

**Playlist: plataforma narrativa sonora en la transmedia
del Universo Cinemático Marvel - UCM**

**Playlist: plataforma narrativa sonora na transmídia do
Universo Cinemático Marvel - UCM**

**Playlist: sound narrative platform in the transmedia of
the Marvel Cinematic Universe – MCU**

Vicente Gosciola

Universidad Anhembi Morumbi (Brasil)

vicente.gosciola@gmail.com

Matheus Tagé Verissimo Ribeiro

Universidad Anhembi Morumbi (Brasil)

matheustage@hotmail.com

Fecha de recepción: 30 de diciembre de 2017

Fecha de recepción evaluador: 30 de enero de 2018

Fecha de recepción corrección: 30 de enero de 2018

Resumen

Este estudio investiga la acción de la banda sonora sobre la narrativa transmedia del Universo Cinemático Marvel al construir la representación en dispositivos sociales predispuestos culturalmente.

Palabras clave: Narrativa Transmedia 1. Industria Cultural 2. Tecnología 3. Universo Cinemático Marvel 4. Franquicia 5. Comunicación 6.

Resumo

Este estudo investiga a ação da banda sonora sobre a narrativa transmídia do Universo Cinemático Marvel ao construir a representação em dispositivos sociais predispostos culturalmente.

Palavras-Chave: Narrativa Transmídia 1. Indústria Cultural 2. Tecnologia 3. Universo Cinemático Marvel 4. Franquia 5. Comunicação 6.

Abstract

This study investigates the action of the soundtrack on the transmedia storytelling of the Marvel Universe by constructing the representation in culturally predisposed social devices.

Keywords: Transmedia Storytelling 1. Cultural Industry 2. Technology 3. Marvel Cinematic Universe 4. Franchise 5. Communication 6.

Introdução

O presente artigo investiga a música e suas interações nas narrativas do Universo Cinemático Marvel - UCM, como uma nova estrutura de informação na complexa construção transmídia da franquia dentro do contexto da indústria cultural. O tema surge a partir da intenção de se entender o conceito de cultura da convergência (Jenkins, 2008) enquanto uma dinâmica em movimento constante, capaz de gerar significado a todo momento e através de todos os aparatos possíveis.

Aqui entendemos a música enquanto uma estrutura narrativa capaz de transmitir mensagens e emoções e, principalmente, contribuir para a construção e caracterização dos heróis contemporâneos. Além da produção de presença cultural, ou seja, seu efeito empático inicial, vamos observar a música enquanto uma estrutura capaz de gerar efeito de sentido (Gumbrecht, 2010), e a partir de suas características sugerir – e também, induzir - a paisagem sonora, embalar a ação dos heróis, e contextualizá-los. Desta forma, criar uma nova compreensão acerca da história – sem contar, com uma nova decodificação do gênero fílmico - desenvolvida por meio da simbiose entre vídeo e música.

A partir da observação de personagens distintos, e dos filmes em que se situam, este projeto visa entender como suas trilhas - e a forma como são tocadas e disparadas pelo controle e escolha do próprio personagem – contribuem para sua caracterização. Desta forma, vamos identificar e pensar a música através de suas propriedades físicas em

relação aos personagens, e ao mesmo tempo pensá-la enquanto uma estrutura ímpar de informação da narrativa transmídia do Universo Cinemático Marvel.

Marco referencial

Como teóricos da Escola de Frankfurt, Max Horkheimer e Theodor Adorno (1985) criaram o conceito Indústria Cultural, descrito no livro *Dialética do Esclarecimento*, publicado em 1944. Ainda que a ideia de indústria surgisse logo depois da primeira máquina a vapor em 1698, durante o século XVIII em que a Revolução se disseminou pela Inglaterra e rapidamente pela Europa, foi somente a partir da economia baseada no consumo de bens, consolidada no século XIX, que o conceito teve elementos para ser criado. A indústria cultural se instalaria nessa conjunção de fatores: revolução industrial e meios de comunicação de massa, tais como o jornal impresso, o rádio e o cinema. Para os autores, o conceito se espalha por uma lógica muito específica:

A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação, é o caráter repressivo da sociedade que se auto-aliena. Automóveis, bombas e filmes mantêm o todo até que seu elemento nivelador repercuta sobre a própria injustiça a que servia. Por hora a técnica da indústria cultural só chegou à standardização e à produção em série, sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguiu da lógica do sistema social. Mas isso não deve ser atribuído a uma lei de desenvolvimento da técnica enquanto tal, mas à sua função na economia contemporânea. (Adorno & Horkheimer, 1985, p. 114)

Tal lógica do sistema social se observa na progressão do desenvolvimento do entretenimento, inquietação que nos mobilizava nesta investigação. Levou-nos a imaginar um modelo que chamamos de Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa, que foi criado especificamente para adaptar e flexibilizar o conceito de narrativa transmídia que conforma o Universo Cinemático Marvel. Este conceito tenta dar conta de teorizar a fragmentação aparentemente infinita da franquia, e destacar a hipótese de que este formato é essencial para a geração de presença cultural e sucesso do UCM. Por convergência amparamo-nos nas palavras de Henry Jenkins, que a explica como um

fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando. (Jenkins, 2008, p. 27)

Esta dinâmica se dá através do movimento cíclico de produções da franquia Marvel que se dividem entre períodos que sustento chamar de dispersão e convergência. No período de dispersão acontece o fenômeno de fragmentação narrativa, em que diversos filmes, series, animações, publicações, e games são criados com o objetivo de abastecer conteúdo complementar ao universo narrativo. Neste primeiro momento, penso que a dinâmica funciona no sentido de atrair públicos diversos por meio de produtos diversos, e por fim, condicioná-los a se encaminhar ao ponto de convergência narrativa,

os filmes principais da franquia, como *Os Vingadores* (2012). Esta é a segunda fase, ou ainda, o ponto central que une os períodos de dispersão e faz com que haja um fechamento coeso da narrativa aberta, e propõe uma nova possibilidade de fragmentação para que o universo se disperse novamente.

A proposta aqui é entender a música como uma plataforma que contribui diretamente para a convergência de significados dentro do contexto da narrativa. Os casos que serão analisados são bastante característicos da utilização da trilha como aparato narrativo. Os filmes do personagem Homem de Ferro - interpretado por Robert Downey Jr. - e *Guardiões da Galáxia* com Peter Quill – Chris Pratt - suas músicas e a forma como elas interagem no espaço diegético da narrativa serão objetos deste estudo. De acordo com Chion (2011), é importante que entendamos a música enquanto uma estrutura de efeito empático que dará o tom à narrativa, conduzirá a ação, mas principalmente, nos casos estudados neste trabalho, trará representação e significado aos personagens que nela se apoiam.

A música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. (Chion, 2011, p. 14)

Observa-se que as escolhas das trilhas nos filmes escolhidos para análise deste artigo têm efeito empático e são essenciais para a construção e caracterização dos personagens. Através de valores e percepções culturais do público espectador, a escolha do *leitmotiv* desses personagens traz consigo determinado valor agregado que auxilia na caracterização e na decodificação de seus personagens.

Estas escolhas conscientes dos personagens e o valor agregado destas informações sonoras fazem com que estrutura narrativa do UCM se propague pelo fato de incitar a busca por novas informações e referências. O fluxo de informações propagado pelos fãs nas redes sociais, por exemplo, onde existem inúmeras páginas de análise de filmes do mundo *geek*, ajuda a tornar este conteúdo ainda mais expansível, fazendo com que a dinâmica de dispersão e convergência narrativa tome forma e estabeleça suas relações. Para Manuel Castells, as tecnologias de comunicação são essenciais para a formatação desta presença e cultura de consumo midiático. De acordo com o autor, “redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação” (Castells, 1999, p. 566).

Assim, estabelecemos também o papel ativo do espectador em meio à essa dinâmica narrativa. E podemos afirmar que este novo ator – o espectador engajado - já não é mais um simples fã ou usuário, “o usuário é um colaborador com alta interatividade com a interface” (Scolari, 2008, p. 116). Neste contexto, o fã é um personagem importante nesta nova dinâmica narrativa, seja através da interpretação dos filmes, da análise da

música, do entendimento da ordem cronológica do UCM, ou mesmo de suas teorias da conspiração, o espectador tende a compartilhar e gerar novo fluxo de informações, fator essencial para a presença cultural e a propagabilidade da franquia.

O verdadeiro e totalmente capacitado novo usuário da nova mídia também tem a opção de produzir conteúdo e consumir conteúdo produzido por centenas de milhões de outros novos consumidores / produtores de novas mídias ... constitui uma comunidade mundial de consumidores / produtores de fato que não existia com os meios de comunicação mais antigos. (Levinson, 2012, p. 5)

Esta concepção mista de espectador e produtor de conteúdo, já havia sido alvo de reflexão em meados de 1969, por Décio Pignatari (2004, pp. 31-32) com o conceito de *produssumidor*, e em 1980 por Alvin Toffler (1981, p. 11) como o *prosumer*. No caso, a narrativa do UCM conta com este tipo de espectador. Com o desenvolvimento da franquia a partir das múltiplas plataformas de mídia que vieram a compor seu universo diegético, se tornou evidente que, além dos filmes e produtos, a dinâmica de dispersão e convergência narrativa tem também o interesse em promover junto ao público uma Cultura de Presença, dentro da acepção de Hans Ulrich Gumbrecht (2010), e impor uma cultura de consumo de super-heróis.

As escolhas das trilhas, neste caso, também não são ingênuas. Nos objetos que serão analisados a seguir, entendemos que houve uma necessidade de trazer os heróis para um espaço de realidade. Algo semelhante ao que fizeram com o personagem Steve Rogers em *Capitão América o primeiro vingador* (2011). A franquia estabeleceu o herói enquanto um soldado real que atuou em na Segunda Guerra Mundial, e habitou um espaço em que personagens históricos como Hitler, por exemplo, também habitaram. Assim como em *Os Vingadores* (2012), a invasão alienígena se parece esteticamente com o ataque terrorista às torres gêmeas do World Trade Center, em 11 de setembro de 2001. Neste caso, contatamos dissimulações do real, o que nos transporta para o conceito de anestesia da realidade. Já o Homem de Ferro e Senhor das Estrelas flertam com o real, por meio, da trilha sonora. Não pelo fato de que nós espectadores ouvimos músicas populares em seus filmes, mas sim, pelo fato de que estas canções são conhecidas e existem, de fato, no universo desses personagens, que, com nós, interagem e escutam estas canções.

A Disneylândia é colocada como imaginário, afim de fazer crer que o resto é real, quando toda a Los Angeles e a América que a rodeiam já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação. Já não se trata da simulação falsa da realidade (a ideologia), trata-se de esconder que o real já não é o real e, portanto, salvaguardar o princípio da realidade. (Baudrillard, 2002, p.21)

Para Baudrillard, aproximação com o real nos parece ser uma forma de anestesiá-lo e preservar o princípio da realidade. Essa anestesia promovida através dos filmes de heróis, essencialmente, do UCM, por se tratar de histórias que se passam em espaços reais, faz com que os personagens se tornem ainda mais próximos de nós, e assim,

estabeleça uma nova relação contemporânea do herói. Assim, através da estrutura narrativa, juntamente com os aspectos anestésicos que presentificam o herói em um universo ficcional que é um simulacro da realidade – e a música entra neste caso, enquanto um dos ganchos que prendem estes heróis na linha da realidade – constata-se que a franquia estabelece a dinâmica de dispersão e convergência narrativa enquanto um mecanismo capaz de gerar constantemente a presença cultural do UCM.

Metodologia entre o Homem de Ferro e o hard rock

O personagem Tony Stark foi criado pela Marvel na década de 60, e pertence à equipe original dos Vingadores. Desde sua criação, o personagem passou por uma série de acontecimentos que formataram seu caráter e sua condição de herói. Algumas de suas características mais marcantes são o fato de ser completamente ligado – e dependente – da tecnologia, também o fato de ser bilionário, além disso, muitas vezes foi retratado como um herói alcoólatra nos quadrinhos. De fato, estas características precisaram ser adaptadas para o audiovisual, uma vez que seu público é bastante heterogêneo, inclusive, com a presença massiva de crianças. De qualquer forma, uma das poucas referências à bebida alcoólica se dá em *Os Vingadores*, 2012, quando o personagem interpretado por Robert Downey Jr. oferece uma bebida para Loki (Tom Hiddleston).

Para além destas adaptações, é importante que se estabeleçam algumas características específicas do personagem, e isso se dá, através da sua relação com a trilha sonora. *Shoot to thrill*, *Back in Black*, *Highway to Hell*, *Thunderstruck*, e *T.N.T.* são algumas das músicas da banda AC/DC que fazem parte da trilha sonora de Tony Stark, e acompanham o personagem na maioria dos filmes em que participa.

A banda AC/DC é um grupo australiano formada na década de 70, e entre suas músicas, se destacam os timbres dos *riffs* e solos em escala pentatônica da guitarra Gibson SG de Angus Young, plugada em amplificadores Marshall valvulados e saturados manualmente ao lado da voz rasgada e aguda dos vocalistas Bon Scott e Brian Johnson. A marcação e o ritmo se dão a partir da estrutura simples de blues, que influenciou a maioria das bandas de rock da época. A banda, e suas composições, pertencem diretamente à indústria cultural e ao mercado *mainstream*, somando cerca de 69 milhões de discos vendidos ao longo da carreira, e condicionam o personagem enquanto um produto da cultura pop, além do fato de Stark ser também um empresário da indústria, no caso, da indústria de armas. Esta relação se torna ainda mais interessante, quando passamos a observar que o personagem tem influência direta na trilha que embala sua ação heroica. Por ser totalmente tecnológico, sua armadura possui, entre outras coisas, a possibilidade de ser também uma estrutura capaz de tocar arquivos de áudio. O seu histórico começa com a música *Back in Black*, do AC/DC, que é a trilha de abertura do primeiro filme do personagem, *Homem de Ferro* (2008). O tema é apresentado enquanto uma trilha extradiegética ilustra um plano aberto de veículos militares americanos em

comboio se deslocando em uma estrada no meio do deserto árabe. Logo, quando há o corte da cena e a transição para uma câmera dentro do veículo, vemos o personagem Tony Stark e os militares conversando, assim, se especifica a fonte do som através da alteração do ponto de escuta. A trilha agora passa a ser diegética.

Ponto de audição é o ponto de referência espacial a partir do qual se constrói toda perspectiva sonora. Emula o ponto do espaço referencial de onde um ouvinte escuta qualquer conjunto de fontes sonoras. (Rodríguez, p. 313, 2006)

A música que antes era reproduzida em definição estéreo, agora, dentro do veículo militar, passa a ser tocada através de um aparelho de som simples que é mostrado em close, e com características de áudio mono, o que faz com que o espectador se sinta quase dentro da cena com os personagens. A cena se desdobra com um diálogo entre Tony e os soldados. O empresário já demonstra características da personalidade controversa e cômica do seu personagem. A sequência é interrompida pelo som de uma bomba que explode o veículo da frente e funciona como um primeiro *plot* para a narrativa.

Ainda no primeiro filme do Homem de Ferro, a trilha também se encaixa perfeitamente com a música Ironman da banda britânica Black Sabbath. Um timbre de voz e guitarra também característicos do rock e do heavy metal ilustram perfeitamente o personagem e suas características. Desta vez, essa música se encaixa enquanto leitmotiv na cena em que ele constrói secretamente sua primeira armadura e se livra dos terroristas que o sequestraram.

Em *Os Vingadores*, 2012, sua primeira aparição se dá através da música *Shoot to Thrill*, também do ACDC, que ele mesmo aciona numa frequência de rádio que é ouvida e compartilhada por outros personagens, que aparentemente são surpreendidos e logo relacionam o som ao herói. Após a introdução através da música, o Homem de Ferro surge e é colocado em ação. Até mesmo o ruído do disparo de sua armadura ao atingir o vilão é sincopado com a bateria da música. Tudo funciona em perfeita sincronia, quase que mecânica.

Essa dependência tecnológica e sua relação diegética com a trilha sonora, nos mostra que o personagem tem uma noção estética ampliada, além de uma consciência das representações que suas escolhas musicais evocam, e assim, entende que sua ação heroica precisa ser embalada com a música. A relação entre a indústria cultural e a indústria de armas se dá como uma analogia ao capitalismo, fato que desenha perfeitamente o perfil do personagem.

Ainda, a fim de observar o fluxo de informações compartilhadas pelos fãs da franquia, no YouTube é possível encontrar uma série de vídeos tributos ao personagem em suas melhores cenas sempre ao som de hard rock. Esta vertente industrial do *rock'n roll* parece ilustrar perfeitamente o contexto tecnológico do personagem e ao mesmo tempo representar características do caráter rebelde de Stark.

Podemos considerar ainda neste caso, a música como uma forma de julgamento do personagem. A escolha do estilo hard rock, ainda hoje visto com certo estigma, muito relacionado às drogas e ao álcool, remetem de maneira indireta à vida desregrada do personagem dos quadrinhos, que não pode ser adaptada totalmente ao audiovisual. Seus excessos, e principalmente, sua excentricidade são elementos que favorecem este argumento e esta relação entre o herói e seu *leitmotiv*.

Discussão sobre o som como protagonista em Guardiões da Galáxia Vol. 1

A análise acerca deste filme se deve pelo fato de que, a partir da escolha do diretor James Gunn, a trilha sonora deste episódio do Universo Cinemático Marvel é tratada de maneira a impor sistematicamente sua presença enquanto agente ativo dentro da narrativa. Isso se deve, entre outras questões, pelo fato de que o som em *Guardiões da Galáxia* é diegético, ou seja, as escolhas se dão através da fita identificada com a inscrição “Awesome Mix” que é praticamente um personagem da história.

Por se tratar de uma temática espacial, o aparelho pelo qual o protagonista Peter Quill estabelece a trilha de cada cena faz com que tenhamos uma percepção extremamente interessante. Entre naves espaciais, armas laser, e personagens com poderes cósmicos, a trilha, que traz uma familiaridade muito grande a qualquer espectador, é justamente uma fita cassete, disparada por meio de um walkman. Dentro da narrativa, a própria história da fita é interessante, pois é a ligação e a única forma de presença da mãe de Peter Quill, que deixa para ele a fita com as trilhas para que ele tenha uma lembrança dela.

A escolha da música, de acordo com o diretor James Gunn, em entrevistas cedidas na época do lançamento do primeiro filme, se deu pela necessidade de causar certa familiaridade ao público, sendo assim, ele escolheu canções que fizeram sucesso nos anos 70. Ao mesmo tempo, entre os sucessos escolhidos da Billboard, tomou o cuidado de optar – propositadamente - muitas vezes por músicas não tão conhecidas, para que isso despertasse o interesse do espectador com relação àquela trilha que ele já havia escutado, mas não sabia quem era o autor ou o nome da canção.

Paralelamente a isso, é interessante observarmos que tanto a trilha da Billboard quanto a trilha original, criada pelo compositor Tyler Bates, foram escolhidas antes das gravações, e o fato de tratarmos aqui a música enquanto um personagem do filme, se dá pela interessante proposta do diretor de gravar as cenas com a música tocando. Dessa forma, uma participação empática se dá, e os próprios atores entraram na ambiência de cada proposta musical.

Podemos observar o clima e a importância da percepção sonora do filme, em algumas cenas específicas. A primeira cena, na abertura do filme, vemos o protagonista

Peter Quill explorando um lugar desconhecido, algum planeta estranho e não habitado. Neste contexto, toda a tensão imposta através da fotografia da cena, a trilha instrumental extradiegética, e os monstros que aparecem no planeta inóspito é reinterpretada por conta da música *Come and get your love*, de 1973, da banda Redbone. De certa forma, a música interrompe um clima de suposta tensão, e recodifica a cena, e nossa percepção acerca do filme. Essa incongruência é interessante, pois dá ao espectador uma nova forma de entender o personagem e o filme.

A canção é disparada através do walkman de Peter Quill, e ouvida através de seu fone de ouvido. Aos poucos, o personagem entra no clima da música, e passa a tratar todo o cenário – que parecia complexo – como uma pista de dança. Para Rodriguez (2006), trata-se da simbiose entre música e vídeo que é capaz de gerar um novo significado, desta forma, o sentido é completamente diferente se absorvêssemos o vídeo ou a música separadamente.

Quando se acrescenta uma imagem a uma proposta narrativa sonora, ou se acrescenta um som a uma narrativa visual, a simbiose entre ambas configura uma mensagem nova, completamente diferente da transmitida por cada uma delas isoladamente. Certamente, o produtor costuma iniciar seu trabalho com uma proposta visual, mas em seguida, consciente do poder narrativo do áudio, recorre ao som para obter os efeitos perceptivos que não conseguiu desencadear somente com a imagem. Assim, pela simbiose entre imagem e som, reorienta sua proposta narrativa inicial, conduzindo o espectador a uma interpretação correta. (Rodriguez, p. 278, 2006)

Destaca-se ainda na produção, além da linguagem musical acoplada às cenas fim de trazer significados diferentes, a noção de que muitas vezes a leveza da trilha desperta certa familiaridade ao espectador, ao ponto de amenizar situações mais tensas da narrativa. Trata-se neste caso de uma espécie de embalagem pop em que a Marvel nos entrega um de seus produtos mais diferenciados. Desta forma, observamos a aplicação da música enquanto uma ferramenta de incongruência dentro da diegese. A princípio, nos dá uma noção de ironia, ao colocar música pop dentro de uma narrativa do gênero viagem espacial ou ficção narrativa, mas logo se entende, que esta é a única trilha possível para que se chegue à interpretação que se estabeleceu acerca da narrativa de Guardiões da Galáxia. De qualquer forma, o fato de ser diegética, a escolha da música trata de maneira muito intimista a caracterização de seu personagem principal, Peter Quill, o Senhor das Estrelas.

Dados e sua estática na narrativa sonora da transmídia no UCM

A questão da formatação do personagem se dá pelo fato de que seu contato, e sua lembrança, da mãe acontece por meio do walkman com a fita “Awesome Mixs”, gravada por sua mãe, que parece que se faz presente na vida do personagem através do aparato, como se sempre pudesse trazer uma mensagem positiva em todos os momentos da

aventura do herói. Uma outra cena importante, acontece no final do filme. Ao finalizar a missão com o grupo, e voltar à nave antes de partir para a próxima aventura, Peter Quill encontra uma carta de sua mãe, e junto com ela uma nova fita. Após a leitura da mensagem, o herói coloca a fita para tocar no aparelho de som da nave. De maneira completamente natural, a canção de Marvin Gaye parece se encaixar exatamente como uma mensagem pessoal para o protagonista, uma extensão da carta que sua mãe lhe deixou. *Ain't no mountain high enough* soa como uma resposta de forma empática da mãe de Peter à suas dúvidas.

O início da canção, “Listen baby...”, no contexto dessa mesma cena, é como se a própria mãe do personagem falasse com ele. O interessante da cena se dá também através do enquadramento e da montagem. Guiada pela trilha, a fotografia acompanha a troca de vozes da canção, e por meio de sincronismos encaixa no quadro a personagem Gamorra (Zoe Saldana) no momento exato em que Tammi Terrell canta “if you need me call me no matter where you are...”. Trata-se de uma cena de fechamento bastante emblemática, em que se evidencia a amizade e companheirismo do grupo. Outros personagens do filme também têm a conclusão de suas histórias com a mesma música – que toca de maneira extradiegético para o elenco fora da nave. Após a cena, a trilha finaliza o filme através da música *I want you back*, do Jackson Five. Também uma proposta interessante, o quinteto americano é comparado aos cinco personagens da nave, quando nas cenas finais, temos o pequeno Groot – personagem alienígena que parece uma árvore – dançando como se fizesse uma analogia a dança que o artista pop Michael Jackson – também criança, na época do Jackson Five – fazia com seus irmãos. Trata-se de uma espécie de gancho para o próximo filme da sequência.

Em suma, o importante neste caso é o valor semântico da trilha e o papel que ela assume, no decorrer do filme, enquanto um personagem que vai aos poucos construindo representação em torno do protagonista e sua relação com sua mãe, em paralelo à relação que estabelece com os outros personagens. Essa presença constante da trilha na diegese fala muito sobre o herói e faz com que a trama toda seja decodificada de maneira diferenciada pelo espectador.

Conclusões

Este artigo tem como resultados a análise pontual de dois personagens do Universo Cinemático Marvel, que têm em comum a dependência da música enquanto fator de caracterização de suas histórias. Homem de ferro e Senhor das Estrelas são heróis que se utilizam da plataforma sonora para construir suas representações. Tendo em vista, a proposta inicial deste artigo, podemos observar que do ponto de vista da análise específica dos personagens e de sua relação diegética com a trilha, constatamos que, de fato, o hard rock e a música pop dos anos 1970 e 1980, foram as causas sonoras que agiram em simbiose com o fator visual, e assim construíram uma decodificação única

acerca dos personagens. Para Rodriguez, esta mixagem entre música e vídeo, é a uma forma de caracterizar de maneira nova a narrativa e seus heróis.

Chion considera ainda que além da imagem – e muito mais do que ela - o som é um meio insidioso de manipulação afetiva e semântica. Neste sentido, devemos observar que o som, mas principalmente, a forma como ele é colocada através do acionamento de seus protagonistas, é uma maneira complexamente direta de se criar representação para os sujeitos através das significações e sentidos predispostos culturalmente pelo valor agregado de suas trilhas. Por fim, consideramos que a música contribui diretamente para a conformação da estrutura transmídia do Universo Cinemático Marvel. Sua utilização dentro da história e sua importância na formatação dos heróis evidencia o fator de maior importância neste estudo: a presença cultural.

O Santo Graal, como em todas as artes, é a presença, a experiência de estar naquele lugar, que induz uma totalidade de envolvimento no construto conceitual estético do trabalho. O objetivo não é o espetáculo totalitário que sobrepuja e diminui o observador. (Shaw, 2003 p. 339)

Assim, podemos chegar à conclusão de que a música funciona como plataforma narrativa em meio a toda a fragmentação do universo Marvel e ao mesmo tempo, funciona como um fator de caracterização único dos heróis Tony Stark e Peter Quill, sem a qual, teríamos uma interpretação completamente diferente destes personagens.

Bibliografia

- Adorno, T. W.; Horkheimer, M. (1985). *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Baudrillard, J. (2002). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Chion, M. (2008). *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Texto & Grafia.
- Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto / PUC-Rio.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.
- Jenkins, H.; Ford, S.; Green, J. (2014). *Cultura da Conexão*. São Paulo: Aleph.
- Shaw, Jeffrey. (2003). O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: Leão, L. (org.). *O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, pp. 355-364.

- Pignatari, D. (2004). *Contracomunicação*. Cotia: Ateliê,
- Rodriguez, À. (2006). *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: Senac São Paulo.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Toffler, A. (1981). *The third wave*. New York: Bantam.