

## **A Invasão Das HQ's No Mundo Televisivo e Cinematográfico – Uma Análise Culturológica e Transmidiática Das Produções De Super-Heróis Da Marvel e DC <sup>1</sup>**

Carolina de Oliveira GOMES<sup>2</sup>  
Fernando Didio Silva THEORGA<sup>3</sup>  
Rafael Rodrigues da COSTA<sup>4</sup>  
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **Resumo**

Desde que o mundo em que vivemos começou a adentrar em um universo digital, vários costumes tiveram que ser remodelados, entre eles a prática de consumir os conteúdos presentes em histórias em quadrinhos. Revista digital, longas metragens, programas seriados e animações são algumas das formas que esse conteúdo está sendo consumido nos dias de hoje. Este trabalho tenta entender porque temáticas e narrativas que são oriundas de uma forma antiga de distribuição estão tomando conta das nossas vidas, e como as empresas detentoras desses conteúdos estão fazendo esse fenômeno acontecer.

**Palavras-chave:** quadrinhos; super-heróis; cinema; televisão; revista

### **Introdução**

Com a difusão da internet, o avanço da tecnologia e o aumento de salas de cinemas, o acesso a conteúdos cinematográficos e televisivos tornou-se muito mais comum. O que também está se tornando comum, a partir desses fatores, são os filmes e séries baseados em revistas em quadrinhos. Histórias que antes eram conhecidas apenas nas páginas, hoje estão criando uma identidade nas telas.

Diversas estratégias para promoção de melhores experiências de entretenimento estão sendo utilizadas, como a de criar narrativas transmidiáticas, visuais, simples e de fácil compreensão. Essas estratégias podem ser bem percebidas nos filmes de super-heróis lançados com frequência nos cinemas mundiais.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo do ICA-UFC, email: carolinadeoliveiragomes@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo do ICA-UFC, email: didiotheorga@hotmail.com

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFC, email: rafaelrg@ufc.br

Desde o lançamento do filme X-Men (Bryan Singer), em 2000, pela Marvel Entertainment, que teve lucro de mais de 200 milhões de dólares e foi classificado como o ressurgimento dos filmes de super-heróis, uma massiva onda de longas desse gênero acometeu os cinemas mundiais com o passar dos anos. Durante todo o século XXI, 52 filmes (ver anexos) baseados em HQ's foram lançados, isso levando-se em consideração apenas os que tem a temática de super-heróis. Junto com essa expansão no cinema, veio também a imersão dos super-heróis no mundo televisivo, com os programas seriados, desde Smallville (2001), pela DC Entertainment, já são 11 no ar (ver anexos), contando com as séries presentes na plataforma online Netflix.

Assim, a escolha desse tema justifica-se pelo crescimento dessas narrativas nas mais diferentes plataformas, como cinema, televisão ou internet, que não são as que lhe consagraram em seus primórdios, nas décadas de 40, 50, 60, principalmente.

O objetivo desse trabalho é entender a tendência massiva de filmes e séries de super-heróis a partir da virada do século XX para o XXI, explicar como essas histórias adentraram em todos os espaços da vida social dos indivíduos e compreender a aceitação do público sobre um mercado antigo, que já estava em decadência.

A análise dessa pesquisa foi feita tendo como base a evolução das HQ's, desde os seus primórdios até os dias de hoje, destacando principalmente as duas editoras mais famosas no mercado, Marvel Comics e DC Comics. Foram expostos os meios que elas usam para se renovarem e como essa renovação está atingindo as massas. Meios esses que são justamente o cinema e a televisão, com séries e animações.

Nesse artigo, primeiramente serão explanados o universo de HQs das duas maiores produtoras do mundo. Em seguida, será abordada a transição das histórias em quadrinhos para as telas, e então será feita a análise das narrativas de super-heróis a partir das teorias culturológicas e transmidiáticas, finalizando com as conclusões.

## **1. O mundo das HQ's e a rivalidade entre DC e Marvel**

HQ's são histórias em quadrinhos feitas originalmente em revistas. Hoje, não se pode afirmar com tanta certeza que as histórias em quadrinhos são feitas só em revistas, pois existe um processo de digitalização do que um dia já foi feito sobre papel. Dessa

maneira, as revistas online estão se tornando cada vez mais comuns, tendência que está atingindo também as HQ's, que em sua grande maioria estão sendo feitas digitalmente.

Duas grandes companhias rivalizam no universo dos quadrinhos, são elas a Marvel Entertainment (*cf. fig. 2*) e a DC Entertainment (*cf. fig. 1*). Não existem só as duas, mas são elas que dominam o cenário dos quadrinhos e dos universos transmidiáticos de super-heróis, tema deste trabalho.



Figura 1. Logomarca das empresas DC



Figura 2. Logomarca das empresas Marvel

Marvel e DC, desde suas fundações disputam a liderança no mundo das revistas em quadrinhos, a partir dos anos 30, quando essa tendência começou, e quando foram criadas as duas editoras. Sempre houve um sentimento de rivalidade entre as duas.

A Marvel Comics é uma editora norte-americana de quadrinhos, fundada por Martin Goodman, e originalmente se chamava *Timely Comics*. Começou suas atividades na década de 30, estreando a sua primeira publicação em 1939, com o personagem Tocha Humana de figura central, que pode ser visto hoje na sequência de filmes Quarteto Fantástico. Atualmente, a Marvel possui um catálogo de cerca de 5.000 personagens em seu arsenal, os mais famosos são: Homem-Aranha, O Incrível Hulk, Capitão América, O Justiceiro, Demolidor, Thor, Homem de Ferro, Surfista Prateado, os X-Men, Wolverine, Blade: O Caçador de Vampiros, Motoqueiro Fantasma, Doutor Estranho e Namor - O Príncipe Submarino.

A DC Comics, por sua vez, é também uma editora norte-americana de quadrinhos fundada em 1934 com o nome original de *National Allied Publications*, criada por

Major Malcolm Wheeler-Nicholson. Sua primeira publicação veio em fevereiro de 1935, com as histórias do mosqueteiro Henri Duval, com o nome dado de “As Aventuras do Combatente Sobrenatural do Crime”. Hoje, a DC, assim como a Marvel, possui um catalogo de super-heróis vasto, e os mais conhecidos são: Batman, Superman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Aquaman e seus grupos como Liga da Justiça da América, Sociedade da Justiça da América, Novos Titãs, Renegados, Aves de Rapina, Patrulha do Destino, Legião dos Super-Heróis e All-Star Squadron.

A Marvel sempre esteve à frente da DC em números gerais, liderados principalmente pelos números de vendas e produção, talvez por seu mais vasto catálogo de histórias, o que permite o público ter mais opções de escolha. Mas em contradição a isso, esse fato não quer dizer que a Marvel está a frente também em questão de qualidade, pois a DC talvez tenha os personagens mais aclamados pelos admiradores desse gênero, liderados pelas histórias do Superman e do Batman. Os dois personagens combinados tem quatro das cinco edições de HQ's mais valiosas já lançadas, passando a casa dos 3 milhões de dólares cada. Possuem também três edições no top 10 de revistas em quadrinhos mais vendidas em todo o mundo e três no top 5 do Brasil.

Mas também não é só de heróis que vivem as HQ's, existem vários outros gêneros como as revistas de aventura, terror, suspense entre outras, que também fazem sucesso nas telas com as adaptações. Uma das maiores audiências da televisão americana hoje é a série *The Walking Dead*, adaptação da revista em quadrinho de Robert Kirkman, com os desenhos de Tony Moore, que é lançada mensalmente pela *Image Comics* desde 2003. A série televisiva bate recordes de audiência a cada temporada que passa - já são seis.

## **2. Das Páginas Para As Telas**

A rivalidade entre as duas editoras está deixando, cada vez mais, de se desenvolver no mundo dos quadrinhos, sendo esse mundo muito escasso nos dias de hoje. O crescimento exponencial das indústrias cinematográficas e televisas, fizeram já há algum tempo com que essas duas empresas voltassem suas atenções para esses meios.

Na década de 50, a ficção científica estava em alta, fazendo com que o mercado de revista em quadrinhos tivesse uma baixa. Pode ter sido a partir desse momento que as cabeças pensantes das editoras de quadrinhos começaram a desenvolver super-heróis mais ficcionários. Essas mudanças, que iniciaram nos anos 50, nos dá uma ideia do que possa estar acontecendo com a tendência de super-heróis nos dias atuais.

O cinema ficcional, como o conhecemos, é baseado em mentir para o espectador (MANOVICH, 2002), e dentre tantas as possibilidades de se mentir através de imagens, os efeitos visuais são uma das mais interessantes (PETRY, 2013). Com o avanço da tecnologia cinematográfica, os efeitos visuais dos filmes foram ficando mais apurados, tornando a tarefa de “mentir” e cativar a audiência mais fácil, ao mesmo tempo que esse avanço está tornando o público mais exigente nesse aspecto. Hoje, um filme que não seja tão cuidadoso com seus efeitos visuais, não é considerado um bom filme, por isso o Oscar dessa categoria é hoje uma das de maior respaldo da premiação. Sobre efeitos visuais Mitchell comenta:

Ironicamente os chamados efeitos “visuais” não são necessariamente visíveis ao observador leigo. Eles podem ser definidos como componentes de um processo fotográfico que são utilizados ou modificados com a intenção de alterar de alguma forma incomum a passagem da luz para a criação da imagem. Então é possível substituir o plano no fundo do objeto com uma fotografia, filtrar a luz de uma maneira especial, utilizar máscaras e filtros, filmar utilizando uma velocidade diferente da comum ou interferir de qualquer modo na imagem capturada antes de ser apresentada. Todos estes componentes podem modificar a imagem e são imperceptíveis para quem está no set (MITCHEL, 2004, p. 8-9)<sup>5</sup>

A maioria dos heróis da DC são interplanetários, o que atrai a atenção do público, do ponto de vista visual, quando a história é adaptada de uma revista para uma produção cinematográfica *hollywoodiana* de centenas de milhões de dólares. São exemplos as histórias do Super Homem (Superman), que é um herói que veio de outro

---

<sup>5</sup> “However, ironically, so called ‘visual’ effects would not necessarily be visible to the casual observer standing nearby. They can be defined as where the components of the photographic process are utilized or modified so as to alter in some non-standard way the passage of light creating the image. Thus, you might replace the background with a photographic element such as a photo-blow-up, filter the light being used on the set in some specialized way, filter or mask the lens, run the camera at an abnormal speed or interfere with the processing between image capture and presentation. All of these might be components in a process to modify the image, but with the final result being unobservable on the actual set.” (tradução nossa)

planeta, ainda bebê, para terra, mandado por seus pais, porque seu planeta natal estava para ser destruído; ou as histórias do Lanterna Verde (Green Lantern), que gira em torno de um grupo de guardiões intergalácticos que tem a missão de designar um guardião para cada setor da galáxia, e um simples piloto de avião é escolhido para exercer essa função na terra e usar um anel verde que o ajuda nessa missão.

Já as histórias da Marvel são ‘menos ousadas’, mas com potencial visual tão cativante quanto. Comandada por uma empresa bilionária, a Disney<sup>6</sup>, a Marvel também não poupa esforços quando o assunto é efeitos visuais. Algumas de suas histórias de super-heróis mais conhecidas são a de um garoto normal que é picado por uma aranha modificada geneticamente (Spiderman), e passa a ter habilidades que só a aranha possui; outra história que podemos citar é a de um milionário dono de uma empresa de armas que constrói um traje (Ironman) que faz com que quem o usa possa ter super poderes; ou a história de um médico que, ao fazer um experimento em si próprio que sai errado, se transforma em um monstro verde descontrolado (Hulk) toda vez que fica zangado.

Tudo isso, transportado para o cinema é promessa de efeitos visuais incríveis, cativantes, que fazem o público se impressionar, algo que está fora do alcance normal do ser humano, como viajar planetas, ter super poderes e ser escolhido para proteger seu planeta natal; subestimando a capacidade das pessoas, que veem nessas produções, uma oportunidade de se imaginarem tendo poderes e desafios além dos possíveis. Roberto Tietzmann (2015) compara a capacidade dos efeitos visuais com a de um truque de mágica, cativando e prendendo a atenção da audiência para algo que não é possível:

Efeitos visuais dão e tiram, oferecem algo e restringem as ações dos realizadores ao mesmo tempo de uma maneira nem sempre percebida. Neste sentido são descendentes diretos do ilusionismo de Houdin, Méliès e tantos outros, onde acreditar no truque significa abstrair a verdade sobre sua produção. (TIETZMANN, 2015, p.9)

O avanço tecnológico na nossa sociedade é mais evidente e impressionante a cada dia. Esse avanço é evidenciado nas produções cinematográficas e televisivas também, com isso, a capacidade de criar uma “ilusão” para prender a atenção do público

---

<sup>6</sup>The Walt Disney Company, companhia multinacional norte americana sediada Walt Disney Studios, em Burbank, Califórnia, adquiriu a Marvel Entertainment em 2009 pelo valor de 4 bilhões de dólares.

também está ficando mais apurada. Aproveitando esses avanços, as duas empresas em questão estão utilizando desse artifício nas suas produções para fazer seus “truques de mágicas” acreditáveis.

### 3. A Culturização Dos Super-Heróis

A escolha por assistir um filme baseado em uma HQ, em geral de super-heróis, muitas vezes está relacionada a necessidade de entretenimento e relaxamento - busca constante da sociedade após rotinas extasiantes de trabalho. As narrativas desses filmes ou séries permitem essa sensação de distração das obrigações, pois de certo modo elas não estimulam o cérebro humano a desenvolver pensamentos complexos, mas sim o deixa a mercê do que está na tela, sem uma relação de volta e de interação do público com o que está sendo transmitido. Para Mauro Wolf, essas narrativas são:

Construídas propositalmente para ser um consumo descontraído, não comprometedor, cada um desses modelos reflete o modelo do mecanismo econômico que domina o tempo do trabalho e o tempo do lazer. (WOLF, 1987, p.88)

A ideia de que o que é consumido é estereotipado, que já foi feito anteriormente, fazendo com que a única ação do espectador seja assistir, parte do pressuposto de que o individuo passa o dia trabalhando e quando chega em casa quer disfrutar de seu tempo livre. O que acontece, no entanto, é que assim ele acaba entrando e fazendo parte da indústria cultural, conceito proposto por Adorno e Horkheimer nos anos 40.

As empresas, produtoras e editoras, buscam produzir algo que agrade a todos e que seja de fácil compreensão, tanto na linguagem quanto no modo de repasse ao público. A busca é sempre pelo comum e conhecido, agradando a ‘gregos e troianos’. Como afirma Lazarsfield (1940),

um programa deve divertir o público e, por isso, evita tudo o que seja tão polêmico que provoque críticas sociais; um programa não deve afastar os ouvintes e, por isso, alimenta os preconceitos do público; evita o especialismo para que seja garantida uma audiência o mais vasta possível; no sentido de agradar a todos, tenta evitar os temas controversos. (LAZARFIELD, 1940, p.332 apud WOLF, 1987, p. 98)

Assim, as preferências do público, já influenciado pela indústria cultural, e as suas necessidades, impõe modelos de estereótipos (WOLF, 1987) que podem ser evidenciados nos produtos mais atuais. As produções são cada vez mais caras e tecnológicas, mas adotam um modelo padrão, visando principalmente o lucro. Isso é feito de um modo lógico, padronizando os indivíduos e, ao mesmo tempo, gerando lucros para as empresas detentoras do poder econômico e controladoras do sistema (ADORNO; HORHEIMER, 1985).

Roteiros pré-escritos, adaptações e modelos recorrentes que se usam nas produções são algumas artimanhas utilizadas para a sedução do público a esse modelo linear de comunicação. Esses filmes e séries de super-herói são adaptações de algo já consagrado em outras épocas nas HQ's, e esse tipo de modelo é muito utilizado hoje, não só de HQ's para filmes e séries, como também em outros tipos de adaptações do que já existe e deu certo em outro tempo, estão dominando o cenário visual de hoje. Filmes antigos que foram bem aceitos estão sendo recriados; modelos de programas que já foram sucessos em partes diferentes do mundo sendo reproduzido em algum outro canto, como os reality-shows. Praticamente nada do que se vê é novo, e sim recriado, reinventado ou adaptado, não só pela dificuldade de criar algo novo, mas também pela certeza de ter algo já garantido, que em outra época, se adequou aos interesses do público.

Os filmes e séries da Marvel e da DC, quase sempre seguem esse modelo de indústria cultural. Falando mais do lado estrutural das produções, podemos perceber que sempre existem heróis e vilões. A linha roteirística gira em torno de uma problemática que acontece envolvendo herói e vilão, que são os personagens principais da trama. Os dois entram em conflito em algum momento da história, no final, os protagonistas irão ter uma briga, o vilão vai acabar derrotado, e o herói prevalecerá. As produções de indústria cultural vão ter uma linha de roteiro simples, mas essa simplicidade é que acaba conquistando a atenção do público que quer só o entretenimento e a diversão, mesmo sabendo o final do filme, antes mesmo dele começar. Sobre isso, Adorno disse que



cada espectador de um filme policial televisivo sabe com absoluta certeza como se chega ao fim. A tensão só é mantida superficialmente e é impossível obter um efeito sério. Pelo contrário, o espectador sente, durante toda a emissão, que está num terreno seguro. (ADORNO, 1954, p.381 apud WOLF, 1987, p. 88)

Pegando como exemplo a grade de séries da TV aberta norte americana, que é onde se encontram a maioria das séries oriundas dos quadrinhos, observa-se que os programas seguem o modelo de narrativa leve, fácil de assistir e de comunicação linear. Além disso, a produção de episódios independentes como estilo de narrativa é dominante, pois com a correria na vida das pessoas, nem sempre sobra tempo para acompanhar todos os episódios, assim o modelo prioriza assistir a série por episódio e não acompanhá-la como um todo.

Assim, com produções ‘fáceis’ de fazer e com a aceitação do público, as empresas faturam mais e mais a cada ano, sobre isso Neto (2010) diz:

Estes, por sua vez, tem com referencia, não o valor artístico do produto, mas a sua possibilidade de lucro e comercialização. Assim sendo, o que julga o que deve ser produzido é o lucro e não a singularidade do artista. (NETO, 2010, p. 23)

Fugindo do cenário da TV aberta, ainda nenhum seriado do gênero emergiu nas grades de programações das emissoras de televisões fechadas americanas, em compensação, nas plataformas de streaming online, esse mercado está começando a se dissipar. Até agora, a Marvel já levou duas séries para serem distribuídas online pela plataforma, Demolidor (2015) e Jessica Jones (2015), mas até o fim do ano de 2017, mais quatro produções estão programadas para irem ao ar.

#### **4. As Adequações Transmidiáticas**

Outra estratégia utilizada nessa nova fase dos super-heróis nas telas para a fidelização do público são as narrativas transmídias. Henry Jenkins, o pai dessa teoria, afirma que

uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia com cada novo contribuindo de maneira distinta e valiosa para

o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida para televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (Jenkins, 2009, p.138)

As narrativas transmidiáticas são uma espécie de modelo relativamente novo nesse mundo dos quadrinhos e super-heróis. A Marvel, está tomando o pioneirismo nesse tipo de narrativa. Em 2008, a empresa iniciou o MCU<sup>7</sup> (Universo Cinematográfico Marvel) com o filme Homem de Aço (Jon Favreau, 2008), a proposta era de que todos os filmes da empresa a partir de então estivessem conectados em um mesmo universo cinematográfico. As histórias eram entrelaçadas, como por exemplo, em um filme do Homem de Ferro, sempre tinha referências ao filme Thor, obedecendo uma linha do tempo bem definida. Todos os filmes se interligavam de algum modo. Até que houve o estopim, quando foi lançado o filme Os Vingadores (Joss Whedon, 2012) onde todas as histórias se ligavam em um único longa, com os super-heróis de todos os outros filmes lançados avulsamente.

Após o sucesso do filme dos Vingadores, a Marvel decidiu que tinha que continuar a história de modo diferente e contínuo, criando a série televisiva Agents of S.H.I.E.L.D., que conta a história da agência secreta por trás da iniciativa Vingadores, vindo de uma perspectiva diferente. Atores/atrizes e personagens semelhantes aos dos filmes são recorrentes na série, que continua a história original na mesma linha do tempo. Isso faz com que o espectador nunca perca o contato com a história, a fazendo de modo contínuo e duradouro, expandindo a experiência do público com os personagens da casa oriundos dos quadrinhos. Como afirma Howe (2013),

o universo de super-heróis da Marvel Comics começou nos quadrinhos mas hoje se espalha por filmes, desenhos animados, seriados de TV, *games*, bonecos, camisetas, mochilas e imaginações em todo o planeta. Renovando a geração de fãs desde a década de 1930, a Marvel criou a

---

<sup>7</sup>Marvel Cinematic Universe

narrativa ficcional mais extensa da história e é uma das maiores potências da cultura *pop* global. (HOWE, 2013)<sup>8</sup>

A DC também está utilizando o conceito transmidiático em suas produções, mas em menor escala se comparada a Marvel. A empresa tem as suas atenções transmidiáticas voltadas para a televisão, com os seus seriados no ar atualmente, Arrow (2012), The Flash (2014), Supergirl (2015), Legends of Tomorrow (2016). As produções são transmitidas no canal de TV americano The CW, que utiliza suas outras plataformas onlines para aumentar o universo das séries, como seu canal no Youtube, website oficial, ou aplicativo para smathphone. Por exemplo, a série animada Vixen é transmitida exclusivamente na internet, mas está integrada no mesmo universo das séries *live-action*<sup>9</sup> na televisão. Para compreender cada história individualmente, não é necessário, acompanhar todas, mas se o fizer, terá a experiência completa que o fenômeno transmidiático oferece, como afirma Jenkins (2006)

cada meio faz o que faz de melhor, a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2006, p.135)

## 5. Considerações Finais

Na era digital, a tendência é que essa invasão das HQ's nos cinemas e na televisão, passe, definitivamente, de invasão para consolidação. O número de histórias inéditas feitas para os quadrinhos está caindo, e para as telas está aumentando. A preferência do público também está mudando a cada filme ou série lançados, novos recordes de bilheteria e audiência são estabelecidos. Revistas em quadrinhos, quando não digital, está virando sinônimo de *vintage*, ou peça para colecionador. A principal fonte de consumo está deixando de ser a imagem estática e passando a ser a em movimento.

O interesse do público cresce em relação as narrativas dos super-heróis por ser algo cativante, tanto do ponto de vista visual, como do ponto de vista do entretenimento, por

---

<sup>8</sup> Citação retirada da contra capa do livro Marvel Comics – A História Secreta, de 2013, do mesmo autor. Também presente nas referências bibliográficas deste trabalho.

<sup>9</sup> Termo utilizado no cinema, televisão ou teatro para produções que são oriundas de animações, quadrinhos ou vídeo games e adaptados usando componentes reais (atores, atrizes, cenários, locações, câmeras, entre outros).

ser algo de fácil compreensão e contínuo. Narrativas essas que chegam lançadas até com mais periodicidade do que as próprias HQ's quando estavam no auge, na metade do século passado.

O público só tem a ganhar com a rivalidade das editoras, pois com a concorrência, há necessidade de melhora, inovação e estratégias com as produções, beneficiando quem as aprecia.

### **Referências Bibliográficas**

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Jorge Zahar Ed., Rio de Janeiro, 1985, 223p.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2009. 428 p.

HOWE, Stan. **Marvel Comics – A História Secreta**. Texto editores LTDA, São Paulo, 2013, 560p.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002

MITCHELL, A.J. **Visual Effects for Film and Television**. Oxford: Focal Press, 2004

NETO, João E.. Dialética do Virtual. **Filosofia: Ciência e Vida**. Editora Escala, 2010, p. 16 – 27.

PETRY, Daniel. **Efeitos Visuais e uma arqueologia cinematográfica**. 9º Encontro Nacional de História da Mídia, Minas Gerais, 2013, 15 p.

TIETZMANN, Roberto. **Cinema e efeitos visuais: quatro discursos a respeito de suas relações**. XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2015, 13 p.

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. Editorial Presença, Lisboa, 1987 – 1999, 271 p.

## Anexos

Tabela 1 - Lista de filmes lançados por Marvel e DC no século XXI

<b>Marvel</b>	<b>DC</b>
X-Men (Bryan Singer, 2000)	Cat-Woman (Pitof, 2004)
Blade II (Guillermo Del Toro, 2002)	Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)
Spider-Man (Sam Raimi, 2002)	Superman – The Return (Brian Singer, 2006)
Daredevil (Mark Steven Johnson, 2003)	Superman II: The Richard Donner Cut (Richard Donner & Richard Lester, 2006)
X-Men 2 (Bryan Singer, 2003)	Batman – The Dark Knight (Christopher Nolan, 2008)
Hulk (Ang Lee, 2003)	Watchmen (Zack Snyder, 2009)
The Punisher (Jonatan Hensleigh, 2004)	Jonah Hex (Jimmy Hayward, 2010)
Blade Trinity (David S. Goyer, 2004)	Green Lantern (Martin Campbell, 2011)
Spider Man 2 (Sam Raimi, 2004)	Batman – The Dark Knight Rises (Christopher Nolan, 2012)
Elektra (Rob Bowman, 2005)	Man of Steel (Zack Snyder, 2013)
Fantastic Four (Tim Story, 2005)	Batman Vs. Superman – Down of Justice (Zack Snyder, 2016)
X-Men: The Last Stand (Brett Ratner, 2006)	
Ghost Rider (Mark Steve Johnson, 2007)	
Spider-Man 3 (Sam Raimi, 2007)	
Fantastic Four: Rise of The Silver Surfer (Tim Story, 2007)	
Iron Man (Jon Favreau, 2008)	
The Incredible Hulk (Louis Leterrier, 2008)	
The Punisher: War Zone (Lexi Alexander, 2008)	
X-Men Origins: Wolwerine (Gavin Hood, 2009)	
Iron Man 2 (Jon Freveau, 2010)	
Thor (Kenneth Branagh, 2011)	
X-Men: First Class (Matthew Vaughn, 2011)	
Captain Ameica: The First Avenger (Joe Jonhton, 2011)	
Ghost Rider: Spirit of Vengeance (Mark Neveldine & Brian Taylor, 2012)	
The Avengers (Joss Whedon, 2012)	
The Amazing Spider-Man (Mark Webb, 2012)	

Iron Man 3 (Shane, Black, 2013)	
The Wolverine (James Mangold, 2013)	
Thor: The Dark World (Alan Taylor, 2013)	
The Amazing Spider-Man 2 (Mark Webb, 2014)	
Captain America: The Winter Soldier (Anthony & Joe Russo, 2014)	
X-Men: Days of Future Past (Bryan Singer, 2014)	
Guardians of The Galaxy (James Gunn, 2014)	
Avengers: Age of Ultron (Joss Whedon, 2015)	
Ant-Man (Peyton Reed, 2015)	
The Fantastic Four (Josh Trank, 2015)	
Deadpool (Tim Miller, 2016)	
Captain America: Civil War (Anthony & Joe Russo, 2016)	
X-Men: Apocalypse (Bryan Singer, 2016)	

Tabela 2. Lista de séries lançadas por Marvel e DC no século XXI

<b>Marvel</b>	<b>DC</b>
Agents of S.H.I.E.L.D. (2013)	Smalville (2001)
Agent Carter (2015)	Constantine (2014)
Daredevil (2015)	Arrow (2012)
Jessica Jones (2015)	Gotham (2014)
	The Flash (2014)
	Supergirl (2015)
	Legends of Tomorrow (2016)