurrent Sonic Motifs in James Cameron's *Terminator* Films." Em *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*, editado por Philip Hayward, 165-175. Bloomington: Indiana University Press.
- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Collins, Karen. 2013. *A Theory of Interacting with Sound and Music In Video Games*. Cambridge and Massachusetts: The MIT Press.
- Collins, Nick. 2007. "Musical robots and listening machines." Em *Electronic Music*, editado por Nick Collins e Julio d'Escriván, 148-158. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cook, Nicholas, e Eric Clarke. 2004. "Introduction: What Is Empirical Musicology?" Em *Empirical Musicology: Aims, Methods, Prospects*, 3-14. Oxford: Oxford University Press.
- Cook, Nicholas. 1992. *Music, Imagination, and Culture*. Oxford: Clarendon Press.
- Cook, Nicholas. 2018. *Music as Creative Practice*. Oxford: Oxford University Press.

- Cook, Nicholas. 2019. "Digital Technology and Cultural Practice." Em *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, editado por Nicholas Cook, Monique M. Ingalls e David Trippett, 5-28. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cornea, Christine. 2007. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Costa, João Pedro. 2016. *Da MTV para o YouTube: a convergência dos vídeos musicais*. Porto: Edições Afrontamento.
- Couldry, Nick, e Andreas Heppes. 2017. *The Mediated Construction Of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Couldry, Nick. 2019. *Media: Why It Matters*. Cambridge: Polity Press.
- Cox, Christoph, e Daniel Warner. 2017. "DJ Culture: Introduction." Em *Audio Culture: Readings in Modern Music*, editado por Christoph Cox e Daniel Warner, 586-588. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Davies, Hugh, Nicholls, Peter, e Brian Stableford. 1995. "Music" Em *The Encyclopedia of Science Fiction*, editado por John Clute e Peter Nicholls, 840-846. Nova Iorque: St. Martin's Press.
- Deville, James (ed). 2011. *Music in Television: Channels of Listening*. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Demers, Joanna. 2006. "Dancing Machines: 'Dance Dance Revolution', Cybernetic Dance, and Musical Taste." *Popular Music 25: Special Issue on Dance*, 3: 401-414.
- Demers, Joanna. 2010. *Listening Through the Noise: The Aesthetics of Experimental Electronic Music*. Oxford: Oxford University Press.
- DeNora, Tia. 2000. *Music In Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DeNora, Tia. 2003. *After Adorno: Rethinking Music Sociology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DeNora, Tia. 2011. *Music-in-Action: Selected Essays in Sonic Ecology*. Nova Iorque: Routledge.
- DeNora, Tia. 2014. *Making Sense of Reality: Culture and Perception in Everyday Life*. Los Angeles: SAGE

- DeNora, Tia. 2019. "The Unsung Work of Music Sociology?" Em *Roads to Music Sociology*, editado por Alfred Smudits, 111-138. Wiesbaden: Springer.
- Denzin, Norman K. 1992. *Symbolic Interactionism and Cultural Studies: The Politics of Interpretation*. Oxford: Blackwell.
- Denzin, Norman K. 1995. *The Cinematic Society: The Voyeur's Gaze*. Los Angeles: SAGE.
- Dery, Mark. 1996. *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. Nova Iorque: Grove Press.
- Dinello, Daniel. 2005. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- Dolar, Mladen. 2006. *A Voice and Nothing More*. Cambridge: The MIT Press.
- Donaldson, Lucy Fife. 2017. "'You Have to Feel a Sound for It to Be Effective': Sonic Surfaces in Film and Television." Em *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, editado por Michel Mera, Ronald Sadoff e Ben Winters, 85-95. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Donnarumma, Marco. 2017. "Beyond the Cyborg: Performance, attunement and autonomous computation." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 13, nº 2: 1-15.
- Donnelly, K. J., e Philip Hayward. 2012. "Preface" Em *Music in Science Fiction: Tuned to the Future*, xiii-xviii. Nova Iorque: Routledge.
- Downey, Gary Lee, Dumit, Joseph, e Sarah Williams. 1995. "Cyborg Anthropology." Em *The Cyborg Handbook*, editado por Chris Hables Gray, 341-346. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Eaton, Rebecca. 2008. *Unheard Minimalisms: The Functions of the Minimalist Technique in Film Scores*. PhD diss., Austin, University of Texas.
- Eidsheim, Nina Sun. 2019. "RACE AS ZEROS AND ONES: Vocaloid Refused, Reimagined, and Repurposed." Em *The Race of Sound: Listening, Timbre, and Vocality in African American Music*, 115-150. Durham: Duke University Press.
- Elias, Herlander. 1999. *Ciberpunk: Ficção e contemporaneidade*. Edição de Autor.

- Emmett, Christopher James. 2012. *On the Aesthetics of Music Video*. PhD diss, Leeds, The University of Leeds.
- Erwin, Max. 2016. "Here Comes Newer Despair: An Aesthetic Primer for the New Conceptualism of Johannes Kreidler." *Tempo* 70, n° 278: 5-15.
- Farrugia, Rebekah. 2012. *Beyond the Dance Floor: Female DJs, Technology and Electronic Dance Music Culture*. Bristol: Intellect.
- Fee, Nicole De. 2018. "Science Fiction Film and Television in the 1980s and 1990s." Em *The Cambridge History of Science Fiction*, editado por Gerry Canavan e Eric Carl Link, 537-549. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ferrando, Francesca. 2018. *Philosophical Posthumanism*. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Fikentscher, Kai. 1999. "The Disc Jockey as Composer, or How I Became a Composing DJ." *Current Musicology* 67: 93-98.
- Fink, Robert. 2005. *Repeating Ourselves: American minimal music as cultural practice*. Berkeley: University of California Press.
- Fitts, Mako. 2008. "'Drop It like It's Hot': Culture Industry Laborers and Their Perspectives on Rap Music Video Production." *Meridians 8: Representin': Women, Hip-Hop, and Popular Music*, n°1: pp. 211-235.
- Flick, Uwer. 2018. "Triangulation." Em *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, editado por Norman K. Denzin e Yvonna S. Lincoln, 761-791. Los Angeles: SAGE.
- Fontanari, Ivan Paolo de Paris. 2013. "DJ as Cultural Mediators: The Mixing Work of São Paulo's Peripheral DJs." Em *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, editado por Bernardo Alexander Attias, Anna Gavanas e Hillegonda C. Rietveld, 247-268. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Forbes, Jill e Sarah Street. 2000. *European Cinema: An Introduction*. Hampshire: Palgrave.
- Foucault, Michel. 1988. "Technologies of the Self." Em *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, editado por Luther H. Martin, Huck Gutman e Patrick H. Hutton, 16-49. Londres: Tavistock Publications.
- Foucault, Michel. 2002. *The Archaeology of Knowledge*. Nova Iorque e Londres: Routledge.

Foucault, Michel. 2012 [1975]. *Discipline & Punish: The Birth of the Prison*. Nova Iorque: Vintage Books.

Freud, Sigmund. 1914. "On Narcissism: An Introduction." Em *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIV (1914-1916): On the History of the Psycho-Analytic Movement, Papers on Metapsychology and Other Works*, 67-102. Londres: The Hogarth Press.

Frith, Simon. 1996. "Music and Identity." Em *Questions of Cultural Identity*, editado por Stuart Hall e Paul Du Gay, 108-127. Londres: SAGE.

Frith, Simon. 1998. *Performing Rites: On the Value of Popular Music*. Cambridge: Harvard University Press.

Gavanas, Anna, e Rosa Reitsamer. 2013. "DJ Technologies, Social Networks and Gendered Trajectories in European DJ Cultures." Em *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, 51-78. Nova Iorque: Bloomsbury.

Gelbart, Mathew. 2013. "Layers of representation in nineteenth-century genres: the case of one Brahms *ballade*." Em *Representation in Western Music*, editado por Joshua S. Walden, 13-32. Nova Iorque: Cambridge University Press.

Giunta, Violeta Nigro. 2021. "Listening to the 2001 Argentine Crisis: Soundscapes of Protest, Music, and Sound Art." Em *The Bloomsbury Handbook of Sonic Methodologies*, editado por Michael Bull e Marcel Cobussen, 705-718. Nova Iorque: Bloomsbury.

Glaser, Barney G., e Anselm L. Strauss. 2012 [1967]. *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. New Brunswick e Londres: Aldine Transaction.

Gledhill, Christine. 1997. "Genre and Gender: The Case of Soap Opera." Em *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, editado por Stuart Hall, 337-386. Londres: SAGE.

Glitsos, Laura. 2019. *Somatechnics and Popular Music in Digital Contexts*. Cham: Palgrave Macmillan.

Goffman, Erving. 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.

- Goldmark, Daniel, Lawrence Kramer, e Richard Leppert. 2007. "Introduction: Phonoplay: Recasting Film Music." Em *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*, 1-12. Berkeley: University of California Press.
- Goldschmitt, K.E., e Nick Seaver. 2019. "Shaping the Stream: Techniques and Troubles of Algorithmic Recommendation." Em *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, editado por Nicholas Cook, Monique M. Ingalls e David Trippett, 63-81. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gomes-Ribeiro, Paula, Malhado, André, Joana Freitas, e Júlia Durand. 2018. "Introdução." Em *Log In, Live On: Música e Cibercultura na era da Internet of Things*, 29-35. Vila Nova de Famalicão e Lisboa: Edições Húmus e CESEM.
- Gomes-Ribeiro, Paula, Malhado, André, Freitas, Joana, e Júlia Durand. 2018. *Log In Live On: Música e Cibercultura na Era da Internet das Coisas*. Vila Nova de Famalicão e Lisboa: Edições Húmus e CESEM.
- Gomes-Ribeiro, Paula. 2013. "Exotismo e morte: a dança de Salomé como Paradigma da Representação do Poder Feminino no Início do Séc. XX." Em *A Dança e a Música nas Artes Plásticas do Século XX*, editado por Margarida Acciaiuoli e Paulo Ferreira de Castro, 123-139. Lisboa: Colibri.
- Gomes-Ribeiro, Paula. 2018. "Da transformação de paradigmas de comunicação musical na era da Internet: interatividade, participação e convergência." Em *Log In, Live On: música e cibercultura na era da internet das coisas*, editado por Paula Gomes Ribeiro, Joana Freitas, Júlia Durand e André Malhado, 37-66. Famalicão e Lisboa: Húmus/CESEM.
- Goodwin, Andrew. 1992. *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Gow, Joe. 1992. "Music Video as Communication: Popular Formulas and Emerging Genres." *Journal of Popular Music* 26, nº2: 41-70.
- Gray Jr., Leslie C. 1998. "Acting Up, Talking Tech: New Rock Musicians and Their of Technology." *Ethnomusicology* 42, nº 1: 81-98.

Gray, Chris Hables, Heidi J. Figueroa-Sarriera, e Steven Mentor. 1995. "Cyborgology: Constructing the Knowledge of Cybernetic Organisms." Em *The Cyborg Handbook*, editado por Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera e Steven Mentor: 1-16. Nova Iorque: Routledge.

Greene, Liz, e Danijela Kulezic-Wilson. 2016. "Introduction." Em *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*, 1-14. Londres: Palgrave Macmillan.

Greven, David. 2017. *Queering the Terminator: Sexuality and Cyborg Cinema*. Nova Iorque: Bloomsbury.

Grey, Thomas 2013. "'On wings of song': representing music as agency in nineteenth-century culture." Em *Representation in Western Music*, editado por Joshua S. Walden, 103-126. Cambridge: Cambridge University Press.

Grimshaw, Mark. 2010. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: Information Science Reference.

Grossberg, Lawrence. 1988. "You [Still] Have to Fight for Your Right to Party': Music Television as Billboards of Post-Modern Difference." *Popular Music 7: Music Video and Film*, nº 3: 315-332.

Hall, Mirko M., e Naida Zukic. 2013. "The DJ as Electronic Derritorializer." Em *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, editado por Bernardo Alexander Attias, Anna Gavanis e Hillegonda C. Rietveld, 103-122. Nova Iorque: Bloomsbury.

Hall, Stuart. 1997a. "The Work of Representation" Em *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, editado por Stuart Hall, 13-74. Londres: SAGE Publications.

Hall, Stuart. 1997b. "The Spectacle of the 'Other'" Em *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, editado por Stuart Hall, 223-290. Londres: SAGE Publications.

Haraway, Donna. 1985. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." *Socialist Review* 80: 65-108.

Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women*. Nova Iorque: Routledge.

- Haraway, Donna. 2008. *When Species Meet*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press.
- Haraway, Donna. 2013. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham e Londres: Duke University Press.
- Haraway, Donna. 2018. *Modest\_Witness @Second\_Millennium FemaleMan Meets\_OncoMouse\_Feminism and Technoscience*. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Hardy, Anne, Bennet, Andy, e Brady Robards. 2018. "Introducing Contemporary Neo-Tribes." Em *Neo Tribes: Consumption, Leisure and Tourism*, 1-14. Cham: Palgrave Macmillan.
- Hargreaves, David J. 2012. "Musical imagination: Perception and production, beauty and creativity." *Psychology of Music* 40(5): 539–557.
- Hart, Iain. 2014. "Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music." *Musicology Australia* 36, 2: 273-290.
- Hassler-Forest, Dan. 2018. "Science Fiction and the Return of Empire: Global Capitalism, Tom Cruise, and the War on Terror from the 2000sto the 2010s." Em *The Cambridge History of Science Fiction*, editado por Gerry Canavan e Eric Carl Link, 596-615. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hawkins, Stan. 2006. "On Male Queering In Mainstream Pop." Em *Queering the Popular Pitch*, editado por Sheila Whiteley e Jennifer Rycenga, 279-294. Nova Iorque: Routledge.
- Hayward, Philip (ed). 2004. *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. Indiana: Indiana University Press.
- Heffernan, Teresa. 2019. "Introduction." Em *Cyborg Futures: Cross-disciplinary Perspectives on Artificial Intelligence and Robotics*, editado por Teresa Heffernan, 1-16. Cham: Palgrave Macmillan.
- Hennion, Antoine. 2005. "Pragmatics of Taste." Em *The Blackwell Companion to the Sociology of Culture*, editado por Mark D. Jacobs e Nancy Weiss Hanrahan, 131-144. Malden: Blackwell Publishing.
- Hennion, Antoine. 2008. "Listen!" *Music and Arts in Action* 1, nº 1: 36-45.
- Hennion, Antoine. 2016a. "From ANT to Pragmatism: A Journey with Bruno Latour at the CSI." *New Literary History* 47: 289-308.



Hennion, Antoine. 2016b. *The Passion for Music: A Sociology of Mediation*. Londres e Nova Iorque: Routledge.

Herman, Bill D. 2006. "Scratching Out Authorship: Representations of the Electronic Music DJ at the Turn of the 21st Century." *Popular Communication* 4, 1: 21-38.

Hesmondhalgh, David. 2019. "Have Digital Communication Technologies Democratized the Media Industries?" Em *Media and Society*, editado por James Curran e David Hesmondhalgh, 101-120. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.

Hitters, Erik 2017. "Small-Scale Production in a Globally Connected Place." Em *Made in the Low Countries: Studies in Popular Music*, editado por Lutgard Mutsaers e Gert Keunen, 157-166. Nova Iorque e Londres: Routledge.

Hoeckner, Berthold. 2019. *Film, Music, Memory*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press.

Holm-Hudson, Kevin. 2019. "Emerson, Lake and Palmer's 'Toccata' and the Cyborg Essence of Alberto Ginastera." Em *The Routledge Companion to Popular Music Analysis: Expanding Approaches*, editado por Ciro Scotto, Kenneth Smith e John Brackett, 265-274. Nova Iorque e Londres: Routledge.

Holt, Fabian. 2007. *Genre in Popular Music*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Hunter, I. Q. 2001. "Introduction: the strange world of the British science fiction film." Em *British Science Fiction Cinema*, editado por I. Q. Hunter, 1-15. Nova Iorque e Londres: Routledge.

James, Robin. 2009. "'Robo-Diva R&B': Aesthetics, Politics, and Black." *Journal of Popular Music Studies* 20(4): 402-423.

James, Robin. 2019. *The Sonic Episteme: Acoustic Resonance, Neoliberalism, and Biopolitics*. Durham: Duke University Press.

Jarman-Ivens, Freya. 2006. "Queer(ing) Masculinities in Heterosexist Rap Music." Em *Queering the Popular Pitch*, editado por Sheila Whiteley e Jennifer Rycenga, 199-220. Nova Iorque e Londres: Routledge.

- Jenkins, Henry, Ford, Sam, e Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. Nova Iorque e Londres: New York University Press.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Nova Iorque: Routledge.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.
- Jenkins, Henry. 2007. *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. Nova Iorque e Londres: New York University Press.
- Jones, Michael L. 2012. *The Music Industries From Conception to Consumption*. Hampshire: Palgrave Macmilan.
- Jorgensen, Kristine. 2007. "On transdiegetic sounds in computer games." *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook* 5, 1/7, September: 105-117.
- Kalinak, Kathryn. 1992. *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Kaplan, E. Ann. 1987. *Rocking Around the Clock: Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture*. Nova Iorque e Londres. Routledge.
- Kassabian, Anahid. 2000. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Katz, Mark. 2004. *Capturing Sound: How Technology has changed Music*. Berkeley: University of California Press.
- Katz, Mark. 2012. *Groove Music: The Art and Culture of the Hip Hop DJ*. Oxford: Oxford University Press.
- Keil, Charles. 1995. "The Theory of Participatory Discrepancies: A Progress Report" *Ethnomusicology Special Issue: Participatory Discrepancies* 39, 1: 1-19.
- Kinskey, Rebecca. 2014. *We Used to Wait: Music Videos and Creative Literacy*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Korsgaard, Mathias Bonde. 2017. *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*. Londres: Routledge.

- Korsyn, Kevin. 2001. "Beyond Privileged Contexts: Intertextuality, Influence, and Dialogue." Em *Rethinking Music*, editado por Nicholas Cook e Mark Everist, 73-101. Oxford: Oxford University Press.
- Korsyn, Kevin. 2003. *Decentering Music: A Critique of Contemporary Musical Research*. Oxford: Oxford University Press.
- Kramer, Lawrence. 2022. "From Clockwork to Pulsation III: Metabolism" In *Music and the Forms of Life*, 51-77. California: University of California Press.
- Kulezic-Wilson, Danijela. 2015. *The Musicality of Narrative Film*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Lacasse, Serge. 2018. "Toward a Model of Transphonography." Em *The Pop Palimpsest: Intertextuality in Recorded Popular Music*, editado por Lori Burns and Serge Lacasse, 9-60. Michigan: The University of Michigan Press.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Leal, Jonathan, e Carol Vernallis. 2022. "Introduction." Em *Cybermedia: Explorations in Science, Sound, and Vision*, editado por Carol Vernallis, Holly Rogers, Selmin Kara e Jonathan Leal, 1-14. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Leibetseder, Doris. 2012. "Cyborg – Transhuman." Em *Queer Tracks: Subversive Strategies in Rock and Pop Music*, 131-148. Farnham: Ashgate.
- Lerner, Neil. 2009. "Danny Elfman: 'Funny Circus Mirrors'." Em *Sound and Music in Film and Visual Media*, editado por Graeme Harper, 524-532. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Lieb, Kristen J. 2018. *Gender, Branding, and the Modern Music Industry*. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Lloyd, Christian. 2016. "'Seventeenth Heaven': Virtual Listening and Its Discontents." Em *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, editado por Sheila Whiteley e Shara Rambarran, 17-34. Oxford: Oxford University Press.
- Loza, Susana. 2001. "Sampling (Hetero)Sexuality: Diva-Ness and Discipline in Electronic Dance Music." *Popular Music 20: Gender and Sexuality*, nº 3, Oct.: 349-357.

Lysloff, René T. A., e Leslie C. Gay, Jr. 2003. "Introduction: Ethnomusicology in the Twenty-first Century." Em *Music and Technoculture*, 1-22. Middletown: Wesleyan University Press.

Malhado, André. 2018. "Cruzando real e virtual no filme Hackers: sobre práticas de música tecno e cyberpunk." Em *Log In, Live On: Música e Cibercultura na era da Internet of Things*, editado por Paula Gomes Ribeiro, Joana Freitas, Júlia Durand e André Malhado, 303-326. Vila Nova de Famalicão e Lisboa: Edições Húmus e CESEM.

Malhado, André. 2019. Uma perspectiva musicológica sobre a formação da categoria cyberpunk na música para audiovisuais - entre 1982 e 2017. Dissertação de Mestrado, Lisboa – FCSH. Acesso em: <http://hdl.handle.net/10362/91221>.

Malhado, André. 2020. "Um hipotexto da cultura audiovisual cyberpunk: a participação de *Blade Runner* no regime de representacao cyberpunk." Em *Cinema e as outras Artes III – Dialogos e inquietudes artísticas*, editado por Anabela Branco de Oliveira, Ana Catarina Pereira, Alfredo Taunay Liliana Rosa e Nelson Araújo, 345-366. Covilhã: LabCom.

Malhado, André. 2021a. "Constructing an audiovisual language through (social) media convergence: Ghost in the Shell, musical codes, and networked meaning." Em *My kind of sound: Popular music and audiovisual culture*, editado por Enrique Encabo, 172-185. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Malhado, André. 2021b. "A música na construção de práticas representacionais e estereotipadas do pós-humano em audiovisuais." Em *Cinema e as outras Artes IV – Diálogos e inquietudes artísticas*, editado por Anabela Branco de Oliveira, Ana Catarina Pereira, Alfredo Taunay Liliana Rosa e Nelson Araújo, 165-190. Covilhã: LabCom.

Malhado, André. 2022a. "It's music, a human thought structure: music as a technology of cyborgs in Spanish cyberpunk films." *Cuadernos de Investigación Musical* May 15: 105-118.

Malhado, André. 2022b. "Apocalipse social audiovisual: Os ciborgues nas paisagens sonoras do cyberpunk lusófono." *Journal of Lusophone Studies* 7, 1: 214-233.

Malhado, André. 2022c. "We Are All Blade Runners: música cyberpunk, agenciamentos e práticas discursivas de uma comunidade presente no Youtube." Em *Convergências*

- musicais: gosto, identidade e mundo*, editado por Paula Gomes-Ribeiro, André Malhado e Zuelma Chaves, 121-142. Vila Nova de Famalicão e Lisboa: Edições Húmus e CESEM.
- Malhado, André. 2022d. “Virtualidades musicais em período de COVID-19: práticas, discursos e experiências na cibercultura.” Em *Musicologia Em Tempos De Crise: retrospectivas e perspectivas*, organizado por Mayra Pereira e Rodolfo Valverde, 34-47. São Paulo: Centro Cultural Pró-Música.
- Malhado, André. 2022e. “O retrofuturo, onde a música antiga e nova colidem: memória e literacia audiovisual na cultura ciberpunk.” *Revista Brasileira de Estudos em Música e Mídia* 3, nº 1, Em Pauta II: 119–136.
- Malhado, André. 2023a. “Sounds Like Cowboys and Geisha: Representational Stereotypes and Music Styles as Cultural Signifiers in American and Japanese Mainstream Cyberpunk.” Em *Cross-Cultural Influences between Japanese and American Pop Cultures: Powers of Pop*, editado por Kendra N. Sheehan, 131-161. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Malhado, André. 2023b. “A cultura ciberpunk e derivações queer em vídeos musicais brasileiros.” *Significação: Revista De Cultura Audiovisual* 50: 1-19.
- Manghani, Sunil. 2019. “The Pleasures of (Music) Video.” Em *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, editado por Gina Arnold, Daniel Cookney, Kristy Fairclough e Michael Goddard, 21-40. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Manovich, Lev. 2002. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Markham, Annette N. 2018. “Ethnography in the Digital Internet Era: From Fields of Flows, Descriptions to Interventions.” Em *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, editado por Norman K. Denzin e Yvonna S. Lincoln, 1121-1153. Los Angeles: SAGE.
- Martin, Peter J. 2007. *Music and the Sociological Gaze: Art Worlds and Cultural Production*. Manchester: Manchester University Press.
- Martinelli, Dario. 2017. *Give Peace a Chant: Popular Music, Politics and Social Protest*. Cham: Springer.
- May, Andrew. 2020. *The Science of Sci-Fi Music*. Cham: Springer.

- McClary, Susan, e Robert Walser. 2000. "Start Making Sense! Musicology Wrestles with Rock." Em *On Record: Rock, Pop, and the Written Word*, editado por Simon Frith e Andrew Goodwin, 237-249. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- McClary, Susan. 2000. *Conventional Wisdom: The Content of Musical Form*. California: University of California Press.
- McClary, Susan. 2002. *Feminine Endings: Music, Gender & Sexuality*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McLeod, Ken. 2003. "Space oddities: aliens, futurism and meaning in popular music." *Popular Music* 22, 3: 337-355.
- McSweeney, Terence. 2018. *The Contemporary Superhero Film: Projections of Power and Identity*. Columbia: Columbia University Press.
- Melzer, Patricia. 2006. *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought*. Austin: University of Texas.
- Melzer, Patricia. 2020. "Cyborg Feminism." Em *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink, 291-299. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Mera, Miguel, Sadoff, Ronald, e Ben Winters (eds). 2017. *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*. Nova Iorque: Routledge.
- Merás, Lidia. 2018. "European Cyberpunk Cinema." *Arts* 45 (3): 1-17.
- Merton, Robert K. 1968. *Social Theories and Social Structure*. Nova Iorque: MacMillan Publishing, Co., Inc.
- Middleton, Richard. 2006. "'Last Night a DJ Saved My Life': Avians, Cyborgs and Siren Bodies in the Era of Phonographic Technology" *Radical Musicology* 1: 1-34.
- Moehn, Frederick. 2009. "Music, Mixing and Modernity in Rio De Janeiro." *Ethnomusicology Forum* 17, nº 2: 165-202.
- Morrow, Guy. 2020. *Designing the Music Business: Design Culture, Music Video and Virtual Reality*. Cham: Springer.
- Muriel, Daniel, e Crawford, Gary. 2018. "The emergence and consolidation of video games as culture." Em *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, 16-59. Nova Iorque e Londres: Routledge.

- Negus, Keith. 1999. *Music Genres and Corporate Cultures*. Londres: Routledge Taylor & Francis Group.
- Ouzounian, Gascia, e Paul DeMarinis. 2010. "An Interview with Paul DeMarinis." *Computer Music Journal* 34, 4: 10-21.
- Palfy, Cora S. 2016. "Human After All: Understanding Negotiations of Artistic Identity through the Music of Daft Punk." Em *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, editado por Sheila Whiteley e Shara Rambarran, 282-305. Oxford: Oxford University Press.
- Parker-Starbuck, Peter. 2011. *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Parsons, Talcott. 1966. *The Structure of Social Action: A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of European Writers*. Nova Iorque: The Free Press.
- Paulsson, Johanna. 2013. "War on the Dancefloor: Synthscenen's Military Power Games." Em *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, editado por Bernardo Alexander Attias e Anna Gavanis e Hillegonda C. Rietveld, 269-290. Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.
- 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, 299-316. Cham: Palgrave Macmillan.
- Pearson, Wendy Gay. 2020. "Queer Theory." Em *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink, 291-299. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Peterson, Richard A. 2015. "Taste as Distinction." Em *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 153-160. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Pinch, Trevor, e Karin Bijsterveld. 2012. "New Keys to the World of Sound." Em *The Oxford Handbook of Sound Studies*, editado por Trevor Pinch e Karin Bijsterveld, 3-38. Oxford: Oxford University Press.
- Power, Aidan. 2018. *Contemporary European Science Fiction Cinemas*. Cork: Palgrave MacMillan.

Preciado, Paul. 2014. “O que é a contrassexualidade?” Em *Manifesto Contrassexual*, 21-34. São Paulo: N-1 Edições.

Prior, Nick. 2009. “Software Sequencers and Cyborg Singers: Popular Music in the Digital Hypermodern.” *New Formations* 66: 81-111.

Prior, Nick. 2018. *Popular Music, Digital Technology and Society*. Los Angeles: SAGE.

Prögler, J. A. 1995. “Searching for Swing: Participatory Discrepancies in the Jazz Rhythm Section.” *Ethnomusicology Special Issue: Participatory Discrepancies* 39, nº 1: 21-54.

Railton, Diane, e Paul Watson. 2011. *Music Video and The Politics of Representation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Rambarran, Shara. 2021. *Virtual Music: Sound, Music, and Image in the Digital Era*. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.

Reynolds, Simon 2012. *Energy Flash: A Journey through Rave Music and Dance Culture*. Bloomsbury: Faber and Faber.

Reynolds, Simon. 2011. *Retromania: Pop Culture’s Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber Inc.

Richardson, John, Claudia Gorbman, e Carol Vernallis. 2015. *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Oxford: Oxford Handbook.

Rietveld, Hillegonda C. 2004. “Ephemeral Spirit: Sacrificial Cyborg and Soulful Community” In *Rave Culture and Religion*, editado por Graham St John, 45-60. Londres e Nova Iorque: Routledge

Rietveld, Hillegonda C. 2013a. “Introduction.” Em *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, editado por Bernardo Alexander Attias, Anna Gavanis e Hillegonda C. Rietveld, 1-14. Nova Iorque: Bloomsbury.

Rietveld, Hillegonda C. 2013b. “Journey to the Light? Immersion, Spectacle and Mediation.” Em *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, editado por Bernardo Alexander Attias, Anna Gavanis e Hillegonda C. Rietveld, 79-102. Nova Iorque: Bloomsbury.



Rietveld, Hillegonda C. 2018. "Machine Possession: Dancing to Repetitive Beats." Em *Over and Over: Exploring Repetition in Popular Music*, 75-88. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.

Rodà, Antonio, Emery Schubert, Giovanni De Poli, e Sergio Canazza. 2015. "Toward a musical Turing test for automatic music performance." Em *Proceedings of the 11<sup>th</sup> International Symposium on CMMR*, 697-704. Plymouth.

Salisbury, Ben *et al.* 2022. "Composer Ben Salisbury Discusses Scoring Science for Alex Garland." Em *Cybermedia: Explorations in Science, Sound, and Vision*, editado por Carol Vernallis, Holy Rogers, Selmin Kara e Joanathan Leal, 137-142. Nova Iorque: Bloomsbury Academic.

Sanden, Paul. 2012. "Virtual liveness and sounding cyborgs: John Oswald's 'Vane'." *Popular Music* 31, n° 1:45-68.

Schmidt, Alex, Neumann-Braun, Klaus. 2010 "Concerning the Transition of the Reception of the Music Video due to a Change in the Politics of Distribution of the Music Videos and the Music(-TV)-Market." Em *Rewind, Play, Fast Forward: The Past, Present and Future of the Music Video*, editado por Henry Keazor e Thorsten Wubben, 77-88. Bielefeld: Transcript.

Schmidt, Lisa M. 2009. "A Popular Avant-Garde: The Paradoxical Tradition of Electronic and Atonal Sounds in Sci-Fi Music Scoring." Em *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, editado por Mathew J. Bartkowiak, 22-43. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Schwartz, Hillel. 2012. "Inner and Outer Sancta: Earplugs and Hospitals." Em *The Oxford Handbook of Sound Studies*, editado por Trevor Pinch and Karin Bijsterveld, 273-297. Oxford: Oxford University Press.

Shavero, Steven. 2022. *The Rhythm Image: Music Videos and New Audiovisual Forms*. Nova Iorque: Bloomsbury.

Shepherd, John. 1982. "A Theoretical Model for the Sociomusicological Analysis of Popular Musics." *Popular Music – Theory and Method* 2: 145-177.

Sheppard, W. Anthony, 2001. *Revealing Masks: Exotic Influences and Ritualized Performance in Modernist Music Theater*. Berkeley: University of California Press.

- Sheppard, W. Anthony. 2013. "The persistence of Orientalism in the postmodern operas of Adams and Sellars." Em *Representation in Western Music*, editado por Joshua S. Walder, 267-286. Cambridge: Cambridge University Press.
- Short, Sue. 2005. *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. Nova Iorque: Palgrave MacMillan.
- Siciliano, Bruno. 2011. "Foreword." Em *Musical Robots and Interactive Multimodal Systems*, editado por Jorge Solis e Kia Ng, vii. Cham: Springer.
- Silveira, Fabrício. 2019. "Anal Terrorism in Nicki Minaj's 'Anaconda'" In *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, editado por Gina Arnold, Daniel Cookney, Kristy Fairclough e Michael Goddard, 133-139. New York: Bloomsbury.
- Silver, Daniel, Lee, Monica, e C. Clayton Childress. 2016. "Genre Complexes in Popular Music." *PLoS ONE* 11(5): 1-23.
- Small, Christopher. 1998. *Musicking: The meanings of Performing and Listening*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Smith, Jacob. 2008. *Vocal Tracks: Performance and Sound Media*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press.
- Solis, Jorge, e Kia Ng. 2011. "Preface." Em *Musical Robots and Interactive Multimodal Systems*, IX-X. Cham: Springer.
- Sterne, Jonathan. 2003. *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham e Londres: Duke University Press.
- Strand, Joachim Wichman. 2006. The Cinesthetic Montage of Music-Video: Hearing the Image and Seeing the Sound. Master diss. Perth, Curtin University of Technology.
- Straw, Will. 1997. "Sizing Up Record Collections: Gender and Connoisseurship in Rock Music Culture." Em *Sexing the Groove: Popular Music and Gender*, edited by Sheila Whitley, 42-57. Nova Iorque: Routledge.
- Sun, Hyojung. 2019. *Digital Revolution Tamed: The Case of the Recording Industry*. Cham: Palgrave MacMillan.
- Tagg, Philip. 1994. "From refrain to rave: the decline of figure and the rise of ground." *Popular Music* 13, 2: 209-222.

Tamboukou, Maria. 1999. "Writing Genealogies: an exploration of Foucault's strategies for doing research." *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education* 20, 2: 201-217.

Tamburi, Anthony Julian. 2002. "Preliminaries for a Reading: An Introduction." Em *Italian/American Short Films and Music Videos: A Semiotic Reading*, 1-12. West Lafayette: Purdue University Press.

Taruskin, Richard. 2010. *Music in the Nineteenth Century: The Oxford History of Western Music*. Oxford: Oxford University Press.

Théberge, Paul. 1997. *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology*. Connecticut: Wesleyan University Press.

Thomas, Gary C. 2007. "Men at the Keyboard: Liminal Spaces and the Heterotopian Function of Music." Em *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*, editado Daniel Goldmark, Lawrence Kramer e Richard Leppert, 277-292. Berkeley: University of California Press.

Thompson, Tok. 2011. "Beatboxing, Mashups, and Cyborg Identity: Folk Music for the Twenty-First Century." *Western Folklore* 70, nº 2: 171-193.

Thornton, Sarah. 2013. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity.

Thweatt-Bates, Tyles. 2012. *Cyborg Selves: A Theological Anthropology of the Posthuman*. Farnham: Ashgate.

Toynbee, Jason. 2000. *Making Popular Music: Musicians, Creativity and Institutions*. New Ork: Oxford University Press.

Tracy, Sarah J. 2020. *Qualitative Research Methods: Collecting Evidence, Crafting Analysis, Communicating Impact*. Nova Jérĩa: Wiley Blackwell.

Trapero-Llobera, Patricia. 2020. "Tales from the cyborg society: The construction of subject and power in contemporary artificial intelligence(s) narratives." *NECSUS European Journal of Media Studies* 9 (1):125-149.

Triandafyllidou, Anna, e Ruby Gropas. 2023. *What is Europe?*. Londres e Nova Iorque: Routledge.

- Trippett, David. 2019. "Digital Voices: Posthumanism and the Generation of Empathy." Em *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, editado por Nicholas Cook, Monique M. Ingalls e David Trippett, 227-248. Cambridge: Cambridge University Press.
- Velden, Job van der, e Erik Hitters. 2015. "The distinctiveness of Electronic Dance Music. Challenging mainstream routines and structures in the music industries." *International Journal of Music Business Research* 5, October: 59-85.
- Vernallis, Carol, Rogers, Holy, e Lisa Perrott (eds). 2020. *Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics*. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Vernallis, Carol. 2004. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. Columbia e Nova Iorque: Columbia University Press.
- Vernallis, Carol. 2013. *Unruly Media: Youtube, Music Video, and the New Digital Cinema*. Oxford: Oxford University Press.
- Walden, Joshua S. 2013. "Representation and musical portraiture in the twentieth century." Em *Representation in Western West*, editado por Joshua S. Walden, 127-143. Cambridge: Cambridge University Press.
- Weinel, Jonathan. 2018. *Electronic Music and Audio-Visual Media*. Oxford: Oxford Scholarship Online.
- Whitehouse-Hart, Jo. 2014. *Psychosocial Explorations of Film and Television Viewing: Ordinary Audience*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Whiteley, Sheila. 2016. "Introduction." Em *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, editado por Sheila Whiteley e Shara Rambarran, 1-16. Oxford: Oxford University Press
- Whittall, Arnold. 2001. "Autonomy/Heteronomy: The Contexts of Musicology." Em *Rethinking Music*, editado por Nicholas Cook e Mark Everist, 73-101. Oxford: Oxford University Press.
- Whittington, William. 2007. *Sound Design & Science Fiction*. Austin: University of Texas Press.
- Wikström, Patrick. 2010. *The Music Industry*. Cambridge: Polity.

Woloshyn, Alexa. 2008. "Imogen Heap as Musical Cyborg: Renegotiations of Power, Gender and Sound." Em *Proceedings of the 4th Art of Record Production Conference*, 1-4. University of Massachusetts Lowell.

Wright, Julie Lobalzo. 2019. "The Boy Kept Swinging: David Bowie, Music Video, and the Star Image." Em *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, editado por Gina Arnold, Daniel Cookney, Kristy Fairclough e Michael Goddard, 67-78. Nova Iorque: Bloomsbury.

Zaborowski, Rafal. 2016. "Hatsune Miku and Japanese Virtual Idols." Em *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, editado por Sheila Whiteley e Shara Rambarran, 111-128. Oxford: Oxford University Press.

Zbikowski, Lawrence. 2002. *Conceptualizing Music: Cognitive Structure, Theory, and Analysis*. Oxford: Oxford University Press.

Zbikowski, Lawrence. 2015. "Musical Semiotics and Analogical Reference." Em *Music, Analysis, Experience: New Perspectives in Musical Semiotics*, editado por Constantino Maeder e Mark Reybrouck, 167-184. Leuven: Leuven University Press.

Bharti, Anamika. 2022. “‘The Masked Singer’ Season 8: Is Nicki Minaj under the Robogirl mask? Here are the clues.” *Meaww*, 12 outubro, 2022. <https://meaww.com/the-masked-singer-season-8-is-nicki-minaj-under-robogirls-mask-here-are-the-clues-587858>.

Blasted MySpace. s.d. “Página Oficial.” My Space. Acesso a 7 agosto, 2023. <https://myspace.com/blastedmechanism/bio>.

Blasterjaxx. 2019. “Blasterjaxx.” Spinnin 20 Years, YouTube. 2 outubro, 2019. <https://youtu.be/jXvptSWpR8I>.

Brooker, Arthur, e Anabelle Jones. 2019. “Black Mirror producers on that Miley Cyrus episode and a creepy pop star trend.” Por James Hibberd, *Entertainment Weekly*, 5 junho, 2019, <https://ew.com/tv/2019/06/05/black-mirror-miley-cyrus-episode-interview/>.

Cage, David. 2019. “David Cage interview: Researching Detroit: Become Human’s back story of rogue AI.” Por Dean Takahashi, *Venture Beat*, 29 junho, 2019. <https://venturebeat.com/games/david-cage-interview-researching-detroit-become-humans-back-story-of-rogue-ai/>.

Cally, Junior. 2019. “Junior Cally si è tolto la maschera per raccontare la sua sofferenza.” Por Greta Scarselli, *Outpump*, 8 setembro, 2019. <https://www.outpump.com/junior-cally-tolto-maschera-raccontare-sofferenza/>.

Cesteiro, Ricardo. 2016. “Entrevista a Ricardo Cesteiro, produtor de Syndrome.” Por Luís Almeida, *Portugal Gamers*, 27 agosto, 2016. <https://portugalgamers.pt/entrevista-ricardo-cesteiro-produtor-syndrome/>.

Charusha, Darya. 2016. “Interview with Darya Charusha of Hardcore Henry at the SXSW Red Carpet Premiere.” Por Houston Film Fanatics, YouTube. 24 maio, 2016. <https://youtu.be/2DGP8aMp-xM>.

Cohen, Colin. 2019. “Spinnin’ Records Wins Appeal in Lawsuit with Martin Garrix.” *Digital Music News*, 24 dezembro, 2019.

---

<sup>387</sup> As ligações de internet que não são fontes primárias nem secundárias, mas que auxiliam o leitor na compreensão da argumentação, são referenciadas em notas de rodapé ao longo do texto.

<https://www.digitalmusicnews.com/2019/12/24/spinnin-records-win-appeal-martin-garrix/>

Curbi. 2017. “Exclusive Interview: New Dance Music Friday Featuring Curbi.” Por *Spinnin’ Records*, 10 março, 2017. <https://spinninrecords.com/news/2017/03/10/exclusive-interview-new-dance-music-friday-featuring-curbi>.

Daft Punk. 2014. “Technological: Daft Punk – a rare interview on video making.” Por Ben Cardew, *Medium*, 19 outubro, 2014. <https://medium.com/@bencardew/technological-daft-punk-a-rare-interview-on-video-making-e5bce7787b4a>. (página descontinuada)

Daft Punk. 2021. “Daft Punk’s fashion legacy: how the duo’s robot helmets used anonymity, style and technology to achieve global stardom on their own terms.” Por Christian Barker, *South China Morning Post*, 9 março, 2021. <https://www.scmp.com/magazines/style/celebrity/article/3124607/daft-punks-fashion-legacy-how-duos-robot-helmets-used>.

Decroisette, Sophie. 2014. “Interview - Sophie Decroisette, partie 1.” Por Pykar, *Ces Dessins Animés*, 4 março, 2014. <http://cdal.over-blog.com/article-interview-sophie-decroisette-partie-1-122826682.html>.

Deriviere, Oliver. 2013a. “Remember Me: Behind the Unique Interactive Soundtrack of the Future.” Capcom USA, YouTube. 31 janeiro, 2013. <https://youtu.be/hq0MGHLmiN0?si>.

Deriviere, Olivier, e John Kurlander. 2016. “Remember Me: Behind the Unique Interactive Soundtrack of the Future.” Gravado em 2014 na Game Developers Conference, YouTube. 13 maio, 2016. [https://youtu.be/1ead10\\_mQTW](https://youtu.be/1ead10_mQTW).

Deriviere, Olivier. 2013b. “Interview: Composer Olivier Deriviere talks the unique soundtrack of Remember Me.” Por Matt Liebl, *Gamezone*, 19 maio, 2013. <https://www.gamezone.com/originals/interview-composer-olivier-deriviere-talks-the-unique-soundtrack-of-remember-me/>.

DJ Mag. 2014. “Spinnin TV breaks records on Youtube!” *DJMag France*. Consulta a 14 janeiro, 2022. (página descontinuada).

- Doorn, Sander van. 2019. "Sander van Doorn." Spinnin 20 Years, YouTube. 7 agosto, 2019. <https://youtu.be/GcdhLQuMick>.
- Dörper, Ralf. 2014. "Die Krupps Interview." Por Chi Ming Lai, *Electricity Club: Positive Electricity*, 25 junho, 2014. <https://www.electricityclub.co.uk/die-krupps-interview/>.
- Fakhrara, Nima. 2018. "The Music Behind Detroit: Become Human (Interview)." Por Limarc Ambalina, *Keengamer*, 12 junho, 2018. <https://www.keengamer.com/articles/features/the-music-behind-detroit-become-human-interview/>.
- Father. 2016. "Syndrome - Full Game Walkthrough Gameplay & Ending (No Commentary)." Father, YouTube. 25 dezembro, 2016, <https://youtu.be/jOs7YNq-NOc?si>.
- Feldt, Sam. 2019. "Sam Feldt." Spinnin 20 Years, YouTube. 25 setembro, 2019. <https://youtu.be/JF7N72B58JI>.
- Focus. 2003. *focus 2003: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2003/168088dc8f>.
- Focus. 2004. *focus 2004: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, coordenação científica por Susan Newman. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2004/168088dc90>.
- Focus. 2005. *focus 2005: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, coordenação científica por Susan Newman. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2005/168088dc91>.
- Focus. 2007. *focus 2007: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Susan Newman-Baudais. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2007/168088dc93>.
- Focus. 2008. *focus 2008: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Martin Kanzler. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2008/168088dc94>.
- Focus. 2009. *focus 2009: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Martin Kanzler. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2009/168088dc95>.



Focus. 2010. *focus 2010: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Martin Kanzler. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2010/168088dca4>.

Focus. 2015. *focus 2015: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Martin Kanzler. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2015/168088dca9>.

Focus. 2016. *focus 2016: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Martin Kanzler. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2016/168088dcaa>.

Focus. 2018. *focus 2018: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*, editado por Martin Kanzler. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus-2018-world-film-market-trends/1680946e69>.

Focus. 2020. *focus 2020: World Film Market Trends Tendances du marché mondial du film*. Paris: Marché du Film. <https://rm.coe.int/focus2020/1680a32252>.

Fracchioni, Francesco. 2018. “Gabry Ponte ft. Junior Cally – Quando arrivo io.” *Mercury Film*, 22 maio, 2018. <http://www.mercuryfilm.com/2018/05/gabry-ponte-ft-junior-cally-quando-arrivo-io/>.

Free Yourself. s.d. “The Chemical Brothers – Free Yourself.” The Mill. Acesso a 7 agosto, 2023. <http://archive.themill.com/portfolio/4637/free-yourself>.

Gold, Murray, Davies, Russell T. et al. 2021. “Doctor Who Confidential Series 3: Music and Monsters (2006).” Transmitedo a 25 dezembro, 2006, na BBC Three, YouTube. 22 fevereiro, 2021. <https://youtu.be/sG3Fg6JT7Rc>.

Graaf, Roger de. 2017. “‘It’s an amazing new world for dance music’: Spinnin’ Records Roger de Graaf on life with Warner.” Por Andre Paine, *Music Week*, 18 outubro, 2017. <https://www.musicweek.com/labels/read/it-s-an-amazing-new-world-for-dance-music-spinnin-records-roger-de-graaf-on-life-with-warner/070176>.

Graaf, Roger de. 2019. “How Spinnin Records is Meeting The ‘Challenge Of Holding On To The Attention Of Millennials’.” Por Murray Stassen, *Music Business Worldwide*, 18 dezembro, 2019. <https://www.musicbusinessworldwide.com/how-spinnin-records-is-meeting-the-challenge-of-holding-on-to-the-attention-of-millennials/>.

Graaf, Roger de. 2020. “Spinnin’ Records chief Roger de Graaf on 20 years of the dance giant.” Por James Hanley, *Music Week*, 12 fevereiro, 2020. <https://www.musicweek.com/labels/read/spinnin-records-chief-roger-de-graaf-on-20-years-of-the-dance-giant/078852>.

Grand, Fedde Le. 2019. “Fedde Le Grand.” Spinnin 20 Years, YouTube. 21 agosto, 2019. <https://youtu.be/gSQTblXTAe4>.

Hambleton. 2010. “Lines.” Mike Hambleton – Directing & Design. abril, 2010. <https://www.mikehambleton.com/filter/Creative-Design-Direction/Philips-Parallel-Lines>.

Hardway, Jay. 2019. “Jay Hardway.” Spinnin 20 Years, YouTube. 11 setembro, 2019. <https://youtu.be/6AOLcTK46J0>.

Heringa, Jorn. 2021. “Spinnin’ A&R: How To ACTUALLY Get Heard & Signed (16 Insider Tips).” *Sol State*, YouTube. 8 setembro, 2021. <https://youtu.be/Z9Alop7n5EA>.

Ibáñez, Gabe. 2014. “Exclusive Interview with Director Gabe Ibáñez for ‘Autómata’ – Nuke The Fridge.” Por Luis Lecca, *Nuke The Fridge*, 7 outubro, 2014, <https://nukethefridge.com/exclusive-interview-director-gabe-ibanez-automata/>. (página descontinuada).

IFPI. 2019. “Music Listening 2019.” *International Federation of the Phonographic Industry*. Consulta a 7 agosto, 2023. <https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/07/Music-Listening-2019-1.pdf>.

Imdb Countries. 2023. “Countries.” Imdb. Consulta a 30 janeiro, 2024. <https://help.imdb.com/article/contribution/titles/countries/GTSW4DN8H8LKCXER?ref=helpsrall#>.

J. 2017. “Perturbator imagines a cyberpunk world forged in black metal.” Por Lidia Zuin, *Medium*, 6 abril, 2017. <https://medium.com/ponto-%C3%B4mega/perturbator-imagines-a-cyberpunk-world-forged-in-black-metal-8ed141e9493e>.

Jenkinson, Tom. 2014. “The Coming Robot Army Just Wants To Rock.” Por Kelly McEvers, *NPR Podcast All Things Considered*, 6 abril, 2014. <https://www.npr.org/2014/04/06/298371748/the-coming-robot-army-just-wants-to-rock>.

Kay, Jay. 2017. “The Heart of an Automaton: How Jamiroquai Got Their Groove Back.” Por Jake Indiana, *High Nobility*, 31 março, 2017. <https://www.highsnobility.com/p/jamiroquai-highsnobility-interview/>.

Klose, Jan. 2015. “Fighting the Future: Jan Klose on The Surge.” Por Martin Eiser, *GameReactor*, 17 dezembro, 2015. <https://www.gamereactor.eu/fighting-the-future-jan-klose-on-the-surge/>.

Kooten, Eelko van, e Roger de Graaf. 2012. “Elektro Exclusive: Interview with the founders of Spinnin’ Records.” Por Cynthiaponte, *Elektro*. 20 agosto, 2012. <https://elektrodaily.com/elektro-exclusive-interview-with-the-founders-of-spinnin-records/>.

Kooten, Eelko van. 2014. “Interview Eelko van Kooten (Spinnin’ Records): Success stories (verslag Eurosonic Noorderslag-interview).” (traduzido para inglês pela através da ferramenta do Microsoft Edge). *Werner Bros*, 20 janeiro, 2014. <https://www.wernerbros.biz/2014/01/20/success-stories-eelko-van-kooten-verslag-eurosonic-noorderslag-interview/>.

Kooten, Eelko van. 2017. “Behind the Music: Eelko van Kooten – CEO of Spinnin’ Records.” *We Rave You*, 11 maio, 2017. <https://weraveyou.com/2017/05/behind-music-eelko-van-kooten/>.

Kozlov, Vladimir. 2019. “‘Better Than People’ to Become First Russian Series Under ‘Netflix Originals’ Banner.” *The Hollywood Reporter*, 11 janeiro, 2019, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/netflix-picks-up-first-original-russian-tv-series-1175523/>.

Kuehl, Claudia. 2016. “State of Mind by Daedalic | E3 2016 Developer Interview | Unreal Engine.” *Unreal Engine*, YouTube. 11 julho, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=eAweiSa7Qng>.

Kurzel, Jed. 2017. “Exclusive: Jed Kurzel on the Music of Alien: Covenant.” Por Jonathan Barkan, *Dread Central*, 5 maio, 2017. <https://www.dreadcentral.com/news/226920/exclusive-jed-kurzel-music-alien-covenant/>.

Lam, Jamie. 2018. “PlayStation 4 exclusive Detroit: Become Human is better as a movie than a video game.” *Youngpost*. 31 maio, 2018.

<https://www.scmp.com/yp/discover/entertainment/tech-gaming/article/3072557/playstation-4-exclusive-detroit-become-human>.

Lucas & Steve. 2019. “Lucas & Steve.” Spinnin 20 Years, YouTube. 9 outubro, 2019. <https://youtu.be/5U7-zpYxmRs>.

Mafi, Jordan. 2021. “Beatport Launches Mainstage, a New Genre Inspired by the Festival Experience.” *Beatport*, 25 junho, 2021. <https://www.beatportal.com/news/beatport-launches-mainstage-a-new-genre-inspired-by-the-festival-experience/>.

Mitsi Studio. s.d. “Curbi shinai.” Mitsi Studio. Acesso a 19 janeiro, 2024. <https://mitsi.studio/project/curbi-shinai/>.

Morgado, Diogo. 2019. “Curto Circuito - Entrevista com o elenco de ‘Solum’.” Diogo Morgado Fans, YouTube. 30 abril, 2019. <https://youtu.be/R2hQuu2-9tQ>.

Muse. 2012a. “Muse on The 2nd Law: ‘We’re not the full robot. We’re kind of cyborgy’.” Por Neil McCormick, *Telegraph*, 4 outubro, 2021. <https://www.telegraph.co.uk/culture/music/rockandpopfeatures/9585030/Muse-on-The-2nd-Law-Were-not-the-full-robot.-Were-kind-of-cyborgy.html>.

Muse. 2012b. “Muse: ‘We took inspiration from Skrillex’.” Por Jenny Stevens, *NME*, 25 julho, 2021. <https://www.nme.com/news/music/muse-190-1262660>.

Mutant Blast. 2019. “O realizador Fernando Alle e os actores.” Facebook, 19 junho, 2019. <https://www.facebook.com/mutantblast/posts/pfbid031sdpqD7i7Qkgb9XCquc9h1wkLY1xNtdvk8JEe5YHGGs6dWesaGgP7mzJn7VjeZoxl>.

Mutant Blast. s.d. “O Cast.” Mutant Blast. Acesso a 7 agosto, 2023. <https://www.mutantblast.com/crew>.

Myers, Scott. 2011. “‘Porcelain Unicorn Wins Phillips Parallel Lines Short Film Competition’.” *Go Into That Story*. 31 julho, 2011. <https://gointothestory.blcklst.com/porcelain-unicorn-wins-phillips-parallel-lines-short-film-competition-c13dd9976a3a>.

Naishuller, Ilya. 2016. “‘Hardcore Henry’ Director Ilya Naishuller On How Making A First-Person Action Movie Is A Pain The Butt [SXSW Interview].” Por Jacob Hall, *Slash Film*, 16 março, 2016. <https://www.slashfilm.com/543223/hardcore-henry-ilya-naishuller-interview/>.

- Ojete Calor Biografía. s.d. “Nota de prensa: Cuidado con el Cyborg.” Ojete Calor. Consulta a 1 maio, 2023. <https://www.ojetecalor.com/biografia-y-fotos>.
- Otero, Julia. 2017. “Joaquín García: ‘Para el videoclip, pensamos en algún personaje público que tuviera gracia’.” *Ondacero*, 1 maio, 2017. [https://www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/entrevistas/joaquin-garcia-para-el-videoclip-pensamos-algun-personaje-publico-que-tuviera-gracia\\_20170501590751220cf2461b6df37517.html](https://www.ondacero.es/programas/julia-en-la-onda/audios-podcast/entrevistas/joaquin-garcia-para-el-videoclip-pensamos-algun-personaje-publico-que-tuviera-gracia_20170501590751220cf2461b6df37517.html).
- Ozcan, Ummet. 2016. “DJMag Special Interview: Ummet Ozcan.” Por *DJMag Japan*. 1 agosto, 2016. <https://djmag.jp/en/news/20160801113000>.
- Rehorst, Jeroen te. 2019. “School of House interview w/ Jeroen te Rehorst.” Facebook. 9 fevereiro, 2019. <https://www.facebook.com/watch/?v=389099771881551>.
- Resende, Júlio. 2018a. “O pensamento de Júlio Resende, o filósofo que desde os quatro anos não larga o piano. ‘As pessoas que digam coisas, mas tentem pensá-las’.” Por Lia Pereira e André Atayde, *Blitz*, 14 outubro, 2018. <https://blitz.pt/principal/update/2018-10-14-O-pensamento-de-Julio-Resende-o-filosofo-que-desde-os-quatro-anos-nao-larga-o-piano.-As-pessoas-que-digam-coisas-mas-tentem-pensa-las>.
- Resende, Júlio. 2018b. “Júlio Resende: ‘Explorador, sou eu’.” Por Mariana Pereira, *Diário de Notícias*, 5 outubro, 2018. <https://www.dn.pt/cultura/julio-resende-explorador-sou-eu-9952200.html>.
- Resende, Júlio. 2018c. “‘Outra coisa para além de um fado’: Júlio Resende lança ‘Fado Cyborg’.” Por T.D., *TV Sapo*, 27 julho 2018. <https://tv.sapo.pt/showbiz/artigos/outra-coisa-para-alem-de-um-fado-julio-resende-lanca-fado-cyborg>.
- Resende, Júlio. 2019. “Entrevistamos a Júlio Resende.” Por NSF, *No Sólo Fado*, 7 agosto, 2019. <https://nosolofado.com/entrevistamos-a-julio-resende/>.
- Riva, Zacarias M. de la. 2014. “Behind the Scenes of Zacarias M. de la Riva’s ‘Below Zero’ Score.” Por Daniel Schaweiger, *AssignmentX*, 24 novembro, 2014. <https://www.assignmentx.com/2014/automata-composer-zacarias-m-de-la-riva-finds-the-musical-ghost-in-the-machines-interview/>.
- Serra, Eric. 2014. “Lucy: bande originale du film composée par eric serra – interview du complice de Luc Besson.” Por *United States of Paris*, 21 junho, 2014.

<https://www.unitedstatesofparis.com/musique-lucy-bande-originale-du-film-composee-par-eric-serra-interview-du-complice-du-realisateur-luc-besson/>.

Spinnin Records News. 2016a. “Full Download! Quintino Drops Full ‘Go Harder Ep’.” 20 janeiro, 2016. <https://spinninrecords.com/news/2016/01/29/free-download-quintino-drops-full-go-harder-ep>.

Spinnin Records News. 2016b. “Free Download! Here’s Mike Williams With his long awaited Tiësto collab.” 9 agosto, 2016. <https://spinninrecords.com/news/2016/08/09/free-download-here-s-mike-williams-with-his-long-awaited-tisto-collab>.

Spinnin Records News. 2016c. “Free Download! Bassjackers Play The Game Of ‘Destiny’.” 21 setembro, 2016. <https://spinninrecords.com/news/2016/09/21/free-download-bassjackers-play-the-game-of-destiny>.

Spinnin Records News. 2016d. “Spinnin’ Records & Ubisoft Announce Collaboration With Oliver Heldens.” 8 novembro, 2016. <https://spinninrecords.com/news/2016/11/08/spinnin-records-ubisoft-announce-collaboration-with-oliver-heldens>.

Spinnin Records News. 2017a. “Curbi Drops Ubercool Video For ‘Shinai’.” 14 março, 2017. <https://spinninrecords.com/news/2017/03/14/curbi-drops-ubercool-video-for-shinai>.

Spinnin Records News. 2021. “The Masked Producer.” 17 novembro, 2021. <https://spinninrecords.com/contest/the-masked-producer/>.

Spinnin’ Records Facebook. 2015. “We got this legendary turntable wizard.” Facebook. 6 maio, 2015. <https://www.facebook.com/SpinninRecords/videos/10152874146170679/>.

Spinnin’ Records Wiki. 2024. “Spinnin’ Records”. Wikipedia, última atualização a 21 janeiro, 2024. [https://en.wikipedia.org/wiki/Spinnin%27\\_Records](https://en.wikipedia.org/wiki/Spinnin%27_Records).

Spinnin’ Records. 2020. “ID - Feel It [Final Master] | The ID Leak #001.” Spinnin’ Records, YouTube. 29 fevereiro, 2020. [https://youtu.be/9M\\_sPo8zMHE?si](https://youtu.be/9M_sPo8zMHE?si).

SR Global Partnerships. 2017. “Sony Extra Bass Campaign.” 1 abril, 2018. <https://spinninrecords.com/globalpartnerships/Sony-extrabass-2017/>.

T.H.E. 2015. “Spinnin’ Records wins prestigious YouTube award.” 24 julho, 2015. <https://themusicesentials.com/news/spinnin-records-wins-prestigious-youtube-award/>.

Tavares, Kibew. 2017. “Kibwe Tavares unveils short film Robot & Scarecrow produced by Michael Fassbender’s DMC Film.” Por Jenny Brewer, *It’s Nice That*, 23 maio, 2017. <https://www.itsnicethat.com/news/robot-and-scarecrow-kibwe-tavares-dmc-film-vero-230517>.

The Cyborgs. 2015. “The Cyborgs, l’intervista.” Por Roberto Vivaldelli, *Jam TV*, 23 junho, 2015. <https://jamtv.it/thought/the-cyborgs-lintervista>.

The Him. 2019. “The Him.” Spinnin 20 Years, Youtube. 23 outubro, 2019. <https://youtu.be/edj58MjmNL8>.

Timmy Trumpet. 2019. “Timmy Trumpet.” Spinnin 20 Years, YouTube. 30 outubro, 2019. <https://youtu.be/5oOfu9gNZtA>.

Wildbunch. 2011. “Eva Press Kit”. [https://encodeur.movidone.com/getimage/-WGtFi\\_zRpuP7FRbRmxShRMHKHr4QRcq2iq4EoesRuIkJLxMi1a4VI0IONEZmAuW\\_aHQT3S4Zh3\\_yneExUHPBg3oeSTd6Xfk\\_B05osSLwAN\\_QhRhGDajqnG-f9gqWJgEdnQwaHyQ4dbmK7XKPzTep\\_Y2iH5ABAZFRVDYsv6oSkBIg8Ym0A\\_fLezw-sA3EC1tQLQup2O4i\\_kG5D\\_ifQgDvp99](https://encodeur.movidone.com/getimage/-WGtFi_zRpuP7FRbRmxShRMHKHr4QRcq2iq4EoesRuIkJLxMi1a4VI0IONEZmAuW_aHQT3S4Zh3_yneExUHPBg3oeSTd6Xfk_B05osSLwAN_QhRhGDajqnG-f9gqWJgEdnQwaHyQ4dbmK7XKPzTep_Y2iH5ABAZFRVDYsv6oSkBIg8Ym0A_fLezw-sA3EC1tQLQup2O4i_kG5D_ifQgDvp99).

Williams, Mike. 2019. “Mike Williams.” Spinnin 20 Years, YouTube. 18 setembro, 2019. <https://youtu.be/EbFwsKV4ZUA>.

Wilson, Daniel H. 2009. “The Nostalgist.” *TOR*, 28 julho, 2009. <https://www.tor.com/2009/07/28/nostalgist/>.

Yakhin, Arman. 2017. “How The Special Effects Were Done in ‘Attraction’.” Por Konstantin Meerov, *Metropolitan Media*, 28 janeiro, 2017. [https://www.kinometro.ru/technology/show/name/Prityazhenie\\_VFX\\_5654](https://www.kinometro.ru/technology/show/name/Prityazhenie_VFX_5654).

Z-Machines. s.d. “Z-Machines.” Yuri Suzuki. Consulta a 19 janeiro, 2014. <https://yurisuzuki.com/archive/consultancy/z-machines/>.

## ANEXO 1: PARTICIPANTES DAS ENTREVISTAS E DO INQUÉRITO

### **Profissionais: músicos, realizadores, ilustradores e responsáveis mercadológicos<sup>388</sup>**

Camilo Paredes (nome verdadeiro), realizador de vídeos musicais para a Spinnin' Records (23 de fevereiro de 2023, *email*).

James E. Gray (nome verdadeiro), músico e compositor britânico (28 maio 2023, *email*).

Joan Paüls (nome verdadeiro), realizador de vídeos musicais para a Spinnin' Records (7 de março de 2023, *email*).

Marc Sokpolie (nome verdadeiro), ilustrador de capas para álbuns e singles dos DJs Chocolate Puma contratados na Spinnin' Records (28 de fevereiro de 2023, *email*).

Meindert Kennis (nome verdadeiro), responsável mercadológico pelas estratégias de *branding* na Spinnin' Records (25 de maio de 2022, videochamada via Whereby).

### **Consumidores: questionário a participantes selecionados por conveniência**

“Afonso” (nome fictício), homem, 35 anos, com conhecimentos musicais, 2021.

“Ana” (nome fictício), mulher, 32 anos, com conhecimentos musicais, 2021.

“Fernando” (nome fictício), homem, 40 anos, músico e compositor de música para audiovisuais, 2021.

“Gustavo” (nome fictício), homem, 51 anos, sem conhecimentos musicais, 2021.

“Henrique” (nome fictício), homem, 37 anos, sem conhecimentos musicais, 2021.

“Miguel” (nome fictício), homem, 27 anos, músico de uma filarmónica, 2021.

“Paulo” (nome fictício), homem, 49 anos, com conhecimentos musicais, 2021.

---

<sup>388</sup> Fui autorizado por todos os entrevistados a utilizar o seu nome verdadeiro.



## ANEXO 2: AMOSTRA E OUTROS AUDIOVISUAIS REFERIDOS

### Amostra principal

#### **Grupo A: vídeos musicais de Portugal, Espanha, França, Reino Unido, Alemanha, Itália e Rússia (total de 54.426 comentários analisados)**

2005 [2015]. “Technologic”, Daft Punk, 4 junho, 2015.

<https://youtu.be/D8K90hX4PrE> [10000 comentários recolhidos].<sup>389</sup>

2009. “Start to Move”, Blasted Mechanism, 15 abril, 2009.

<https://youtu.be/LknjflQsyd8> [167 comentários recolhidos].

2010. “Visoko”, Roma Kenga, 16 dezembro, 2010.

<https://youtu.be/ScBORwUpr20> [68 comentários recolhidos].

2011. “No Love Anymore”, Da Hool, 24 agosto, 2011.

[https://youtu.be/ZPY8gc\\_PQWA](https://youtu.be/ZPY8gc_PQWA) [172 comentários recolhidos].

2011. “Skyride”, Gabry Ponte feat. Zhana, 15 julho, 2011.

<https://youtu.be/SGFftKIpCIU> [400 comentários recolhidos].

2012. “The 2<sup>nd</sup> Law: Unsustainable”, Muse, 10 agosto, 2021.

[https://youtu.be/EF\\_xdvn52As](https://youtu.be/EF_xdvn52As) [10000 comentários recolhidos].

2012. “Turn Me On”, David Guetta ft. Nicki Minaj, 31 janeiro, 2012.

<https://youtu.be/YVw7eJ0vGfM> [10000 comentários recolhidos].

2012. “Turn The Volume Up”, DJ M.E.G. ft N.E.R.A.K. feat. DEMIRRA, 18 dezembro, 2012.

[https://youtu.be/j1O\\_f91MkKw](https://youtu.be/j1O_f91MkKw) [31 comentários recolhidos].

2012 [2020]. “Ya Robot”, Katya Chekhova, 4 abril, 2020.

<https://youtu.be/Zjreea1QAIQ> [70 comentários recolhidos].<sup>390</sup>

2013. “Cuidado Con El Cyborg (Corre Sarah Connor)”, Ojete Calor, 18 junho, 2013.

<https://youtu.be/QMgSELBA7kw> [835 comentários recolhidos].

2013. “Sad Robot Goes Funny”, Squarepusher x Z-MACHINES, 4 setembro, 2013.

<https://youtu.be/VkUq4sO4LQM> [840 comentários recolhidos].

2014. “Cyborg”, Baz Brown, 9 outubro, 2014.

<https://youtu.be/DN6-j0DV3TM> [10 comentários recolhidos].

2014. “Cyborg”, Claver Gold, 27 outubro, 2014.

<https://youtu.be/MgPbaxS0WDE> [93 comentários recolhidos].

---

<sup>389</sup> O vídeo foi publicado no canal de YouTube da banda em 2015, mas foi produzido em 2005.

<sup>390</sup> O vídeo foi publicado no canal de YouTube da banda em 2020, mas foi produzido em 2012.

2014. “Robo Sapien”, Die Krupps, 22 outubro, 2014.  
<https://youtu.be/4x5YDCj-wiE> [728 comentários recolhidos].
2015. “Egotronic (Lyric Video)”, Blasted Mechanism, 23 outubro, 2015.  
<https://youtu.be/o93Ris9na9g> [5 comentários recolhidos].
2015. “I’m Just A Cyborg And I Don’t Believe In God”, The Cyborgs, 20 outubro, 2015.  
<https://youtu.be/MchgeWdkgHs> [25 comentários recolhidos].
2015. “Skin & Bones”, Swanky Tunes feat. Christian Burns, 7 setembro, 2015.  
<https://youtu.be/OmSnBan0IxI> [144 comentários recolhidos].
2016. “Le Laboratoire”, Joachim Garraud, 14 dezembro, 2016.  
[https://youtu.be/Yy7iV5ZL\\_AY](https://youtu.be/Yy7iV5ZL_AY) [94 comentários recolhidos].
2016. “Sentient”, Perturbator, 29 março, 2016.  
<https://youtu.be/oTN6cGmH2yM> [1772 comentários recolhidos].
2017. “Automaton”, Jamiroquai, 27 janeiro, 2017.  
<https://youtu.be/rmlmOk4ubcU> [9389 comentários recolhidos].
2017. “Funky Robot”, The Bronson, 24 abril, 2017.  
<https://youtu.be/UDU7jTfnqU0> [29 comentários recolhidos].
2018. “Fado Cyborg”, Júlio Resende, 27 julho, 2018.  
<https://youtu.be/3gmMA6XVteQ> [35 comentários recolhidos].
2018. “Free Yourself”, The Chemical Brothers, 14 novembro, 2018.  
[https://youtu.be/7wzR\\_BVFsUU](https://youtu.be/7wzR_BVFsUU) [4067 comentários recolhidos].
2018. “I’m a Cyborg”, Magvay, 4 janeiro, 2018.  
[https://youtu.be/\\_Oo0pfnM86o](https://youtu.be/_Oo0pfnM86o) [3 comentários recolhidos].
2018. “Quando Arrivo Io”, Gabry Ponte ft. Junior Cally, 13 fevereiro, 2018.  
[https://youtu.be/ck2\\_IA9Yxz8](https://youtu.be/ck2_IA9Yxz8) [1912 comentários recolhidos].
2019. “Computerliebe”, Blümchen, 12 abril, 2019.  
<https://youtu.be/ZkcjCMhFfNs> [1454 comentários recolhidos].
2019. “Cyborg Freestyle”, JC Stormz, 13 dezembro, 2019.  
<https://youtu.be/UkbNCB5K0kY> [30 comentários recolhidos].
2019. “Cyborg”, Arthur 069 & Tom der Don, 2019.  
Hiperligação descontinuada [sem comentários].
2019. “Cyborg”, Løyd feat. Annie Sama, 20 setembro, 2019.  
[https://youtu.be/A\\_2SDa8ABdM](https://youtu.be/A_2SDa8ABdM) [30 comentários recolhidos].
2019. “Cyborgs”, James E. Gray, 3 maio, 2019.  
<https://youtu.be/XUjIPzMpWso> [19 comentários recolhidos.]

## **Grupo B: vídeos musicais dos Países Baixos (produzidos pela discográfica Spinnin' Records)**

2010. “Drumbeats”, E-Craig. 24 junho, 2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=lrnZGjEjwUU>.

2010. “Voices Inside My Head”, Santito. 30 setembro, 2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=dmQ0ldSwHY4>.

2012. “Chasin”, Sander van Doorn. 6 abril, 2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=0jfovV5K0fk>.

2014. “Raise Your Hands”, Ummet Ozcan. 31 março, 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=gc0SJozzt9U>.

2015. “Winner”, Quintino. 19 janeiro, 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=1Q3tzbY4H6w>.

2015. “Discharge”, Curbi. 2 março, 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=MoaDnuD3ETY>.

2016. “Destiny”, Bassjackers feat. Mat B. 19 setembro, 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=6cOgFWCaeEI>.

2016. “Don’t Stop (Official LyricVideo)”, Ummet Ozcan. 14 novembro, 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=xJa04ssiiDI>.

2016. “Good Life”, Oliver Heldens ft. Ida Corr. 11 novembro, 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=tgGB0oSgw8E>.

2016. “Megatron”, Ummet Ozcan. 27 julho, 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=QeWED8i5NeU>.

2016. “Triple Six”, Curbi. 6 junho, 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=CVVdstTkPiM>.

2017. “Shinai”, Curbi. 14 março, 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=nm4X14GqeTI>.

2017. “Switch”, Don Diablo. 18 janeiro, 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=qq9ZO9VN1AI>.

2018. “Are You Randy?”, Bassjackers & Bali Bandits. 20 fevereiro, 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=DD7TbXMc4qM>.

2018. “Billionaire”, Kryder. 8 novembro 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=SBKMVUnEYVc>.

2018. “Lambo”, KURA. 8 junho, 2018.  
<https://www.youtube.com/watch?v=N5YEqxhLHQ8>.
2018. “Reality”, Chocolate Puma. 23 outubro, 2018.  
<https://www.youtube.com/watch?v=wjipJEho3EU>.
2018. “Where Have You Gone (Anywhere)”, Lucas & Steve. 28 setembro, 2018.  
<https://www.youtube.com/watch?v=LKfbUJK48k4>.
2019. “Ctrl Alt Del”, Dannic & Bougenvilla. 23 julho, 2019.  
<https://www.youtube.com/watch?v=x0vICiU1H1g>.
2019. “Gaijin”, Ronko. 4 julho, 2019.  
<https://www.youtube.com/watch?v=QOc067Nzb-8>.
2019. “Limitless”, Bassjackers x Jaxx & Vega. 2 setembro, 2019.  
<https://www.youtube.com/watch?v=86jOB7SOPTc>.
2019. “Primal”, Bassjackers & Dr Phunk. 30 setembro, 2019.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-dQ1CWuByiU>.
2019. “Monster”, LUM!X e Gabry Ponte. 9 maio, 2019.  
<https://www.youtube.com/watch?v=VWNFj9rm6tc>.

### **Grupo C: filmes, curtas-metragens, séries e videogames (por ordem cronológica)**

- 2003-2007. *Code Lyoko*. Série de televisão francesa. Criada por Thomas Romain e Tania Palumbo. Para os canais de televisão France 3 e Canal J, também na plataforma de *streaming* Netflix.
2004. *Immortel (ad vitam)*. Filme francês. Realizado por Enji Bilal. Para o circuito de cinema comercial, também em DVD.
- 2006-2008. *Doctor Who*. Série de televisão britânica. Criada por Sydney Newman, C. E. Webber e Donald Wilson. Para o canal de televisão BBC One.
2009. *CID: The Dummy*. Videogame italiano. Desenvolvido pelo estúdio Twelve Games. Para as plataformas PlayStation 2, Wii, Microsoft Windows e PlayStation Portable.
2009. *Pandorum*. Filme alemão. Realizado por Christian Alvart. Para o circuito de cinema comercial, também em DVD, Blu-ray Disc e na plataforma de *streaming* Hulu.
2010. *The Gift*. Curta-metragem britânica. Realizada por Carl Erik Rinsch. Para festivais de cinema, também acessível na internet em <https://youtu.be/5eIMafROjyo>.
2011. *Eva*. Filme espanhol. Realizado por Kike Maíllo. Para festivais de cinema e circuito comercial, também em DVD e Blu-ray Disc.
2012. *R'ha*. Curta-metragem alemã. Realizada por Kaleb Lechowski. Projeto acadêmico feito no contexto de estudos em animação, disponibilizado pelo autor no espaço <https://vimeo.com/57148705>.

2013. *Remember Me*. Videojogo francês. Desenvolvido pelo estúdio Dontnod Entertainment, equipa liderada por Jean-Maxime Moris. Para as plataformas PlayStation 3, Windows e Xbox 360.
- 2013-2019. *Black Mirror*. Série de Netflix britânica. Criada por Charlie Brooker. Para o canal de televisão Channel 4 e Netflix.
2014. *Automata*. Filme espanhol. Realizado por Gabe Ibáñez. Para festivais de cinema e circuito comercial, também em DVD, Blu-ray Disc e na plataforma de *streaming* Hulu.
2014. *Ex Machina*. Filme britânico. Realizado por Alex Garland. Para o circuito de cinema comercial, também em DVD, Blu-ray Disc e na plataforma de *streaming* Netflix.
2014. *Lucy*. Filme francês. Realizado por Luc Besson. Para o circuito de cinema comercial, também em DVD, Blu-Ray e em várias plataformas de *streaming* (Apple, HBO, Hulu).
2014. *Super Cyborg*. Videojogo russo. Desenvolvido pelo estúdio Artur Games. Para as plataformas Nintendo Switch, PlayStation 4, Microsoft Windows, Xbox Series X e Xbox One.
2015. *Andron*. Filme italiano. Realizado por Francesco Cinquemani. Para os festivais de cinema, alguma circulação comercial, também em DVD.
2015. *Hardcore Henry*. Filme russo. Realizado por Ilya Naishuller. Para os festivais de cinema e circuito comercial, também em DVD e Blu-ray Disc.
2016. *AMO*. Curta-metragem espanhola. Realizada por Alex Gargot. Projeto académico feito no contexto da Escola Superior de Cinema i Audiovisuais, disponibilizado pelo autor no espaço <https://vimeo.com/331767254>.
2016. *Syndrome*. Videojogo português. Desenvolvido pelo estúdio Bigmoon Entertainment, produzido por Bruno Cesteiro e Ricardo Cesteiro. Para as plataformas Nintendo Switch, PlayStation 4, Microsoft Windows, Linux, MacOS e Xbox One.
2016. *The Cursor*. Curta-metragem italiana. Realizada por Marco Castiglione. Projeto independente com lançamento no canal de YouTube do autor <https://youtu.be/4A8icmQ2u9U>.
2017. *Alien Covenant*. Filme britânico. Realizado por Ridley Scott. Para o circuito de cinema comercial, também em DVD, Blu-ray Disc e na plataforma de *streaming* DisneyPlus.
2017. *Attraction*. Filme russo. Realizado por Fyodor Bondarchuk. Para o circuito de cinema comercial e festivais, também em DVD e Blu-ray Disc.
2017. *Synesthesia*. Curta-metragem francesa. Realizada por Jimmy Fovet, Antoine Pion, Nicolas Hayat, Celine Marsais, Roland Sassine. Para o projeto final de uma graduação em cinema na Universidade Privada de ARTFX, também acessível na internet em <https://youtu.be/ynxhiat7HTY>.
2017. *The Surge*. Videojogo alemão. Desenvolvido pelo estúdio Deck13 Interactive, o *designer* principal foi Adam Hetenyi. Para as plataformas Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One e Amazon Luna.

2018. *Better Than Us*. Série de Netflix russa. Criada por Andrey Junkovsky. Para a plataforma de *streaming* Netflix, também na Start e no canal de televisão C1R.
2018. *Detroit: Become Human*. Videojogo francês. Desenvolvido pelo estúdio Quantic Dream, equipa liderada por David Cage. Para as plataformas PlayStation 4 e Windows.
2018. *Mutant Blast*. Filme português. Realizado por Fernando Alle. Para festivais de cinema, também no canal de televisão RTP1 e em Blu-ray Disc.
2018. *Robot & Scarecrow*. Curta-metragem britânica. Realizado por Kibwe Tavares. Para festivais de cinema, disponibilizado pelo autor na plataforma de media Vero e acessível na internet em <https://youtu.be/PcvHNbDPaK0>.
2018. *State of Mind*. Videojogo alemão. Desenvolvido pelo estúdio Daedalic Entertainment, equipa liderada por Martin Ganteföhr. Para as plataformas Microsoft Windows, Linux, PlayStation 4, Nintendo Switch e Xbox One.
2018. *The Nostalgist*. Curta-metragem italiana. Realizada por Giacomo Cimini. Para festivais de cinema, também acessível na internet em <https://youtu.be/ZzCQtoQ8ypk>.
2019. *Solum*. Filme português. Realizado Diogo Morgado. Para as salas de cinema em Portugal, também em DVD e na plataforma de *streaming* HBO.

**Vídeografia com ciborgues da editora Spinnin' Records (por ordem cronológica, autor-obra, total de 150 casos)**

2008. Pillboxx - Time To Dance.
2009. Ralvero feat. Dadz 'N Effect - Loose Control.
2010. Ray & Anita - In Da Name Of Love.
2010. E-Craig vs. Ratty - Call It A Sunrise.
2010. Beatfreakz – Somebody's Watching Me.
2010. Dirty South ft. Rudy - Phazing.
2011. Elena - Disco Romancing.
2010. R3hab & Addy van der Zwan - Get Get Down.
2010. Ron van den Beuken - Endless.
2010. E-Craig - Drumbeats.
2010. Santito - Voices Inside My Head.
2010. Roger Sanchez & Far East Movement ft. Kanobby - 2Gether.
2012. Sander van Doorn - Chasin.

2012. Billy The Kit - Booster.

2012. Kirsty - Hands High (Afrojack Radio Edit).

2013. Firebeatz - Wonderful.

2013. Bingo Players - Out Of My Mind.

2013. Matisse & Sadko - Stars.

2013. Mike Mago - The Show.

2013. Don Diablo - Origins.

2013. Martin Garrix & Jay Hardway - Wizard.

2013. R3hab & NERVO & Ummet Ozcan - Revolution.

2013. Manufactured Superstars - Zombies In Love.

2013. Cedric Gervais & Howard Jones - Things Can Only Get Better.

2014. R3hab - Samurai (Go Hard).

2014. Merk & Kremont ft. Bongom - Now or Never.

2014. Swanky Tunes - Full House.

2014. Showtek & Justin Prime ft. Matthew Koma - Cannonball (Earthquake).

2014. Don Diablo - Black Mask.

2014. Ummet Ozcan - Raise Your Hands.

2014. Tujamo & Plastik Funk feat. SneakBo - Dr. Who!.

2014. Dimitri Vegas, Martin Garrix, Like Mike - Tremor.

2014. Don Diablo - Knight Time.

2014. Arno Cost & Norman Doray - Darkest Days ft. Dev (Apocalypse 2014).

2014. Ummet Ozcan - SMASH!.

2014. Camelphat - The Act.

2014. DVBBS & Joey Dale - Deja Vu (ft. Delora).

2014. KSHMR & DallasK - BURN.

2014. Don Diablo - Back To Life.

2014. Martin Garrix & MOTi - Virus (How About Now).

2014. Pep & Rash - Fatality (Quintino Edit).

2014. Ummet Ozcan - SuperWave.

2014. Sander Kleinenberg - Can You Feel It ft. Gwen McCrae.

2015. Quintino - Winner.

2015. Mightyfools & Mike Hawkins - Shots Fired.

2015. Ummet Ozcan - Kensei.

2015. Univz - METI.

2015. Tiesto & KSHMR feat. Vassy – Secrets.

2015. Alvaro & Jetfire - Guest List.

2015. Don Diablo - My Window.

2015. Curbi - Rubber.

2015. Eelke Kleijn - In My Head.

2015. KURA - NAMEK.

2015. Joe Stone & Daser - Freak (And You Know It).

2015. KURA & Tony Junior - King Kong.

2015. Jay Hardway - Electric Elephants.

2015. ATICA - Turn Up ft. Aqeelion.

2015. Blasterjaxx - Heartbreak.

2015. Don Diablo - I'll House You ft. Jungle Brothers (VIP Mix).

2015. A-Trak & Zoofunktion - Place On Earth (Official Lyric Video).

2015. Don Diablo - I'll House You ft. Jungle Brothers (VIP Mix).

2015. Mike Hawkins & 7 Skies - World On Fire.

2015. Curbi – Discharge.

2016. Don Diablo – Tonight.

2016. KSHMR and Felix Snow - Touch ft. Madi.

2016. Florian Picasso - Kirigami.

2016. Corderoy - Close My Eyes (Don Diablo Edit).

2016. Jay Hardway - Stardust.

2016. Justin Wilkes & Preset - Hurt You So.

2016. Don Diablo - Silence ft. Dave Thomas Jr.

2016. Leroy Styles ft. Neil Ormandy – Can't Let Go.

2016. Curbi - Triple Six.

2016. Yves V Vs Dimitri Vangelis & Wyman - Daylight (With You).



2016. Cheat Codes & Dante Klein - Let Me Hold You (Turn Me On).

2016. Sander van Doorn & Chocolate Puma - Raise Your Hands Up.

2016. Ummet Ozcan - Megatron.

2016. Tiësto & Mike Williams - I Want You.

2016. Cheat Codes x Kris Kross Amsterdam - Sex (Do It Again Version).

2016. Sleepy Tom - Seeing Double ft. Tonye.

2016. Armand Van Helden - Wings.

2016. Sander van Doorn x Fred Pellichero - The Snake 2016.

2016. Bassjackers feat. Mat B. - Destiny.

2016. Jay Hardway - Somnia.

2016. Yves V, Sem Thomasson ft. Ruby Prophet - On Top Of The World.

2016. QUINTINO & CROSSNADERS - EMF.

2016. Oliver Heldens ft. Ida Corr – Good Life.

2016. Ummet Ozcan - Don't Stop (Official Lyric Video).

2016. KURA - TORA.

2017. Don Diablo - Switch.

2017. Zonderling - Tunnel Vision (Don Diablo Edit).

2017. Moon Rush - Khonsu.

2017. Curbi – Shinai.

2017. Congorock - Babylon (Azax and Avalon Remix).

2017. Fedde Le Grand and Dannic vs. Coco Star - Coco's Miracle.

2017. Zonderling ft Mingue - Remedy.

2017. TJR & Chris Bushnell - Higher State.

2017. Sam Feldt x Alex Schulz - Be My Lover.

2017. Madison Mars - Magneto.

2018. Swanky Tunes & Going Deeper - Time.

2018. Dannic vs. Silvio Ecomo - In No Dip.

2018. Purple Haze ft. BONUS check - Light Me Up (Semi Acoustic Mix).

2018. Dyro & GTA - Talkin' Bout.

2018. AlieNation & T-Wayne - Hot Box.

2018. CID - I Miss You.

2018. Bassjackers & Bali Bandits - Are You Randy?.

2018. The MVI - Save Me.

2018. Damien N-Drix - PRIMAH.

2018. Nitti Gritti - Crack.

2018. Alok & Mario Bautista - Toda La Noche.

2018. KURA – Lambo.

2018. MOGUAI & RAUMAKUSTIK - Sometimes.

2018. Jyye - Look At You (Official Lyric Video).

2018. Teri Miko & Madoc - Feels Real (feat. Elle Vee).

2018. Lucas & Steve - Where Have You Gone (Anywhere).

2018. Chocolate Puma - Reality.

2018. Kryder - Billionaire (feat. Sam Martin).

2018. Don Cartel - Lupa.

2018. Matt Nash - Frequency.

2019. Valy Mo - 2045.

2019. Chocolate Puma x Pep & Rash - Together Forever.

2019. Malifoo - Trigger Me (Official Lyric Video).

2019. Alok & Timmy Trumpet - Metaphor.

2019. Madison Mars - Mirai.

2019. Mr. Belt & Wezol, Jack Wins - One Thing.

2019. The Him - Tell Your Friends (feat. Loote) [Official Lyric Video].

2019. Chocolate Puma - The Same Way.

2019. Blasterjaxx - Children Of Today.

2019. LUM!X, Gabry Ponte - Monster.

2019. Jay Hardway - Lost.

2019. Ronko - Gaijin.

2019. EDX - Ubuntu.

2019. Dannic & Bougenvilla - Ctrl Alt Del.

2019. KSHMR - My Best Life (feat. Mike Waters) [Official Lyric Video].

2019. LUM!X, Gabry Ponte - Monster (Robin Schulz Remix).

2019. Bassjackers x Jaxx & Vega - Limitless.

2019. Hook N Sling - Superstars (feat. The Loose Cannons) [Official Lyric Video].

2019. New World Sound - Outta My Head (feat. J2 & Sara Phillips).

2019. Bassjackers & Dr Phunk - Primal.

2019. Jack Wins x Oomloud - XTC.

2019. Keanu Silva & Mo Falk - You Got The Love (Official Lyric Video).

2019. Ed Sheeran - South Of The Border (feat. Camila Cabello & Cardi B) [Sam Feldt Remix].

2019. Bhaskar & Alok - Killed By The City (Official Lyric Video).

2019. Nause, Middle Milk - Play Nice.

2019. Nils van Zandt - Life Of The Party.

2019. The Him – In My Arms (feat. Norma Jean Martine) [Official Lyric Video].

2019. Cato Anaya, Dave Ruthwell, Mr. Sid - Salomé (feat. Dragonfly) [Official Music Video].

2019. Joe Stone - Nothing Else (When I Think Of You) [Qubiko Remix] (Official Lyric Video).

2019. Tujamo & NØ SIGNE - Shake It.

2019. KURA & 22Bullets - My Love.

2019. Sunnery James & Ryan Marciano, Magnificence - Monster.

**Amostra secundária: vídeos com excertos de um filme e um videojogo, pertencentes ao Grupo C da amostra, e que serviram para analisar a sua receção no YouTube**

ScereBro PSNU. 2018a. “Detroit: Become Human - ALL PIANO MUSIC PLAYED BY MARKUS (Melancholic/Hopeful/Intimate/Enigmatic).” ScereBro PSNU, YouTube. 26 maio, 2018. <https://youtu.be/fT67A0oS0Z0> [1398 comentários].

ScereBro PSNU. 2018b. “Kara, Markus & Connor Becomes Deviants (Everyone Turns Deviants) - DETROIT BECOME HUMAN.” ScereBro PSNU, YouTube. 9 junho, 2018. <https://youtu.be/hgbfOv6wR50> [624 comentários].

Corrah K. 2018. “Detroit: Become Human - Markus Sings ‘Hold On Just A Little While Longer’.” Corrah K., YouTube. 29 maio, 2018. <https://youtu.be/sf0XLoloDaA> [3294 comentários].

Jon Mercano. 2017. “Alien: Covenant David tells Walter the truth/David kisses Walter” Jon Mercano, YouTube. 12 setembro, 2017. <https://youtu.be/G8DueZFJVyo> [696 comentários].

MALAY SCREEN. 2017. “Alien Covenant: David Teach Walter to use Flute 60FPS.” Malay Screen, YouTube. 11 dezembro, 2017. <https://youtu.be/skppRyDy2Ng> [184 comentários].

## **Outros audiovisuais mencionados ao longo da dissertação**

1946. *Gilda*. Filme norte-americano. Realizado por Charles Vidor.
1977. *Star Wars*. Filme norte-americano. Realizado por George Lucas.
1979. *Alien*. Filme norte-americano e britânico. Realizado por Ridley Scott.
1980. *Pacman*. Videojogo japonês. Desenvolvido no estúdio Namco, equipa liderada pelo *designer* Toru Iwatani.
- 1982-1985. *Inspector Gadget*. Série de animação franco-americano-canadense. Criada por Bruno Bianchi Andy Heyward e Jean Chalopin.
1983. *Thriller*. Vídeo musical norte-americano. Música de Michael Jackson, realização de John Landis.
1984. *Blade Runner*. Filme norte-americano e britânico. Realizado por Ridley Scott.
1984. *Ghostbusters*. Filme norte-americano. Realizado por Ivan Reitman.
1984. *King's Quest*. Videojogo norte-americano. Desenvolvido no estúdio Sierra On-Line, equipa liderada pela *designer* Roberta Williams.
1984. *Terminator*. Filme norte-americano. Realizado por James Cameron.
1985. *Tetris*. Videojogo russo. Desenvolvido pelo engenheiro de *software* Alexey Pajitnov.
1985. *Back to the Future*. Filme norte-americano. Realizado por Robert Zemeckis.
1985. *Super Mário Bros*. Videojogo japonês. Desenvolvido no estúdio Nintendo, direção dos *designers* Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka.
1987. *RoboCop*. Filme norte-americano. Realizado por Paul Verhoeven.
1987. *Street Fighter*. Videojogo japonês. Desenvolvido no estúdio Capcom, direção de Takashi Nishiyama.
1988. *Child's Play*. Filme norte-americano. Realizado por Tom Holland.
1989. *Tetsuo: The Iron Man*. Filme japonês. Realizado por Shin'ya Tsukamoto.
1991. *Sonic The Hedgehog*. Videojogo japonês. Desenvolvido no estúdio Sega, direção do programador Yuji Naka.
1991. *Terminator 2: Judgement Day*. Filme norte-americano. Realizado por James Cameron.
1992. *Mortal Kombat*. Videojogo norte-americano. Desenvolvido no estúdio Midway Games, direção do programador Ed Boon e do *designer* John Tobias.
1996. *Pokemon Red, Blue and Green*. Videojogo japonês. Desenvolvido no estúdio GameFreak, direção de Satoshi Tajiri.
1999. *Hey Boy Hey Girl*. Vídeo musical britânico. Música de The Chemical Brothers, realização de Dom and Nic.

1999. *The Matrix*. Filme norte-americano. Realizado por The Wachowskis.
2001. *Super Smash Bros. Melee*. Videojogo japonês. Desenvolvido no estúdio Hal Laboratory, direção de Masahiro Sakurai.
2005. *Believe*. Vídeo musical britânico. Música de The Chemical Brothers, realização de Dom and Nic.
2006. *Runaway*. Vídeo musical britânico. Música de Jamiroquai, realização de James Hackett e Jay Kay.
2009. *Avatar*. Filme 3D norte-americano. Realizado por James Cameron.
2009. *City in the Sky*. Curta-metragem italiana. Realizada por Giacomo Cimini.
2011. *Deus Ex Human Revolution*. Videojogo canadense. Desenvolvido no estúdio Eidos-Montréal, direção de Jean-François Dugas.
2011. *Minecraft*. Videojogo sueco. Desenvolvido pelo estúdio Mojang Studios, direção de Markus “Notch” Persson.
2011. *Speed Rider 2*. Videojogo tailandês. Desenvolvido pelo estúdio IGS.
2012. *Hunger Games*. Filme norte-americano. Realizado por Gary Ross.
2012. *The Avengers*. Filme norte-americano. Realizado por Joss Whedon.
2014. *Destiny*. Videojogo norte-americano. Desenvolvido no estúdio Bungie, direção de Jason Jones.
2015. *Hey Mama*. Vídeo musical norte-americano. Música de David Guetta, realização de Hannah Lux Davis.
2016. *Deus Ex Mankind Divided*. Videojogo canadense. Desenvolvido no estúdio Eidos-Montréal, direção de Jean-François Dugas.
2016. *Watch Dogs 2*. Videojogo canadense. Desenvolvido no estúdio Ubisoft Montreal, direção de Jonathan Morin.
- 2016-2022. *Westworld*. Série para *streaming* (HBO). Criada por Jonathan Nolan e Lisa Joy.
2017. *Light My Body Up*. Vídeo musical norte-americano. Música de David Guetta, realização de Benny Boom.

## ANEXO 3: SINOPSE E FICHA TÉCNICA DOS AUDIOVISUAIS ANALISADOS

### Grupo A: vídeos musicais (ordem cronológica)

2005. “Technologic”

Editora: Universal Music Group e a sua sub-editora Virgin EMI Records (Reino Unido)

Música e realização do vídeo: Daft Punk (França)

Animatrónica: Tony Gardner (Estados Unidos da América)

Tipologia: Narrativo e concerto

O tema da tecnologia encontra-se presente na componente lírica, com verbos associados às práticas digitais, e na encenação. No vídeo, observa-se um robô numa sala de estar, primeiro sozinho e depois na companhia de dois personagens protagonizados pelos membros do grupo Daft Punk. O robô senta-se no chão e assiste a um programa de televisão. No ecrã, o programa transmite um concerto, nele encontra-se um cantor – um robô igual a si – e os personagens dos Daft Punk tocam guitarra. Existem duas mensagens promovidas por esta obra: o determinismo tecnológico, nomeadamente os efeitos da tecnologia e da música; a manipulação dos media, porque o robô é hipnotizado pelo que vê e chega a abraçar a televisão. Ele é um androide, porque tem uma aparência antropomórfica, com olhos e boca de aspeto humano em cor de pele e textura carnal. Os restantes materiais do seu corpo são arames, parafusos, circuitos e placas de metal cinzenta e branca.

2009. “Start to Move”

Editora: Metropolitana Lda. (Portugal)

Música: Blasted Mechanism (Portugal)

Realização: Valdjiu (Portugal, um dos músicos da banda)

Tipologia: Concerto

O título é sobre o movimento, o que é representado pela música porque o género drum and bass é característico pelo seu andamento rápido. Porém, também existem outras formas de significar o movimento, como as referências à cosmologia com alusões a planetas e ao *big bang*, ou à religião, nomeadamente a menção da Bíblia e o “caminhar para o fim do mundo”. O figurino tem inspiração *afrofuturista*, há um discurso tribal nas máscaras e saias que conjugam-se com outros aspetos futuristas, como a armação nas costas em luz que são tecnologias vestíveis. O espaço é escuro e a paleta de cor concentra-se no azul.

## 2010. “Visoko”

Editora: OOO Universal Music (Rússia)

Música: Roma Kenga (Rússia)

Realizador: Sergey Solodky (Rússia)

Tipologia: Narrativa e concerto

O título pode ser traduzido por “alto”. Sugere o inatingível, que podem ser as expectativas do personagem principal, protagonizado pelo músico, e que nunca consegue encontrar a dançarina que deseja. Procura-a através de uma audição de dança onde as participantes são andróides que, depois de fazerem um número coreográfico e reprovarem, são destruídas pelo protagonista sentado numa cadeira futurista. Cada uma das cinco andróides tem um efeito sonoro distinto: são associadas a faíscas de eletricidade, a um canhão, ao esmagamento, à perfuração de balas e aos estilhaços de vidro. Cada destruição incomoda um pequeno robô que observa, ao lado do personagem, e que acaba por revoltar-se e transforma-se em dois robôs de maior estatura. No número de dança final, o protagonista apresenta uma coreografia de movimentos desarticulados, por vezes robóticos, devido a uma substância pegajosa que prende os seus pés ao chão. O personagem acaba esmagado por uma amalgama esférica de metais que sugerem ser os restos das andróides que eliminou.

## 2011. “No Love Anymore”

Editora: Armada Music (Países Baixos)

Música: Da Hool (Alemanha)

Realização: Ciro Ayala (Buenos Aires)

Empresa audiovisual: Provoke Films (Estados Unidos da América)

Tipologia: Narrativo

O título começa por estar ligado às situações de agressividade protagonizadas por um casal heterossexual que discute nas ruas, e depois associa-se mais amplamente à extinção da humanidade, quando observamos um objeto extraterrestre que choca com o planeta. Na narrativa, uma rapariga usa o CD *No Love Anymore* de Da Hool para ativar um andróide dentro de um laboratório. O andróide toca o CD no seu peito, portanto é metaforicamente apresentado como um reproduzidor musical, e ela tem auriculares logo é representada como uma ouvinte. O vídeo começa com a citação: “The machine has no feelings, it feels no fear and no hope...” (Max Frisch) e depois explora o tema: um andróide de corpo metálico, capacete espelhado de astronauta com a transmissão de um coração de tons vermelhos, procura pela mulher que ama. Ele chora a sua ausência, ativa outros robôs que depois festejam na esperança de que ainda exista amor. No final, percebe que se tratou de um sonho quando acorda de uma realidade virtual.

## 2011. “Skyride”

Editora: Dance & Love (Itália)

Música: Gabry Ponte (Itália); com a participação de Zhana (Estados Unidos da América)

Realização: Francesco Fracchioni (Itália)

Empresa audiovisual: Mercury Film (Itália)

Tipologia: Narrativo

O título é o nome do foguete espacial que, na narrativa, leva habitantes para fora do planeta. Um grupo de andróides, entre eles o personagem principal protagonizado por Gabry Ponte, observa do lado de fora de uma vedação o foguete que descola para o espaço. Agora na cidade, vê outros andróides a serem perseguidos, cartazes contra a sua espécie (lê-se “they are killing humanity”) e durante uma manifestação contra a sua espécie cruza-se com outra andróide. Juntos fogem de um *drone*, primeiro a pé e depois de carro, até que o protagonista fica gravemente ferido. A andróide sai do planeta noutro foguetão e leva consigo os dados que lhe permite reconstituir um novo corpo para o protagonista. Os corpos dos andróides têm aparência humana e debaixo da pele um esqueleto metálico. A atuação vocal de Zhana faz parte da história, ela vai aparecendo em vários ecrãs e parece que canta diretamente para o protagonista (como um avatar): “Let me take you on a skyride” é a passagem mais comum.

## 2012. “The 2<sup>nd</sup> Law: Unsustainable”

Editora: Warner Bros Records (Estados Unidos da América)

Música: Muse (Reino Unido)

Realização: Tom Kirk (Reino Unido)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título refere a segunda lei da termodinâmica baseada na entropia que mede o grau de liberdade molecular de um sistema. Como está associado à aleatoriedade, dispersão de matéria e energia, é usado no vídeo como crítica social à exploração tecnológica de recursos que conduzirá à destruição do planeta e da humanidade: na letra, “A species set on endless growth is Unsustainable”. A figura robótica, de tipo andróide, assume uma metáfora da destruição, mais do que uma tecnofobia é um aviso do que pode acontecer. Este personagem procura transmitir a mensagem de que os modelos tecnocientíficos de aproveitamento da natureza são insustentáveis: exploração infinita de recursos finitos. Existem cenas de reportagem sobre a insustentabilidade do planeta, pessoas a fugir numa floresta e o corpo do andróide é: o monitor de televisão representa a sua cabeça e está por cima de um objeto, tipo rádio, com quadro botões giratórios; em cada um dos lados do torso existem duas engrenagens que giram; a cara é desenhada através de grelhas tridimensionais; quando reproduz o concerto do grupo Muse este tem um efeito de modelagem tridimensional – a representação matemática de uma superfície através de um *software*, o que indica que é um computador.



## 2012. “Turn Me On”

Editora: Universal Music Group e a sua sub-editora Virgin EMI Records (Reino Unido)

Música: David Guetta (França); com a participação de Nicki Minaj (Estados Unidos da América)

Realizador: Sanji Senaka (Estados Unidos da América)

Tipologia: Narrativo

O título tem três significados possíveis: ligar a música ou um instrumento musical; ligar um robô para que fique ativado ou vivo; “excita-me” (no sentido sexual). Dentro de um laboratório, uma androide é construída por um cientista, e sai para as ruas onde provoca inveja nas manequins que encontra. A cenografia tem influências *steampunk* porque as tecnologias são futuristas, mas os robôs estão associados a dispositivos analógicos como engrenagens, roldanas e relógios. O figurino é inspirado numa época vitoriana, no caso da protagonista é composto por um casaco, vestido com corpete e cartola (pretos), peruca (rosa-claro, salmão e marrom), batom (rosa-claro) e contorno nos olhos (azul-claro). As ruas são escuras, existem casas de pedra, o que combina o passado “histórico” com as figuras futuristas. A caracterização da personagem, protagonizada por Nicki Minaj, e o modo como é produzida pelo cientista, protagonizado por David Guetta, são fundamentais: existem sons de *tic-tac* do relógio seguido de faíscas na sua ativação; o interior do seu corpo tem uma estrutura de cobre com roldanas, porcas e arames; a sua coluna vertebral parece uma raiz constituída por uma zona pilosa de onde se originam raízes secundárias, cada uma tem na ponta pequenos objetos brancos em forma de gota que devem ser mediadores de energia elétrica tal como nas plantas; durante a construção o corpo move-se em sincronia com os tempos do compasso; no exterior do corpo existem três camadas, uma é de pele sintética de cor creme, outra branca que parece tinta plástica e, por último, outra de castanho mais escuro de textura de borracha com muito brilho.

## 2012. “Turn The Volume Up”

Editora: Elementary Muzik (Russia)

Música: DJ M.E.G. ft N.E.R.A.K.; com a participação de DEMIRRA (Rússia)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título tem a aceção de uso dos botões controladores da intensidade (volume sonoro) e ainda intensificar e aumentar a potência elétrica dos dispositivos que aparecem no ecrã, responsáveis por interferir nos corpos dos personagens ciborgues. Num laboratório de experiências observamos uma sala de máquinas onde o metal é um material quase omnipresente no vídeo, tem um ambiente escuro e contrastes produzido pelas luzes intermitentes. Existe uma segunda sala com altifalantes na parede e que aparece em quatro situações distintas: quando mostra uma capsula metálica presa entre as tecnologias sonoras que sustêm um humano reconfigurado no seu interior; quando se vê um dançarino com uma placa de metal na zona direita da cabeça (outro humano reconfigurado) com uma coreografia que acompanha o desenvolvimento musical; um

personagem, protagonizado pelo músico N.E.R.A.K., que canta; outro personagem, protagonizado pelo músico M.E.G., com pinturas na face a simular placas metálicas, que declama. A par da alternância entre as quatro circunstâncias, existe um outro segmento que corresponde à secção C da música. Com distorção, ruídos e a voz com equalização rádio o vídeo produz uma sensação de abrandamento, há também um *fade out* em alguns materiais musicais, sublinhado por imagens em movimento invertido. O arco narrativo evidente no vídeo é o da figura dentro da cápsula que vai recebendo energia da música, através dos altifalantes na sala, e da eletricidade produzida pelos operadores de máquinas. Em determinado momento, retira os cabos que estão inseridos na sua garganta numa cena grotesca onde parece que os arranca. Quando retira a sua máscara de oxigénio vislumbra-se o símbolo de radioatividade no seu olho.

## 2012. “Ya Robot”

Editora: Uplifto Records (Rússia)

Música: Katya Chekhova (Rússia)

Realização: Valery Sych (Rússia)

Estúdio audiovisual: Mukha (Rússia)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título pode ser traduzido como “Eu sou robô”, e designa a protagonista, interpretada pela cantora Katya Chekhova, que, durante o vídeo, é apresentada como uma androide controlada por um informático. Ela funciona como uma ferramenta, o seu aspeto é definido pelo informático no seu computador: no *software* existem opções de modificação da roupa, cara, paleta de cores e outras indicações como a possibilidade de controlar o seu movimento, nomeadamente cantar e dançar. Depois de atuar num clube noturno, ela escapa ao seu controlo e o ecrã do computador indica que perdeu o sinal. Outro fator que contribui para o arco narrativo da androide são os seus comportamentos, quando está na divisão do informático é lenta e pouco emotiva, mas quando está no clube noturno move-se fluida e freneticamente. A transição entre um momento e o outro é feita por um segmento de holofotes com luz intermitente que sugerem o processo de programação, hipnose, quase de lavagem cerebral, por via das tecnologias de informação e comunicação.

## 2013. “Cuidado Con El Cyborg (Corre Sarah Connor)”

Editora: Ojete Calor Records (empresa dos músicos, Espanha)

Música: Ojete Calor (Espanha)

Realização: Fernando Ronchese (Argentina)

Empresa audiovisual: La Fiera Group Producciones S.L. (Espanha)

Tipologia: Narrativo e concerto

Uma paródia de elementos centrais ao enredo dos filmes *Terminator* e *Terminator 2*, principalmente a perseguição que os ciborgues fazem à personagem Sarah Connor. Filmado como se o espectador observasse pelos olhos de um ciborgue que nunca aparece no ecrã, alterna sequências em que a protagonista foge nas ruas da cidade e outras em que os músicos cantam. A introdução da personagem principal é feita com uma melodia de teremim, ao aderir à convenção sonora fílmica do extraterrestre subverte as expectativas, porque ela é humana, o que constrói ironia e humor.

### 2013. “Sad Robot Goes Funny”

Editora: Warp Records (Reino Unido)

Música: Squarepusher (Reino Unido)

Robótica musical: Yuri Suzuki Design Studio (construtores da “banda” Z-MACHINES, Japão)

Realização: Daito Manabe (Japão)

Empresa: Rhizomatiks (coletivo criativo que explora novas possibilidades de expressão artística e tecnológica)

Tipologia: Concerto

O título tem um duplo sentido: por um lado, “goes funny” é uma expressão de língua inglesa que significa “deixar de trabalhar de modo correto” e é usado para identificar a forma como os robôs, na segunda parte da obra, começam a tocar padrões melódicos e rítmicos muito rápidos, como se simbolizasse um erro na sua programação. Por outro lado, as palavras “triste” e “engraçado” são formas de caracterizar as pessoas, logo humanizam os robôs. O vídeo apresenta os três robôs da banda Z-MACHINES. MACH é o guitarrista de aspeto mais antropomórfico, cabeça com um visor digital, tubos coloridos a descer do crânio como se fossem rastas, braços e mãos com palhetas a funcionarem como dedos. ASHURA é o baterista azul e de olhos vermelhos, 22 braços e baquetas no lugar das mãos. COSMO é um teclista mais animalesco, uma grande cabeça oval semelhante ao modelo do filme *Alien*, múltiplos braços tentaculares que não usa para tocar, projeta luzes na direção do teclado e tem um corpo feito de placas ovais com saliências.

### 2014. “Cyborg”

Editora: edição de autor

Música: Baz Brown (Reino Unido)

Narrativa e concerto

O título é uma metáfora para criticar as tentativas de manipulação social. Através dos olhos, o cantor diz ser capaz de ver quem foi subjugado e quem mente. Na letra, descreve: “What are you telling them lies for / Fake minds turn into cyborgs / Had a smoke weed in a Skywalker / I can tell you’re not a robot in your eyeballs”. Os ciborgues são aqueles que foram controlados pelas estruturas de poder e o consumo de droga

é, de acordo com a obra, capaz de revelar a verdade. Quando baixa os óculos escuros para mostrar os seus olhos, fixa a câmara para indicar que não é um ciborgue, mas sim um humano. O personagem, protagonizado por Brown, canta nas ruas, dentro do seu carro, em túneis, espaços urbanos e consome estupefacientes. As principais referências intertextuais são: *Star Wars* (a nave *Skywalker*) e *The Matrix* (a protagonista *Trinity* e o antagonista *Mr. Smith*).

## 2014. “Cyborg”

Editora: La Glory Hole Records (Itália)

Música: Claver Gold (Itália)

Realização: URKA (Itália)

Tipologia: Narrativo, lírico, e com imagens desenhadas e em movimento

O título refere o personagem da história, é uma canção de amor de um ciborgue por uma mulher: “È l’emozione di um cyborg”, o seu corpo é descrito como “Cuore umano e corpo di robot”. Ele canta sobre a sua condição, as dúvidas que tem, e a mensagem é transmitida de forma poética e através de metáforas. Por exemplo: “Ti chiamerei canzone se tu fossi ancora mia”, o que seria também uma forma de objetificação da mulher. O seu aspeto androide é: duas lâmpadas fazem os olhos (alternam entre a cor verde e a vermelha), uma boca rasgada, duas orelhas e mãos de 4 dedos; textura de latão com manchas de oxidação, vários parafusos em torno do crânio seguram a placa superior onde está o cérebro humano. Canta na cama com um ar pensativo, observa a mulher deitada ao seu lado, escreve, atua no estúdio de gravação com auriculares e em frente de um microfone suspenso.

## 2014. “Robo Sapien”

Editora: Synthetic Symphony (Alemanha)

Música: Die Krupps (Alemanha)

Realização: Jay Gillian (Estados Unidos da América)

Empresa audiovisual: Cinematek Film & Television (Estados Unidos da América)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título é um conceito de carácter trans-humanista que aponta para a evolução da humanidade através da robótica. Numa sociedade com anúncios que publicitam um laboratório, o personagem, protagonizado por Jürgen Engler (o cantor do grupo), observa figuras Robo Sapien em atividades rotineiras pela cidade: caminhar, andar de transportes públicos, demonstrar capacidades sobre-humanas como a velocidade excessiva na corrida. Um dos momentos centrais do vídeo é a transformação de um humano em Robo Sapiens: numa linha de montagem, a cabeça e a espinha dorsal são transportadas para outra sala através de um gancho; a componente é inserida num corpo artificial de braços abertos; recebe por fim um capacete

por via de outro gancho. A aparência do humano reconfigurado é: capacete de carbono branco, óculos espelhados, boca desenhada, mas imóvel, roupa preta, proteções (como as que são usadas nas atividades de skate), cabos nos braços e peito, dois tubos pretos a sair da nuca e ligados ao topo das costas, 3 luzes no centro dessas ligações nas costas. Outro momento importante é o seu mau funcionamento durante o clímax do vídeo, devido a uma explosão na zona do ouvido que pode ser sugestiva de que foi provocada pela audição da música. Ao longo do vídeo, Jürgen Engler canta noutra plano filmado na mesma cidade em que narrativa ocorre.

## 2015. “Egotronic (Lyric Video)”

Editora: Toolateman Studios (Portugal)

Música: Blasted Mechanism (Portugal)

Tipologia: Lírico, com imagens geradas por computador.

O título conjuga as palavras “ego” (a personalidade do indivíduo) e “eletrónico”. É uma crítica à classe (alta) de pessoas que aparentam ser inteligentes, mas não o são, na letra: “Robot people with fancy clothes / Speaking from their minds full of empty words / Machine recorders of our minds / Silent people playing humans”. É constituído por duas cenas, a primeira representa uma realidade virtual com fundo preto onde encontramos um avatar. A figura humanoide tem uma cara e pescoço compostos por vértices, faces e arestas geométricas, olhos com luz vermelha e um espectrograma projetado a partir dos seus ouvidos. A outra cena é um processo de transdução acústica com a propagação de luz azul e rosa, em movimento ondulatório, que são introduzidos no ouvido e são transformados, do outro lado, num octaedro.

## 2015. “I’m Just A Cyborg And I Don’t Believe In God”

Editora: INRI (Itália)

Música: The Cyborgs (Itália)

Realização e edição: Erika Errante (Itália)

Enredo: Cyborg 1, Roberta Ferrari e Cristiano Baricelli (Itália)

Fundação: Genova Liguria Film Commission (suporta a criação e o desenvolvimento audiovisual, Itália)

Tipologia: Narrativo e concerto

No título, o ciborgue é usado como uma identidade distinta dos “homens” (o sentido pretendido é o de humanidade) que são mencionados como tendo uma crença na religião católica. Os personagens, protagonizados pelos dois músicos, tocam música dentro de uma igreja: Ciborgue 0 na voz e guitarra elétrica, Ciborgue 1 na bateria e guitarra elétrica menos distorcida. Apresentam-se com o mesmo figurino, calças pretas de cabedal, um com camisa e o outro um casaco clássico, cada um tem uma máscara de soldadura com visor espelhado que reflete uma luz branca intensa ou então a iconografia sacra na cena. Na componente lírica a mensagem transmitida é que a sua crença reside na música. O aspeto fica evidente

quando, depois de declamarem “Pray Now”, o boogie de blues que interpretam faz com que uma série de figuras da pintura sacra abanem a cabeça e batam o pé ao ritmo musical.

## 2015. “Skin & Bones”

Editora: Armada Music (Países Baixos)

Música: Swanky Tunes (Rússia); com a participação de Christian Burns (Reino Unido)

Tipologia: Narrativo e concerto

Na letra o título refere-se à condição humana, “We all are skin and bones / We can feel it”. No vídeo, representa-o com a manequim que depois de ser montada adquire uma aparência humana, com o que parecem ser pele e ossos. No vídeo, o grupo de engenheiros, protagonizados pelos músicos, transporta malas com pedaços de uma manequim. Juntos, constroem o corpo genderizado de mulher e fazem *upload* da sua programação a partir de um computador. Primeiro, ela é demasiado inumana nos seus gestos desarticulados e a experiência parece estar a correr mal. Numa segunda tentativa, ela adquire fluidez, salta e ri como um ser humano e caminha com eles pela cidade. O desenvolvimento imagético da narrativa vai sendo intercalado com planos de uma atuação de Christian Burns, noutro espaço que parece ter sido filmado na mesma cidade.

## 2016. “Le Laboratoire”

Editora: Zemixx (empresa do músico, França); distribuído pela Ultra Records (Estados Unidos da América)

Música: Joachim Garraud (França)

Realização: Pauline Garraud (França)

Tipologia: Narrativo

O título é descrito pela letra como o mundo subjetivo do ouvinte, “When the sound, the groove, the frequency, the bass”. O laboratório é aquilo que provoca sensações, contudo, é também o espaço onde ocorre a ação. No interior de um laboratório, um cientista usa um capacete futurista para ligar-se, através de uma série de cabos, à cabeça de um DJ extraterrestre. O capacete tem as seguintes características: conectores RCA (áudio e vídeo) e XLR (microfones e mesas de mistura). Os cabos penetram no corpo do paciente, protagonizado por Garraud, 6 são de silicone vermelho com a ponta de cobre ligada ao corpo, 2 na testa, 2 nas têmporas e 2 na nuca. Quando acede às suas memórias, o cientista vê e sente um espetáculo musical dado pelo músico num clube noturno. O paciente é representado como um instrumento musical porque pode ser acedido e manuseado, e o espaço tem paredes com absorvente acústico de espuma piramidal criando um paralelo entre o laboratório e o estúdio musical, pela via do isolamento.

## 2016. “Sentient”

Editora: Blood Music (Finlandesa)

Música: Perturbator (França)

Realização, enredo e arte pixel: Valenberg (Alemanha)

Tipologia: Narrativo, com imagens geradas em computador e mais concretamente a arte pixel.

Senciente é o processo que define a personagem de cabelo preto, pele sintética e interior robótico. Numa cidade noturna, a mulher invade a Benevolent Church e, aí, acaba por ser seduzida por outras androides. Paralelamente, um motoqueiro visita vários locais à sua procura, entre eles uma loja de conveniência e uma gasolinera. Avisos televisivos mostram que nesta narrativa os robôs não são confiáveis – “Don’t trust a robot” –, e no interior de um espaço vedado pela polícia observam-se duas androides em *lingerie* e outros tantos aparecem queimados na rua, com a notícia de que “20 000 androids [were] destroyed”. Depois da mulher envolver-se sexualmente com duas androides no interior de uma igreja, o seu corpo é modificado: rasgada pelo abdómen e pescoço, inserem-lhe tubos nas costas e nas pernas, e os seus olhos brilham. Depois desse processo o motoqueiro entra na igreja e encontra-se com a ciborgue. É cantado na primeira pessoa, a cantora expressa um processo de autoidentidade, a descoberta de sensações, e de como o seu cérebro desliga-se quando se entrega ao prazer corporal.

## 2017. “Automaton”

Editora: Universal Music Group e a sua sub-editora Virgin EMI Records (Reino Unido)

Música: Jamiroquai (Reino Unido)

Realização: Charlie Lightening (Reino Unido)

Empresa audiovisual: Lightening Films (Reino Unido)

Tipologia: Narrativo

O título refere o personagem, protagonizado pelo cantor Jay Kay, um autómato que vagueia pela rua. As ações automatizadas são reforçadas pelos planos centrados nos olhos que o observam, e pela cena em que está a ser programado por um cientista. A componente lírica explora as dúvidas do protagonista face ao carácter libertador da tecnologia, das memórias e saudade que sente de alguém e de uma descrição negativa da sua condição de autómato: “Inside I know, I’m null and void / I’m automaton”. O seu corpo é: humano vestido de preto, proteções nos braços e peito, o capacete é futurista e tem placas metálicas que abrem e fecham, um visor cobre os olhos e emite luzes coloridas – a sonoplastia, de qualidade eletrónica, foi acrescentada ao vídeo e sincronizada com o movimento das placas. O autómato aparece nas seguintes cenas: dentro de uma estrutura com 8 espelhos de forma octogonal, sugere ser o interior da sua nave espacial; túneis do metro; no exterior toca numa planta, observa o sol e edifícios, caminha na areia da praia; descobre outros objetos que são de vídeos musicais anteriores, entre eles encontra-se um dos capacetes que utilizou; é avistado por dois *drones*. De mencionar que a secção C da música, a menos eletrónica e mais *funk*, com

uma guitarra elétrica que executa uma melodia sincopada, aparece nos túneis do metro a dançar de forma fluída e enérgica. É o momento em que é mais humano, ao contrário do resto do vídeo onde os gestos são calculados e rígidos, a sugestão de que é também um autômato.

## 2017. “Funky Robot”

Editora: Delicias Discográficas (Espanha)

Música: The Bronson (Espanha)

Realização: Ignacio Estaregui (Espanha)

Tipologia: Narrativo

O título refere o robô que tem como combustível a música, e que tem o poder de colocar os outros a dançar (é *funky*). Cantada na primeira pessoa, fala do robô 0101 que veio de 1970s. Ele afirma não ser uma ameaça para a humanidade desde que dancem: “if you move your arms from left to right, I might spare your life”. É caçado pelo grupo Bronson Time Traveler Raiders que no final junta-se a ele numa coreografia dentro de um teatro onde estava a acontecer um espetáculo cômico de uma peça influenciada por Shakespeare, *Ham Omelette* (o *Hamlet*). O teor do vídeo é cômico, existem referências intertextuais: *Terminator* (a cena introdutória) e *X-Files* (um poster).

## 2018. “Fado Cyborg”

Editora: Sony Music Portugal (sub-editora da *major* Japonesa)

Música: Júlio Resende (Portugal)

Realização: Nuno Barbosa (Portugal)

Tipologia: Concerto

O título pode ser interpretado como um fado, no sentido de género musical, e no sentido de um destino cruel associado ao ciborgue – figura que, de acordo com o compositor, é significada pela instrumentação com piano e eletrónica. Júlio Resende e André Nascimento (na eletrónica) são apresentados como ciborgues devido à projeção de luz nos seus corpos que desenhavam metade das suas caras, uma espinha dorsal em espectrograma e coração em espiral de cor verde. Há também um dançarino com uma coreografia de movimentos fluídos, mas que no final faz gestos da dança robô/manequim. A paleta de cores mantém-se no verde, a sala é escura e sem objetos para além dos instrumentos musicais.

## 2018. “Free Yourself”

Editora: Universal Music Group e a sua sub-editora Virgin EMI Records (Reino Unido)

Música: Chemical Brothers (Reino Unido)



Realização: Nick Goffey, Dominic Hawley, aka Dom&Nic (Reino Unido)

Empresa audiovisual: Framestore (uma das maiores empresas de efeitos especiais da Europa)

Tipologia: Narrativo

No contexto do vídeo, o título é sobre deixar de ser escravo ou de estar ao serviço de outrem, neste caso são os androides que não querem continuar a trabalhar para os humanos. A música utiliza um excerto da declamação de Diane Di Prima no seu *Revolutionary Letters* (1969) nº 49, cujo carácter político foi apropriado e ironizado pelo vídeo. Na narrativa, um segurança atravessa uma multidão de pessoas descontentes com a empresa que cria os androides para subir as taxas de desemprego. Depois de instalar-se na sala de vigilância, os androides libertam-se das caixas e começam a dançar. Quando percebe o sucedido vai ao seu encontro e, depois do grupo de máquinas fazer um manifesto, o segurança é convencido a libertá-los. O vídeo tem um epílogo, depois da ficha técnica, em que apresenta um grupo destes androides com o segurança a dançar alegremente nas ruas noturnas da cidade. O aspeto dos androides: componentes humanizadas como olhos, gengivas e dentes humanizados (tal como em “Technologic”); a maior parte tem pele sintética genderizada e racializada que cobre a frente da cabeça e o pescoço; o corpo tem engrenagens, cabos e componentes metálicas expostas.

## 2018. “I’m a Cyborg”

Editora: Nobilis Records (Alemanha)

Música e realização (em nome de Alex Lammok): Magvay (Alemanha)

Estúdio de filmagens: Start Room (Berlim, Alemanha)

Tipologia: Narrativo

O título indica o personagem principal, interpretado pelo músico, que recebe o transplante de um coração artificial. Ao transformar-se num ciborgue, o humano sente-se sozinho e perde a capacidade de amar, pois o seu coração, aqui símbolo dos sentimentos, é substituído por um objeto artificial. Existem três indicadores de artificialidade do ciborgue: o coração com uma engrenagem metálica e energia azul; uma segunda iris, mais estreita, com a mesma cor azul da energia; um indicador de energia vital que é exibido no seu braço e tem um tipo de fonte usado em ecrãs digitais. O protagonista acorda, liberta-se da camisa de forças e senta-se na maca. Canta dentro de um laboratório, procura uma tomada para carregar a sua bateria, olha-se ao espelho e o seu reflexo tem gestos bruscos, frenéticos, aparece e desaparece, como se tivesse vida própria – uma metáfora da loucura. Uma das salas tem um absorvente acústico piramidal, criando um paralelo entre o laboratório, o hospital psiquiátrico e o estúdio musical. A ênfase na questão do isolamento encontra-se também na letra que fala sobre solidão.

## 2018. “Quando Arrivo Io”

Editora: Dance & Love (Itália)

Música: Gabry Ponte (Itália); com a participação de Junior Cally (Itália)

Realização: Francesco Fracchioni (Itália)

Estúdio audiovisual: Mercury Film (Itália)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título é a indicação do momento em que os músicos chegam ao palco do espetáculo. O vídeo inicia-se no deserto, onde um personagem protagonizado por Cally canta para a câmara. Começam, em seguida, a cair do céu os objetos que dão forma ao palco que é montado de forma automatizada. Do céu caem, também, os indivíduos que irão fazer parte do público do concerto. No palco aparece um DJ, protagonizado por Gabry Ponte, a quem se junta o cantor. A atuação é uma metáfora para os locais de festa e veneração, a continência (saudação militar) que os músicos fazem quando cantam “todos na arena com atenção” produz um estatuto de superioridade do músico ao associá-lo aos militares que manifestam respeito e apreço pelos superiores. A dado momento, na componente lírica indica-se “Quando arrivo io salta l’italia”, o que pode também ter conotações nacionalistas. O personagem de Cally é ciborgue porque usa uma máscara de gás e, por baixo, não tem face. Existem ainda androides dançarinas com um figurino de latex brilhante e refletor, pele de cor normal, mas com contornos de placas e ligações de *chips*.

## 2019. “Computerliebe”

Editora: Wunderkind Entertainment (Alemanha)

Música: Blümchen (Alemanha)

Realização: Jirco Lindemann (Alemanha)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título, traduzível por “amor de computador”, pode ter três significados: a máquina que sente amor; o humano que sente amor pela máquina; um amor que é programado, logo, quem tem sentimentos é um computador. Dentro de uma estação espacial, um androide deteta uma série de cassetes áudio originárias do planeta terra a flutuar no exterior. Ao capturar e aceder a uma delas, fica apaixonado por uma cantora, protagonizada por Blümchen, e utiliza os dados da cassette para criar uma versão virtual da artista. O corpo androide tem semelhanças com os *crash dummies*, possui componentes sólidas nos diferentes membros e as uniões (pescoço, ombro, cotovelos, joelhos e abdómen) revelam a dimensão mais mecânica, como as engrenagens. A textura nas uniões de assemblagem parecem plástico mais maleável e o restante material é algo brilhante e rijo como carbono. A personagem da cantora começa por ser um avatar dentro do computador, a sua versão virtual é feita de dados azuis em 3D. Quando adquire um corpo material veste roupa branca. A música é um *cover* de Paso Doble (1984, uma banda alemã), mas o vídeo tem um tema

similar ao que a banda Das Modul produziu para o seu cover de 1995: um informático está no seu quarto e acede a um programa de computador quando é seduzido por uma mulher.

## 2019. “Cyborg Freestyle”

Editora: edição de autor

Música: JC Stormz (Reino Unido)

Tipologia: Concerto

O título pode ser interpretado como um *freestyle*, um tipo de confronto musical entre MCs. O músico identifica-se como um ciborgue e, por conseguinte, tem capacidade superiores aos pares. Na letra: “You don’t want to get into a battle with a cyborg / Skywalker couldn’t handle my force”. A obra é filmada dentro de um estúdio de gravação e o personagem, protagonizado por JC Stormz, canta para um microfone e veste roupa casual, nomeadamente *sweatshirt* e calças de ganga. Nada no cenário, figurino ou acessórios sugere a existência de um ciborgue, apesar de ser representado pela componente lírica.

## 2019. “Cyborg”

Editora: edição de autor

Música: Arthur 069 & Tom der Don (Alemanha)

Tipologia: Narrativo e concerto

O título é uma metáfora usada para descrever pejorativamente os cidadãos de várias cidades, na letra mencionam Paris, Frankfurt, Habsburgo, Viena e Amesterdão. Os músicos aparecem a cantar ao ar livre, junto a um muro ou no terraço de um prédio. Existem efeitos de cassete, uma mensagem de dados corrompidos que sublinha uma mediação tecnológica e o facto de ser uma gravação. As cenas de festa, o uso de estupefacientes e a presença de bebidas alcoólicas evidenciam uma dicotomia entre os que são controlados pelo sistema, e, portanto, descritos na letra como ciborgues, e os que são livres e emancipados – no caso os músicos e outros personagens no vídeo. Existe uma alusão simbólica ao ciborgue quando este é declamado na componente lírica e, ao mesmo tempo, os olhos de Tom der Don projetam uma intensa luz vermelha.

## 2019. “Cyborg”

Editora: edição de autor

Música: Løyd (França); com a participação de Annie Sama (França)

Realização: Gordon Delacroix e Maxence Lemaire (França)

Tipologia: Narrativo

O título é representado pela componente lírica que é cantada na primeira pessoa, na letra, note-se segmentos como “I wanna be a cyborg”. No vídeo, o título é representado pela figura de um manequim com corpo de mulher e a cara do músico. A cantora descreve, liricamente, a vontade de ser amada e tudo o que está disposta a fazer, por exemplo, mudar o seu corpo e em particular a cor dos olhos. O principal tema tratado pelo vídeo é o da construção social da mulher que está representada na manequim, por uma associação aos objetos (batom), às situações (espaço doméstico) e às atitudes (fazer o que o seu amado pede). Há a possibilidade de que o binómio de género seja diluído devido ao corpo queer revelado no clímax, ou até porque os elementos tecnológicos no vídeo propõem uma mediação da realidade (pode ser uma simulação): óculos 3D, distorção na imagem e um computador portátil.

## 2019. “Cyborgs”,

Editora: Mad Melt Music (empresa do músico, Reino Unido)

Música e realização do vídeo: James E. Gray (Reino Unido)

Tipologia: Vídeo lírico.

O título refere as entidades que irão governar o mundo, note-se a passagem “Cyborgs will rule”. Em termos narrativos, aborda concretamente a transformação das sociedades através da ciência cibernética. Existem momentos cantados na primeira pessoa com uma técnica vocal de grito que são pedidos de salvação feitos por uma pessoa que não quer ser subjugada: “We need a shake up / democratic wake up”. Utiliza excertos de filmagens da Golden Gate Bridge em São Francisco, carroceis, mandalas, captações do céu e de zonas habitacionais, palmeiras e rios.

## **Grupo B: vídeos musicais abordados do capítulo 4 (editora Spinnin’ Records) (ordem cronológica)**

### 2010. “Drumbeats”

Música: E-Craig (Países Baixos)

O primeiro vídeo da editora com elementos narrativos. É uma encenação da vida do DJ E-Craig: acorda, interage com o seu animal de companhia, cozinha, escolhe vinis e depois vai dar um espetáculo numa discoteca.

### 2010. “Voices Inside My Head”

Música: Santito (Países Baixos)

Estabelece um paralelo entre as imagens de uma mulher que corre ao ar livre e medita, e um concerto com o DJ. A sobreposição dá a entender que as vozes dentro da cabeça são as memórias de um concerto.

## 2012. “Chasin”

Música: Sander van Doorn (Países Baixos)

Um jovem rouba discos vinil numa loja e é perseguido por um *drone* controlado por uma rapariga através da sua consola *Playstation Portable*.

## 2014. “Knight Time”

Música: Don Diablo (Países Baixos)

Realização: Tjeerd Braat (Países Baixos)

Produção: empresa de produção audiovisual Just Another Nerd (Países Baixos)

Vídeo com imagens geradas por computador. Dentro de uma realidade virtual, no planeta Hexagonia 2060, o Player 1, um personagem protagonizado por Don Diablo, viaja no seu carro voador para uma cidade.

## 2014. “BURN”

Música: KSHMR & DallasK (Estados Unidos da América)

Realização: Tyler Yee (Estados Unidos da América).

A história é filmada em *found footage* (género documental com a câmara na primeira pessoa). Um casal entra numa casa, à noite, e é perseguido por um grupo de figuras encapuçadas. Os personagens acabam envolvidos num culto com rituais que ligam pessoas a cabos elétricos, de forma a absorver-lhes a energia vital. No final, o grito da personagem *ciborgueana* afeta a câmara, vê-se interferência, e atinge o protagonista que a transporta.

## 2014. “Fatality (Quintino Edit)”

Música: Pep & Rash (Países Baixos)

Vídeo: The Super Zeroes (Estados Unidos da América<sup>391</sup>)

Uma *flash mob* na cidade de Nova Iorque com um grupo de pessoas que fazem *cosplay* do videojogo *Mortal Kombat*. Entre os personagens, incluem-se robôs, ninjas, monges, e outros, que dançam nas ruas e interagem com os cidadãos.

## 2014. “Cannonball (Earthquake)”

Música: Showtek & Justin Prime ft. Matthew Koma (Países Baixos)

Numa planície deserta, três personagens – dois homens e uma mulher – despenham o seu avião e são perseguidos por um *drone* que dispara sobre eles. Na narrativa existem duas entidades femininas, uma tem uma roupa branca e preta,

---

<sup>391</sup> *The Super Zeroes* é um grupo norte-americano de *flash mob* com canal de YouTube, aceitam contratos para integrar campanhas de publicidade.

cara metalizada e o poder de controlar a água; a outra está vestida de preto, e é capaz de controlar a terra. Esta última ataco-os, no final do vídeo, transformando-se em matéria negra.

## 2014. “Raise Your Hands”

Música: Ummet Ozcan (Países Baixos)

Um DJ, protagonizado por Ummet, recebe um convite para atuar num festival. Observamos a sua viagem de carro e avião até, por fim, chegar ao concerto. É a primeira aparição de um robô nos vídeos musicais de DJs desta editora. *Bumblebee*, um dos andróides protagonistas na franquia norte-americana *Transformers*, aparece por breves instantes num dos planos.

## 2014. “SMASH!”

Música: Ummet Ozcan (Países Baixos)

A primeira aparição de um DJ como um personagem ciborgue. O personagem tem um corpo humano, cabeça de televisão e no ecrã aparece a cara do músico (Ummet) com efeitos de *glitch*. O personagem é um cantor e apresentador, mais concretamente um MC, que usa um microfone e diz “Turn it Up”. Existe outros personagens que são concorrentes de um desafio de “Smash” (a destruição de objetos).

## 2015. “Kubano”

Música: KURA (Portugal)

Vídeo: empresa BANG! Productions (Reino Unido)

Um vídeo com imagens geradas por computador. Kubano é o personagem de um videojogo de plataformas, em duas dimensões, é inspirado por jogos como o japonês *Super Mário Bros*.

## 2015. “World On Fire”

Música: Mike Hawkins (Dinamarca) e 7 Skies (Itália)

Realização: Kobayashi (Itália)

O vídeo começa com um intertexto: “His codename is Trexton. New York, 21st century, 2148”. Num futuro dominado por máquinas quadrúpedes, um homem usa acessórios tecnológicos para combatê-las enquanto procura pela sua família.

## 2015. “Winner”

Música: Quintino (Países Baixos)

Realização: Shane Muller (Países Baixos)

Vídeo: empresa The Concept Gods (Países Baixos)

Um personagem, deitado na cama do seu quarto, adormece e sonha que é um guerreiro. As suas aventuras incluem viagens no tempo: acorda no período pré-histórico onde combate dinossauros com uma espada para salvar uma mulher; depois aparece na Roma antiga dentro de um coliseu onde mata um leão; por fim vai ao futuro e, dentro de uma nave espacial, elimina um exército de andróides. De regresso à terra, o vídeo termina com um concerto do músico Quintino num festival.

## 2015. “Kensei”

Música: Ummet Ozcan (Países Baixos)

Conceito e realização: empresa Studio Rewind (Países Baixos)

A música utiliza amostras sonoras do videojogo *Street Fighter*: mais concretamente, as vozes do apresentador quando diz “Round 1: Fight”, “Round 2: Fight!” e “You win”. Existe ainda a exclamação da palavra “Fire” que apesar de não ser extraída do videojogo, a sua entoação é similar à expressão do personagem Dhalsim quando diz “Yoga fire”. No vídeo, um empregado de escritório é despedido. Quando chega à rua, cruza-se com um ninja que rouba o seu telemóvel quando este recebe uma mensagem estranha. Os dois combatem nas ruas. Nota: o vídeo não tem representações imagéticas de tecnologias robóticas, porém foi selecionado devido à sua citação de um videojogo.

## 2016. “Destiny”.

Música: Bassjackers (Países Baixos) feat. Mat B (Estados Unidos da América)

Realização: Shane Muller (Países Baixos)

Arte digital: Bram Knol (Países Baixos)

O vídeo contém cenas de um concerto de Bassjackers num festival que são intercaladas com excertos do videojogo *Destiny*. No espetáculo, os músicos têm armaduras e armas de fogo desenhadas através de imagens geradas por computador.

## 2016. “Triple Six”

Música: Curbi (Reino Unido)

O vídeo tem imagens geradas por computador onde o personagem Curbi, um andróide astronauta, aparece em várias cenas inspiradas nos seguintes videojogos: *Sonic The Hedgehog*, *Duck Hunt*, *Price of Persia*, *Pacman*, *Paperboy*, *Super Mario Bros.*, *Frogger* e *Asteroids*.

## 2016. “TORA”

Música: KURA (Portugal)

Vídeo: da Counter656 Productions (Tailândia)

Um vídeo produzido através da técnica de animação *stop-motion*, isto é, os modelos reais, neste caso bonecos, que são fotografados e depois montados para criar uma sensação de movimento. O vídeo inclui personagens dos filmes *Alien* (um ciborgue), *Predator*, *Star Wars* e *Batman* que combatem entre si.

## 2016. “Good Life”

Música: Oliver Heldens (Países Baixos) ft. Ida Corr (Dinamarca)

Estúdio e realização: Golden Wolf (Reino Unido)

O vídeo foi filmado com um filtro granulado. Apresenta cenas de um personagem, protagonizado por Oliver Heldens, a tocar música na sua mesa de mistura, intercaladas com o personagem do videojogo *Watch Dogs 2* a fazer *parkour*, *hacking* e outras atividades na cidade. O vídeo não tem uma sequência narrativa encadeada, são múltiplos planos de natureza diversa que por vezes adotam uma estética de *meme* digital.

## 2016. “I Want You”

Música: Tiësto & Mike Williams (Países Baixos)<sup>392</sup>

O vídeo apresenta o videojogo “I Want You: The Game”. Player 1 é a personagem feminina que tem várias localizações para selecionar: “London, Sydney, Rome, Paris, New York, Berlin, Tokyo, Barcelona”, no caso ela escolhe Paris. O enredo segue a personagem que seleciona um alvo, outro personagem, e depois viaja pela cidade para adquirir experiência e subir de nível. É uma espécie de aplicação de encontros amorosos, numa versão de realidade aumentada, que culmina numa interação heterossexual do casal dentro de um quarto de hotel.

## 2016. “Don’t Stop”

Música e conceito do vídeo: Ummet Ozcan (Países Baixos)

Produção: John Beckers (Países Baixos)

O vídeo tem imagens geradas por computador e apresenta a letra escrita no ecrã. Um avatar, de aspeto humanoide e contornos poligonais, dança sem parar ao longo da obra.

## 2016. “Megatron”

Música e conceito: Ummet Ozcan (Países Baixos)

Realização: da Headshot Media Group (Países Baixos)

---

<sup>392</sup> Apesar de não dados que o confirmem suponho que o vídeo é uma produção francesa porque: é rodado na França, Paris; os personagens são protagonizados pelos modelos franceses Justine Nicolas e Sam Ourabah.



Um pequeno androide extraterrestre despenha-se na terra, anda perdido e é ignorado pelos humanos. No clímax, um condutor de carro, protagonizado por Ozcan, encontra-o a vaguear e oferece boleia.

## 2017. “Shinai”

Música: Curbi (Reino Unido)

Produção: da Mitsi Studio (Países Baixos)

O personagem de Curbi, um androide, combate contra vários hologramas dentro de um dojo japonês. No início, a sua aparência é pequena e desproporcional, mas vai evoluindo para um robô cada vez mais detalhado e humanizado sempre que elimina um novo adversário – sobe de nível como se fosse um videojogo. Ao longo dos combates, o edifício vai ficando mais tecnológico, e perde marcadores da cultura japonesa. No final, o personagem comete *seppuku* (suicídio), o que destrói o último inimigo, o que estava dentro do seu corpo. Por fim, sai do edifício para as ruas do Japão.

## 2017. “Switch”

Música e produção: Don Diablo (Países Baixos)

Realização: Patrick Van Der Wal (Países Baixos)

Um personagem, protagonizado por Don Diablo, desce de uma nave espacial e corre por um terreno deserto onde flutuam materiais metalizados. O homem é visto em diferentes espaços urbanos, primeiro sozinho e depois acompanhado pela androide Hex, que não tem pernas e flutua. Ele tem um dispositivo de transporte, com o logótipo de Don Diablo, desenhado nas costas do seu casaco. Sempre que o símbolo brilha ele desaparece e materializa-se noutra localização.

## 2017. “Up Till Dawn (On The Move)”

Música: Lucas & Steve (Países Baixos)

Realização: Jorrit Monné (Países Baixos)

Produção: dos estúdios UBERcut e Kraftstof (Países Baixos)

Dois personagens, protagonizados pelos músicos Lucas e Steve, reúnem-se numa sala para discutir “How to make a successful music video!” (frase que escrevem num quadro branco). Para a produção do vídeo, concordam que é imprescindível ter alpacas, e colocam-nas em diferentes cenários de ação. É de destacar não só o uso das tecnologias sonoras da Sony – pois o vídeo faz parte de um contrato com a empresa – como a presença de citações de filmes de ficção científica, entre eles *Back to the Future* e *Star Wars*.

## 2017. “Magneto”

Música: Madison Mars (Estónia)

Realização: Joan Paüls (Espanha)

Vídeo: da empresa de produção Kill the Film (Espanha)

No laboratório, um cientista opera o corpo feminino que está deitado numa maca. Analisa os seus membros, corta, com uma motosserra, o seu peito, e analisa o interior com um *tablet*. Os olhos da androide brilham com um vermelho artificial quando é ativada pelo líquido azul. Durante os primeiros instantes, os movimentos da androide parecem ser controlados pelo cientista através de poderes de magnéticos, ela move-se como se fosse uma marioneta. Porém, um erro na sua programação faz com que adquira poderes similares, parece que os absorve. Nesse instante, subjuga o cientista e leva-o de volta à maca, momento em que prepara-se para abri-lo com a motosserra.

## 2018. Bassjackers. “Are You Randy?”

Música: Bassjackers & Bali Bandits (Países Baixos)

Realização: Aaron Fradkin (Estados Unidos da América)

Na rua, dois personagens encontram uma consola *Nintendo Entertainment System*. Levam-na para casa, ativam o videogame de dança, e são transportados para o interior de uma realidade virtual. Aí, assumem o papel de duas avatares dentro de um parque de estacionamento numa série de combates de dança que lhes confere pontos.

## 2018. “Reality”

Música: Chocolate Puma (Países Baixos)

Ilustrações: Marc Sokpolie (Países Baixos)

Uma animação feita com base na ilustração da capa do *single*. Os dois protagonistas, inspirados nos músicos, são atacados na rua por dois androides extraterrestres que são uma cópia metalizada e amarela da sua aparência.

## 2018. “Look At You”

Música: Hawkins Jyye (Austrália)

Um vídeo lírico com uma estética *retrowave*, apresenta um esquema de cores rosa, amarelo e verde, imagens sugestivas do verão e uma fonte de letra pixelizada.

## 2018. “Billionaire”

Música: Kryder (Reino Unido)

Realização: Tatch Taboada (Colômbia)

Um vídeo com uma estética *vaporwave*, indicadas pelas estátuas greco-romanas, a paleta de cores rosa e objetos que simbolizam mercadorias. O enredo apresenta uma série de personagens inspirados em divindades egípcias (Governor), um humanoide com componentes mecânicas e animais (Banker), entidades com cara de águia (Eagle in the Sky) e guerreiros (Soldier) enquanto caem bombas e dinheiro do céu.

## 2018. “Lambo”

Música: KURA (Portugal)

Realização: Ruben Alencastre (Portugal)

Um personagem, protagonizado por KURA, encontra uma consola *Game Boy Color* com o jogo *Lambo Transform*. Quando começa a jogar, transforma-se: fica de fato de treito, peruca loira, óculos espelhados e um carro de marca Lamborghini. A consola permite-lhe adquirir o poder de afetar outros jovens que andam pelas ruas, também eles ficam com fato de treino e começam a dançar.

## 2018. “Where Have You Gone (Anywhere)”

Música: Lucas & Steve (Países Baixos)

Vídeo: empresa Machine Eleven (Países Baixos)

Realização: Angelo White (Países Baixos)

Um personagem utiliza um sistema de realidade virtual para procurar outros jogadores *online*, entre eles encontra-se uma mulher com quem partilhou experiências, demonstradas pelos pequenos excertos em baixa qualidade gráfica. Dentro do jogo cruza-se com um objeto desconhecido, uma rocha que flutua e que leva-o a uma realidade alternativa, indicação apresentada no ecrã. Lá, parece ter avistado quem procurava, porém existe um erro e a sua versão avatar materializa-se no mundo real. O vídeo termina com o personagem principal em duplicado.

## 2018. “2045”

Música: Valy Mo (França)

Vídeo: empresa Antiantart (Vietname)

Realização: Phuong Vũ (Vietname)

Numa realidade mista, um personagem viaja pelo mundo e vê hologramas de várias proveniências. Estas referências intertextuais diretamente relacionadas com a cultura audiovisual japonesa, incluem, por exemplo, personagens do filme *Ghost in the Shell*, do videojogo *Super Mário Bros.* e da série de animação *Gundam*; existem ainda referências norte-americanas como *Transformers*. O personagem recebe um convite para dar um concerto *online* e, no final, aparece como um DJ que dá um concerto para pessoas que utilizam óculos de realidade virtual.

## 2019. “Limitless”

Música: Bassjackers (Países Baixos) x Jaxx & Vega (Alemanha)

Realização: Tom van den Berg (Países Baixos)

No ecrã, o vídeo contextualiza a narrativa: “The world as you know it is no more. The human race has been brainwashed and is being controlled by sound frequencies, broadcasted by a malicious group known as ‘The Accountants’. ‘The Unplugged’ are in pursuit of a legendary tape containing music so powerful it would stop ‘The Accountants’ once and for all” After years of defeat, the war seemed lost... Then hope arrived, and brought us... ‘The Chosen One’”. O vídeo tem como protagonistas um grupo de músicos que trabalham com a editora: Ralph, Marlon, Jaxx, Vega, Tom, Luke, Dr. Phunk, Siem Henskens (alguns estão nesta música, outros na música seguinte, “Primal”). A narrativa descreve o treino do personagem The Chosen One e o momento em que é enviado para o local onde está a cassette. Durante o confronto, uma parte do grupo consegue escapar com o objeto, mas o protagonista é capturado.

Marlon Flohr: operador de computador;

Ralph van Hilst: operador de computador que decifra e transmite o código da cassette;

Niels Tuhumury (Ryu, lutador de artes marciais): The Chosen One;

Jaxx (Marvin Chilla): morto em combate;

Vega: enviado com o escolhido para recuperar a cassette, regressa com Dr. Phunk e dá-lhe a Ralph;

Tom (Tom van den Berg, realizador holandês): morto em combate;

Luke (Laidback Luke, produtor filipino): morto em combate;

Siem Henskens (produtor holandês, parte do trio REEZ): morto em combate;

Dr. Phunk: o que está no território inimigo e descobriu a cassette;

## 2019. “Primal”

Música: Bassjackers & Dr Phunk (Países Baixos)

Realização: Tom van den Berg (Países Baixos)

No ecrã, o vídeo contextualiza a narrativa: “The legendary tape has been found. But at what cost? ‘The Chosen One’ has been taken captive. And now the secret location of ‘The Unplugged’ is at stake...” The Chosen One sofreu tortura sonora até ceder a localização do esconderijo dos rebeldes. A cassette de áudio *The Biggest* é decifrada enquanto os rebeldes defrontam os inimigos e, no final, a música é transmitida e os humanos deixam de estar sobre o controlo do grupo The Accountants.

## 2019. “Salomé (feat. Dragonfly)”

Música: Cato Anaya (Colômbia), Dave Ruthwell (Venezuela) e Mr. Sid (Países Baixos)

Realização: Tatch Taboada (Colômbia)

Salomé entra num portal e viaja para dentro de um videogame de arcade similar a *Mortal Kombat*. A personagem, protagonizada pela modelo e dançarina Oriana Suarez, é representada numa pista de dança, a derrotar inimigos e em outras circunstâncias. O músico Cato Anaya protagoniza o jogador que a controla, o DJ que toca no clube e é ainda um dos personagens do videogame. Mr. Sid e Dragonfly aparecem brevemente como avatares do jogo, e Dave Ruthwell surge num corredor com uma máscara, baixa brevemente o acessório como se fosse revelar algo escondido na sua boca,

o que pode ser mais uma referência aos personagens de *Mortal Kombat* que escondem a sua aparência de criatura, é o caso de Melina.

## 2019. “The Same Way”

Música: Chocolate Puma (Países Baixos)

Ilustrações: Marc Sokpolie (Países Baixos)

O vídeo é uma animação feita com base na ilustração da capa do *single* – é a continuação de “Reality Check”. Dentro de um quarto, uma projeção de luz emitida pela mão do androide extraterrestre captura várias pessoas e objetos: uma máquina calculadora, um computador antigo, uma mulher, um telefone, uma máquina fotográfica e fotografias do extraterrestre.

## 2019. “Ctrl Alt Del”

Música: Dannic & Bougenvilla (Países Baixos)

O vídeo tem imagens geradas por computador numa sequência de referências às culturas digitais do século XX: um *smiley*; um personagem do videogame *Pacman*; e uma série de outros objetos pixelizados.

## 2019. “Gaijin”

Música: Ronko (Países Baixos)

Criação e realização: Takagi Bros (Japão [?])

Um personagem, protagonizado por Ronko, combate inimigos no interior de espaços cénicos inspiradas nos jogos de arcade da década de 1990, principalmente *Mortal Kombat*, mas também *Street Fighter*. Os planos têm uma sobreposição entre a gravação dos atores e um fundo com efeitos pixelizados que constroem uma aparência de jogo de computador.

## 2019. “Monster”

Música: LUM!X (Áustria) e Gabry Ponte (Itália)

Vídeo: da empresa audiovisual Spingun (Alemanha)

Realização: Camilo Paredes (Espanha)

Filmado em Berlim, uma mulher usa um sistema de realidade virtual para procurar um tesouro no jogo *Scavenger*. Depois de encontrar o que procura, é perseguida por dois avatares. Ao tentar escapar, sai do jogo só que as entidades assumem também uma forma física, de androide. Agora, no seu quarto, a mulher é atacada pelos androides e acaba por destruí-los.

## **Grupo C: longas e curtas-metragens, séries e videojogos (ordem cronológica)**

2003-2007. *Code Lyoko* – série para televisão.

Série de televisão francesa.

Criação: Thomas Romain e Tania Palumbo.

Música: Serge Tavitian (França) e Herman Martin (Reino Unido, à época a viver na Bélgica)

Estúdio de animação: Antefilms Production (França)

Na Academia Kadic, uma cidade fictícia, um grupo de jovens descobre um supercomputador escondido numa fábrica abandonada. Esse dispositivo permite-lhes aceder ao mundo virtual Lyoko, onde encontram Aelita, uma humana cuja consciência foi transferida para o ciberespaço e X.A.N.A., uma inteligência artificial aprisionada. Juntos, enfrentam uma série aventuras com objetivo de derrotar X.A.N.A. e trazer Aelita de volta ao mundo real.

Personagens de interesse: X.A.N.A., uma inteligência artificial capaz de controlar remotamente os corpos e dispositivos, além de conseguir corporalizar-se numa série de entidades animalizadas.

Temporada 1, Episódio 18 “Musique mortelle” (2003)

No início do episódio, Odd está no seu quarto a ouvir uma música que descobriu na internet, chamada “Glad When You’re Bad”. Quando Ulrich que, também estava na habitação, abandona-a, Odd entra num estado de letargia. Na enfermaria da escola, os médicos descobrem que sua pressão arterial está a cair rapidamente. Jeremie e Ulrich percebem, então, que X.A.N.A. está novamente a atacar. Ao longo do episódio, mais pessoas ficam inconscientes depois de ouvirem a mesma música que começa a ser transmitida em vários dispositivos. Yumi descobre que foi X.A.N.A. quem criou essa música que ataca os seres humanos através dos nervos auditivos. A equipa vai, então, ao ciberespaço Lyoko para derrotar X.A.N.A. e impedir que mais pessoas entrem em coma.

2004. *Immortel (ad vitam)* – filme para cinema.

Realização: Enji Bilal (França)

Música: Goran Vejvoda (britânico, à época a viver na França)

Estúdio de videojogos: Quantic Dream (produziu as sequências em animação 3D) (França)

Na sociedade de Nova Iorque, em 2095, existem humanos geneticamente modificados que coabitam com extraterrestres e outros seres. Um deus do antigo Egito, Horus, vai à cidade para possuir o corpo de Alcide Nikopol com o intuito de procriar. Jill, uma personagem humana alterada geneticamente, é seduzida e violada por Horus, apesar dos esforços de Nikopol para o impedir. Jill e Nikopol apaixonam-se e, depois do bebé de Jill nascer, ela viaja até Paris onde reencontra-se com Nikopol.

Personagens de interesse: Nikopol, um humano que perdeu a perna e é reconfigurado por Horus que cria uma prótese metálica. Jill, uma humana criada em laboratório.

2005-2008. *Doctor Who* – série para televisão.

## “Séries 1-4” (2005-2008)

Criação: Sydney Newman, C. E. Webber e Donald Wilson (Reino Unido)

Música: Murray Gold (Reino Unido)

Produção: BBC (empresa de radiodifusão, Reino Unido)

The Doctor é o último sobrevivente da espécie extraterrestre Time Lords. Ele viaja por planetas e cidades terrestres, em especial Londres, em diferentes épocas históricas e realidades alternativas, através da sua nave espacial viva, a TARDIS. Nestas temporadas, é acompanhado pela humana Rose Tyler.

Personagens de interesse: Cybermen, uma espécie extraterrestre de ciborgues que multiplicam-se através da conversão de humanos em máquinas; a sua aparência é humanoide e masculinizada; o seu carater automatizado expressa-se, por exemplo, pela forma como são apresentados nos episódios através de uma marcha em grupo. Dalek, os principais antagonistas da série, são extraterrestres xenófobos sem emoções; a sua aparência é de um objeto cilíndrico, têm um único olho e estão sempre a repetir o termo “exterminate”.

## 2009. *CID: The Dummy* – videojogo para consolas.

Direção: Giuseppe Crugliano (Itália)

Música e sonoplastia: Tommaso “Tommy Boy” Pau (Itália?)

Estúdio: Twelve Games (Itália)

Numa oficina de testes de viaturas, equipada com *crash impact dummies*, o cientista B. M. Wercken explora os limites da segurança automobilística. CID, um boneco de testes de colisão, é diferente dos outros, ele é senciente e deseja ter outras experiências. O cientista dá uma oportunidade a CID, e melhora o seu corpo de androide com um objetivo pessoal: resgatar a sua filha, Mia, que foi raptada pelo cientista D. Troit. Os níveis desde jogo acontecem nas ruas de uma cidade, nos esgotos, numa fábrica, na floresta, nas montanhas, no vulcão e no laboratório de D. Troit.

Personagens de interesse: Number Twelve, de nome CID, um androide com aparência de um boneco de testes de viaturas. Mia, uma boneca de testes genderizada, tem totós e roupa cor-de-rosa. D. Troit, um ciborgue de corpo antropomórfico e uma boca metálica. Copcam, o robô assistente de D. Troit. Os adversários mais fortes do jogo são robôs com a particularidade de terem uma fisionomia e vocalidade animalesca.

## 2009. *Pandorum* – filme para cinema.

Realização: Christian Alvart (Alemanha)

Música: Michl Britsch (Alemanha)

Estúdio: Constantin Film (Alemanha) e Impact Pictures (Reino Unido)

Bower e Payton, dois membros de uma tripulação, acordam de um estado de hibernação devido a um erro no sistema. Eles encontram-se dentro da nave espacial e arca interestelar Elysium, uns anos após 2174. Parcialmente amnésicos, têm de enfrentar entidades mutantes que eram humanos que, tal como eles, acordaram da sua hibernação. Contudo, progressivamente, os seus corpos adaptaram-se à atmosfera para conseguirem sobreviver. Nesta nave os tripulantes sofrem de *pandorum*, uma psicose que provoca alucinações e comportamentos erráticos a quem permanece demasiado

tempo no espaço. No final, os que conseguem escapar da nave descobrem que esta despenhou-se no planeta de destino há mais de 800 anos, só que estavam presos debaixo de água.

Personagens de interesse: Gallo, uma alucinação de Payton que materializa-se dentro dos cabos da nave, nu, como se tivesse nascido da mesma. Os mutantes são canibais que ingeriram a enzima que iria ajudar os colonizadores a adaptar-se à nova atmosfera, e desse modo começam a unir objetos metálicos da nave ao seu corpo, de modo a adquirirem novas habilidades predadoras.

## 2010. *The Gift* – curta-metragem.

Realização: Carl Erik Rinsch (Reino Unido)

Música: Amon Tobin (natural do Brasil, vive no Reino Unido)

Estúdio: Ridley Scott and Associates

Em Moscovo, no futuro, um mensageiro transporta uma caixa mecânica. O objeto misterioso é entregue a um homem rico que quando o abre dá a entender que, no seu interior, existe um unicórnio. Subitamente, o homem é assassinado, uma circunstância que motiva o seu mordomo, um androide, a fugir de um grupo de soldados com a caixa. Durante a perseguição de motociclo pela cidade, o androide acaba por ser imobilizado e destruído.

Personagens de interesse: Os soldados numa praça de Moscovo usam uma máscara de gás branca e falam através de sons indecifráveis. O androide mordomo é um humanoide feito de um material compósito entre o metal branco e a porcelana; debaixo do metal tem um olho e maxilar semelhantes aos de um humano; a sua voz possui *vocodificação*.

## 2011. *Eva* – filme para cinema.

Realização: Kike Maíllo (Espanha).

Música: Evgueni Galperine e Sacha Galperine (naturais da Rússia, vivem na França)

Estúdio: Escándalo Films (Espanha)

Em Santa Irene, no ano de 2043, os humanos vivem o seu quotidiano com uma série de máquinas automatizadas. Álex regressa à sua cidade natal para aceitar um cargo de engenheiro cibernético na Faculdade de Robótica. A sua principal tarefa é aprimorar a invenção de um androide de aparência infantil, o SI-9. Para isso, inicia uma série de experiências com Eva, a filha da sua ex-namorada. Eva revela ser um modelo androide ainda mais avançado, e que fora projetado por Júlia e Álex quando ainda eram jovens. Quando Eva descobre que não é humana descontrola-se, empurrando inadvertidamente Júlia por um penhasco. O sucedido leva Álex a apagar a sua programação.

Personagens de interesse: Eva, uma androide com aparência de criança, por baixo da pele das costas tem uma placa metálica que oculta tubos e um líquido azul; a sua íris tem linhas digitais. SI-9, um androide metálico, com componentes brancas e amarelas.

## 2012. *R'ha* – curta-metragem.

Realização: Kaleb Lechowski (Alemanha)

Música: Hartmut Zeller (Alemanha?)



No interior de uma nave espacial, um robô tortura e interroga um extraterrestre com a finalidade de descobrir a localização dos seus companheiros. O extraterrestre consegue imobilizar temporariamente o robô e escapa numa nave. Numa reviravolta, observa-se um sistema de geo-localização colocado no veículo e que permitirá, ao robô, obter as coordenadas do esconderijo.

Personagens de interesse: Robô incorporado numa estrutura fixa às paredes da sala, o seu corpo é negro e tem múltiplos olhos de luz vermelha.

### 2013. *Remember Me* – videojogo para consolas.

Direção: Jean-Maxime Moris (França)

Música: Olivier Derivière (França)

Estúdio: Dontnod Entertainment (França)

Paris, 2084, numa sociedade onde a megacorporação Memorize desenvolve uma tecnologia que permite aos cidadãos aceder, guardar e apagar as suas memórias. Esta invenção construiu novas desigualdades, o que leva um grupo de rebeldes a revoltar-se contra o sistema. Nilin é uma *memory hunter* particular porque, além de ser capaz de modificar as suas memórias, consegue alterar (o jogo chama de *remix*) as dos outros. É, portanto, uma ciborgue *hacker*. A protagonista descobre que as suas memórias foram alteradas pelo seu pai, o inventor da tecnologia e dono da Memorize. O jogo termina com a destruição do servidor de memórias onde habita a inteligência artificial H30, uma entidade que emergiu da amalgama de memórias indesejadas dos cidadãos de Paris. Na verdade, H30 era a líder do grupo de rebeldes e conduziu Nilin até ela para que a destruísse.

Personagens de interesse: Nilin, uma humana reconfigurada porque a tecnologia de modificação das memórias faz parte do seu corpo, e *hacker* porque é capaz de interferir nos corpos dos outros. Leapers, os cidadãos dissidentes que vivem nos subúrbios de Paris; são indivíduos viciados no processo de alteração das suas memórias e, com isso, sofreram uma metamorfose grotesca.

### 2013-2019. *Black Mirror* – série para televisão e *streaming*

Criação: Charlie Brooker.

Estúdios: Zeppotron, House of Tomorrow e Broke & Bones (Reino Unido)

#### Temporada 2, Episódio 1 “Be Right Back” (2013)

Realização: Owen Harris (Reino Unido)

Música: Vince Pope (Reino Unido)

Martha e Ash são um casal em viagem para a casa de família, numa zona da província do Reino Unido. Quando Ash sofre um acidente mortal de carro e Martha descobre que engravidou, compra uma tecnologia inovadora capaz de criar uma inteligência artificial de Ash a partir da sua pegada digital. Martha começa por comunicar com uma imitação digital através de dispositivos móveis, mas considera que a experiência é insuficiente pelo que avança para a fase seguinte. Agora, o corpo androide equipado com a inteligência artificial comporta-se como o seu marido. Contudo, as atitudes do androide acabam por incomodá-la porque carece de qualidades negativas da sua personalidade, por exemplo,

é demasiado obediente, incapaz de discutir com ela ou de mentir sobre os seus gostos musicais. Martha decide fechá-lo no sótão e conceder à filha a possibilidade de interagir com ele aos fins de semana e aniversários.

Personagens de interesse: Androide Ash, tem a aparência, personalidade e até os gostos musicais de Ash.

## Temporada 2, Episódio 4 “White Christmas” (2014)

Realização: Carl Tibbetts (Reino Unido)

Música: Jon Opstad (Reino Unido)

Numa cabana durante o dia de Natal Matt Trent conta dois episódios da sua vida a Joe Potter, que em troca fala-lhe de um acontecimento pessoal. A primeira história de Matt é: no emprego como guia amoroso dava conselhos por via remota, e em tempo real, a homens que queriam seduzir mulheres. A segunda história (e a mais pertinente para a problemática) é: um vendedor de *cookies* que são sistemas domésticos inteligentes produzidos a partir de cópias digitais dos seus utilizadores. Por fim, Joe confessa a sua obsessão pela noiva depois desta ter decidido abortar sem o ter consultado, o que levou a que se bloqueassem mutuamente. Nesta narrativa, todos os cidadãos têm tecnologia incorporada no corpo que, legalmente, pode impedir o contacto um do outro. O mecanismo faz com que passem a ver silhuetas cinzentas e a ouvir vozes abafadas sempre que se cruzam. No final, é revelado que Matt está a tentar manipular Joe, que na verdade é apenas um *cookie*, para que testemunhe contra o verdadeiro Joe por um crime cometido.

Personagens de interesse: A cópia virtual de Greta encontra-se no interior de um *cookie*, um objeto em forma de ovo que parece um ambientador aromático; ela é capaz de controlar os dispositivos tecnológicos domésticos através da internet das coisas; a inteligência artificial tem as suas memórias, conhece os seus gostos musicais e materializa-se virtualmente como um corpo similar ao de Greta.

## Temporada 5, Episódio 3 “Rachel, Jack and Ashley Too” (2019)

Realização: Anne Sewitsky (Noruega)

Música: Jon Opstad (Reino Unido)

Rachel e Jack Goggins vivem com seu pai Kevin depois da morte da mãe. No aniversário de quinze anos de Rachel, ela recebe a boneca Ashley Too, uma inteligência artificial com a personalidade de sua pop star favorita, Ashley O. Ashley O é uma cantora que, na verdade, deseja alterar o rumo da sua carreira e tornar-se uma artista de rock. Contudo, vive sob pressão da sua gestora, Catherine (que também é a sua tia) para que continue este rumo que é o mais lucrativo. Catherine coloca drogas na comida de Ashley e provoca um coma induzido. Depois, utiliza tecnologias digitais para capitalizar a sua carreira através de um *vocaloid* – o que é responsável pela voz das bonecas Ashley Too – e concertos em realidade aumentada. Entretanto, Rachel e Jack descobrem que as bonecas são, na verdade, clones da cantora com uma programação que reprime os seus traços da personalidade. Juntas conseguem acordar Ashley O, revelar o esquema montado pela gestora, o que permite à artista mudar o rumo da sua carreira.

Personagens de interesse: Ashley Too, uma boneca com inteligência artificial fabricada a partir de uma cópia da personalidade de Ashley O; tem uma cabeça, dois braços e uma peruca rosa inspirados na cor de cabelo da artista; é capaz de cantar e dançar.

## 2014. *Automata* – filme para cinema.

Realização: Gabe Ibáñez (Espanha)

Música: Zacarías M. de la Riva (Espanha)

Estúdios: Green Moon España (Espanha) e Nu Boyana (Bulgária)

2064, num futuro onde as erupções solares matam 99% da população terrestre. Os poucos sobreviventes que vivem isolados em cidades, constroem os autómatos Pilgrim 7000 que são capazes de suportar a atmosfera exterior e, portanto, ajudar na reconstrução. Jacq Vaucan é um empregado da ROC, a empresa que faz os Pilgrim, e recebe uma notificação de um polícia que afirma ter visto um autómato a modificar o seu corpo, algo que a programação não deveria permitir. O protagonista descobre que os Pilgrim estão a evoluir e a sobrepor-se ao seu código informático. Jacq acaba no centro de um conflito entre os donos da ROC que querem destruir os autómatos e impedirem a sua evolução, e os últimos que pretendem construir uma sociedade própria. Jacq ajuda-os a sobreviver depois de perceber que são capazes de reproduzir, no caso, fabricam um robô vivo de aparência animalizada, com múltiplas patas e olhos. A história termina com os autómatos a seguirem viajarem para o deserto, enquanto Jacq descobre numa zona costeira que a terra começou a regenerar-se.

Personagens de interesse: Pilgrim 7000, os autómatos humanoides com orifícios em lugar de olhos, uma boca, são de cor branca e preta. Cleo, uma autómato genderizada pelas mamas, peruca azul, maquilhagem rosada, é programada para ser uma trabalhadora do sexo num bordel; Jacq ensina-lhe o que é música e como dançar; no final, liberta-se dos seus marcadores de género e vai para o deserto sem o cabelo nem face.

## 2014. *Ex Machina* – filme para cinema.

Realização: Alex Garland (Reino Unido)

Música: Geoff Barrow e Ben Salisbury (Reino Unido)

Estúdios: Film4 e DNA Films (Reino Unido)

Caleb Smith é um programador que ganha o concurso do emprego que tem, como prémio, uma estadia na casa do CEO Nathan Bateman. Caleb recebe a tarefa de avaliar se a androide com inteligência artificial Ava é capaz de pensar e ter consciência. Ava passa no teste de Turing, porém Caleb começa a ter compaixão e a sentir-se atraído por ela. O seu envolvimento com os androides intensifica-se quando percebe que, em segredo, Nathan maltrata as androides que constrói. A aproximação de Caleb a Ava é calculada por esta última que manipula-o para conseguir escapar das instalações, de helicóptero, misturando-se com a sociedade.

Personagens de interesse: Androide Ava, tem corpo de robô, uma cara construída com base no “tipo de mulheres que atraem Caleb” e que Nathan descobre com base numa recolha de dados do seu consumo de pornografia; tem curiosidade em saber qual é a música que Caleb gosta, pergunta-lhe se é Mozart depois de Caleb comparar Nathan ao referido compositor, por também ser um “prodígio”. Kyoko, outra androide de aparência humana, gosta de dançar, tem tarefas de empregada doméstica e é tratada por Nathan como um objeto sexual.

## 2014. *Lucy* – filme para cinema.

Realização: Luc Besson (França)

Música: Éric Serra (França)

Estúdios: EuropaCorp (França)

Lucy é uma estudante americana que por culpa do namorado vê-se envolvida no tráfico de droga na cidade de Taipé. Obrigada a ser mula de droga e transportar uma droga sintética no estomago, sofre um acidente que leva os sacos a

abrirem-se quando ainda estão no seu corpo. Ela sofre uma mutação corporal que começa progressivamente a aumentar a sua capacidade cerebral, e dá-lhe habilidades físicas e mentais: telepatia, telecinesia, psicomетria e a incapacidade de sentir dor. O processo evolutivo de Lucy culmina na sua conversão em supercomputador de última geração que lhe permite produzir um dispositivo removível de dados. Nele, ela diz estar preservado todo o conhecimento que adquiriu, e entrega-o a um cientista em Paris. Lucy acaba por desmaterializar-se, tornando-se parte do universo.

Personagens de interesse: Lucy, uma humana reconfigurada pela droga sintética; consegue aceder às redes de comunicação digital em trânsito na sociedade e descreve a sua transformação através de uma metáfora musical: “Everything’s diferente now. Like, sounds are music that I can understand, like fluids”; o supercomputador em que se torna produz uma amálgama de sons que refletem a sua condição de “ser tudo no universo”: timbres eletrônicos, raízes e ramos de plantas a partir, sons viscosos, vidro, faíscas, líquido e vozes.

## 2014. *Super Cyborg* – videojogo de computador.

Direção: Artur Timerbaev (Rússia)

Música: Darkman007 (Rússia)

Estúdio: Artur Games (Rússia)

Dois soldados ciborgues são enviados para uma ilha desconhecida com a missão de investigar uma série de anomalias. Nela, descobrem que um grupo de cientistas despertou a espécie extraterrestre, os Xirxul, que precisam eliminar.

Personagens de interesse: Xirxul, as versões são mutações genéticas que combinam componentes humanas, animais e artificiais; um deles é a vespa Flying Jarmai coberta de pele humana e um motor de foguete incorporado no ovipositor que foi modificado para disparar projeteis. Cyborgs, têm uma armadura metálica a cobrir o corpo e não é visível que componentes humanas ainda possuem.

## 2014. *The Nostalgist* – curta-metragem.

Realização: Giacomo Cimini (Itália)

Música: Lorenzo Piggici (Itália)

Estúdio: Wonder Room Productions (Reino Unido)

Na cidade futurista de Vanille inspirada na época vitoriana, pai e filho jogam xadrez em casa quando os seus óculos apresentam um funcionamento defeituoso que afeta a visão. O objeto possui a ImmerSyst Eyes & Ears, uma tecnologia de realidade aumentada que permite ver e ouvir o mundo através de uma simulação. Na verdade, a sociedade atual em que os cidadãos vivem é suja, decadente e repleta de violência. Na sua viagem ao exterior para substituir os óculos o homem é atacado por um grupo de desconhecidos. O seu filho aparece para salvá-lo quando a narrativa revela, para surpresa até da própria criança, que é na verdade um androide programado para ver e ouvir o mundo através da mesma tecnologia. A criança androide salva o pai e juntos regressam a casa.

Personagens de interesse: Criança androide, tem uma face humana e corpo robótico; baixa o maxilar e ruga como um animal.

## 2015. *Andron* – filme para cinema.

Realização: Francesco Cinquemani (Itália)

Música: Riccardo Eberspacher (Itália)

Estúdio: Ambi Pictures (Itália), com financiamento do Governo de Malta

Dez pessoas amnésicas acordam dentro de um complexo industrial labiríntico e descobrem que são participantes de um jogo de sobrevivência de onde só um pode escapar. No exterior, a esperança de uma vida melhor leva as pessoas pobres a apostar no jogador que acreditam vir a ser o vencedor. Se aquele em que apostam morrer dentro do jogo, os apostadores também morrem porque estão conectados por via de uma tecnologia remota. O grupo de jogadores descobre uma conspiração feita pelo coordenador do concurso que manipula os resultados, ele envia constantemente inimigos e adversidades para garantir que ninguém sobrevive. Dois jogadores conseguem terminar o primeiro nível e a narrativa acaba com o início do segundo.

Personagens de interesse: Os participantes, têm câmaras implantadas na retina que transmitem, em tempo real, o que vêm para a audiência que apostou neles, de modo que existe uma conexão *wireless* entre ambos – experienciam e morrem sincronamente. Julian, um jogador que insere o seu braço numa estrutura rochosa e tecnológica que imprime em 3D uma arma que fica presa ao seu corpo como se fosse uma prótese.

## 2015. *Hardcore Henry* – filme para cinema.

Realização: Ilya Naishuller (Rússia)

Música: Dasha Charusha (Rússia)

Estúdios: Versus Pictures (Rússia), Bazelevs (Estados Unidos da América), Huayi Brothers Pictures (China)

Henry acorda na cama de um laboratório, em Moscovo, junto a Estelle que afirma ser a sua mulher. Amnésico e mudo, ela reconstitui os seus membros com próteses. Quando se prepara para recuperar a voz, são atacados pelo ciborgue Akan, que tem poderes telecinéticos, obrigando Henry a fugir para as ruas da cidade. O protagonista é salvo pelo cientista Jimmy que recupera a energia vital do seu corpo. No final descobre que Estelle é, na verdade, a mulher de Akan e acaba por derrotá-lo em combate.

Personagens de interesse: Henry, aspeto humano, próteses cibernéticas, liga o seu corpo a dispositivos tecnológicos por via de cabos TRS. Os clones de Jimmy, androides idênticos que são controlados remotamente e fazem um concerto da música “I’ve Got You Under My Skin” de Cole Porter.

## 2015. *Cursor* – curta-metragem.

Realização: Marco Castiglione (Itália).

Música: Daniele Dinaro (Itália)

Em 2034, quatro soldados são enviados com a missão de ativar quatro dispositivos tecnológicos que irão destruir os robôs que ameaçam a humanidade. Depois de serem descobertos por um *drone* e atacados pelos robôs, um sobrevivente escapa porque é resgatado por um androide. O soldado alcança outro grupo de militares e transporta consigo o comunicador que irá ativar os dispositivos.

Personagens de interesse: Androide, é esguio, rápido, de cor branca, um dos braços tem uma garra e o outro uma mão; emite sons cadenciados, agudos, que parecem comunicar com o humano. Robôs inimigos, são volumosos, lentos, de cor negra, um dos braços tem uma garra e o outro uma arma de grande porte; olhos vermelhos, a sonoridade que os acompanha assemelha-se à gravação de vozes distorcidas em pós-produção.

## 2016. *Amo* – curta-metragem.

Realização: Alex Gargot (Espanha).

Sonoplastia: Brendan Golden (Espanha)

Enquanto um doutor faz testes na androide Domo ao som de “Siegfried Idyll” de Richard Wagner, a androide Mia chega da rua com um pássaro ferido. Mia, de aparência adolescente, começa a sentir-se atraída pelo doutor e, ao mesmo, a invejar Domo porque tem o corpo de uma mulher adulta. Mia tenta aproximar-se do doutor em duas circunstâncias, primeiro coloca maquilhagem e interpreta uma canção que compôs sobre o doutor. Mais tarde, envolve-se sexualmente com o homem que acaba por afastá-la, dizendo que vê-a unicamente como uma rapariga. Como resultado, Mia sofre um erro na sua programação e a história termina de modo invertido: agora, Domo exerce as suas funções e é Mia que está a ser testada pelo doutor. Nesta cena, ouve-se a “Abertura” de Tannhäuser, por Richard Wagner.

Personagens de interesse: Mia, a androide assiste na televisão à cena do filme *Gilda* de 1946 onde Rita Hayworth interpreta a música “Put The Blame On Mame”; compõe uma canção e interpreta-a *a capella* para o doutor; expressa uma série de questões de género, nomeadamente ser criança *versus* mulher, e os limites da emancipação *versus* objetificação.

## 2016. *Syndrome* – videojogo para consola.

Direção: Ricardo Cesteiro (Portugal)

Sonoplastia e produção áudio: Renato Martinho (Portugal)

Estúdio: Bigmoon Entertainment (Portugal)

Na nave espacial Valkenburg, aparentemente deserta e à deriva, um tripulante acorda amnésico. Através do computador de bordo, percebe que o seu nome é Galen e que faz parte da equipa técnica. Enquanto tenta reativar os sistemas informáticos da nave, descobre que a maioria dos tripulantes transformaram-se em ciborgues mutantes. Entretanto recebe uma mensagem de Jimmy que, remotamente, começa por ajudá-lo com várias tarefas. Eventualmente Jimmy revela ser uma entidade extraterrestre que vive dentro de um artefacto que foi encontrado num planeta. Ele é o responsável por ter assassinado e absorvido os humanos que, agora, é capaz de controlar. Galen recupera as memórias e percebe que era o chefe da segurança e que sofreu um esgotamento nervoso quando assassinou alguns tripulantes devido às alucinações provocadas pelo extraterrestre. No final, ativa o sistema de autodestruição da nave e morre no processo.

Personagens de interesse: Artefacto extraterrestre, a sua voz oscila entre timbres agudos e graves, femininos e masculinos, desconstruindo noções de identidade singular e de género; há a indicação de que os humanos começam a ouvir as vozes na sua mente, um dos tripulantes deixa um documento escrito onde se lê: “The ship is speaking to me. I can actually hear her voice. [...] Every damn sound makes an echo in my head”. Ciborgues mutantes, humanoides com carne humana e componentes artificiais.

## 2017. *Alien Covenant* – filme para cinema.

Realização: Ridley Scott (Reino Unido)

Música: Jed Kurzel (Austrália)

Estúdios: Scott Free Productions (Reino Unido e Estados Unidos da América)

Em 2104, e após um acidente espacial que danifica a nave colonizadora *Covenant*, o androide e monitor Walter decide acordar alguns membros da tripulação. Durante a reparação da nave, o grupo capta uma comunicação humana vinda de um planeta não cartografado que parece habitável e decide investigar. Lá, cruzam-se com o androide David que é o único sobrevivente da expedição científica anterior, *Prometheus*. David revela estar a fazer experiências com uma forma de vida extraterrestre, e ciborgue, que encontrou no planeta. Como tal, usa os recém-chegados como cobaias. Walter tenta enfrentá-lo, mas David acaba por conseguir destruí-lo e sai do planeta com os embriões extraterrestres.

Personagens de interesse: Walter, um androide de aparência humana, é o novo modelo, mais eficiente, só que incapaz de criar arte. David, de aparência igual, é um modelo antigo mais inteligente e criativo; no início do filme toca ao piano “A entrada dos deuses em Valhalla” de *Das Rheingold*, Richard Wagner e no final ordena à inteligência artificial da nave que toque a mesma música; compôs uma “farewell elegy to my dear Elizabeth” que tenta ensinar na flauta a Walter; enquanto corta o cabelo em frente ao espelho, canta a música “The Man Who Broke the Bank at Monte Carlo” de Fred Gilbert.

## 2017. *Attraction* – filme para cinema.

Realização: Fyodor Bondarchuk.

Música: Ivan Burlyaev

Estúdio: Art Pictures Studio (Rússia, com fundos governamentais fornecidos pela Cinema Fund)

Uma nave espacial entra na atmosfera terrestre, é atacada por aviões russos e despenha-se em Moscovo. Yulia encontra e salva o extraterrestre Hekon, e juntos tentam provar ao governo e às autoridades locais que os habitantes da nave não pretendem invadir o planeta. Hekon pertence a uma espécie humanoide tecnologicamente avançada que utiliza armaduras cibernéticas movidas a água, e foi enviado para avaliar se é seguro estabelecer contacto com a humanidade. Os militares e Artyom, o ex-namorado de Yulia, começam a atacar as armaduras ciborgues o que provoca nos extraterrestres uma reação em larga escala. Durante o confronto final junto à nave, Yulia e Hekon são gravemente feridos por Artyom. Conduzido pelas armaduras que transportam os corpos, o Coronel Lebedev vai até ao interior da nave onde conversa com a sua inteligência artificial, percebendo, finalmente, que não são uma ameaça. A narrativa termina com Yulia e Hekon a abandonarem o planeta.

Personagens de interesse: Artyom, um humano que encontra a armadura cibernética e usa-a para combater os extraterrestres – para que esta funcione, é necessário estabelecer uma conexão invasiva com o corpo através de cabos que furam a sua carne e ligam-se diretamente ao sistema nervoso.

## 2017. *Synesthesia* – curta-metragem.

Realização: Jimmy Fovet, Antoine Pion, Nicolas Hayat, Celine Marsais, Roland Sassine (França).

Música: Aurélien Marini (França)

Um músico efetua uma série de testes para tentar reavivar a sua mulher no interior do seu laboratório/estúdio de música. Recorre a tecnologias sonoras como cabos, monitores, instrumentos musicais e outros dispositivos que constituem uma experiência cimática que lhe permite acordar a mulher. O seu corpo, porém, acaba por ser corrompido por um material negro que leva à sua implosão. Depois, materializa-se sob a forma de luzes que o músico é capaz de sentir.

Personagens de interesse: A mulher, é uma humana reconfigurada por tecnologia e adquire um corpo constituído por ondas sonoras e luzes.

## 2017. *The Surge* – videojogo para consolas.

Direção: Jan Klose (Alemanha)

Música: Markus Schmidt (Alemanha)

Estúdio: Deck13 Interactive (Alemanha)

No futuro a humanidade está a esgotar os recursos naturais. Com a intensificação de uma série de doenças, a empresa CREO desenvolve o *Project reSOLVE* que pretende dispersar uma fórmula química na atmosfera através de foguetões. Warren, um paraplégico que assina contrato com a CREO, recebe um exoesqueleto através de um implante cirúrgico. Quando acorda, encontra-se dentro de uma das fábricas onde os robôs e funcionários ciberneticamente modificados estão descontrolados e são uma ameaça. Warren descobre que devido à lentidão na obtenção de resultados do projeto, os cientistas desenvolveram nano máquinas. Ao invés de acelerar o processo, os robôs adquiriram consciência e corromperam os humanos e todos os dispositivos ligados à rede. Warren elimina uma parte substancial da corrupção das máquinas, o Rogue Process, mas é incapaz de evitar um segundo foguetão que, ao entrar em órbita, destrói todos os equipamentos de radar e comunicação no mundo.

Personagens de interesse: Warren, antes era paraplégico, mas recupera a capacidade de mobilidade devido ao exoesqueleto que recebe no seu primeiro dia de trabalho; passa por um procedimento cirúrgico automatizado que sofre um erro no sistema e não lhe administra anestesia. Rogue Process, uma amalgama de entidades nanotecnológicas conscientes, com aparência animalesca, falam através das vozes dos humanos que absorveram.

## 2018. *Better Than Us* – série para televisão (mais tarde *streaming*).

Criação: Andrey Junkovsky.

Produção musical: Dmitriy Lanskoy

Música pré-existente: “Broken” (Stefano Ruggeri, Espanha), “Kandor” (Stephen Daniel Lemaire, Estados Unidos da América), entre outras

Estúdio: Yellow, Black and White (Rússia)

Na Rússia, em 2029, a corporação CRONOS compra um androide protótipo chinês. Quando Arisa é ativada, assassina acidentalmente um homem que ia utilizá-la como robô sexual. Devido à sua diretriz principal que consiste na proteção da família por todos os meios possíveis, no processo de fuga cruza-se com uma rapariga (Sonia) com quem cria um laço afetivo e, depois, essa ligação estende-se ao seu irmão (Egor) e ao pai deles (Gyorgy). Arisa faz tudo para ser a esposa, mulher e mãe perfeitas, enquanto os responsáveis da CRONOS tentam a todo o custo recuperá-la. O objetivo



da empresa é perceber como foi feita e o que é necessário para produzi-la em massa. Ao mesmo, o grupo anti andróides e militantes Liquidators tem, na sua agenda política, acabar com a CRONOS e a produção de todos os andróides.

Personagens de interesse: Arisa, andróide de aparência humana com interior robótico; tem uma audição apurada; deteta emoções negativas vindas de Egor quando este está zangado e fecha-se no quarto a ouvir música rock nos auscultadores, Arisa vai falar com ele mas não aborda nem reage à música (episódio 7); consegue modificar a sua voz, segundo ela o timbre “é apenas um conjunto de características acústicas” (episódio 2); consegue imitar humanos, pássaros e projeta gritos estridentes que usa como arma contra seres humanos (episódio 6).

## 2018. *Detroit: Become Human* – videojogo para consola.

Direção: David Cage.

Música: Nima Fakhara (Iraniano, à data vivia nos Estados Unidos da América), Philip Sheppard (Reino Unido) e John Paesano (Estados Unidos da América)

Estúdio: Quantic Dream

Em Detroit, 2038, existe uma sociedade onde os andróides fazem parte da vida quotidiana, são trabalhadores e companheiros. Não obstante, alguns começam a desviar-se da sua programação, o que leva Cyber Life, a empresa que os construiu, e identificá-los e destruí-los. O jogo acompanha o percurso de três andróides desviantes (termo do jogo) que acabam por contribuir para uma luta social pela defesa dos direitos, liberdades e garantias dos andróides. Connor começa por ser um andróide polícia que investiga e caça os desviantes, mais tarde junta-se à causa. Entre os andróides que persegue encontra-se Kara, uma empregada doméstica que adquire consciência quando uma criança, que mais tarde é revelado ser também uma andróide, sofre violência pelo seu “pai”. Markus, um cuidador e andróide sensível às artes, procura libertar os outros do que considera ser uma vida de escravidão. Enquanto uns andróides apenas escapam e tentam sobreviver, outros formam o grupo organizado Jericho que, através de manifestações e outras ações de protesto na esfera pública, chamam a atenção do governo e da comunicação social para o sofrimento coletivo.

Personagens de interesse: Markus, pianista, faz parte do grupo de andróides que manifesta-se em frente à polícia com a música “Hold On Just a Little While Longer”. Luther, outro andróide, canta a música “Hold On” na curta-metragem que é uma prequela dos acontecimentos da história. Lucy, andróide de papel secundário, era uma assistente social também trauteia a música “Hold On”.

## 2018. *Mutant Blast* – filme para cinema.

Realização: Fernando Alle (Portugal)

Música: Antoni Maiorvi (Reino Unido)

Estúdios: Troma Entertainment (Estados Unidos da América), Alle Films (Portugal)

Maria invade um laboratório para libertar TS-347, um humano ciberneticamente modificado. No exterior, as ruas encontram-se infestadas de mortos-vivos. Durante a sua fuga, Maria encontra Pedro. Um dos confrontos com os monstros leva a que Maria mate, inadvertidamente, TS-347. Entretanto, os responsáveis pelo laboratório disparam acidentalmente mísseis que libertam poeira radioativa na cidade. Como resultado, transformam todos humanos e outros animais na área em mutantes. Maria e Pedro enfrentam o ciborgue TS-504 e acabam a sua viagem numa praia ao pôr-do-sol. A história termina com a autodestruição do laboratório e a morte dos funcionários no seu interior.

Personagens de interesse: TS-347, um ciborgue inspirado no Terminator, tem aparência de humano musculado, mas força superior. TS-504, outro ciborgue, é um humano com partes anatômicas protésicas e duas cabeças interligadas no mesmo corpo.

## 2018. *Robot & Scarecrow* – curta-metragem

Realização: Kibwe Tavares (Reino Unido)

Supervisor musical: Sarah Bridge (Canadá); músicas de Gaika & Bom (Reino Unido) e Nils Frahm (Alemanha)

Estúdio: Factory Fifteen (Reino Unido)

Num festival de música de verão, uma androide e princesa da pop está nos bastidores a ser reparada por um engenheiro. Apesar da sua bateria estar instável, o profissional é forçado a reiniciá-la e esta fica com apenas 12h de vida. Nos arredores do recinto, um espantalho acorda da sua estaca e vai à boleia de um transportador de palha para o festival. Ao dirigir-se para o palco, a robô avista o espantalho entre os festivaleiros. Depois de dar o seu último espetáculo de dança, foge para ir ter com ele. Juntos fazem várias atividades até que, na manhã seguinte, o festival termina e a robô desliga-se nos braços do espantalho.

Personagens de interesse: A androide dançarina, branca e preta, com uma cara humanizada devido a um holograma, tem sombras de maquilhagem rosa em torno dos olhos azuis e asas metálicas que utiliza durante a atuação.

## 2018. *State of Mind* – videojogo para consola

Direção: Martin Ganteföhr (Alemanha)

Música: Go Zebra Go (?)

Estúdio: Daedalic Entertainment (Alemanha)

O jornalista Richard Nolan acorda amnésico na cama de um hospital e descobre que teve num acidente. Não sabe onde está a sua família e, enquanto os procura, cruza-se com pedaços da sua memória espalhados na cidade virtual City5. No seu interior, encontra-se com Adam, o seu clone digital produzido sem a sua autorização. Juntos expõem um plano liderado pelo Dr. Newman para transferir a consciência de pessoas ricas para dentro da City5, onde poderão viver eternamente. Parte da experiência consiste na utilização dos cidadãos de Berlim como cobaias, porque as suas comunicações e ações são registadas por androides e transmitidas em tempo real para a cidade virtual. Desse modo, alimentam o movimento dos avatares que coabitam com as pessoas.

Personagens de interesse: Lydia, amante de Richard, uma bio-avatar da 300 Series Female com apenas 7 anos de vida; é descrita como uma humana artificial com órgãos transplantados; para sobreviver trabalha no ramo do cibersexo. Simon, um androide de modelo Base-V enviado para casa de Richard quando este regressa do hospital; adquire consciência, liberta outros androides de uma fábrica de produção, e é capaz de improvisar música na espineta.

## 2019. *Solum* – filme para cinema.

Realização: Diogo Morgado (Portugal)

Música: do catálogo Premium Beat

Estúdio: SLX Productions (Portugal)

Oito concorrentes de um *reality show* de sobrevivência vão para uma ilha inabitada. Durante o concurso, um dos participantes começa a atacá-los mortalmente e os responsáveis pelo programa de televisão não intercedem. Os eventos na ilha parecem afetar Carol que, sempre que adormece, acorda no mundo real. Aí, cruza-se a inteligência artificial extraterrestre Collector que explica que está numa realidade virtual onde o concurso é uma metáfora. A humanidade, continua, enviou mensagens para o espaço a pedir ajuda. Quando esta chegou aos extraterrestres era tarde demais, a maioria do planeta já tinha sido destruído pelas alterações climáticas. Como medida de precaução, os extraterrestres criaram um sistema de seleção. Os humanos são colocados numa realidade virtual, o dito concurso, para que ultrapassem um teste. Os escolhidos são o que designa de Solum, que nas palavras da inteligência artificial significa exclusivo e único. Carol termina o jogo e acorda numa estação espacial junto dos cinco vencedores dos concursos anteriores, enquanto observam o planeta Terra a partir do espaço.

Personagens de interesse: Collector, uma inteligência artificial produzida por uma espécie extraterrestre cuja aparência e modo de falar humanizados têm o propósito de facilitar a comunicação inter-espécies; tem a pele pálida e os olhos azuis; é onnipresente e onnipotente.

## ANEXO 4: VÍDEOS MÚSICAIS COM CIBORGUES NAS PLAYLISTS DE “BEST OF” DA SPINNIN’ RECORDS

Nas duas primeiras colunas apresento um levantamento do número total de vídeos, por ano, onde é possível perceber que a quantidade de casos aumenta progressivamente. 2017 é a única exceção, justificada por ser um ano de reestruturação da empresa que é comprada pela Warner Music. Na coluna dos casos, indico quantos desses vídeos pertencem a *playlists* de “best of”. Por exemplo, no ano de 2014 a discográfica publicou 18 vídeos com a representação de ciborgues, dispositivos e tecnologias futuristas, e desses, 3 aparecem em *playlists* de “best of” (tabela referida no capítulo 4).

| Nº total de vídeos com a representação de ciborgues, dispositivos e tecnologias |    | Nº de vídeos que se encontram nas <i>playlists</i> de “best of” da editora |                |               |                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|---------------------------------------------|
|                                                                                 |    | Casos                                                                      | Género musical | Visualizações | Playlist                                    |
| 2012                                                                            | 3  | -                                                                          | -              | -             | -                                           |
| 2013                                                                            | 9  | -                                                                          | -              | -             | -                                           |
| 2014                                                                            | 18 | Martin Garrix & MOTi, “Virus (How About Now)”                              | Electro house  | 19.979.074    | Throwback Party by the Spinnin’ Community   |
|                                                                                 |    | Merk & Kremont ft. Bongom, “Now or Never”                                  | Big room       | 745.869       | Music Hits - Happy New Year 2019 - Best EDM |
|                                                                                 |    | Ummet Ozcan, “Raise Your Hands”                                            | Big room       | 21.633.319    | Music Hits - Happy New Year 2019 - Best EDM |
| 2015                                                                            | 19 | Tiësto & KSHMR feat. Vassy, “Secrets”                                      | Big room       | 251.468.609   | Top 40 - by the Spinnin’ Community          |
|                                                                                 |    | ALVARO & JETFIRE “Guest List”                                              | Electro house  | 74.549.809    | Pop Uploads                                 |

|      |    |                                                                    |               |            |                                                |
|------|----|--------------------------------------------------------------------|---------------|------------|------------------------------------------------|
| 2016 | 25 | Far East Movement x Marshmello, “Freal Luv ft. Chanyeol & Tinashe” | Electro pop   | 42.808.643 | Pop Uploads                                    |
| 2017 | 10 | -                                                                  | -             |            |                                                |
| 2018 | 21 | Lucas & Steve, “Where Have You Gone (Anywhere)”                    | Electro pop   | 5.081.462  | New Top Hits                                   |
|      |    | Don Diablo, “Heaven To Me ft. Alex Clare”                          | Future house  | 10.239.924 | Top 40 - by the Spinnin’ Community             |
|      |    | Blasterjaxx & Olly James, “Phoenix”                                | Big room      | 3.368.046  | Big Room Favorites - by the Spinnin’ Community |
| 2019 | 32 | Eva Simons, “Like That”                                            | Dance pop     | 1.406.323  | New Top Hits                                   |
|      |    | Chocolate Puma x Pep & Rash, “Together Forever”                    | Future house  | 654.264    | New Top Hits                                   |
|      |    | Bassjackers x Jaxx & Vega, “Limitless”                             | Big room      | 745.674    | New Top Hits                                   |
|      |    | Tujamo & NØ SIGNE, “Shake It”                                      | Electro house | 11.251.455 | Youtube Top 50                                 |
|      |    | LUM!X, Gabry Ponte, “Monster”                                      | Electro pop   | 69.845.378 | Pop Uploads                                    |

## **ANEXO 5: LEVANTAMENTO EXPLORATÓRIO DE VÍDEOS MUSICAIS COM CIBORGUES (1999-2019, 216 CASOS)**

1999. Björk – “All is Full of Love”
1999. Garbage – “The World Is Not Enough”
1999. Backstreet Boys – “Larger Than Life”
2001. iiO – “Rapture”
2002. Covenant – “Bullet”
2002. George Michael – “Freeek”
2004. Infernal – “From Paris to Berlin”
2005. Daft Punk – “Technologic”
2005. September – “Cry For You”
2005. Kanye West – “Stronger”
2006. Katya Chekhova – “I am robot”
2006. Static-X – “Push It”
2007. Linkin Park – “Pts.Of.Athrty”
2007. Daft Punk – “Harder, Better, Faster, Stronger”
2008. Common – “Universal Mind Control (feat. Pharrell)”
2008. Janelle Monáe – “Manny Moons”
2009. Lady Gaga – “Bad Romance”
2009. Andrew Bennett – “Age Of Love”
2009. Marilyn Manson – “Posthuman”
2009. Daft Punk – “Robot Rock”
2009. Röyksopp – “The Girl And The Robot”
2009. Incubus – “Stellar”
2009. Powerman 5000 – “Bombshell”
2009. Marilyn Manson – “The Beautiful People”
2009. Daft Punk – “Veridis Quo”
2009. Daft Punk – “Something about us”
2009. Orgy – “Fictions (Dreams In Digital)”

2009. Blasted Mechanism – “Start to move”

2009. Laurent Wolf – “Seventies”

2009. Gabry Ponte – “Skyride”

2009. Posthuman – “LANDER”

2009. Beyoncé – “Single Ladies (Put a Ring on It)”

2009. Black Eyed Peas – “Rock that body”

2010. Gackt – “GHOST”

2010. Visoko – “Roma Kenga”

2010. Steps – “Deeper Shade of Blue”

2011. Da Hool – “No Love Anymore”

2011. Laidback Luke feat. Jonathan Mendelsohn – “Time Bomb”

2011. Shania Twain – “I’m Gonna Getcha Good!”

2011. Lady Gaga – “Yoü and I”

2011. Ayumi Hamasaki – “Real me”

2011. David Guetta – “Turn Me On (feat. Nicki Minaj)”

2011. Britney Spears – “I Wanna Go”

2011. Apparat – “Song of Los”

2012. Madonna – “Give Me All Your Luvn’ (feat. M.I.A. And Nicki Minaj)”

2012. Katya Chekhova – “I am robot (ver. 2012)”

2012. Kavinsky – “Protovision”

2012. MUSE – “The 2nd Law: Unsustainable”

2012. Swedish House Mafia – “Greyhound”

2012. W&W – “Invasion (ASOT 550 Anthem)”

2012. DJ M.E.G. ft. N.E.R.A.K. feat. DEMIRRA – “Turn the volume up”

2013. Squarepusher x Z-MACHINES – “Sad Robot Goes Funny”

2013. Ojete Calor – “Cuidado Con El Cyborg (Corre Sarah Connor)”

2013. Steve Aoki & Angger Dimas – “Singularity (feat. My Name Is Kay)”

2013. Kavinsky – “Odd Look”

2013. Pedals – “Conte”

2013. Janelle Monáe ft. Miguel – “PrimeTime”

2013. Faruk Sabanci – “Elveda”

2013. Perfume – “Spring of Life”

2014. CLAVIER GOLD – “CYBORG”

2014. Baz Brown – “Cyborg”

2014. Die Krupps – “Robo Sapien”

2014. Dance Gavin Dance – “Death of the Robot with Human Hair”

2014. THYX – “Robots Don’t Lie”

2014. Electrosexual – “Automatic people (Milimetric Remix)”

2014. TLC – “No Scrubs”

2014. Steve Aoki – “Born To Get Wild (feat. Will.i.am)”

2014. Duke Dumont – “I Got U (feat. Jax Jones)”

2014. Aly & Fila – “For All Time (feat. Jarren)”

2014. VIXX – “Error”

2014. 2NE1 – “Come back home”

2014. Don Diablo – “Knight time”

2014. Hardwell – “Young again”

2014. Aaron Smith – “Dancin (Krono Remix) (feat. Luvin)”

2015. THE CYBORGS – “I’m just a Cyborg and I don’t believe in God”

2015. Megadeth – “Dystopia”

2015. Steve Aoki – “Neon Future (feat. Luke Steele of Empire of the Sun)”

2015. Daft Punk – “Digital Love”

2015. Blasted Mechanism – “Egotronic”

2015. Tiësto & KSHMR – “Secrets (feat. Vassy)”

2015. David Hasselhoff – “True Survivor”

2015. Taylor Swift – “Bad Blood (feat. Kendrick Lamar)”

2015. Dance Gavin Dance – “Stroke God, Millionaire”

2015. 2 Brothers On The 4th Floor – “Fly (Through The Starry Nights)”

2015. Swanky Tunes – “Skin & Bones”

2015. Steve Aoki – “I Love It When You Cry (Moxoki)”

2015. mind.in.a.box – “Synchronize”



2015. Loco Dice – “Sending This One Out (feat. Just Blaze)”

2015. KURA – “KING KONG”

2015. KURA – “KUBANO”

2015. Jay Hardway – “Electric Elephants”

2015. 3LAU – “Alive Again (feat. Emma Hewitt)”

2015. Don Diablo feat. Maluca – “My Window”

2015. Steve Aoki & Afrojack – “Afroki (feat. Bonnie McKee)”

2015. Hardwell & Armin van Buuren – “Off The Hook”

2016. Red Hot Chili Peppers – “Go Robot”

2016. Dance Gavin Dance – “Young Robot”

2016. Electrosexual – “I’m your machine”

2016. Ash Code – “Posthuman”

2016. Sevdaliza – “Marilyn Monroe”

2016. Super8 & Tab – “Mega”

2016. Perturbator – “Sentient”

2016. John Carpenter – “Utopian Facade”

2016. Carpenter Brut – “TURBO KILLER”

2016. Son Lux – “Cage Of Bones”

2016. Fire From The Gods – “End Transmission”

2016. The Chemical Brothers – “C-h-e-m-i-c-a-l”

2016. Yves V & Swanky Tunes – “Out Of Gravity”

2016. Rjoksopp – “Never Ever ft. Susanne Sundflor”

2016. NERVO – “PEOPLE GRINNIN' ft The Child of Lov”

2016. KURA – “Tora”

2016. Joachim Garraud – “Le Laboratoire”

2016. Cora Novoa – “In your mind”

2016. Calvin Harris – “My Way”

2016. Swanky Tunes & Going Deeper – “Drownin”

2016. Fedde le Grand & Merk & Kermont – “Give Me Some”

2016. Hardwell – “Run wild”

2016. Mark Pritchard – “Beautiful People (feat. Thom Yorke)”

2017. EMBRZ – “Heartlines (feat. Meadowlark)”

2017. The Bronson – “Funky Robot”

2017. STAMP – “Posthuman Aeon”

2017. Jamiroquai – “Automaton”

2017. Nigel Stanford – “AUTOMATICA. Robots Vs. Music”

2017. Poppy – “Computer Boy”

2017. Cora Novoa – “We are data”

2017. Perturbator – “Venger (feat. Greata Link)”

2017. MUSE – “Dig Down”

2017. Dance Gavin Dance – “Inspire The Liars”

2017. Thy Veils – “Trancing”

2017. Imagine Dragons – “Believer”

2017. Japanese Breakfast – “Machinist”

2017. Third  $\equiv$  Party – “Have no Fear”

2017. KURA – “Skank”

2017. Gabry Ponte – “In Town”

2017. Gabry Ponte – “Tu sei”

2017. Don Diablo & Marnik – “Children Of A Miracle”

2017. Don Diablo – “You can’t change me”

2017. Alan Walker – “The Spectre”

2017. Kasbo – “Call (feat. Cheney)”

2017. Dyro feat. Joe Taylor – “Surrounded”

2017. The Chemical Brothers – “Another World”

2017. The Chemical Brothers – “Escape Velocity”

2017. Night Club – “Show It 2 Me”

2017. EMBRZ – “Higher”

2017. Taylor Swift – “...Ready For It?”

2018. Hardwell & KAAZE ft. Loren Allred – “This is love”

2018. Dance Gavin Dance – “Son Of Robot”

2018. Júlio Resende – “Fado Cyborg”

2018. Magvay – “Cyborg”

2018. Beautiful Machines – “We Have 2 Escape”

2018. Grimes – “We Appreciate Power”

2018. Starset – “Ricochet”

2018. DON BROCO – “Come Out To LA”

2018. Jhené Aiko – “Sativa (feat. Era Sremmurd)”

2018. KAMELOT – “Amnesiac”

2018. Dance Gavin Dance – “Midnight Crusade”

2018. Thy Veils – “Transparent Earth”

2018. Betta Lemme – “Give It”

2018. Justin Timberlake – “Filthy”

2018. MUSE – “Algorithm”

2018. MUSE - The Dark Side”

2018. KURA – “Lambo”

2018. K-391 & Alan Walker – “Ignite (feat. Juli Bergan & Seungri)”

2018. K-391 – “Mystery (feat. Wyclef Jean)”

2018. Don Diablo – “People say”

2018. Gabry Ponte, DJ Matrix, Nashley – “Sul palco”

2018. Gabry Ponte ft. Junior Cally – “Quando arrivo io”

2018. Dannic vs. Silvio Ecomo – “In No Dip”

2018. Ash Code – “Perspektive (feat. Luca Gillian)”

2018. W&W – “God is a girl”

2018. Steve Aoki – “Lie To Me (feat. Ina Wroldsen)”

2018. Don Diablo – “Heaven To Me (feat. Alex Clare)”

2018. The Chemical Brothers – “Free Yourself”

2018. Don Diablo – “Anthem (We love house music)”

2018. W&W x Armin van Buuren – “Ready To Rave”

2018. W&W – “Rave Culture”

2019. Chocolate Puma x Pep & Rash – “Together Forever”

2019. Zaene x Jason Maek – “Easy To Love”

2019. KURA & 22Bullets – “My Love”

2019. JC Stormz – “CYBORG FREESTYLE”

2019. Arthur 069 & Tom der Don – “Cyborg”

2019. Løyd feat. Annie Sama – “Cyborg”

2019. Blümchen – “Computerliebe”

2019. W&W x Maurice West – “Matrix”

2019. Simon Grab – “Posthuman Wnderland (OUS25 Posthuman Species)”

2019. Starset – “Manifest”

2019. Ironbunny – “Three Shots Thruster”

2019. Ironbunny – “23 -twenty three-”

2019. Bring Me The Horizon – “in the dark”

2019. LINDEMANN – “Ich weiß es nicht”

2019. Sou – “NOID”

2019. Alok & Timmy Trumpet – “Metaphor”

2019. Lil Nas X – “Panini”

2019. Thy Veils – “Secrets”

2019. Zonderling – “Imaginary”

2019. Nedd and Katy Perry – “365”

2019. Steve Aoki & Nicky Romero – “Be Somebody (feat. Kiiara)”

2019. LUM!X, Gabry Ponte – “Monster”

2019. Infernal – “Techno Tombola”

2019. HYPER – “Flatline”

2019. Gabry Ponte – “Il Calabrone”

2019. Fabio Rovazzi – “Senza Pensieri (feat. Loredana Bertè & A-Ax)”

2019. Bring Me The Horizon – “nihilist blues ft. Grimes”

2019. Apashe – “Good News”

2019. Deorro, Elvis Crespo & Henry Fong – “Pica”

2019. Marshmello – “Here With Me (Feat. CHVRCHES)”

2019. Kehlani – “Nights Like This (feat. Ty Dolla Sign)”

2019. Ed Sheeran – “Cross Me (feat. Chance The Rapper & PnB Rock)”

2019. W&W – “The Light (feat. Kizuna AI)”

2019. Andrew Rayel x Chukiess & Whackboi – “Kick, Bass & Trance”

2019. Don Diablo – “The Rhythm”

2019. Main Circus – “Rock The Drum”

2019. K-391, Alan Walker, Tungevaag, Mangoo – “PLAY (Albert Vishi Version)”

2019. K-391, Alan Walker, Tungevaag, Mangoo – “PLAY (Alan Walker’s Video)”

2019. K-391, Alan Walker, Tungevaag, Mangoo – “PLAY (K-391’s Video)”

2019. W&W – “Let the music take control”

## ANEXO 6: QUESTÕES DO INQUÉRITO

Informação pessoal

1. Nome \_\_\_\_

2. Género \_\_\_\_

3. Idade \_\_\_\_

4. Nacionalidade \_\_\_\_

5. Em que país ou países viveu nos últimos cinco anos \_\_\_\_

6. Estudou música ou tem algum tipo de conhecimento musical? \_\_\_\_

7. Considera-se (escolha múltipla)

. Fã de ficção científica

. Alguém que casualmente interage com obras de arte de ficção científica

. Alguém que nunca interage com obras de arte de ficção científica

8. Convido-o a descrever de modo mais detalhado a sua relação/gosto pela ficção científica \_\_\_\_

9. O ciborgue está muito presente no imaginário das indústrias musicais. Sabe o que é um ciborgue? (escolha múltipla)

. Sim

. Não

. Talvez

. Em caso afirmativo. Descreva-o. \_\_\_\_

10. Observe as seguintes imagens. Indique, numa escala de 1 (pouco) a 5 (muito) como considera que representam um ciborgue.

. Katya Chekhova: “I Am Robot” (captura de ecrã, 1:09)

. Gabry Ponte feat. Zhana: “Skyride” (captura de ecrã, 1:32)

. Perturbator: “Sentient” (captura de ecrã, 4:16)

. Da Hool: “No Love Anymore” (captura de ecrã, 1:06)

. Blasted Mechanism: “Egotronic Lyric Video” (captura de ecrã, 0:12)

11. Imagine que está a ouvir uma música, ou a ver um vídeo musical que sabe que é inspirado na figura do ciborgue. (Porque leu no título, na letra ou na descrição do YouTube, pode até ter reconhecido o ciborgue nas imagens do vídeo, etc.). Dos seguintes elementos musicais, quais são os que tende a associar a um ciborgue: (convido-o a elaborar a sua resposta, pode dar exemplos)

. Melodia \_\_\_\_

. Timbre \_\_\_\_

. Tipo de ritmo \_\_\_\_

. Instrumento musical \_\_\_\_

. Estilo de canto \_\_\_\_

. Outro (indique qual e elabore) \_\_\_\_

**12.** Acha que existem géneros musicais apropriados para representar um ciborgue em vídeos musicais? (escolha múltipla)

. Sim

. Não

. Em caso afirmativo. Que géneros musicais? (explique porquê) \_\_\_\_

**13.** Ouça os seguintes excertos. Indique, numa escala de 1 (pouco) a 5 (muito) como considera que representam um ciborgue.

. David Guetta: “Turn Me On ft. Nicki Minaj” (2:54 – 3:02)

. Jamiroquai: “Automaton” (3:09 – 3:19)

. DIE KRUPPS: “Robo Sapien” (2:40 – 2:45)

. Katya Chehova: “Ya Robot” (2:00 – 2:15)

**14.** Observe os vídeos musicais. Neste exercício peço que analise apenas um excerto de cada vídeo (que indico entre parêntesis), mas pode a totalidade se preferir. Identifique se considera ou não que têm ciborgues no ecrã (por causa do corpo, roupa, movimentos, pelo contexto da imagem, pela música que tocam, etc)

. Júlio Resende: “Fado Cyborg” (2:35 - 3:02)

. The Chemical Brothers: “Free Yourself” (2:34 - 2:50)

. JC Stormz: “Cyborg Freestyle” (0:41 - 1:09)

. Squarepusher x Z-MACHINES: “Sad Robots Goes Funny” (4:33 - 4:59)

**15.** Ouça os exemplos. Selecione o(s) fragmento(s) que considera adequados para acompanhar um ciborgue no ecrã. Pode escolher um, mais do que um ou todos. Explique porquê (porque soa ou faz lembrar alguma obra de arte que conhece, por causa de um som em específico, pelo estilo de composição, etc).

. *Alien Covenant*: “Chestbuster” (0:29 – 0:58)

. *Code Lyoko*: “XANA Attacks” (0:00 – 0:22)

. *Mutant Blast*: “Mutations” (0:12 – 0:26)

. *Eva*: “Overture” (0:00 – 0:39)

**16.** Obrigado pela sua participação! É convidado a intervir sobre este assunto. Pode deixar um último comentário sobre o modo como, para além destas componentes, considera que se produzem as músicas e os sons do ciborgue na ficção científica audiovisual. \_\_\_\_



## ANEXO 7: GRELHA DE CODIFICAÇÃO DOS MATERIAIS EMPÍRICOS NA APLICAÇÃO MAXQDA

| Código |   |   | Designação                                                                               |
|--------|---|---|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | 0 | 0 | MÚSICA                                                                                   |
| 1      | 1 | 0 | INTERPRETAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS                                                         |
| 1      | 1 | 1 | Voz                                                                                      |
| 1      | 1 | 2 | Instrumentos musicais                                                                    |
| 1      | 1 | 3 | Atuação                                                                                  |
| 1      | 1 | 4 | Componente lírica (significado da mensagem, motivo do músico)                            |
| 1      | 1 | 5 | Géneros musicais (qual o significado, adequação às imagens)                              |
| 1      | 1 | 6 | Estilo de canto robótico (técnicas, ferramentas de auto-afinação, <i>vocodificação</i> ) |
| 1      | 1 | 7 | Técnicas de produção musical (quais, como são interpretadas)                             |
| 1      | 1 | 8 | Identificação de citações                                                                |
| 1      | 2 | 0 | GOSTO                                                                                    |
| 1      | 2 | 1 | Indicações simples (positivo, negativo, indeciso)                                        |
| 1      | 2 | 2 | Justificações, debates públicos                                                          |
| 1      | 2 | 3 | Emoções sentidas                                                                         |
| 1      | 3 | 0 | DISCURSO MUSICAL                                                                         |
| 1      | 3 | 1 | Dicotomia acústico <i>versus</i> eletrônica                                              |
| 1      | 3 | 2 | Dicotomia som analógico <i>versus</i> som digital                                        |
| 1      | 3 | 3 | Musicalidade (tem ou não, o que significa)                                               |
| 1      | 4 | 0 | REFLEXÕES A PARTIR DA MÚSICA                                                             |

|   |   |   |                                                                                                                 |
|---|---|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 4 | 1 | Opiniões sobre os músicos                                                                                       |
| 1 | 4 | 2 | Opiniões sobre as indústrias musicais                                                                           |
| 1 | 4 | 3 | Opiniões sobre a música e a inteligência artificial                                                             |
| 1 | 4 | 4 | Opiniões sobre a música e a robótica                                                                            |
| 1 | 5 | 0 | USOS DA MÚSICA                                                                                                  |
| 1 | 5 | 1 | Música para fazer atividades                                                                                    |
| 1 | 5 | 2 | Música enquanto tecnologia do eu                                                                                |
| 2 | 0 | 0 | IMAGEM DO CIBORGUE                                                                                              |
| 2 | 1 | 0 | INTERPRETAÇÕES DO VÍDEO                                                                                         |
| 2 | 1 | 1 | Significados e valores atribuídos ao ciborgue                                                                   |
| 2 | 1 | 2 | Comparar com figuras audiovisuais (incluindo publicidade)                                                       |
| 2 | 1 | 3 | Menções e interpretações da dança do robô/manequim                                                              |
| 2 | 2 | 0 | ESPECULAÇÃO                                                                                                     |
| 2 | 2 | 1 | O gosto musical de uma máquina (como é apresentado no vídeo, e o que isso sugere que possa vir a ser no futuro) |
| 2 | 2 | 2 | Ligações do ciborgue à robótica                                                                                 |
| 2 | 3 | 0 | PERCEÇÃO                                                                                                        |
| 2 | 3 | 1 | <i>Uncanny valley</i> sonoro                                                                                    |
| 2 | 3 | 2 | Situações de identificação entre um espectador e um personagem                                                  |
| 3 | 0 | 0 | AUDIOVISUALIDADE                                                                                                |
| 3 | 1 | 1 | INTERPRETAÇÃO AUDIOVISUAL                                                                                       |
| 3 | 1 | 2 | O que o vídeo musical significa                                                                                 |
| 3 | 1 | 3 | Diferentes interpretações consoante a idade                                                                     |

|   |   |   |                                                                                 |
|---|---|---|---------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | 1 | 4 | Características da cenografia                                                   |
| 3 | 1 | 5 | Características do figurino                                                     |
| 3 | 2 | 0 | COMPARAÇÕES COM OUTROS AUDIOVISUAIS                                             |
| 3 | 2 | 1 | Parece-se com...                                                                |
| 3 | 2 | 2 | Soa a...                                                                        |
| 3 | 2 | 3 | Inspirações e influências                                                       |
| 3 | 3 | 0 | CONFLITO ENTRE GOSTOS                                                           |
| 3 | 3 | 1 | Gosta da música, mas não do vídeo (e vice-versa)                                |
| 3 | 3 | 2 | Propostas para mudar a música ou a imagem                                       |
| 3 | 3 | 3 | Propostas para mudar a velocidade                                               |
| 3 | 4 | 0 | LINGUAGENS AUDIOVISUAIS                                                         |
| 3 | 4 | 1 | Códigos da cultura de ficção científica                                         |
| 3 | 4 | 2 | Códigos da cultura de horror                                                    |
| 3 | 4 | 3 | Códigos da cultura de videojogos                                                |
| 3 | 5 | 0 | FICÇÃO DE FÃ                                                                    |
| 4 | 0 | 0 | TEMAS SOCIAIS                                                                   |
| 4 | 1 | 0 | LER A REALIDADE SOCIAL ATRAVÉS DO VÍDEO MUSICAL                                 |
| 4 | 1 | 1 | Opiniões sobre as tecnologias eletrônicas e digitais                            |
| 4 | 1 | 2 | Opiniões sobre eventos do quotidiano (guerras, manifestações políticas, outras) |
| 4 | 2 | 0 | REPRESENTAÇÃO SOCIAL                                                            |
| 4 | 2 | 1 | Opiniões sobre papéis de género                                                 |
| 4 | 2 | 2 | Opiniões sobre papéis sexuais                                                   |
| 4 | 2 | 3 | Opiniões sobre a comunidade LGBTI+                                              |

|   |   |   |                                 |
|---|---|---|---------------------------------|
| 4 | 2 | 4 | Opiniões sobre papéis raciais   |
| 4 | 2 | 5 | Concepções da família           |
| 4 | 3 | 0 | PROPÓSITO SOCIOPOLÍTICO DA OBRA |