

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICO “PAULA
SOUZA”
ESCOLA TÉCNICA JORGE STREET
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO**

ANNA BEATRIZ SILVA ROSETI
GIULIA RAMILES CAIRES
LUIZ GUILHERME GUIMARÃES DE MACÊDO EIRAS
MARIA EDUARDA OLIVEIRA DA SILVA
THIAGO RAMSÉS VIEGAS MEIRA

MERCADO DE QUADRINHOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SÃO CAETANO DO SUL

2019

MERCADO DE QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso Técnico de Administração Integrado ao ensino Médio, da ETEC Jorge Street, como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico.

Orientadores: Profº Clayton Wilson

Cominato Salgado Júnior e

Profº Fernanda Marques.

SÃO CAETANO DO SUL

2019

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho à nossa família que nos apoiou em todos os momentos, e ao grupo que apesar de todos os obstáculos manteve-se unido.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos orientadores Prof. Clayton Wilson Cominato Salgado Júnior e Prof. Fernanda Marques, pela sabedoria com que nos guiou nesta trajetória.

Aos nossos colegas de sala.

A Secretaria do Curso, pela cooperação.

Ao colecionador Fabiano Novaes por todo o conhecimento passado.

Gostaríamos de deixar registrado também, o nosso reconhecimento à nossas famílias, pois acreditamos que sem o apoio deles seria muito difícil vencer todos esses desafios.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta pesquisa.

EPÍGRAFE

“Todos nós desejamos ter superpoderes. Todos desejamos que pudéssemos fazer mais do que podemos.”

Stan Lee

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo estudar administrativamente o mercado dos quadrinhos no Brasil e no mundo, e como foco analisar duas empresas específicas, muito famosas e concorrentes nesse ramo, a *DC Comics* e a *Marvel*, seus ganhos, perdas, lucros, erros, acertos, estratégias de marketing no mercado, e estruturas ao longo dos anos, e qual delas foi mais bem-sucedida ao longo da história. Foi possível avaliar através de pesquisas na internet, em livros e entrevistas com pessoas que entendem do assunto e estão familiarizadas com a área. A empresa Marvel vem se mantendo à frente, como destaque no mercado dos gibis e HQs no mundo inteiro.

Palavras-chave: Quadrinhos. Super-heróis. Mercado. Influência. Inovação. *Marvel*. *DC*. Filmes. História. *Marketing*. Produtos.

ABSTRACT

This paper aimed to administratively study the comics market in Brazil and worldwide, and focus on analyzing two specific companies, very famous and competing in this field, DC Comics and Marvel, their gains, losses, profits, mistakes, hits, marketing strategies, and structures over the years, and which one has been most successful in history. It was possible to evaluate through internet searches, books and interviews with people who understand the subject and are familiar with the area. Marvel has been staying ahead, as a highlight in the comic book and comic book market worldwide.

Keywords: Comics. Super heroes. Marketplace. Influence. Innovation. Marvel. DC Comics. Movies. Story. Marketing. Products.

SUMÁRIO

1	Introdução.....	15
2	Justificativa.....	16
3	História dos Quadrinhos.....	17
3.1	Marvel X DC Comics.....	18
3.2	Marvel X DC Comics no Brasil.....	22
3.3	Quadrinhos brasileiros.....	24
4	Produtos.....	25
4.1	Produtos brasileiros.....	34
5	Direitos Autorais.....	37
6	Produção de <i>HQs</i>.....	39
7	Filmes.....	43
7.1	História cinematográfica.....	43
7.2	O início da utilização de heróis como gênero cinematográfico.....	44
7.2.1	Superman.....	44
7.2.2	Batman.....	46
7.2.3	Outras produções.....	49
7.2.4	Em produção.....	53
7.3	Seriados televisivos da DC.....	54
7.3.2	Algumas animações da DC Comics.....	55
7.3.2.1	Das linhas editoriais da DC.....	55

7.3.3 Marketing utilizado pela DC.....	55
7.4 As fases do universo cinematográfico.....	57
7.4.1 Fase 1: O início.....	58
7.4.2 Fase 2: Os próximos Vingadores.....	59
7.4.3 Fase 3: Os novos Vingadores.....	60
7.4.4 Fase 4: Marvel: Filmes Confirmados.....	61
7.5 Seriados televisivos.....	63
7.6 Animações da Marvel.....	63
7.7 Estratégias de marketing Utilizadas nos filmes da Marvel.....	64
7.7.1 Merchandising.....	64
7.7.2 Agregar valor à marca.....	65
7.7.3 Storytelling.....	66
7.8 Marvel Studios e Marvel não fazem parte da mesma subsidiária Disney?...66	66
7.9 A nova era da Marvel TV.....	66
7.10 Filmes e seriados televisivos funcionam juntos?	67
7.11 Algumas das principais aparições de Stan Lee nos filmes da Marvel.....	67
7.12 Filmes, animações e seriados televisivos brasileiros baseados em quadrinhos.....	71
8 Black Friday.....	74
9 Economia.....	76
9.1 Faturamento.....	76
9.2 Mercado Acionista.....	80

10 Erros administrativos das empresas de HQs.....	84
10.1 Distribuição em monopólio.....	84
10.2 Mal julgamento de Stan Lee.....	84
10.3 DC estável demais.....	85
10.4 Páginas perdidas.....	85
10.5 Desprezo pelos criadores.....	85
10.6 Image Comics.....	86
10.7 DC tentando correr atrás.....	86
10.8 No-prize.....	87
10.9 Ron Pearlman.....	87
10.10 Direito dos filmes.....	87
10.11 Consequências rápidas.....	88
10.12 Quadrinhos sobre tudo.....	88
10.13 Saturação do mercado.....	88
10.14 Deixar de priorizar os quadrinhos.....	89
10.15 E onde está a DC nisso tudo?	89
11 Como abrir uma empresa de quadrinhos.....	90
12 Considerações Finais.....	94
13 Referências Bibliográficas.....	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Quadrinho de 1970.....	25
Figura 2 – Quadrinho de 2009.....	25
Figura 3 – Homem-Aranha no Aranhaverso – “McLanche Feliz”	26
Figura 4 – Boneco articulado Homem-Aranha.....	27
Figura 5 – Estátua <i>Thor</i>	27
Figura 6 – <i>Hulk</i> POP – Vingadores Ultimato.....	28
Figura 7 – Camiseta do personagem <i>Flash</i>	28
Figura 8 – Fantasia Mulher-Maravilha.....	29
Figura 9 – Torradeira duas fatias Capitão América.....	29
Figura 10 – Mochila do Coringa.....	30
Figura 11 – Cartaz “Vingadores Ultimato”	30
Figura 12 – Cartaz “ <i>Supergirl</i> ”	31
Figura 13 – Capa “ <i>LEGO Batman 2</i> ”	32
Figura 14 – <i>Hyundai Kona Iron Man</i>	33
Figura 15 – <i>Coca-Cola Zero Vingadores</i>	33
Figura 16 – Tênis Bidu.....	34
Figura 17 – Pelúcia do Sansão.....	35
Figura 18 – Fralda <i>Huggies</i> – Turma da Mônica.....	36
Figura 19 – Maçãs Turma da Mônica.....	36
Figura 20– Histórico da influência dos quadrinhos.....	41
Figura 21 – Filme “ <i>Superman and the The Mole Man</i> ”	44
Figura 22 – Filme “ <i>Superman: O Filme</i> ”	45

Figura 23 – Filme “Batman, o Homem Morcego”	46
Figura 24 – Batman: Filme “O Cavaleiro das Trevas”	48
Figura 25 – Filme “Aço”	49
Figura 26 – Filme “Watchmen”	50
Figura 27 – Filme “Esquadrão Suicida”	51
Figura 28 – Filme “Mulher-Maravilha”	51
Figura 29 – Filme “Liga da Justiça”	52
Figura 30 – Filme “Aquaman”	53
Figura 31 – <i>Mattel Big Bang Theory – DC</i>	56
Figura 32 – Transatlântico <i>Onorato Armato Batman</i>	57
Figura 33 – Transatlântico <i>Onorato Armato Mulher-Maravilha</i>	57
Figura 34 – <i>Merchandising</i> utilizado pela <i>Marvel</i> no filme: Homem de Ferro.....	65
Figura 35 – Filme “ <i>Hulk</i> ” (2003)	68
Figura 36 – Filme “Homem de Ferro” (2008)	68
Figura 37 – Filme “O Espetacular Homem-Aranha” (2012)	68
Figura 38 – Filme “Guardiões da Galáxia” (2014)	69
Figura 39 – Filme “Operação <i>Big Hero</i> ” (2014)	69
Figura 40 – Filme “ <i>Deadpool</i> ” (2016)	69
Figura 41 – Filme “Capitão América: Guerra Civil” (2016)	70
Figura 42 – Filme “ <i>Thor: Ragnarok</i> ” (2017)	70
Figura 43 – Filme “Jovens Titãs em Ação! Nos Cinemas” – DC (2018)	70
Figura 44 – Filme “ <i>Capitã Marvel</i> ” (2019)	71
Figura 45 – Animação Mônica Toy.....	71

Figura 46 – Quadrinho Turma da Mônica Jovem – Odisseia Infinita.....	72
Figura 47 – Quadrinho Turma da Mônica Jovem – Eles Voltaram.....	72
Figura 48 – Quadrinho Turma da Mônica – Vingadoidos.....	72
Figura 49 – Quadrinho Turma da Mônica – Água boa pra beber.....	72
Figura 50 – Turma da Mônica – Filme Laços.....	73
Figura 51 – Turma da Mônica – Quadrinho Laços.....	73
Figura 52 – <i>Saraiva</i> durante a <i>Black Friday</i>	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Editoras que mais venderam em 2018.....	77
Gráfico 2 – Editoras que mais arrecadaram em 2018.....	77
Gráfico 3 – Evolução do mercado de quadrinhos.....	78
Gráfico 4 – Editoras que mais arrecadaram em março de 2019.....	78
Gráfico 5 – Editoras que mais venderam em março de 2019.....	79
Gráfico 6 – Editoras que mais venderam em julho de 2019.....	79
Gráfico 7 – Editoras que mais arrecadaram em julho de 2019.....	80
Gráfico 8 – Ações AT&T.....	80
Gráfico 9 – Ações <i>Disney</i>	81
Gráfico 10 – Ações relacionadas ao filme <i>Aquaman</i>	82
Gráfico 11 – Ações relacionadas ao filme <i>SHAZAM!</i>	82
Gráfico 12 – Ações relacionadas ao filme <i>Os Vingadores</i>	83
Gráfico 13 – Ações relacionadas ao filme <i>Os Vingadores Ultimato</i>	83
Gráfico 14 – Com qual gênero você se identifica?	91
Gráfico 15 – Idade.....	92

1 Introdução

O mercado de quadrinhos é um mercado em ascensão e ainda novo para boa parte do público, que acaba tornando-se leigo no assunto por conta da falta de informação sobre ele. Não necessariamente existe há pouco tempo, mas as pessoas só abriram os olhos para os quadrinhos após o sucesso da indústria cinematográfica de heróis.

Dentro deste meio ocorreram algumas falhas, que quase faliram algumas dessas empresas ao decorrer dos anos e o objetivo é encontrar soluções para não as repetir em uma futura empresa de quadrinhos.

2 Justificativa

Levando em conta que o mercado de quadrinhos está em ascensão, e é considerado uma nova tendência mercadológica e um potencial de investimento para diversas empresas, o grupo escolheu aprofundar-se do tema, a partir de pesquisas em livros e pela internet, além de entrevistas e visitas técnicas presenciais, visando criar um material confiável sobre o assunto, que muitas vezes aparecia disposto de maneira aleatória e em alguns casos com informações falsas.

3 História dos quadrinhos

Oficialmente, a primeira *HQ* surgiu em 1895. A história em quadrinhos, que conhecemos hoje por seus personagens marcantes, narrativas divertidas e, o principal, seus quadrinhos e diálogos bem elaborados, foi criada por Richard Outcault, e lançada nos jornais de Nova York. A revista tinha por título “The Yellow Kid”, e acabou fazendo tanto sucesso, que chegou a ser disputada por vários jornais famosos.

É iminente que esse modelo utilizado por Outcault tem como base os desenhos rupestres, que os primeiros humanos utilizavam para se comunicar através das pinturas, e os quadros da via sacra, pertencentes às igrejas medievais, já haviam sido pintados, a grande diferença é que nas situações acima não havia texto, apenas os desenhos sequenciais. Portanto, é provável que ele não tenha sido, de fato, o pai das histórias em quadrinhos, mas esse é o padrão adotado por todos os fãs desse estilo de escrita.

As histórias em quadrinhos surgiram na mesma época do cinema, mas diferente do mesmo, que desde o início foi considerado uma obra-prima, não receberam o título de “arte”, e receberam o rótulo de subgênero, por conta dos contextos em que as histórias se passavam e das ações de seus personagens. Foram rebaixados para o submundo das artes, até ganhar força total no meio acadêmico, entre professores e alunos.

Devemos citar também o precursor da produção de quadrinhos no mundo: Will Eisner, filho de pai austríaco e mãe romena, recém fugidos da Primeira Guerra Mundial. A família, formada por cinco pessoas, vivia em Nova York, sempre se mudando e trabalhando muito para pagar o aluguel.

Eisner estudou na DeWitt Clinton High School, escola onde se formaram diversas pessoas famosas no mundo da arte, como Paddy Chayefsky, o estilista Ralph Lauren e o jazzista Fats Waller, além de ninguém menos que Stan Lee, Bill Finger e Bob Kane, criadores do personagem Batman. Porém Will não concluiu os estudos.

Após sua saída da escola, ele fez uma parceria com Jerry Iger, que no futuro, renderia muitos frutos. Isso pode ser visto quando os dois fundaram a famosa Syndicated Features Corporation, mais conhecida como estúdio Eisner e Iger. Em

1936, as revistas em quadrinhos se tornaram populares, haviam até milionários nesse ramo, sendo assim, precisavam de histórias para preencher as páginas das revistas, e o estúdio de Jerry e Will era um dos maiores de Nova York.

Ele foi participante da revolução dos quadrinhos em 1930, e estava presente quando perseguiram os gibis, em 1950, atribuindo o mal comportamento dos jovens as histórias reproduzidas nas revistas.

As histórias mais famosas envolvem super-heróis, vilões e outros super seres, mas o universo dos quadrinhos não se limita apenas a essas histórias. Algumas pessoas, utilizam esse universo para passar uma mensagem verídica e forte, de uma forma um pouco mais leve. Marjane Satrapi e Art Spiegelman fizeram uso desse universo não para nos fazer rir necessariamente, mas para contar acontecimentos que, se escritos de forma tradicional, poderiam não alcançar os resultados almejados.

Marjane, autora de “Persépolis”, contou em uma série de quadrinhos de quatro volumes sua infância como uma menina iraniana, em plena Revolução Islâmica. Já Spiegelman, autor de “Maus”, expôs a história de seus pais, sobreviventes da Segunda Guerra Mundial e dos campos de concentração de Auschwitz.

E em 1992, o prêmio Pulitzer, prêmio norte-americano que gratifica pessoas que realizam notáveis trabalhos na área do jornalismo e literatura, foi destinado pela primeira vez a uma história em quadrinhos.

3.1 Marvel X DC Comics

No início da década de 1920, os quadrinhos não eram vistos como são vistos hoje, eram considerados um material de quinta categoria, sem muito valor, pois não se via muita utilidade para eles, já que eram apresentadas apenas histórias pornográficas ou de terror.

Em 1938, a editora *National Allied Publications* (que futuramente mudaria seu nome para *DC Comics*) publicou a revista “Action Comics 1”. Nesse momento, nascia o primeiro e mais famoso super-herói dos quadrinhos: o *Superman*. Ele foi criado por dois adolescentes judeus, em plena América, que ainda se recuperava dos efeitos da Grande Depressão e estava prestes a adentrar o horror da Segunda

Guerra Mundial. Foram vendidas mais de 1 milhão de cópias, o que possibilitou a criação de outros super-heróis que nós conhecemos hoje. Apenas um ano depois, nascia o *Batman*, e logo após a Mulher-Maravilha, que completou o trio mais famoso do mundo dos quadrinhos. Outros super seres, como Lanterna Verde e *Flash*, chegaram algum tempo depois.

Muitos editores começaram a apostar em quadrinhos com super-heróis, e foi exatamente assim, tentando a sorte, que Martin Goodman lançou a revista “Marvel Comics 1”, com a estreia de *Namor* e Tocha-Humana, os primeiros heróis da editora, que no futuro, se chamaria *Marvel*.

Em 1941 nascia o Capitão América, que fez sucesso logo na primeira edição, quando aparece agredindo Hitler. Mas no início da década de 1950, Goodman tomou algumas decisões ruins para a empresa e teve que cortar gastos da editora, demitindo quase todos os seus funcionários. Nesse momento de tensão, chegaram a cogitar a venda do Capitão América para a *DC*. Esse foi um momento ruim para todas as editoras de quadrinhos, pois atribuíam o mau comportamento dos jovens aos super-heróis, o que fez nascer um código de conduta para ser seguido pelos roteiristas durante as histórias, o que fez as vendas caírem em quase todas as editoras, porém, a *DC* conseguiu driblar essa crise.

Em um mundo Pós-Guerra, onde o “*American Way of Life*” se espalhava pelas nações, as histórias em quadrinho eram criadas de uma forma que os heróis não se apresentavam como seres humanos, mas sim como verdadeiros deuses perfeitos, assim, serviam de inspiração para as pessoas.

Em 1960, o cenário mudou. O mundo estava em plena Guerra Fria, completamente dividido. Foi nesse momento que o jogo virou para Goodman, quando durante um momento de lazer, ouviu Jack Liebowitz (um dos executivos da *DC Comics*) comentando sobre os novos heróis da editora, A Liga da Justiça. Pouco tempo depois, nasce o Quarteto Fantástico, desenhado por Stan Lee, que dedicou sua vida ao universo da *Marvel*, desde a adolescência até sua morte, em novembro de 2018. A *Marvel* finalmente ascendeu, e daí em diante, foi um completo sucesso.

O avanço da *Marvel* pode ser atribuído a diversos fatores, mas um deles deve ser destacado de forma especial: os novos heróis foram apresentados como seres humanos, eram heróis com seus poderes, mas também tinham defeitos, o que dava uma sensação de aproximação dos leitores. Totalmente ao contrário da *DC*, que

esbanjava seus heróis perfeitos, de trajés impecáveis.

Os criadores se inspiraram também no mundo e nos acontecimentos históricos da época para a criação dos personagens, os conflitos, guerras, revoluções e lutas por direitos. Dessa forma, os leitores se sentiam representados mais uma vez, diante de personagens que viviam as mesmas situações que eles.

O *X-Men*, que foi criado em 1960 durante a luta pelos direitos civis das minorias, é um grande exemplo de como alguns heróis foram inspirados em momentos históricos importantes, o grupo era formado por mutantes que sofriam com o preconceito por serem diferentes. Assim como o Pantera Negra, que representava os direitos civis dos negros, *Hulk*, que foi criado durante o constante terror causado pelas armas nucleares, resultado de uma explosão atômica.

Havia uma certa tensão entre as duas editoras, uma guerra constante sem acontecer, de fato. Como a Guerra Fria. Os produtores criticavam seus oponentes publicamente através do espaço de comunicação existente nos quadrinhos para fãs. As propostas vindas das editoras concorrentes eram comuns para os desenhistas, uma forma de melhorar a equipe da própria editora e enfraquecer o adversário. Por exemplo, quando a *Marvel* anunciou que o criador do Capitão América, havia ido para a editora concorrente, a *DC Comics*.

A *Marvel* manteve seu sucesso e ultrapassou a *DC* nas vendas, ocupa o posto da liderança desde aquela época. Em 1979, era proprietária das 20 *HQs* mais vendidas dos Estado Unidos. A circulação da *Marvel* era quase o dobro da *DC*, a crise estava tão ruim, que os personagens da *DC* quase foram vendidos a *Marvel*, pela *Warner TV*, que mantinha a editora.

A *DC* inovou, e nos anos 50 já tinha seus personagens na televisão e no cinema! Personagens como *Superman*, *Batman* e Mulher-Maravilha foram o centro das atenções durante muito tempo. Desse período de inovação, surgiram também *HQs* feitas para adultos, como “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*”, e assim os gibis deixaram de ser apenas um passatempo infantil para se tornarem conhecidos por todos, desde a criança até o idoso.

Usando temas atuais, como a Guerra do Vietnã e o consumo de drogas, a *Marvel* também disparou, porém não alcançou o sucesso que a concorrente estava fazendo.

O primeiro filme lançado pela *DC*, “*Superman – O Filme*”, com Christopher

Reeve, lançado em 1978, foi um sucesso completo. E com suas continuações, respectivamente lançadas em 1981, 1983; 1987, alcançaram um valor total de US\$ 1,1 bilhão em valores atuais. Com *Batman*, não foi diferente, lançado em 1989, alcançou a bilheteria de US\$ 1,1 bilhão (em valores atuais também). Nesta mesma época, a logotipo do *Batman* rendeu mais de 200 milhões, em estampas de camisetas, chaveiros, cadernos, pantufas, entre vários outros produtos. E foi graças ao cinema, que a *DC* assumiu o comando no mercado dos super-heróis.

Foi então que um homem chamado Ronald Perelman, um investidor de *Wall Street*, com a intenção de levantar a empresa novamente. Perelman investiu em ideias totalmente inovadoras com o foco lucrativo, como lançar o mesmo gibi com capas diferentes, o que fazia os fãs consumirem a mesma edição mais de 20 vezes, simplesmente pelas capas, diferentes entre si.

E assim, a *Marvel* conseguiu se levantar aos poucos, enquanto o sucesso da *DC* nos cinemas, não se refletia nos quadrinhos. E então, a *DC* faz o inesperado: lança uma história onde o *Batman* (personagem da própria editora) mata o *Superman* (personagem da *Marvel*, sua concorrente). Essa edição virou notícia na TV e nos jornais.

O sucesso da *Marvel* estava nos quadrinhos, enquanto a *DC* tirava seu maior lucro dos cinemas. A *Marvel* reagiu com mais sagas, e chegou a ter mais de 120 gibis em circulação ao mesmo tempo. Porém, deram um passo em falso e caíram. Perelman comprou uma distribuidora, para não depender mais de outras empresas. Mas a tal distribuidora não deu conta da demanda. As empresas que outrora trabalhavam para a *Marvel*, sentiam-se traídas e não quiseram trabalhar novamente para a empresa. A *Marvel* quebrou. As dívidas foram se acumulando e em 1996, ultrapassavam 1 bilhão.

Para tentar se erguer novamente, a *Marvel* fez uma espécie de “saldão” e vendeu alguns de seus personagens mais famosos para os estúdios de Hollywood, e enfim chegaram aos cinemas.

X-Men, que foi comprado e produzido pela *Fox*, rendeu 500 milhões, e Homem-Aranha, adquirido pela Sony, ultrapassou 1 bilhão de dólares (dólares de hoje), Blade, produzido pela *New Line*. *Hulk*, Demolidor e Quarteto Fantástico também ganharam suas adaptações cinematográficas logo em seguida.

Observando isso, a *Marvel*, um pouco mais segura agora, finalmente decidiu

levar seus heróis aos cinemas. Duas décadas após a concorrente, em um acordo com a *Paramount*, o primeiro filme produzido pela empresa é lançado, Homem de Ferro, no ano de 2008, e rende 500 milhões de dólares, dando início ao que conhecemos como Universo Cinematográfico da *Marvel*, um universo compartilhado, já existente nos gibis, que é basicamente a ideia de que os heróis vivem no mesmo mundo, se conhecem e se cruzam, eventualmente.

"O Incrível Hulk", 2008; "Homem de Ferro 2", 2010; "Thor", 2011; "Capitão América: O Primeiro Vingador", 2011, entre outros, ganharam espaço nas telas dos cinemas no mundo inteiro.

A *Marvel* fez tanto sucesso que chamou a atenção de várias empresas, e em 2009, ocorreu a divulgação, que ela foi comprada por 4 bilhões de dólares pela *Disney*.

O filme "Vingadores" (primeiro filme lançado depois da empresa ser comprada pela *Disney*) foi um sucesso absoluto e alavancou a *Marvel* de uma vez. Em seguida, "Homem de Ferro", "Thor" e o segundo filme do "Capitão América" alcançaram ainda mais valor nas bilheterias em todo o mundo.

Os "Guardiões da Galáxia", em seu filme de estreia, ultrapassaram as expectativas e alcançaram 780 milhões de dólares.

O grande problema da *DC* foi se ancorar no sucesso, e não inovar. Seus filmes fizeram sucesso, mas a *Marvel* ultrapassou e assumiu o posto novamente. Ainda hoje, a empresa tenta criar seu próprio universo.

3.2 *Marvel X DC Comics* no Brasil

No Brasil, a primeira revista da *Marvel* foi publicada em 1967, pelo esforço de duas empresas, a companhia de combustível *Shell* e a *Ebal*. O objetivo, era vender as revistas apenas nos postos *Shell*, para impulsionar a venda do combustível.

Havia uma disputa pelos direitos dos gibis aqui no Brasil, os envolvidos eram Assis Chateaubriand (Diários Associados), Roberto Marinho (Globo), Adolfo Aizen (Ebal) e Vitor Civita (Abril).

De acordo com relatos, Adolfo Aizen abriu mão da aliança com a *Shell* para publicar histórias nacionais com receio de despertar a ira do governo que depôs João Goulart. A partir da década de 70, Chateaubriand, já falecido, estava fora da

disputa, e os direitos da *Marvel* passariam para a RGE (Rio Gráfica Editora, que era um dos braços da Globo) e a Editora Abril. Essa divisão foi feita porque o interesse da RGE se limitava aos personagens mais famosos, (Homem-Aranha, *Hulk* e *X-Men*) por conta da fama dos desenhos animados de tais personagens. Portanto, a Editora Abril ficou com os personagens restantes (Surfista Prateado, Capitão América e Demolidor).

Os desenhos animados eram reproduzidos pela Globo, faziam sucesso, mas depois de muito tempo, começaram a causar estranheza, devido a repetição dos episódios, após algum tempo, pararam de ser reproduzidos, abrindo espaço para a Editora Abril, a partir da década de 80.

Começou então um dos períodos mais ativos para esses super personagens aqui no Brasil, um período de aproximadamente 20 anos, que iria mudar completamente o mercado de quadrinhos.

A Editora Abril ficou com os direitos da *Marvel* até a década de 90, quando depois de lutar muito contra a crise que atingiu a empresa, a linha de quadrinhos foi extinguida e os direitos de publicação foram passados à Editora Panini, multinacional italiana com filial no Brasil, que até hoje é a editora que possui os direitos de publicação da *Marvel*.

A *DC Comics* chegou no Brasil através de Adolfo Aizen, no Consórcio Nacional. O *Superman* foi o primeiro personagem a circular nos gibis do território brasileiro, em 1938, na revista A Gazetinha. Logo em seguida, O *Batman*, em 1940, na revista O Lobinho. Após isso, os direitos foram transferidos para a Ebal, com quem permaneceram até 1983, onde não se via mais o brilho de antes nas histórias, e com desrespeito ao tempo (os atrasos eram constantes). Os direitos da *DC* foram passados então para a Editora Abril, e permanecem até os dias atuais com a *Panini*.

3.3 Quadrinhos brasileiros

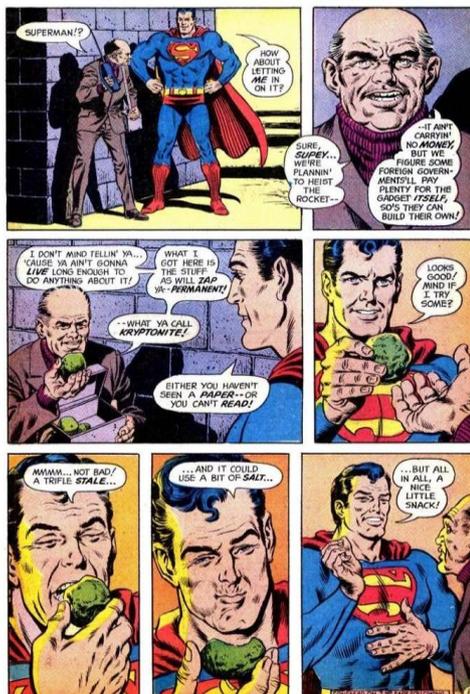
No século XX, se iniciou a publicação de gibis no Brasil. Os quadrinhos nacionais (Turma da Mônica, Turma do Chico Bento, Penadinho, entre outros) não fazem tanto sucesso quanto os internacionais, que falam de super-heróis (produzidos pela *DC Comics* e *Marvel*, por exemplo). Mas a verdade seja dita, os mangás (que são os quadrinhos japoneses) tem ganhado notório espaço na vida dos leitores de gibis, tanto lá fora, quanto aqui no Brasil. Alguns artistas têm se adequadado a nova tendência e outros já tem feito muito sucesso no mercado mundial de *HQs*.

4 Produtos

As editoras de quadrinhos tem como seu principal produto as *HQs*, sendo estas, uma maneira de arte, em que as falas dos personagens são escritas em balões, com variados tamanhos e formas, também sequências de imagens que constroem as cenas (sendo de forma contínua), tendo o objetivo de narrar histórias dos mais diversificados gêneros e estilos.

Um dos gêneros que até hoje faz muito sucesso, é o grupo dos super-heróis. Por este motivo com o passar do tempo, o produto foi se aprimorando. Com a ajuda da tecnologia nas suas etapas de produção, vários aspectos dos quadrinhos melhoraram, mas tendo como principal os traços dos personagens, no qual ficaram bem mais realistas e as cores, que antigamente eram chapadas (quando não tem riqueza de aspectos), e atualmente pode-se notar uma melhor coloração, que resulta em melhores sombreamentos. Logo, conseguimos observar esses aspectos comparando as imagens abaixo:

Figura 1: Quadrinho de 1970



Fonte: *HQ "Kryptonita Nunca Mais!"* (1970)

Figura 2: Quadrinho de 2000



Fonte: *HQ "Origem Secreta"* (2009)

Os quadrinhos mais comuns, são publicados mensalmente, ou seja, uma edição é lançada por mês, tendo entre 32 a 110 páginas. Essas histórias, não tem um número máximo de edições e costumam durar enquanto tiverem público para

vender. Já as *HQs* mais populares como Homem-Aranha, Batman e Wolverine, são publicadas de quinze em quinze dias (uma semana sim e outra não).

Assim também existem as anuais, que reúne as edições dos meses anteriores, tendo começo, meio e fim. Embora seu nome seja “anual”, esta não necessariamente precisa ser lançada depois de completar um ano. Diferente das mensais, as anuais são encadernadas, e tem um número extra de páginas.

Por consequência de a grande parte das pessoas confundirem quadrinhos de mangás, é importante destacar as diferenças entre eles. As principais distinções são os seus traços, a forma de desenho, o comportamento dos personagens e a maneira de leitura, onde o jeito correto de se ler um mangá é da direita para a esquerda.

Conforme as evoluções citadas anteriormente, algumas editoras foram crescendo, assim com o passar dos anos fizeram parcerias com empresas de outros ramos, para desenvolver novos produtos, que podemos apresentar em especial:

- Os brinquedos inspirados nesses personagens, em que o público alvo são as crianças, tendo sempre algo de diferente entre um boneco e outro, alguns com falas, outros com acessórios e muito mais. Temos como exemplo, o brinquedo do Homem-Aranha distribuído pela oferta do “McLanche feliz”, no comércio de alimentos conhecido pelo nome *McDonald's*, e também um brinquedo do mesmo protagonista, distribuído pela Ri Happy Brinquedos, a maior rede varejista de brinquedos do Brasil.

Figura 3: Homem-Aranha no aranhaverso, “McLanche feliz”



Fonte: *McDonald's* (2019)

Figura 4: Boneco articulado Homem-Aranha



Fonte: Ri Happy Brinquedos (2019)

Além desses bonecos, existem muitos jogos, como o “Cara a Cara – Estrela”, jogos de tabuleiros, jogos de cartas, peças de xadrez com os personagens, quebra-cabeça, etc. Esses brinquedos podem ser adquiridos em lojas físicas ou digitais.

Também temos as estátuas, que são feitas à imagem dos indivíduos de livros, filmes, quadrinhos, dentre outros. Elas também são itens colecionáveis e não podem ser movimentadas. Algumas delas vêm com pedestais e suportes especiais para o herói.

Figura 5: Estátua Thor



Fonte: Marvel Shop (2019)

Outro item colecionável é o *Funko POP*, que faz muito sucesso entre a população, pelo seu estilo diferente e fofo.

Figura 6: Hulk POP – Vingadores Ultimato



Fonte: Marvel Shop (2019)

- A questão da moda, onde dentro dela temos camisetas, moletons, meias, chinelos, tênis, pijamas, bonés, cachecóis, luvas, gorros, cosméticos, carteiras, chaveiros, necessários, shampoos, patins, capacetes, colares, pulseiras, gravatas, cintos, bolsas, anéis, brincos e tiaras para todas as idades e gênero. Essas peças são muito famosas e provavelmente já encontramos pessoas na rua, escola ou no shopping usando um desses vestuários. Estas roupas e acessórios podem ser compradas em lojas como: *Renner*, *C&A*, *Riachuelo*, *Studio Geek*, *Marisa* e *Piticas* ou na página da internet (oficial) de cada empresa, incluindo os sites da *DC* e *Marvel*.

Figura 7: Camiseta do Personagem Flash



Fonte: Americanas (2019)

Também temos as fantasias que são usadas em festas temáticas ou em eventos *geeks* (*Anime Friends*, *Comic Con XP*, *Anime Expo* e outros).

Figura 8: Fantasia Mulher-Maravilha



Fonte: Shop DC Entertainment (2019)

- Os utensílios para a casa. Exemplos: aparador de livros, cofres, almofadas, placas decorativas, garrafas, *puffs*, copos, conjunto de porta copos, luvas de forno, bandejas, guardanapos, petisqueiras, rádio, *mousepads*, quadros, canecas, mesas, lixeiras, lancheiras, despertadores, relógios, luminárias, abajures, torradeiras, cafeteiras, placas de dardo, toalhas de mesa, toalhas de banho, cobertores, aventais, entre outros. Todos esses objetos estão relacionados aos heróis ou vilões destes universos (*Marvel* e *DC*), como podemos analisar na figura a seguir:

Figura 9: Torradeira duas fatias Capitão América



Fonte: Marvel Shop (2019)

- Os materiais de papelaria como: cadernos, lápis, borrachas, mochilas, colas, estojos, canetas, tesouras, apontadores, folhas para fichário e lápis de cor.

Figura 10: Mochila Coringa



Fonte: DC Loja Oficial (2019)

- Os filmes, que são muito populares por conta das suas cenas de ação e comédia, tendo um público diversificado formado tanto por jovens, quanto por adultos. Existem diversas obras cinematográficas que lucraram bastante, por exemplo, “Vingadores: Guerra Infinita”, “Aquaman”, “Pantera Negra” e outros. Recentemente o filme “Vingadores: Ultimato” está com a maior bilheteria mundial.

Figura 11: Cartaz “Vingadores Ultimato”



Fonte: Marvel (2019)

Também há séries, que são distribuídas em canais de televisão por assinatura ou serviços de streaming (*Netflix, Amazon Prime, Telecine Play, etc.*) como exemplos de séries da *Marvel* temos: *Agente Carter, Agentes da SHIELD, Manto e Adaga, O Demolidor, Os Defensores, The Gifted, Inumanos, Punho de ferro, Jessica Jones, Legião, Luke Cage, Justiceiro, Fugitivos, O Homem-Aranha, Rising, Guardiões da Galáxia, Vingadores, X-men: Evolution* e muito mais. Já exemplos da *DC* temos: *Pennyworth, Swamp Thing, Raio Negro, Krypton, Patrulha do Destino, Gotham, Arrow, Legends of Tomorrow, DC Super Hero Girls, The Flash, Jovens Titãs em Ação, Titãs, Justiça Jovem, Vixen, Constantine: Cidade dos Demônios, Powerless, Super Choque, Justice League Action, Supergirl* e outros.

Figura 12: Cartaz “Supergirl”



Fonte: DC Comics (2019)

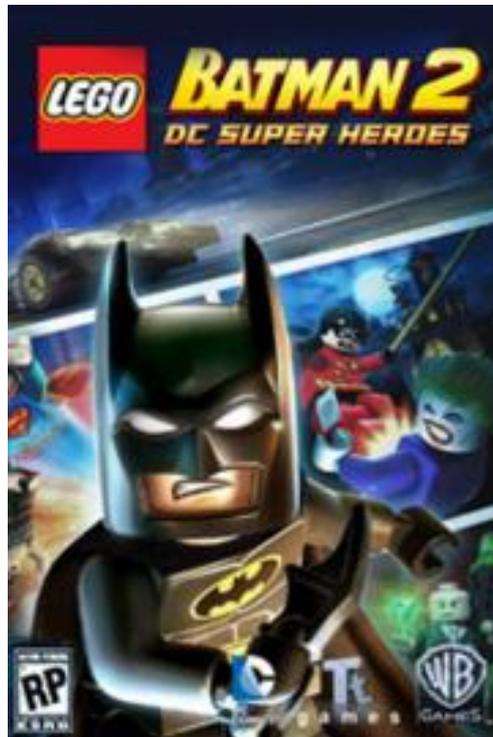
- Os jogos de consoles:

Com o crescimento da tecnologia e entretenimento, o mundo dos *games* vem ganhando proporções gigantescas, deste modo as empresas viram uma oportunidade para lançar jogos de super-heróis, e após a sua distribuição notaram que trouxe resultados positivos, consequentemente proporcionando novos caminhos para a criação de *games* inéditos, com diversos estilos, que podemos citar o “*Injustice: Gods Among Us (2013)*” que introduziu uma nova franquia para o gênero de jogo de luta da *NetherRealm Studios*, usando os ícones da *DC Comics* como Batman, Mulher-Maravilha, Super-Homem, apresentando uma história inédita e intensa. Outro estilo é o “*Iron Man VR (2019)*”, que utiliza uma nova tecnologia: os

óculos de realidade virtual, introduzido no mercado no ano de 1987, sendo aperfeiçoado até o presente momento.

Além desses, existem alguns jogos onde os heróis fazem participações em outros, como os personagens da *DC* se aliando aos protagonistas do renomado jogo de luta "*Mortal Kombat*". Também com uma das empresas mais populares de brinquedos, a *LEGO*. Tendo parcerias tanto com a *Marvel* (*LEGO Marvel Super Heroes*, *LEGO Marvel Super Heroes 2* e *LEGO Vingadores*) quanto com a *DC* (*LEGO Batman*, *LEGO Batman 2*, *LEGO Batman 3*, *LEGO Dimensions* e *LEGO DC Super Villains*).

Figura 13: Capa "*LEGO Batman 2*" (2012)



Fonte: *DC comics* (2019)

- O carro lançado neste ano (2019), pela indústria automobilística *Hyundai*. O automóvel tem o nome do protagonista, Homem de Ferro, e faz parte da linha de veículos *Kona*, onde o *design* do carro foi todo personalizado com base no herói, tanto o seu exterior quanto o seu interior.

Figura 14: Hyundai Kona Iron Man



Fonte: Hyundai USA (2019)

- Por conta do filme “Vingadores Ultimato”, a Coca-Cola e a Marvel fizeram uma jogada de marketing chamada *Co-branding*, que é quando duas empresas se unem para desenvolver um novo produto ou juntar dois produtos diferentes (o que aconteceu neste caso) em um único “pacote”, assim como toda estratégia de marketing, esta teve o objetivo de impulsionar as vendas das duas mercadorias, a *Coca-Cola Zero* e a obra cinematográfica.

Figura 15: Coca-Cola Zero Vingadores



Fonte: Coca-Cola Brasil (2019)

4.1 Produtos Brasileiros

No Brasil existem algumas editoras, sendo a *Panini* a principal. Ela distribui uma das obras que marcaram e ainda marcam a infância de muitos brasileiros, o gibi “Turma da Mônica”, o qual foi criado pelo cartunista e empresário Mauricio de Sousa. Esse quadrinho conta a história da vida cotidiana de um grupo de amigos, que passam por diversas “confusões”. A maioria dos episódios acontecem no Limoeiro (um bairro fictício de uma cidade do Brasil). Os personagens principais são: Mônica, uma menina baixinha, dentuça e forte que anda com o seu coelho de pelúcia chamado Sansão; Cebolinha, um garoto que quando fala, troca o R pelo L, e também faz planos para roubar o coelho da Mônica; Magali, uma garota comilona, que sempre está com fome e Cascão, um menino que tem medo de água, por isso não gosta de tomar banho e na maior parte das vezes ajuda o Cebolinha nos seus planos.

Após as primeiras publicações, o gibi se tornou um sucesso e conforme o tempo avançava, ele ficava cada vez mais famoso, por este motivo, fez outras instituições se unirem a esse grande trabalho, com uma visão empreendedora de produzirem novos materiais como camisetas, necessários, calçados, cosméticos, moletons, chinelos, chaveiros, capas para notebook, lixeiras para carro, cadernos, aparador de livros, adesivos, canetas personalizadas, mochilas, lancheiras, estojos, aventais, cola bastão, cola líquida, corretivo, portas lápis, cadernetas, bloco de notas e livros para colorir.

Figura 16: Tênis Bidu



Fonte: Loja Turma da Mônica (2019)

Além dos citados anteriormente, desenvolveram outros produtos, como por exemplo: jogo de damas, jogo de xadrez, fantoche sortido, jogo de boliche,

“dedoche”, bonecos, cadeirinhas, apitos, bolhas de sabão, cestinha, ioiô, pião, kit pintura, lousa de desenho, painel magnético, *laptop*, carrinho gira gira de controle remoto, baralho personalizado, cabides, carrinho dobrável, quebra-cabeça, jogo da memória, jogo da vida, patinete, pula bola, cesta de basquete, bola de EVA, bola de vinil, jogo de taco, “Trunfo”, bicicleta, barraca, rouba monte, brinquedos de madeira e pelúcias.

Figura 17: Pelúcia do Sansão



Fonte: Americanas (2019)

Também criaram álbuns de fotos, porta-retratos, despertadores, almofadas, sacos de lixo, capa de celular, bateria, copos, canecas, garrafas, ventiladores de teto, filmes, animações, toalhas de plástico, toalhas de mesa, porta *cupcake*, máscaras e guardanapos. Alguns desses materiais produzidos são voltados para os bebês como mordedor, chocalho, trenzinho sonoro, “pipibaby”, “ticotico”, garrafa de plástico infantil, xampu, condicionador, sabonete e fraldas.

Figura 18: Fralda *Huggies* – Turma da Mônica



Fonte: Drogaria Araujo (2019)

Desenvolveram também linhas para *pets*, tendo como exemplo vestidos, pijamas, gorros, calçados, camas, camisetas, coleiras, “ecotapete”, barrinhas sabor peixe para gatos e bifeinhos sabor carne para cachorros. Além disso, existem produtos alimentícios, que podemos citar: bananas, melancias, bolinhos, queijos, sopas, “chickenitos”, salsichas, pão de mel, macarrão instantâneo, bebida de soja, mini tomates, mini alface, gelatinas, extrato de tomate, mini cenouras, sucos de caixinha, maçã do amor, algodão doce, geleia, kiwis e maçãs.

Figura 19: Maçãs Turma da Mônica



Fonte: Turma da Mônica UOL (2019)

5 Direitos Autorais

Todas as obras conhecidas do mercado, antes de poderem ser distribuídas pelas editoras e vendidas pelas lojas e livrarias passam pelos processos de negociação dos direitos autorais. Consistem no direito sobre a obra e seus elementos, que no caso são os personagens, histórias e ilustrações, sendo protegido pela Lei dos Direitos Autorais (Lei No. 9.610) de 19 de fevereiro de 1998, nela os direitos são considerados “direitos do autor e que lhe são conexos”, por este motivo os autores recebem uma porcentagem entre 5% e 10% de *royalties* e sobre todas as vendas se o valor vendido ultrapassar o adiantamento. Existem também os direitos conexos, pertencentes a quem produz ou executa a ideia, geralmente as editoras e lojas especializadas. Os direitos autorais podem ser morais, pessoais ou sentimentais do autor pela obra; ou patrimoniais, sendo basicamente os direitos financeiros ou monetários.

Todos os processos que envolvem direitos autorais são regidos por contratos, e por conta de algumas cláusulas nem sempre os direitos são do autor, como aconteceu no caso do *Superman*, onde seus direitos foram vendidos por um preço muito baixo e após o sucesso os autores entraram na justiça. Quando algum trabalho é feito para a *Marvel Comics* automaticamente este personagem ou obra pertence à editora e o autor tem seu nome citado, porém, em editoras como a *Image Comics* o autor ganha todos os créditos.

Uma pergunta recorrente entre os empreendedores é como utilizar certos elementos nos produtos sem infringir a lei ou se vale a pena o risco de burlá-la.

A resposta é que a prática de utilizar os símbolos ou ideias de alguém sem permissão de autor mesmo que não esteja patenteado viola a lei e pode acarretar um processo jurídico. A maior parte das réplicas apresenta personagens famosos, e esse é um dos motivos pelo qual as marcas detentoras dos direitos facilita a produção de produtos com seu nome vinculado.

O ato de burlar a lei pode ser feito de muitas maneiras, como quando os traços do personagem são totalmente alterados para não parecer um plágio, mas ainda se parece com o original, logo fere ao direito daquela imagem recriada. Alguns

dos defensores da cópia argumentam que grandes empresas como a *Marvel* ou a *Disney* não perderiam tempo processando cada indivíduo que utilizasse seus símbolos, mas não vale a pena correr o risco de pagar uma multa caríssima perdendo todo seu dinheiro e reputação. Um jeito de não ter que pagar a multa e fazer tudo legalmente é utilizar personagens que são de domínio público. Nesse quesito a legislação brasileira e a norte-americana divergem, onde no Brasil os direitos da obra permanecem por até 70 anos após o falecimento de seu autor, nos Estados unidos conta-se a partir da criação do personagem.

Atualmente, no Brasil a detentora dos direitos autorais da *Marvel* e da *DC Comics* e sua distribuidora é a empresa multinacional *Panini*, que publica as obras dessas editoras americanas e também tem os direitos de várias séries famosas pelo mundo como o *mangá* *Naruto*, do japonês Masashi Kishimoto. Entrando na questão dos *mangás* outra empresa que é rival da *Panini* no meio é a editora *JBC*, que é muito conceituada no Japão, mas ainda cresce no Brasil.

6 Produção de HQs

O processo de criação de uma história em quadrinhos começa bem antes de a impressão daquelas páginas que apesar de parecerem não dar trabalho são difíceis de produzir e esquematizar envolvendo o trabalho de inúmeros profissionais em várias etapas, que acarretam um custo ao produto final.

A primeira etapa é o roteiro, base desse processo, e fundamental para sua criação, sendo a sinopse da história. O roteirista é o responsável, tendo como função criar os personagens, pontos de drama da história e detalhes. Nessa etapa é de suma importância a definição do gênero da história, respeitando o estilo de cada editora visto que, por exemplo, não faria sentido a *DC Comics* que é conhecida por seus traços puxados para a sobriedade publicar uma história com foco no amor.

O *storyboard* é onde as HQs conhecidas pelo público começa a se parecer mais com o que o senso comum define. O roteiro como citado anteriormente é a base do *storyboard*, sendo assim o ilustrador passa a desenhar cada página a partir dele e a ter uma ideia geral da história. O profissional responsável por esta parte necessita de conhecimentos em desenho no geral (de forma realista e/ou estilizado) para proporcionar maior fidelidade ao esboço facilitando e otimizando a produção do produto final. Com o esboço pronto, o ilustrador discute com os roteiristas para definir se as expectativas dos dois lados em relação à arte e sobre como está expressa nas páginas. O *storyboard* também é base para as produções cinematográficas, televisivas e animações já que é a cópia do que o autor pensou para sua obra de arte.

Após todos os ajustes necessários, é a tão esperada hora de dar vida ao universo imaginado. A HQ é desenhada a lápis e contornada geralmente com nanquim (não borra e evita desperdícios), depois digitalizada e passada para o computador onde as páginas são coloridas e finalizadas. No processo da arte existe um profissional responsável especificamente por colorir as páginas dando cor ao trabalho, a cor é essencial como exemplo a HQ “A piada mortal” da *DC Comics* que tem um jogo de cores genial para o desenrolar do enredo e fez a empresa dar a volta por cima da monotonia do mercado da época.

Com a arte pronta a *HQ* está finalmente pronta para o que as pessoas imaginam logicamente durante a produção de uma *HQ*. A impressão é executada só depois de o arquivo ser analisado por toda a equipe e salvo com as especificações como o tipo de papel, formato e tamanho de página e outras informações relevantes, sempre seguindo as normas técnicas como a ABNT.

A veiculação não é ligada direto ao processo de produção, porém, é a parte que importa para os lucros das empresa e para a análise mercadológica. Mesmo não sendo propriamente uma parte do processo produtivo, a veiculação é a etapa que determina os lucros da empresa, assim como as etapas anteriores determinam seus custos.

Antes de a veiculação, ocorrem várias etapas de divulgação sendo uma das estratégias de marketing da empresa, abordadas em outro capítulo, proporcionando o reconhecimento do público acerca de suas obras e traços. A imagem da empresa para os clientes também está atrelada aos meios de divulgação, algumas empresas recorrem a financiar e gerenciar programas de responsabilidade social, onde fazem a diferença no mundo e ajudam as pessoas, exemplo disso seria quando os atores de filmes de heróis vão em hospitais visitar as crianças estando caracterizados como os personagens.

O ditado já dizia que a propaganda é a alma do negócio, agora imagine o que seria do Capitão América sem a propaganda adequada? O querido herói americano surgiu durante a Segunda Guerra Mundial onde os maiores inimigos dos aliados eram os nazistas, existia a necessidade do povo estadunidense se sentir forte contra os combatentes do lado oposto, então além de exercer essa influência sobre o povo a *Marvel Comics* faturou com isso. Essa jogada foi genial, pois, o herói foi a própria propaganda da empresa por conta do momento vivido.

Figura 20: Histórico da influência dos quadrinhos



Fonte: HQ *Batman & Capitão América*, Editora Abril(1998)

Ocorreram mais episódios similares envolvendo momentos e situações aproveitadas. Duas deles foram homenagens que a Marvel fez em suas HQs para atrair compradores, o nome “Vingadores” era utilizado por um grupo de judeus que caçavam nazistas por vingança antes de pertencer ao famoso conjunto de heróis. A outra foi para o protetor de *Wakanda*, o Pantera Negra, que tem esse nome por conta do revolucionário Partido dos Panteras Negras, liderado por Malcom X e Martin Luther King, defensor dos direitos da população negra no auge da segregação racial vigente na América do Norte do século XX. Os *X-Men* são a própria metáfora da luta contra o preconceito e a segregação por serem diferentes. E a editora tem até um quadrinho sobre o incidente com do ataque terrorista às Torres gêmeas em 11 de setembro de 2001.

A *Marvel* não foi a única que utilizou essa estratégia, durante o início do movimento do feminismo onde as mulheres que ficaram nas fábricas durante a Primeira e a Segunda Guerra Mundial se rebelaram por seus direitos e resolveram lutar por eles, durante o apogeu do último conflito em 1941 e com uma motivação parecida com a do Capitão América, William Moulton Marston criou a Mulher Maravilha. A Princesa Diana é um símbolo de empoderamento feminino até os dias de hoje, sendo citada várias vezes na cultura pop, tornando-se um ícone e sinônimo de lucro para a *Detective Comics*. Outro exemplo é uma série de histórias onde o Arqueiro Verde, um democrata e o Lanterna Verde, republicano, viajam os Estados

Unidos resolvendo problemas onde suas opiniões são questionadas a todo momento e instigando o leitor a se interessar pela trama.

Portanto, as empresas devem ficar sempre atentas às oportunidades de lançamento, já que essas ocasiões inesperadas podem ser um momento que gere grande lucro para a editora.

E somente depois de todos os trâmites de divulgação finalmente é a hora de distribuir os produtos para lojas especializadas, livrarias e bancas, onde é necessário ter relações próximas com estes distribuidores, pois, eles terão o contato direto com os clientes e podem influenciar a chance dos produtos serem comprados ou não. Além de todos os processos ligados a veiculação e ao processo produtivo em si, existe toda a parte burocrática/administrativa de contratos e direitos, orçamentos e custos, controle sobre vendas e fluxo de caixa, contabilidade da empresa, e a gestão de pessoas.

7 Filmes

A partir de o século passado vemos algumas adaptações de sagas de personagens das histórias em quadrinhos para o cinema, e até mesmo para programas de televisão. Entretanto, essas adaptações jamais estimularam de tal maneira a indústria cinematográfica como agora.

Celbi Pegoraro, doutorando em História em Quadrinhos, diz que “os quadrinhos de super-heróis são a mina de ouro dos grandes estúdios e veremos muitas produções de cinema nos próximos anos. O mais atrevido é o planejamento para lançar filmes de cada herói para posteriormente faturar com uma produção reunindo vários personagens do mesmo universo”.

A *Marvel* possui mais de 38 títulos lançados no cinema até hoje, sendo que somente seis deles antecedem os anos 2000. Enquanto isso, a *DC Comics* já tem mais de 70 títulos lançados, entretanto a maioria são em formato de desenhos animados e foram lançados direto para *DVD* ou *VHS*.

Nos últimos anos, existe uma nova ambição envolvendo os filmes com super-heróis. O longa “*Avengers: Endgame*”, por exemplo, já arrecadou mais de U\$ 2,80 bilhões. Além do filme sobre o grupo, existem outros títulos sendo lançados anualmente sobre a história de personagens individuais, não somente filmes da *Marvel*, mas igualmente em relação a *DC Comics* que tem planejado lançar longa metragens mais elaborados.

7.1 História Cinematográfica

A *DC* foi a pioneira na produção cinematográfica e por muito tempo também foi a empresa que mais vendia quadrinhos, porém isso mudou a partir do início deste século, quando a *Marvel* inverteu a história, investindo fortemente desde a estreia de *X-Men* (2000). Diferente da *Marvel*, a *DC* produziu diversos filmes entre as décadas 1970 e 1990, mas nos anos seguintes começou a perder força e espaço no meio cinematográfico.

Segundo Celbi Pegoraro, na matéria feita para o site Jornalismo Júnior, recentemente “a *DC* entrou de olho no sucesso alcançado pela *Marvel*. A *Disney* comprou a *Marvel* por US\$ 4 bilhões em 2009 e a transformou em ponta de lança para boa parte de seus lançamentos cinematográficos. Antes disso, como editora, a *Marvel* não ia bem financeiramente. Descobriu que poderia se reinventar com bom planejamento na exploração dos personagens em outro suporte midiático. A *DC*

Comics faz parte de outra corporação de mídia, a *Time Warner*. Deste modo, acredito que basta haver um planejamento para que obtenham sucesso do mesmo nível da *Marvel*".

7.2 O início da utilização de heróis como gênero cinematográfico

7.2.1 "Superman".

A primeira produção longa-metragem da *DC* lançada para os cinemas foi "*Superman and the Mole Man*" (1951), que além de ser o primeiro filme sobre super-heróis da história, também era uma forma de experimentar a recepção do público para produções do mesmo gênero, e seriados de televisivos, como "*Adventures of Superman*".

Interpretado por George Reeves, o Superman do filme não enfrenta seus vilões clássicos como *General Zod* e *Lex Luthor*, mas sim, o racismo e o preconceito da população da cidade.

Filmado em uma época em que o racismo ainda era forte (muitos estabelecimentos comerciais ainda não permitiam a presença de negros) e quando o governo dos Estados Unidos começava a propagar um medo irracional contra estrangeiros devido ao início da Guerra Fria, "*Superman and the Mole Man*" é incrivelmente avançado para seu tempo e, infelizmente, possui um tema que continua atual em 2019.

Figura 21: Filme "Superman and the The Mole Man".



Fonte: Canaltech.

No ano de 1978 mais uma produção sobre *Superman* foi lançada (*Superman: O Filme*), sendo considerado não somente um dos mais clássicos filmes de super-heróis, mas igualmente o precursor de todas as produções do gênero de super-heróis que tem êxito nos dias atuais, além de ser considerado a melhor longa já feito sobre o Homem de Aço.

Figura 22: Filme “*Superman: O Filme*”.



Fonte: Canaltech.

Essa obra recebeu 94% na classificação *Rotten Tomatoes*, site de propriedade da *Warner Bros.* e *Universal*, criado em 1998, dedicado à divulgação de críticas e notícias sobre cinema, feito para filmes de todos os estúdios.

A sucessão do clássico de 1978 ocorre em 1980, com o filme “*Superman II- A Aventura Continua*”. O filme segue a semelhante entoação do primeiro, e é considerado pela crítica como uma das raras continuações que mais se assemelham com a produção original.

A sequência é composta por mais dois filmes, um estreado em 1983 e o outro em 1987, no primeiro (*Superman 3*), o Homem de Aço começa a perder sua força nos cinemas, o herói que até o momento tinha extasiado o público da época, aparece com menos poderes e com um roteiro excessivamente debilitado, reaproveitando ideias que já haviam sido utilizadas em outras produções.

Em “*Superman 4: Em Busca da Paz*”, os problemas continuam, e o filme acaba sendo classificado com 12% em *Rotten Tomatoes*, podendo até mesmo ser julgado por muitos como o pior filme do Homem de Aço já produzido.

Entre os dois últimos filmes da sequência de *Superman*, ocorre em 1984 o lançamento do filme da *Supergirl*, filme com mesmo nome da série que hoje tem extremo sucesso entre os jovens e adultos, e que conta a história da prima do *Superman*. Infelizmente, o filme é um derivado do pior período dos filmes do *Superman*, e a qualidade do produto final não é diferente do resultado dos dois últimos filmes do Homem de Aço na década de 1980.

Em 2006 a *DC* resolveu que já era hora de trazer o Homem de Aço de volta para os cinemas, e lançam o filme “*Superman - O Retorno*”, mesmo com maior investimento na produção e um ator que estava fazendo muito sucesso na época, o filme não foi considerado tão bom quanto os dois primeiros filmes do herói.

Mais um lançamento ocorre em 2013, “*O Homem de Aço*”, filme que inaugurou o Universo Cinematográfico da *DC* (*DCEU*), trazendo uma nova versão dos filmes de herói, abandonando o tom leve e jovial dos filmes anteriores e transformando o *Superman* em um herói perturbado com seus poderes, cheio de culpa por aquilo que não fez no passado e que carrega todo o peso do mundo sobre seus ombros. Porém, os problemas que deveriam adequar ao filme a uma “temática adulta” acabam transformando em um drama adolescente, situação responsável pela demissão do diretor Zach Snyder de seu cargo antes do lançamento de *Liga da Justiça*.

7.2.2 “*Batman*”.

Figura 23: Filme “*Batman, o Homem Morcego*”.



Fonte: Canaltech.

Baseada na série televisiva, “*Batman, o Homem Morcego*” (1966) leva para os cinemas o *Batman* e *Robin* de Adam West e Burt Ward, que utilizavam no filme, o mesmo humor clássico que atualmente tem presença na criação de memes, entretendo o público através de inúmeras situações absurdas que o filme propõe.

Mais um filme é produzido, dirigido por Tim Burton, “*Batman*” (1989) teve seu roteiro baseado nas clássicas HQs “*Batman: A Piada Mortal*” (de Alan Moore) e “*O Cavaleiro das Trevas*” (de Frank Miller). Além de ter sido a primeira produção de super-heróis da *Warner Brothers*, é uma das responsáveis por colocar o gênero novamente como um dos principais do cinema.

Em 1992 mais um filme do *Batman* estreia nos cinemas, novamente com Tim Burton na direção, “*Batman: O Retorno*” traz uma história ainda mais sombria do que o primeiro, e lida de maneira magistral com a vida dupla do personagem, e de seus vilões: Pinguim e Mulher-Gato. O filme foi altamente criticado pelos níveis de violência e sexualidade, o que além de levar a substituição de Tim Burton na terceira produção, também trouxe a insatisfação dos responsáveis pela empresa *Mattel*, que haviam criado bonecos de ação para o público infantil baseado na produção.

“*Batman Eternamente*” é lançado em 1995, se tornando o primeiro filme com direção de Joel Schumacher, qual abandona o tom sombrio dos filmes de Tim Burton para adotar um ar de comédia que de certa forma remete a série da década de 1960, mas não agrada o público. O próprio diretor Joel Schumacher reconheceu publicamente que fracassou na produção, classificada a mais criticada da franquia e listada como um dos piores filmes de todos os tempos. Em uma entrevista à revista “*Vice*” o cineasta declarou: “Eu queria me desculpar com cada fã que ficou triste ou desapontado. Eu devo isso, pois eu era o único que queria fazer uma sequência, enquanto a *Warner* não estava confiante”.

Em 1997 estreia o filme “*Batman & Robin*”, obra conhecida por praticamente acabar com a carreira dos atores participantes e do diretor Joel Schumacher, a produção ganhou críticas tão destrutivas, que foi responsável pela desistência da *Warner Bros.* em filmes no gênero de super-heróis por quase uma década.

Mesmo depois de o último fracasso relacionado ao *Batman*, mas um filme entra em produção em 2004, dessa vez, direcionado a Mulher-Gato, personagem

que tinha feito muito sucesso no longa-metragem “*Batman: O Retorno*” (1992).

No entanto, infelizmente, por conta de um roteiro fútil e sem sentido, o filme pareceu muito mais uma desculpa para quase duas horas de cenas sensuais da atriz Halle Berry em roupas de couro. O que não só resultou na decepção dos fãs de *HQ's*, mas também na indignação da atriz, ao ser criticada por seu desempenho.

Em 2005 mais um longa-metragem foi lançado, desta vez, “*Batman Begins*”, primeiro filme de uma trilogia, qual contava com um ambiente ainda mais sóbrio do que o das produções dirigidas por Tim Burton, tendo como protagonista uma interpretação extremamente séria, depressiva e brutal do *Batman*.

Figura 24: Batman: Filme “O Cavaleiro das Trevas”.



Fonte: Canaltech.

Como sequência são estreados “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*” (2008) e “*Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*” (2012). A produção de 2008 teve um grande êxito, e não só se tornou o primeiro do gênero de super-heróis a ganhar uma das categorias principais do *Oscar* (Heather Ledger (Coringa) - Prêmio de Melhor Ator Coadjuvante), como também foi considerado o décimo quinto melhor filme de todos os tempos pela revista *Empire*. Ainda que não tenha a mesma genialidade de seu antecessor, “*O Cavaleiro das Trevas Ressurge*” (2012), também é um excelente filme do *Batman*, e um final digno para a trilogia que mudou a história do gênero de super-heróis no cinema.

Teve seu lançamento em 2017 o filme “*Batman vs Superman: A Origem da Justiça*”. Obra-cinematográfica que tinha todos os componentes necessários para se

tornar um enorme sucesso, pois, pela primeira vez uniria em um mesmo filme, *Batman*, *Superman* e Mulher Maravilha, os três super-heróis mais famosos da *DC*. Lamentavelmente, as ideias não saíram como planejado, mesmo com uma bilheteria excessivamente menor do que o previsto, a produção deste longa-metragem não trouxe prejuízos para o estúdio.

7.2.3 Outras Produções:

Figura 25: Filme “Aço”.



Fonte: Canaltech.

Baseado no personagem das histórias do *Superman*, “Aço” (1997) é um engenheiro bélico que se arrepende de criar instrumentos de morte e cria para si uma armadura para combater o crime. Nos quadrinhos, durante a saga da morte de *Superman*, Aço se tornou o protetor de Metrópolis, tento o auge de sua fama nessa época. Mesmo tendo seu personagem principal interpretado por O’Neal craque do basquete, o filme não foi nenhum sucesso, sendo classificado por 12% no *Rotten Tomatoes*.

“Constantine”.

Após ter atingido o estrelato com o inesperado êxito de *Matrix*, Keanu Reeves retorna ao cinema de ação ao ser escolhido para estrelar o filme “Constantine” (2005), uma das produções da *DC* onde um detetive sobrenatural é capaz de pressentir a presença de anjos e demônios que convivem entre os humanos, e usa seus conhecimentos de magias arcanas e ocultismo para defender a Terra das

garras de Satã. Apesar de “Constantine” não ter tido um sucesso notório, é um filme sólido de um dos personagens mais complexos dos quadrinhos da DC.

Figura 26: Filme “Watchmen”.



Fonte: Canaltech.

“*Watchmen*” foi o filme lançado em 2009, baseado em uma icônica HQ de Alan Moore, que cria uma trama alternativa onde super-heróis existem nos Estados Unidos da Guerra Fria. Ao contrário do que se espera de filmes de super-heróis, *Watchmen* possui cenas de sexo, nudez, violência extrema e uso de drogas, e praticamente inaugura a era de heróis para maiores de 18 anos no cinema, que hoje conta com expoentes como *Deadpool* e *Logan*, independente disso o filme é visualmente esplêndido.

“*Jonah Hex - O Caçador de Recompensas*”.

Mas uma das produções da DC, foi o filme “*Jonah Hex - Caçador de Recompensas*” (2010), que conta a história de um pistoleiro que viveu durante a Guerra Civil dos Estados Unidos, que tem como função, fazer o possível para proteger os inocentes e os mais fracos. Josh Brolin é o ator que interpreta o protagonista desse filme, e atualmente mais conhecido pelo vilão Thanos, em “*Guardiões da Galáxia*”, “*Vingadores: Guerra Infinita*” e “*Vingadores: Ultimato*”. Lamentavelmente o filme lançado pela DC foi um desastre de crítica e de público.

Lanterna Verde”.

Um dos projetos da DC que mais demorou para sair do papel, foi o longa metragem “*Lanterna Verde*” (2011), que começou a ter seu roteiro escrito 1997 e foi

finalizado em 2009. Mesmo depois de várias transformações no roteiro, e um grande orçamento, o filme foi categorizado por muitos como um dos piores filmes da *DC*, por apresentar uma história muito diferente das revistas em quadrinhos. Esse filme foi estrelado por Ryan Reynolds, famoso por interpretar o personagem *Deadpool* da *Marvel*.

Figura 27: Filme “Esquadrão Suicida”.



Fonte: Canaltech.

Depois do sucesso inesperado dos “Guardiões da Galáxia” da *Marvel*, a *DC* tentou criar um filme com o seu próprio grupo de desajustados “Esquadrão Suicida” (2016). Mesmo com um elenco composto por diversos atores icônicos, a produção não saiu como o planejado.

Figura 28: Filme “Mulher-Maravilha”.



Fonte: Canaltech.

Em 2017 ocorreu o lançamento do primeiro filme solo de uma super-heroína da *DC*. O filme, conta a história de superação de uma heroína que é vista como

incapaz pela sociedade.

Interpretada por Gal Gadot, “Mulher-Maravilha” foi sucesso de público e crítica, e é um dos melhores filmes produzidos pela *DC*, recebendo 93% na classificação *Rotten Tomatoes*.

Figura 29: Filme “Liga da Justiça”.



Fonte: Canaltech.

Outro filme que tinha tudo para dar certo e não deu, foi “Liga da Justiça” (2017). Em sua construção a produção sofreu com diversos problemas, o principal foi a troca de diretores durante as gravações do filme, Joss Whedon (que havia dirigido os dois primeiros filmes dos “Vingadores” na *Marvel*) dirigiu o filme pela metade e entregou como produto final uma produção que mistura o lado sóbrio do antigo diretor, com seu tom leve e comediante.

“Liga da Justiça” deixou a desejar tanto na bilheteria quanto na crítica, recebendo 40% na Classificação *Rotten Tomatoes*.

Figura 30: Filme “Aquaman”.



Fonte: Canaltech.

Em 2018 houve a estreia de “Aquaman”, quadrinho que antes era considerado motivo de piada, por conta da aparência de seu protagonista, e aventuras de pouca importância, mostrou uma nova realidade ao apresentar um inovador conceito para o personagem. Diferente dos longas-metragens anteriores do universo da editora, este filme desvirtua toda a premissa sombria e densa estabelecida.

“Shazam!”.

Com estreia em 5 de abril de 2019, o novo longa da *DC* traz de volta toda a leveza e singeleza dos antigos filmes de super-heróis. Exato oposto do sombrio e realista que há pouco regia todas as produções da *DC*, o filme apresenta um público-alvo claramente pré-adolescente.

7.2.4 Em produção:

Além dos filmes já lançados, já existe a confirmação de outras diversas produções baseados em super-heróis e vilões da *DC*. Alguns deles são:

- Coringa;
- *Cyborg*;
- Mulher-Maravilha 1984;

- Tropa dos Lanternas Verdes;
- Esquadrão Suicida 2;
- Aves de Rapina;
- *Flash*;
- *Batgirl*;
- Asa Noturna.

7.3 Seriados televisivos da DC:

- *Adventures of Superman* - 1952–1958;
- *Batman* - 1966–1968;
- *Shazam!* - 1974–1976;
- *Wonder Woman* - 1975–1979;
- *The Flash* - 1990–1991/2014- serie em exibição;
- *Smallville* – 2001–2011;
- *Gotham* – 2014-2019;
- *Arrow* – 2012- serie em exibição;
- *Supergirl* – 2015- serie em exibição;
- Raio Negro – 2018- serie em exibição;
- *Titans* – 2018- serie em exibição.

7.3.2 Algumas animações da **DC**, são:

- *A Morte do Superman*;
- *Batman: O Cavaleiro De Gotham*;
- *Liga da Justiça: Crise nas Duas Terras*;
- *Teen Titans, Go!*;
- *Batman: A Piada Mortal*;
- *DC Super Hero Girls: Heroínas do Ano*.

7.3.2.1 De linhas editoriais da **DC Comics**:

- *IZombie* - 2015–2019;
- *Lucifer* – 2016- serie em exibição;
- *Preacher* – 2016- serie em exibição.

7.3.3 **Marketing Utilizado pela DC.**

Muitas editoras utilizam como um grande método de propagação de sua marca o *marketing* indireto, qual se baseia na divulgação de seus produtos ou serviços de maneira sutil em séries e filmes com grande índice de visualizações, tendo como objetivo principal, implantar a imagem de sua empresa na memória do público. Essa reprodução apresenta-se como uma mensagem subliminar, pois, são estímulos manifestados abaixo dos limites normais de percepção auditiva ou visual humana, e que, por não serem notadas conscientemente, poderiam influenciar opiniões e atos. Um grande exemplo de utilização desse método é a famosa série de televisão norte-americana de comédia de situação criada por Chuck Lorre e Bill Prady “*The Big Bang Theory*”.

O seriado teve doze temporadas em sua composição, e tinha como enredo a

vida de Sheldon Cooper e sua turma de amigos e colegas de trabalho “geeks” e socialmente desajustados. O show é composto por diversas cenas onde os personagens enfatizam a importância dos super-heróis e histórias da *DC Comics*, muitas vezes utilizando roupas, decorações ou até mesmo frases utilizadas pelas figuras da empresa, em muitos episódios da série também é comum a aparição de um loja de revistas em quadrinhos onde visivelmente não é possível encontrar expostos revistas da *Marvel* ou de outras editoras. Isso acontece porque a *CBS* é a emissora que transmite “The Big Bang Theory”, mas não é proprietária da série.

As aventuras de Sheldon e seus amigos são de propriedade da *Warner Bros. Entertainment*, que também é proprietária da *DC Comics*. Isso não impede que ao longo da série seja visto *merchandising* da *Marvel* ou que haja discussões sobre os heróis e histórias dessa editora, porém, os personagens da *DC* aparecem consideravelmente mais do que os de qualquer outra editora. Esse mesmo seriado também teve sua aparição em uma das coleções da marca *LEGO*, onde os protagonistas da mesma, apareciam com os uniformes dos principais heróis pertencentes a editora *DC Comics*.

Figura 31: Mattel Big Bang Theory – DC.



Fonte: Flickr.

Personalizar objetos, roupas, acessórios e outros produtos com desenhos dos personagens da *DC*, são algumas das formas de *marketing* utilizadas pela empresa, um grande exemplo desse tipo de *marketing* é o Navio dos Heróis, qual chama a atenção por onde passa.

Nomeado de “*Sharden*” o navio temático da companhia Italiana de navegação *Tirrenia*, surgiu de uma parceria entre o “*Grupo Onorato Armatori*” e a *Warner Bros*.

A parceria simbolizava para companhia um processo de renovação, que atingiria o emocional das pessoas, buscando que os passageiros se sentissem confortáveis de serem quem quisessem ser, independentemente da idade, ou de qualquer outra característica.

O vídeo que mostra o transatlântico do *Batman* saindo do porto de *Cagliari* já tem mais de 1 milhão de visualizações no *Facebook*.

Figura 32 e 33: Transatlântico *Onorato Armato*.



Fonte: MGLCOM.

7.4 As fases do Universo Cinematográfico *Marvel*.

Em 1993 foram fundados os estúdios norte-americanos de cinema, conhecidos como *Marvel Studios* (originalmente intitulado como *Marvel Films* entre 1993 – 1996). Assim como a *DC*, a *Marvel* também teve filmes estrelados por seus personagens antes de 2008, só que produzidos por outros estúdios, por conta da dificuldade na qual a empresa havia vivido e continuava vivendo por problemas ocorridos na época, grandes exemplos de filmes são:

- *X-Men* e suas sequências (2000/2003/2006) – *FOX*;
- *Homem-Aranha* e suas sequências (2002/2004/2007) – *Sony*;
- *Hulk* (2003) – *Universal*;
- *Demolidor* (2003) – *FOX*;
- *Elektra* (2005) – *FOX*;
- *Quarteto Fantástico* e *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* (2005/2007) – *FOX*;
- *Motoqueiro Fantasma* (2007) – *Sony*.

Muitos filmes continuaram sendo produzidos por outros estúdios, assim como:

- X-Men e suas sequências (2009/2011/2014/2016/2019) – FOX;
- Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança (2011) – Sony;
- O Espetacular Homem-Aranha 1 e 2 (2012/2014) – Sony;
- *Wolverine* (2013) – FOX;
- Quarteto Fantástico (2015) – FOX;
- *Deadpool* 1 e 2 (2016/2018) – FOX;
- *Logan* (2017) – FOX;
- *Venom* (2018) – Sony.

Em 2008 a *Marvel* começou a fazer parte do conglomerado *Walt Disney Company*, qual tinha a finalidade na época de aumentar a variedade classificatória da audiência da empresa e buscava maneiras de restaurar a escassez do público masculino, que não se interessava mais por filmes como: “*Toy Story*” ou “*Carros*”.

Ação imprescindível não somente para conquista do público, mas, principalmente para distribuição e *marketing* da companhia *Marvel* e para que os super-heróis se tornassem novamente rentáveis a indústria cinematográfica, dando a origem ao Universo Cinematográfico *Marvel*.

Para conhecer melhor sobre esse universo, é importante entender sobre as três principais fases desta empresa.

7.4.1 Fase 1: O início

Com Robert Downey Jr. no papel principal, o primeiro filme dessa extensa franquia foi “Homem de Ferro” (2008). “Produção responsável por introduzir a agência secreta *S.H.I.E.L.D.*, responsável por reunir os heróis, tornando-se assim, a chave para ligação do Universo *Marvel*” (94% na Classificação *Rotten Tomatoes*).

Diferentemente do “*Hulk*”, de 2003, foi criado o filme protagonizado por Edward Norton “O Incrível *Hulk*” (2008) idealizando uma maior conexão à proposta da 1ª fase do Universo Cinematográfico *Marvel*. Marcando a recuperação dos direitos do personagem pela *Marvel*, e amenizando os conflitos da mesma com a distribuidora *Universal*.

Por conta dos diversos conflitos ocorridos entre *Marvel* e *Universal*, o estúdio que agora tinha os direitos cinematográficos do personagem foi impossibilitado de fazer um filme solo com *Hulk*, da mesma forma que a *Universal* não pode produzir esse filme, já que esse direito é exclusivo do acordo *Marvel-Disney*.

Por conta de outro conflito interno Edward Norton protagonista do filme não quis dar continuidade ao personagem. Em seu lugar entrou Mark Ruffalo.

Mas uma estreia ocorre dentro da 1ª fase do Universo Cinematográfico *Marvel*, “Homem de Ferro 2”, é lançado em 2010. Introduzindo em sua produção a personagem Natasha Romanoff, ou Viúva Negra protagonizada por Scarlett Johansson, e mostra os primeiros diálogos de Nick Fury (Samuel L. Jackson) sobre a Iniciativa Vingadores. (73% na Classificação *Rotten Tomatoes*).

Em 2011 *Marvel* aposta em mais uma produção, “*Thor*” (77% na Classificação *Rotten Tomatoes*) com objetivo de introduzir o inimigo Loki (Tom Hiddleston), que futuramente se tornaria o vilão dos “Vingadores”. Mas, antes que todos os heróis se reúnam, a *Marvel* apresentou ao público “Capitão América – O Primeiro Vingador” (2011), onde Chris Evans interpreta um soldado rejeitado que participa de um experimento para se tornar um “super soldado”. (79% na Classificação *Rotten Tomatoes*).

Por se passar na Segunda Guerra Mundial, cronologicamente a história do Capitão América antecede a dos outros heróis, e aproveita para inserir mais características sobre a próxima produção da franquia, o filme “Os Vingadores”. (92% na Classificação *Rotten Tomatoes*).

Com a morte de Loki em “Os Vingadores”, a *Marvel* finaliza o primeiro ciclo de seu universo.

7.4.2 Fase 2: Os Próximos Vingadores

Mais uma vez é Tony Stark (Robert Downey Jr.) quem dá início a uma nova fase – desta vez, com “Homem de Ferro 3” (2013), que o mostra ao lado de Bruce Banner (Mark Ruffalo). (80% na Classificação *Rotten Tomatoes*).

“*Thor: O Mundo Sombrio*” (2013) (66% na Classificação *Rotten Tomatoes*) surge em seguida e apresenta o Éter, arma que seria utilizado no filme seguinte.

O 3º filme desse universo, “*Capitão América: O Soldado Invernal*” (2014) (89% na Classificação *Rotten Tomatoes*), traz o panorama histórico por trás do personagem Barão Von Strucker, que torna-se um dos vilões de “*Os Vingadores – A Era de Ultron*” (2015). (75% na Classificação *Rotten Tomatoes*).

Mas, antes da segunda aventura com os heróis reunidos da *Marvel*, a 2ª parte do Universo Cinematográfico ainda é composta por “*Guardiões da Galáxia*”, filme responsável por trazer sucesso a uma das *HQ*’s com menos prestígio da empresa, sendo conceituado com 94% na Classificação *Rotten Tomatoes*.

O filme de 2014, dirigido por James Gunn, apresenta o grupo de criminosos intergalácticos formado por Peter Quill, Groot, Gamora, Rocket Raccoon e Drax. Sua conexão com as histórias dos personagens que forma os Vingadores é sutil, mas ainda assim importante: o vilão Thanos por trás do grupo, será o responsável por todos os acontecimentos do terceiro e quarto filme de “*Os Vingadores*”.

Após “*Os Vingadores – A Era de Ultron*”, que apresenta a Feiticeira Escarlate, Mercúrio e o poderoso vilão Ultron, a *Marvel* ainda reservou mais uma brecha para esta fase: “*O Homem Formiga*” (2015), um dos mais ousados filmes da franquia, que recebeu 82% na Classificação *Rotten Tomatoes*.

7.4.3 Fase 3: Os Novos Vingadores

A partir do lançamento do filme “*Capitão América: Guerra Civil*” inicia-se a 3ª fase da *Marvel*, onde pela primeira vez o personagem Homem-Aranha aparece ao lado dos outros heróis do universo. O filme recebeu 91% na Classificação *Rotten Tomatoes*.

A procrastinação da aparição do Homem-Aranha ocorreu por conta de uma disputa entre a *Marvel* e a *Sony*, empresas que lutavam pelos direitos do personagem, e que por fim decidiram selar uma parceria.

Os filmes que deram sequência a esta fase, foram:

- “Doutor Estranho” (2016) - 89% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Guardiões da Galáxia” 2 (2017) - 83% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Homem-Aranha” (2017) - 92% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Thor: Ragnarok” (2017) - 92% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Pantera Negra” (2018) - 96% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Vingadores: Guerra Infinita - Parte 1” (2018) - 84% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Homem-Formiga e Vespa” (2018) - 87% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Capitã Marvel” (2019) - 78% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Vingadores: Ultimato” (2019) - 94% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- Seriado televisivo “Inumanos” (2019) - 11% na Classificação *Rotten Tomatoes*;
- “Homem-Aranha: Longe de Casa” (2019) - 90% na Classificação *Rotten Tomatoes*.

7.4.4 Fase 4 *Marvel*: Filmes confirmados

Os detalhes sobre a quarta fase desse universo ainda são escassos, porém, algumas produções já foram confirmadas oficialmente pela *Marvel Studios*. São elas:

“Viúva Negra”

Após atuar como coadjuvante em diversas produções do Universo *Marvel*, a espiã russa Natasha Romanoff ou Viúva Negra (Scarlett Johansson) enfim vai protagonizar um filme, qual provavelmente conta a origem da heroína. É possível que o filme tenha estreia marcada para o início de 2020.

“Os Eternos”

“Os Eternos” será uma tentativa do estúdio em emplacar um grupo de heróis diferentes, que vivem no espaço e são considerados o próximo estágio evolutivo da raça humana. O filme contará com a presença ilustre de atores como Angelina Jolie e Richard Madden.

“Shang-Chi”

Baseado na *HQ* de mesmo nome, Shang-Chi contará a jornada de um asiático, que nos quadrinhos é o mestre das artes marciais e tem o poder de se multiplicar. O filme tem estreia marcada para 2021.

“Pantera Negra 2”

Após o colossal sucesso da história do rei de Wakanda, mais uma produção terá sua estreia em 2021, os detalhes do filme ainda não foram divulgados.

“Doutor Estranho 2”

Os detalhes do filme ainda não foram divulgados.

“Capitã Marvel 2”

Carol Danvers é uma das heroínas mais poderosas do universo, e é verosímil que sua sequência mostre seu trajeto pelas galáxias e seu convívio com diversos outros grupos de outros planetas. Audaciosamente indo onde nenhum homem jamais esteve.

“Guardiões da Galáxia Vol.3”

Enfim ocorrerá o lançamento de mais uma sequência de “Guardiões da Galáxia”, produção que teve sua estreia atrasada, por conta de conflitos entre a *Disney* e o diretor James Gunn, que foi demitido, pois, havia publicado piadas racistas em sua conta do Twitter. As mensagens tinham muitos anos e esse foi um dos motivos para recontrataram James, que igualmente irá trabalhar com o novo filme da *DC*, “Esquadrão Suicida”.

“X-Men e o Quarteto Fantástico”

Agora que a *Marvel* comprou a *Fox*, os personagens e os heróis do estúdio tem suas histórias liberadas para serem usadas como a *Disney* desejar, o que torna os “X-Men” e o “Quarteto Fantástico” parte do Universo *Marvel*, e assim, livres das

questões contratuais que anteriormente não permitiam que os personagens participassem de um filme em comum. Os detalhes do filme ainda não foram divulgados.

“*Deadpool 3*”

Os detalhes do filme ainda não foram divulgados.

7.5 Seriadoes Televisivos da *Marvel*:

- “Demolidor” – 2015-2018;
- “Jessica Jones” – 2015-2019;
- “Luke Cage” – 2016-2018;
- “Punho de Ferro” – 2017-2018;
- “Os Defensores” – 2017;
- “O Justiceiro” – 2017.

7.6 Algumas animações da *Marvel*, são:

- “Operação *Big Hero*”;
- “Homem de Ferro: A Batalha Contra Ezekiel Stane”;
- “*Thor*: O Filho de Asgard”;
- “Doutor Estranho”;
- “Os Novos Vingadores: Heróis do Amanhã”;
- “Homem Aranha, *Hulk* e Homem de Ferro”;
- “O Incrível *Hulk*”;
- “*X-Men - A Lenda de Wolverine*”;
- “Homem-Aranha: A Nova Série Animada”;
- “Homem-Aranha: Ação Sem Limites”;
- “Os Vingadores: Os Maiores Heróis da Terra”.

7.7 Estratégias de marketing utilizadas nos filmes da *Marvel*.

Uma pergunta que todos os fãs fazem é: O que a *Marvel* faz para manter seus espectadores fiéis e como podemos utilizar isso em nossas empresas?

Esse sucesso se tornou realidade por conta de algumas estratégias que uma das maiores empresas de entretenimento do mundo aplica em suas propagandas.

A *Marvel* vem há alguns anos, ampliando o seu universo dos quadrinhos para as telonas do mundo, arrecadando mais de US\$ 16 bilhões de dólares com os seus filmes (de acordo com a *Deadline*). Isso é mais que o dobro da sua rival *DC Comics*.

Quais são os tópicos utilizados pela *Marvel*, que podem ser aplicados para propagação de uma empresa?

7.7.1 *Merchandising*:

Quando a *Disney* comprou a *Marvel*, muitas coisas mudaram, o que só aumentou as especulações, sobre como o universo dos quadrinhos seriam abordados sem prejudicar a visão dos fãs.

Seguindo um planejamento extraordinariamente bem elaborado, a *Disney* começou a empregar em seus filmes o *merchandising*. Um grande exemplo desse método, são as cenas onde Tony Stark (Homem de Ferro), aparece juntamente a carros de luxo de diferentes marcas. Assim como as propagandas que aparecem em certas situações dos filmes bem-dispostas nas cenas. Esse tópico fez com que a empresa ganhasse não unicamente os anunciantes, como igualmente a bilheteria. O *merchandising* também se estendeu para diversos produtos, como: canecas, roupas, sapatos, acessórios e especialmente a produção de bonecos que bateram recordes de vendas, mesmo sendo sobre personagens não tão conhecidos.

Figura 34: Merchandising utilizado pela Marvel no filme: Homem de Ferro.



Fonte: Folha de São Paulo.

Quando se tem uma empresa, é sempre importante ficar atento nas oportunidades que possam surgir, e assim, alavancar seu negócio. Explorar outros mercados nos quais sua empresa ou seus produtos possam estar, também é um grande exemplo do que pode ser feito para aumentar seus resultados.

7.7.2 Agregar valor à marca

Com o passar dos anos a *Marvel* se estabeleceu como uma força cinematográfica que demonstra muita segurança.

Suas fases, e todos os filmes que compõem a mesma demonstram um demasiado amadurecimento quanto aos personagens, enredos, emoções e todas as outras características que envolvem a trajetória da empresa com o público. O que também pode se aplicar no posicionamento e na construção de uma marca.

A gestão de uma marca, permite que a empresa atue de forma precisa dentro do seu mercado, para dessa forma, atrair e interagir com o público, tornando sua marca mais abrangente, para que futuramente possa ser conhecida por mais pessoas.

Por consequência é essencial que conheça seu público. A *Marvel* estudou e descobriu para quem ela iria desenvolver suas produções, unindo seus produtos e seus materiais de divulgação focado para esse público.

7.7.3 Storytelling

Storytelling (Contar história) é um recurso utilizado pela *Marvel* que busca envolver e entreter os espectadores. Esse recurso permite que seus personagens tomem forma cinematograficamente, seguindo histórias lineares que se ramificam, criando um mundo aos olhos de seus telespectadores.

Storytelling, consente que empresas comuns se conectem emocionalmente com seus clientes. Desenvolver um mistério em torno do produto ou serviço, exibir detalhes e fatores de relevância prendem a atenção do seu público-alvo e traz envolvimento com o mesmo.

Ficar atento às mudanças do mercado e o comportamento de seu público, tem extrema importância para uma empresa, assim como participar de eventos que possam envolver sua empresa com sua audiência. Essas são chaves ideais para o crescimento da sua marca no mercado.

7.8 Marvel Studios e Marvel não fazem parte da mesma subsidiária Disney?

A falta de presença do mundo televisivo nas produções tem mais a ver com a divisão da *Marvel Entertainment*.

A principal razão da separação dessa empresa foi a logística, apresentar seus principais personagens e atores como protagonistas ou convidados em um seriado televisivo, provavelmente não teria sucesso, essencialmente por conta dos infundáveis horários de filmagem.

Outra razão que influenciava a separação da empresa são os atritos ocorridos entre o presidente da *Marvel Studios*, Kevin Feige e o CEO da *Marvel Entertainment*, Ike Perlmutter.

7.9 A nova era da Marvel TV

Com o lançamento do *streaming* da *Disney*, muitas mudanças ocorrerão para a *Marvel*, pois a mesma terá uma ampla liberdade e determinados recursos que não tem presença nos seriados da *ABC* e *Netflix*. Esse *streaming* também permitirá que ocorra a produção de crossovers entre seriados televisivos e filmes da *Marvel*. Algumas das produções que serão lançadas no streaming *Disney+*, são:

- “*The Falcon and the Winter Soldier*” – 2020;
- “*Wanda&Vision*” – 2021;
- “*Loki*” – 2021;
- “*What If...?*” – 2021;
- “*Hawkeye*” – 2021.

7.10 Filmes e Seriados televisivos da *Marvel* funcionarão juntos?

Segundo o site *Poltrona Nerd*, manter as histórias dos filmes e séries separados é de muitas maneiras mais libertadora para os roteiristas dos mesmos, pois diferente dos filmes, os seriados, principalmente vindos da *Netflix* tem a brecha de poder trabalhar com histórias mais adultas, que por conta da classificação indicativa não poderiam ser exibidas nos filmes.

De qualquer forma, existem outras maneiras de um acontecimento ter influência no outro, por referência, destacam-se os eventos de Guerra Infinita, que pode apresentar algum impacto no futuro de *Agents of SHIELD*, ou diversos outros seriados que vivenciam histórias semelhantes.

7.11 Algumas das principais aparições de Stan Lee nos filmes da *Marvel*

Stan Lee, o extraordinário autor de *HQs*, que geralmente serve, como produtor-executivo está presente com tanta frequência nas produções, pois, o mesmo se transformou em uma tradição, porque os diretores e os cabeças de estúdio são tão gratos a Lee e suas atitudes, que o convidam a participar dos filmes.

Não é necessário que o autor tenha produzido ou contribuído com algo dos personagens que estão na produção. Por exemplo, não faria sentido ele estar em “Guardiões da Galáxia”, mas foi convidado no último instante para participar porque os fãs estavam nervosos com a sua ausência.

Algumas de suas aparições são:

Figura 35: Filme “Hulk” (2003).



Fonte: Aficionados.

Figura 36: Filme “Homem de Ferro” (2008).



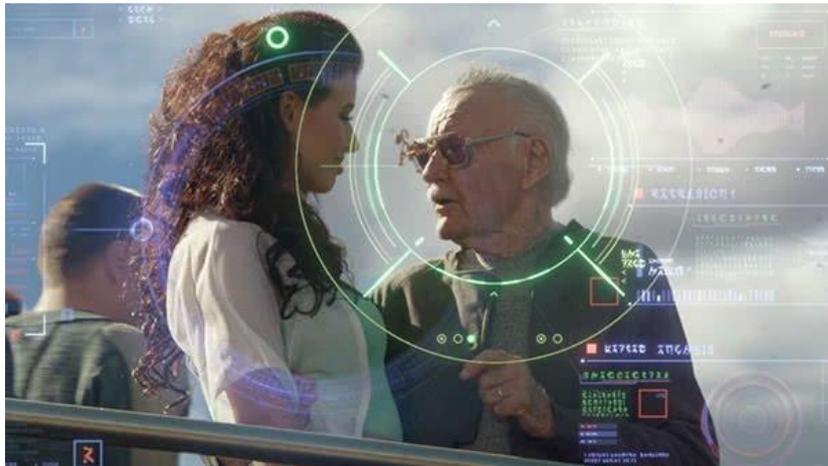
Fonte: Aficionados.

Figura 37: Filme “O Espetacular Homem-Aranha” (2012).



Fonte: Aficionados.

Figura 38: Filme “Guardiões da Galáxia” (2014).



Fonte: Aficionados.

Figura 39: Filme “Operação Big Hero” (2014).



Fonte: Aficionados.

Figura 40: Filme “Deadpool” (2016).



Fonte: Aficionados.

Figura 41: “Capitão América: Guerra Civil” (2016).



Fonte: Aficionados.

Figura 42: “Thor: Ragnarok” (2017).



Fonte: Aficionados.

Figura 43: “Jovens Titãs em Ação! Nos Cinemas” – DC (2018).



Fonte: Aficionados.

Figura 44: “Capitã Marvel” (2019).



Fonte: Legião dos Heróis.

7.12 Filmes, Animações e Seriados Televisivos brasileiros baseados em HQs.

O melhor exemplo de filmes e animações baseados em quadrinhos brasileiros são as produções da “Turma da Mônica”, que criaram a partir das histórias do grande escritor Mauricio de Souza, diversos projetos conhecidos não apenas por todo Brasil, mas também em diversos outros países, como Japão e Estados Unidos.

Suas produções foram todas baseadas nas histórias originais do autor e foram transformadas em animação para crianças e jovens de idades distintas.

Figura 45: Mônica Toy.



Fonte: Mônica.Fandom.

“Mônica Toy” é uma animação atual criada para crianças mais novas, que reúne inúmeros detalhes coloridos e histórias divertidas em cenas curtas.

Outro exemplo de público pode servir como referência para a empresa, quando “Turma da Mônica Jovem” é citada, pois a mesma, é um seriado televisivo baseado nas histórias de mesmo título, que contam sobre as aventuras da turma durante a adolescência.

Figura 46 e 47: Turma da Mônica Jovem – Quadrinhos que basearam o seriado televisivo.

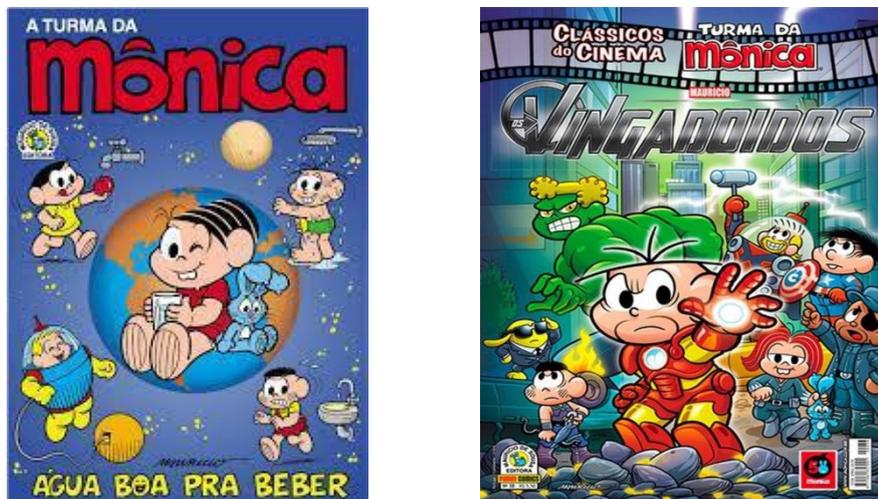


Fonte: Guia dos Quadrinhos e Nerd Geek Feelings.

As histórias de Mauricio de Souza, também foram estreladas em outros formatos para o público infantil, são eles:

Seriado Animado, com desenhos muito próximos aos dos gibis;

Figura 48 e 49: Turma da Mônica – Quadrinhos que basearam a animação.



Fonte: Mônica.Fandom e Guia dos Quadrinhos.

Formato *Live-Action*, baseada em uma das grandes histórias da empresa (Turma da Mônica - Laços).

Figura 50 e 51: Turma da Mônica - Laços.



Fonte: Cine Goiânia e Cinemação.

8 Black Friday

A *Black Friday* é um costume norte-americano onde todas as lojas fazem muitos descontos para limpar os estoques para o Natal, pois, essa grande data comercial ocorre na última sexta-feira de novembro. Assim como os quadrinhos foram influência dos Estados Unidos, a data também foi importada tornando-se uma grande oportunidade de atrair clientes no mundo todo porém sem alcançar as dimensões que atinge no país de origem.

Aqui no Brasil, os descontos e promoções não ocorrem somente durante a sexta propriamente dita, as lojas aproveitam o mês e a semana para chamar a atenção dos consumidores. Há quem diga que a data é pura fraude, mas seu sucesso em aumentas as vendas nem que um pouco e inegável.

Durante a *Black Friday* do ano anterior no dia 30 de novembro de 2018, o grupo realizou uma visita ao Park Shopping São Caetano, em São Caetano do Sul para analisar o ambiente e estratégias das empresas. A partir desta análise, diversas coisas foram notadas, dentre elas o grande número de propagandas e fotos de super-heróis ou produtos inspirados neles.

Neste shopping só existe uma livraria, a livraria *Saraiva*, onde as vitrines estavam repletas de livros da *Marvel* e da *DC Comics*, e outros produtos dessas duas marcas como cadernos e figuras de ação ou até mesmo itens de decoração. Porém várias outras lojas exibiam produtos similares, o que chamava muito a atenção de crianças e fãs desse universo. Inclusive na loja de brinquedos os produtos que envolviam super-heróis estavam nas prateleiras de baixo, aquelas cujos olhos das crianças alcançam mais facilmente, fazendo os pais consumirem com esta tática muito utilizada durante a criação dos layouts de lojas e mercados para arrumar e dispor os produtos. A lanchonete *Bob's* estava vendendo em seu combo de lanches infantis uma série de brinquedos de super-heróis da Liga da Justiça. A maior parte dos produtos encontrados era inspirado ou da *Marvel Comics*.

Figura 52: Saraiva durante a *Black Friday*



Fonte: Anna Beatriz Roseti (2018)

Outra associação feita foi relacionada ao cinema. Um dos filmes do ano da *Marvel* era *Venom*, que tinha seu lançamento previsto para o dia 04 de outubro de 2018, quatro dias depois da *Black Friday*. E durante a data várias promoções e imagens do filme estavam espalhados para influenciar os visitantes do shopping a ter vontade de ver o filme.

9 Economia

A economia é uma ciência que estuda os processos de produção, fornecimento, acumulação e utilização de bens materiais. Por este motivo, neste capítulo vamos abordar o faturamento de empresas de quadrinhos e como elas influenciam o mercado acionista.

9.1 Faturamento

Antes de citarmos quais são os faturamentos de cada empresa, precisamos saber como é feita a logística do produto até chegar às mãos do consumidor.

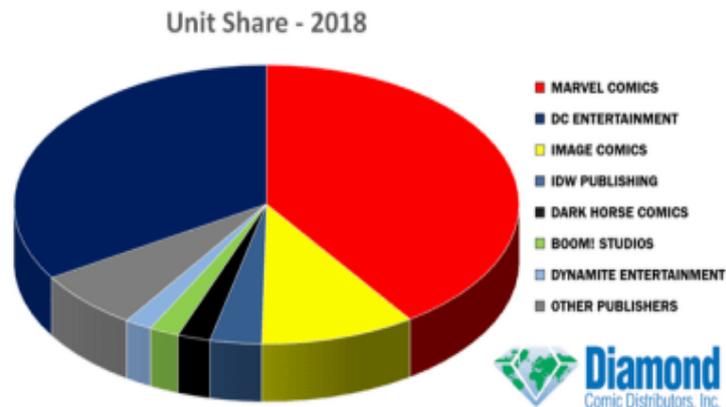
No Brasil funciona da seguinte forma, as editoras que distribuem os quadrinhos de fora (internacionais), os compram e fazem a tradução para o português do Brasil. Após este processo, a maioria das bancas pegam as *HQs* em consignado, ou seja, elas obtêm certa quantidade de títulos e quadrinhos, e colocam a venda em sua banca. As que venderem, elas pagam por estas e ficam com uma porcentagem do que foi vendido, e as que não venderam, voltam pra as editoras e viram estoque.

Já nos Estados Unidos, é completamente diferente, onde praticamente não existe a venda das *HQs* nas bancas. Como funciona: As editoras (*DC, Marvel, Image* e etc.) mandam quais são os quadrinhos que serão vendidos no mês, os seus nomes e as *sinopses* para a Diamond (uma distribuidora) e essas informações são publicadas em uma revista da distribuidora, chamada de “*Previews*”, que é lida pelos donos das *Comic Shops* (lojas especializadas em quadrinhos), e estas informações citadas são divulgadas três meses antes da distribuição do gibi. Esses comerciantes olham esta revista (“*Previews*”) e escolhem quais vão querer comprar, sempre pensando na quantidade que esperam vender.

A distribuidora americana (Diamond) todo mês divulga dois gráficos, um deles mostra qual das editoras vendeu um maior número de exemplares, e o outro mostra qual revista lucrou mais (dados com a moeda dos Estados Unidos, o Dólar). Isso acontece porque algumas revistas mensais custam US\$ 2,99, enquanto outras custam US\$3,99, levando resultados diferentes. Já as editoras brasileiras que distribuem estas *HQs*, não divulgam gráficos.

Segundo a Diamond, no ano de 2018, a *Marvel* foi a editora que teve mais unidades vendidas (40,4%), em seguida a *DC* (33,82%) e depois *Image* (9,90%).

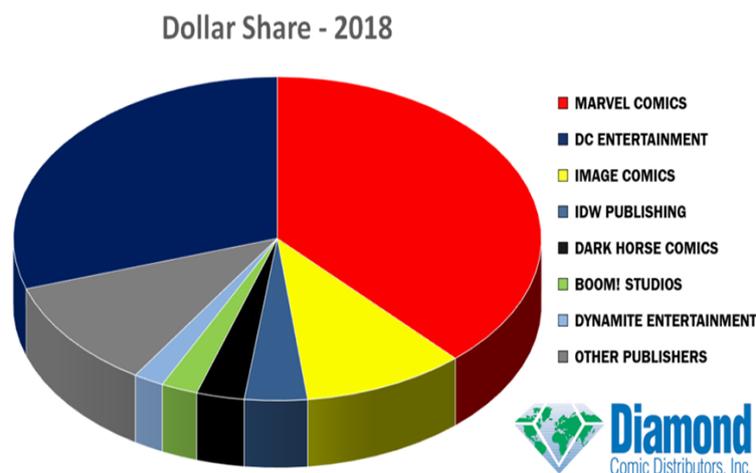
Gráfico 1: Editoras que mais venderam em 2018



Fonte: *Diamond Comic Distributors, Inc*

E também a empresa que arrecadou mais dinheiro no ano de 2018, foi a *Marvel* tendo um total de 38,42% do montante total, em seguida ficou a *DC* com 30,04%.

Gráfico 2: Editoras que mais arrecadaram em 2018



Fonte: *Diamond Comic Distributors, Inc*

Como podemos analisar no gráfico a seguir, o mercado de quadrinhos nos anos de 2012 até 2016 cresceu muito rápido. Como em todo mercado há crises, no ano de 2017 aconteceu uma baixa, mas no ano de 2018 conseguiu se recuperar.

Gráfico 3: Evolução do mercado de quadrinhos

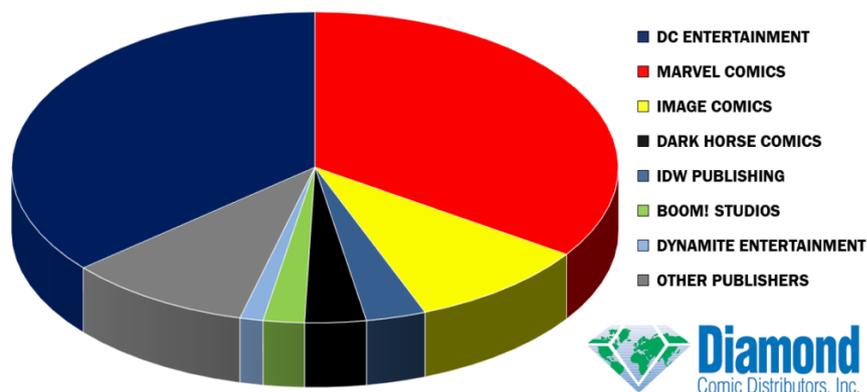


Fonte: ICV2 & Comichron

Em março de 2019 foi divulgado pela *Diamond Comic*, que a *DC* foi a editora que mais lucrou com os quadrinhos (36,20%), em seguida a *Marvel* (34,46%) e *Image* (9,63). O que muda a situação que ocorreu no ano de 2018.

Gráfico 4: Editoras que mais arrecadaram em março de 2019

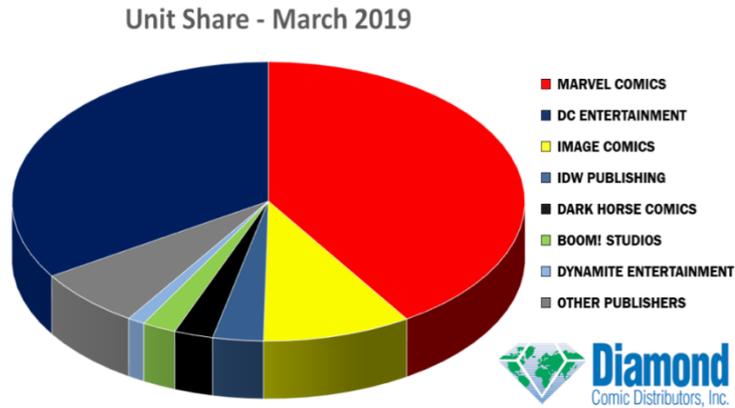
Dollar Share - March 2019



Fonte: *Diamond Comic Distributors, Inc*

Em contra partida a *Marvel* foi a empresa que mais vendeu *HQs* no mês de março.

Gráfico 5: Editoras que mais venderam em março de 2019

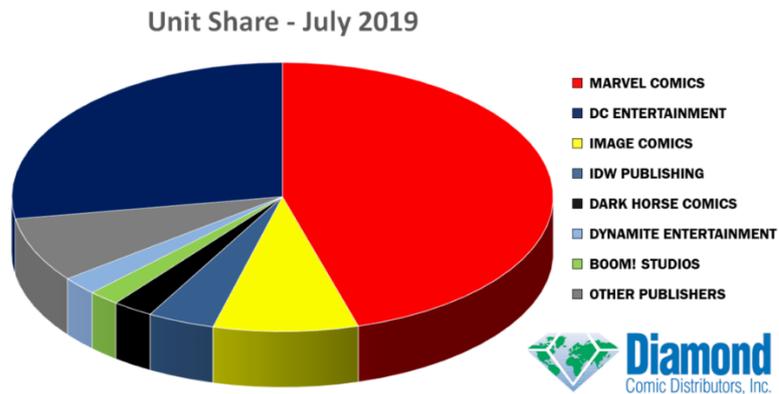


Fonte: *Diamond Comic Distributors, Inc*

O motivo da *DC* ter vendido menos, mas lucrado mais, é por causa de que no mês de março a empresa publicou o quadrinho comemorativo *Detective Comics* #1000, sendo vendido por U\$9,99.

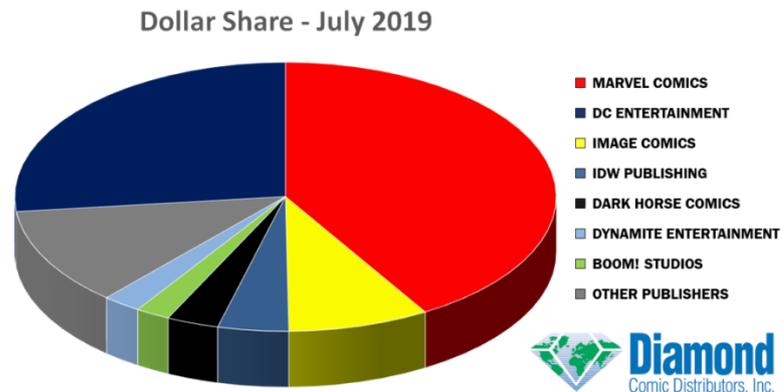
No mês de Julho, A Marvel foi a que mais arrecadou em dinheiro (41,38%) e também a editora com o maior total de revistas vendida (41,38%). Em seguida a editora *DC Comics* nas duas categorias (26,79%) e (27,63%).

Gráfico 6: Editoras que mais venderam em julho de 2019



Fonte: *Diamond Comic Distributors, Inc*

Gráfico 7: Editoras que mais arrecadaram em julho de 2019



Fonte: *Diamond Comic Distributors, Inc*

9.2 Mercado Acionista

A *DC Comics* pertence a empresa *Time Warner*, e no dia 14 de julho de 2018 foi divulgado que a corporação *American Telephone and Telegraph (AT&T)* comprou os direitos da *Time Warner* por U\$85 bilhões. Quando a compra foi publicada as ações da *AT&T* cresceram de uma forma impressionável, e depois de um tempo caíram, sendo isto normal, pois nestes momentos de crescentes rápidas, em seguida acontece baixas pois o mercado está se ajustando e depois desta fase continuou crescendo e foi se estabilizando, como podemos observar no gráfico a seguir:

Gráfico 8: Ações AT&T



Fonte: *Investing.com*

Quando a empresa *Marvel* foi comprada, aconteceu a mesma coisa, no dia 31 de agosto de 2009, quando foi divulgado que a *The Walt Disney Company* comprou os direitos da empresa *Marvel* por US\$ 4 bilhões, as ações subiram, depois caíram por conta do ajuste do mercado e em seguida foram subindo, e se estabilizando.

Gráfico 9: Ações Disney



Fonte: Investing.com

Também, quando se lança um filme de algum super-herói, tanto da *Marvel* quanto da *DC*, as ações das empresas que tem os direitos dessas editoras aumentam. Exemplo *DC*: *Aquaman*, lançado em dezembro de 2018 e *Shazam*, lançado em abril de 2019. Exemplos *Marvel*: *Os Vingadores*, lançado em abril de 2012 e *Os Vingadores Ultimato*, lançado em abril de 2019.

Gráfico 10: Ações relacionadas ao filme *Aquaman*

Fonte: Investing.com

Gráfico 11: Ações relacionadas ao filme *Shazam*

Fonte: Investing.com

Gráfico 12: Ações relacionadas ao filme Os Vingadores



Fonte: Investing.com

Gráfico 13: Ações relacionadas ao filme Os Vingadores Ultimato



Fonte: Investing.com

10 Erros Administrativos das Empresas de HQ's

10.1 Distribuição em monopólio

Houve um período entre a *Timely Comics* e a *Marvel*, onde a empresa mudou seu nome para *Atlas Comics* por volta do começo dos anos 50. Foi quando os seus problemas realmente começaram. O editor Martin Goodman distribuía os quadrinhos da sua própria empresa para as bancas até 1956, quando decidiu terceirizar o serviço para facilitar as vendas para *American News Company*. Infelizmente pra *Atlas*, a *American News Company* faliu pouco tempo depois resultado de uma ação judicial acusando a empresa de monopolizar a distribuição dos quadrinhos.

A única opção da *Atlas* foi distribuir através dos seus concorrentes diretos, que não iriam facilitar em nada o mercado para a *Atlas*, a *National Periodical Publications*, que possuía a *DC Comics*, sua maior concorrente. A *NPP* não mediu esforços para limitar o poder de distribuição de *Atlas*, permitindo apenas 8 quadrinhos publicados por mês, uma diferença enorme se comparada com os mais de 60 títulos publicados anteriormente.

10.2 Mal julgamento de Stan Lee

Na época onde muitas histórias novas eram compradas por empresas grandes, isso foi um ótimo mercado para aqueles que desejavam vender para a *Marvel*, já que Stan Lee, não possuía um julgamento muito bom para as qualidades das histórias que comprava. Além das histórias que comprava quando gostava, ele ainda comprava muitas outras, mesmo as que não o agradavam, sua lógica para isso era de que ele podia simplesmente não entender a qualidade, mas ainda ser algo bom para o público.

O resultado disso foi vários armários lotados de histórias ruins nunca publicadas, uma queda significativa no capital da empresa e o aproveitamento de pessoas que escreviam e desenhavam histórias medíocres justamente por saberem que Stan compraria os direitos dela sem pensar direito.

10.3 DC Estável Demais

A *DC* possui poucos erros durante sua história, e pode-se dizer que a causa disso é justamente um de seus poucos erros. Diferente da *Marvel* que sempre arriscou no mercado, em busca de inovações e investimentos de alto risco, a *Detective Comics* sempre se manteve com o pé no chão, se mantendo estável e investindo em áreas de baixo risco. Por um lado, isso pode ter ajudado para que a empresa não tivesse quedas críticas como as da *Marvel*, mas também pode ter prevenido futuras oportunidades de sucesso na história.

10.4 Páginas Perdidas

Hoje em dia sabemos o quanto artigos relacionados a histórias em quadrinhos podem ser colecionáveis, mas na época do seu auge, o valor dado a esses produtos era muito inferior ao que ele viria a se tornar, as primeiras edições eram as únicas lançadas nos papéis originais, depois delas, as páginas eram fotografadas e impressas, os originais muito frequentemente eram jogados fora pela própria empresa que não via o tesouro que estava se desfazendo.

Hoje em dia, se alguém ainda mantém alguma dessas edições originais, elas podem ser comercializadas por preços que podem ultrapassar 16 milhões e meio de reais.

10.5 Desprezo pelos criadores

Diversas empresas cometiam o erro de desvalorizar os criadores de suas histórias, fossem eles criadores terceirizados, ou funcionários da empresa. Os direitos de criação das histórias sempre iam para o nome da empresa e os criadores originais nunca possuíam direito algum de participação do lucro de seus personagens. Mas essa desvalorização, especialmente por parte da *Marvel*, acabou levando os criadores de histórias, personagens e desenhistas, a abrir mão da *Marvel*, e se juntarem para criar sua própria empresa de quadrinhos: a *Image Comics*.

10.6 Image Comics

Aproveitando o assunto vamos nos aprofundar mais na *Image Comics*, como já foi dita, é uma empresa de quadrinhos independente formada inicialmente por criadores de conteúdo que deixaram a *Marvel* por serem muito oprimidos, não respeitados e não terem direito algum de suas próprias obras

A *Marvel* e *DC* são ainda as maiores empresas deste gênero de quadrinhos, no mercado, contudo, a *Image Comics* se aproxima cada vez mais dos dois gigantes.

Essa editora é grande responsável por diversas histórias originais e independentes no mercado, que conseguiram chamar atenção de um grande público.

Essa empresa foi citada aqui como 'erro', para que fosse dado ao imaginário como a *Marvel* poderia ter crescido mais se tivesse valorizado mais seus artistas ao invés de se preocupar apenas com os lucros todos para si.

10.7 DC Tentando correr atrás

Este é um dos erros mais recentes das duas empresas. A *Marvel*, muitos anos atrás começou um plano de filmes que se estenderia por 11 anos, lançando mais de 20 filmes que se conectariam. No final desse plano, a *Marvel* está passando por um momento de grande sucesso devido aos seus sucessos cinematográficos. Testemunhando isso, e se sentindo atrasada por não ter criado um plano cinematográfico desses antes, decidiu correr atrás do prejuízo, mas ao invés de criar um plano longo, tentou criar um de curto prazo, que vem desde Homem de Aço, até o filme da Liga da Justiça, que foi considerado por muitas pessoas, um fracasso cinematográfico.

10.8 No-Prize

Nos anos 60, a *Marvel* começou a usar um sistema de *feedback* dos clientes de maneira muito efetiva, eles começaram a dar prêmios para quem encontrasse algum erro.

Parece uma ótima ideia a princípio, mas o prêmio em si foi o próprio erro dessa vez, Stan Lee, por falta de criatividade, acho que seria “engraçado” ou “criativo” enviar um “*Marvel Comics No-Prize*”, que não se passava de nada mais nada menos que um envelope vazio. Isso confundiu muitos leitores, e irritou muitos, mas essa prática só foi ter fim no final dos anos 80.

10.9 Ron Parelman

Este homem decidiu comprar a *Marvel* no começo dos anos 90, por cerca de 82 milhões de dólares, e assumiu controle da empresa no mesmo instante. Acreditando que os fãs da empresa não se importariam, ele começou a diminuir cada vez mais a qualidade dos quadrinhos, postando cada vez mais edições fazendo com que ficasse difícil de qualquer um acompanhar, e como se já não fosse o suficiente, decidiu aumentar os preços dos quadrinhos. Ele foi resumidamente falando, uma das principais causas do colapso da *Marvel* nos anos 90.

10.10 Direito dos Filmes

Ainda na queda causada por Ron Parelman nos anos 90, a *Marvel* precisava se reerguer economicamente, para isso ela aproveitou que não pretendia lançar nenhum filme baseado em seus personagens, então decidiu vender os direitos dos personagens para diversos estúdios diferentes. Na época isso não parecia ser problema, mas quando a *Marvel* começou a investir nesse mercado de filmes, ela finalmente sentiu o peso do erro que cometeu anos atrás.

Entre os personagens que a *Marvel* ainda não conseguiu os direitos cinematográficos, estão os *X-Men*, Quarteto Fantástico e *Deadpool*. Homem-Aranha e *Hulk* ainda não propriedade da *Sony*, mas houve um acordo de uma espécie de “guarda compartilhada” desses personagens, que permitia a *Marvel* de produzir filmes dos mesmos.

10.11 Consequências rápidas

Alguns direitos de filmes vendidos pela *Marvel* geraram um retorno negativo mais rápido que os demais, esse foi o caso do primeiro filme do Quarteto Fantástico. Os direitos dos personagens eram propriedade legal de um pequeno estúdio que optou por fazer o filme com um baixo orçamento, o resultado foi um filme de qualidade horrível, que fez com que Avi Arad, um executivo da *Marvel*, corresse atrás de comprar de volta os direitos da produção do pequeno estúdio e reembolsasse-os por todos os gastos relacionados com o filme, isso tudo apenas para destruí-lo tentando salvar a reputação da *Marvel*.

10.12 Quadrinhos de tudo

Os anos 90 foram recheados de problemas e erros para a *Marvel*, e como podem ver, ainda não acabou. A *Marvel* numa vontade enorme de faturar com histórias novas, estava ficando sem ideias para criação, foi então que tiveram uma ideia que para eles era brilhante, mas iria se mostrar catastrófica. Começaram a transformar tudo que passava na televisão em história em quadrinhos, tudo mesmo. Até as séries de televisão como *Um Maluco no Pedaco* e *Um Amor de Família* viraram histórias em quadrinhos.

10.13 Saturação do mercado

Sendo ainda mais um dos diversos erros cometidos pela *Marvel*, a saturação de histórias em quadrinhos nos anos 90 se tornou uma das maiores quedas da *Marvel*. Como já foi falado antes, Ron Parelman nos anos 90 aumentou os preços e as quantidades de *HQs*. Isso somado com as diversas histórias adaptadas da televisão fez com que muitos leitores não conseguissem acompanhar as histórias, pela alta quantidade que era publicados, e pelo alto valor.

Isso fez a *Marvel* não só ter uma queda nas vendas, mas uma onda de críticas que afundou a *Marvel* ainda mais.

10.14 Deixar de priorizar os quadrinhos

Ron ainda cometeu mais um erro, mas esse é mais justificável. Além da *Marvel*, Parelman ainda comprou empresas de brinquedos, adesivos, cartões postais, etc. isso tudo para reforçar o marketing da *Marvel*, que era seu objetivo principal, porém ele colocou tanto esforço nessas outras áreas que acabou esquecendo de priorizar as *HQs*, o que fez elas desandarem e atrasarem ainda mais a *Marvel*.

10.15 E onde está a *DC* nisso tudo?

A *Marvel* sempre teve uma variação de seus altos e baixos muito elevados. Já a *DC* sempre se manteve mais estável economicamente falando, tomando ações de baixo risco que a fizeram cometer pouquíssimos erros. Por isso a maior parte dos erros administrativos citados acima são referentes a *Marvel*, que sempre se arriscou mais fazendo com que cometesse esses erros, mas que ainda assim, acertasse em algumas decisões, que são as que a mantém no topo das empresas de histórias em quadrinhos com *DC*.

11 Como abrir uma empresa de Quadrinhos?

Para falar sobre como abrir uma empresa de quadrinhos no Brasil, primeiro é preciso compreender o atual estado em que o mercado se encontra. Desde a década de 50 os quadrinhos têm tido uma inserção cada vez maior no país através de editoras influenciadas pelas editoras estrangeiras, principalmente as dos Estados Unidos.

Atualmente as produções mais conhecidas são as de fora, porém as novas obras nacionais como as publicadas pela Editora *Mino* têm feito cada vez mais sucesso pelo esforço das editoras através de suas estratégias empresariais apesar da crise que o mercado literário e de quadrinhos enfrenta. Uma coisa interessante sobre o mercado, é que no caso das editoras existe uma grande concorrência com os grandes nomes da área como a *Marvel*, a *DC Comics*, ou a *Image*, que são as editoras, sendo distribuídas pela *Diamond*, e no campo nacional é diferente, pois, existem as editoras menores, algumas delas também são distribuidoras, e há a *Panini* que publica títulos como a Turma da Mônica e basicamente monopolizou o mercado das *HQs*, também tendo os direitos de distribuir todas as obras da *Marvel* e *DC Comics* no Brasil.

Uma empresa de quadrinhos não precisa ser necessariamente uma editora, pode ser também uma loja especializada, que surgiu inicialmente nos Estados Unidos com o nome de *comic shop* e rivaliza com as bancas de revistas e livrarias na venda dos produtos, um exemplo dessas lojas é a *Geek Point* onde o grupo realizou visita. As *HQs* geralmente são distribuídas pelas *Comic Shops*, bancas de jornal/revistas e livrarias ou pela internet nos sites das editoras ou não.

Por trás de uma empresa de sucesso na maior parte das vezes existe um empreendedor competente e criativo, com as empresas de quadrinhos não é diferente, já que alocar recursos disponíveis de forma criativa também é extremamente importante nesse ramo se não até mais. Além das características básicas de um empreendedor como ter boas relações interpessoais com colaboradores, clientes e fornecedores, ser visionário e sempre buscar melhorar, é aconselhável focar em algumas outras específicas para facilitar a gestão do negócio. Dentre essas especificações estão o conhecimento sobre papéis, suas variações e

coloração, pois, essa matéria prima será a base do produto final e pode influenciar bastante no resultado; gostar de roteirizar histórias e ter interesse por ilustração e artes finais também é interessante, estes dois itens anteriores proporcionam um maior entendimento sobre a produção; a última característica é conhecer e amar quadrinhos e todo esse universo, o que aproxima o empreendedor do público alvo e torna mais fácil entender os gostos e preferências da clientela. Somando todas estas características, é possível ter conhecimentos e habilidades de todas as áreas da empresa e assim facilitando a administração dela.

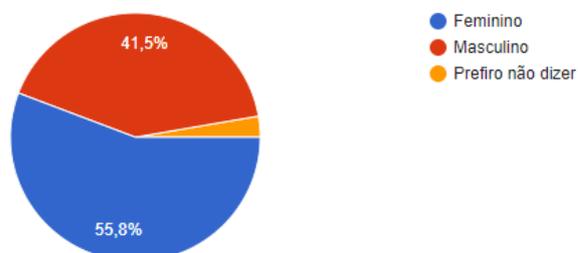
Como já foi citado anteriormente em várias ocasiões o marketing de uma empresa é o principal responsável por sua imagem perante os clientes e para obter bons resultados nas vendas as empresas investem bastante nisso.

O público alvo dos quadrinhos é composto por jovens na grande maioria, segundo várias pesquisas, uma das quais foi realizada na própria ETEC Jorge Street. Na pesquisa o maior número de pessoas que gostam quadrinhos e respondeu era mulher, contradizendo o senso comum de que garotas não se interessam por super-heróis. E por conta disso atualmente as empresas têm investido na internet e mídias sociais, sempre apresentando sites atraentes e redes sociais ativas para mostrar as novidades.

Gráfico 14: Com qual gênero você se identifica?

Com qual gênero você se identifica?

147 respostas

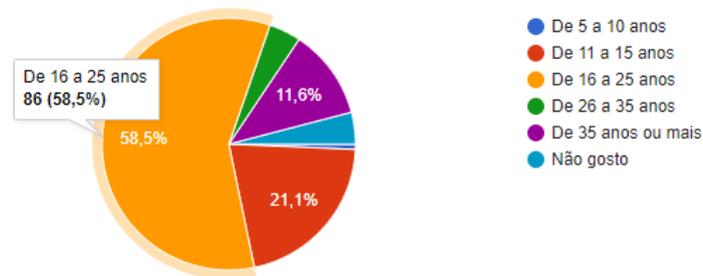


Fonte: Autoria própria

Gráfico 15: Idade

Se sim, quantos anos você tem?

147 respostas



Fonte: Autoria própria

Uma empresa que foca nas mídias sociais é a editora de *mangás* JBC que sempre faz publicações e *stories* em sua conta no *Instagram*, atualmente toda sua divulgação durante o evento *Anime Friends* foi realizada pela rede social e atraiu a atenção de vários fãs.

Os eventos “geek” também são uma ótima fonte de propaganda, um exemplo disso é a *Comic Com* onde as grandes empresas divulgam seus projetos, como a Marvel fez recentemente na *Comic Com* de *San Diego* na Califórnia, apresentando 11 novos filmes e séries para os próximos anos. Aliando as estratégias de marketing a um serviço de qualidade a imagem da empresa terá um feedback positivo e as vendas serão impulsionadas.

Para atrair clientes também é interessante oferecer mais do que somente o produto em si, como brindes, patrocinar campeonatos de jogos ou até um desconto, como é o caso da Editora *Mythos* e da *JBC*, pois, é um diferencial e pode fazer a diferença durante a escolha do cliente para comprar ou influenciar um autor a querer publicar na editora. Outra aposta é o mercado digital de *HQs* que chama atenção de muitos autores como um meio a mais de expor seu trabalho nessa plataforma. As grandes editoras como *Marvel* e *DC* sempre lançam versões diferentes e comemorativas de suas *HQs*, para agradar seus fãs que sempre vão comprar gerando lucro para a empresa, durante a entrevista com o colecionador Fabiano Novaes perante a esta afirmação, assentiu “A empresa percebe que com o que ela já tem pode lucrar ainda mais!”.

Para estimular as vendas no caso das lojas o ideal é um local movimentado onde o público alvo circule com frequência como o bairro da Liberdade em São Paulo ou a Avenida Paulista. Já no caso das editoras o local deve ser grande, pois, os quadrinhos são produzidos lá e todo o maquinário requer bastante espaço, além de que as máquinas fazem muito barulho então a fábrica necessita de isolamento acústico, logo áreas industriais são as mais indicadas.

As empresas de quadrinhos como todas as outras não estão isentas de toda a burocracia legal, tendo que ter CNPJ, alvará de funcionamento da prefeitura, se associar com o Sindicato Patronal, cadastrar-se à Caixa Econômica Federal para contribuir com o FGTS, notificar o Corpo de Bombeiros, e obter o certificado da ANVISA entre outros trâmites legais como os direitos autorais citados e explicados anteriormente. Uma coisa interessante é que não se pode instituir imposto sobre a produção dos livros, porém, é legal sobre sua venda.

Apesar de ser uma empresa normal como as de outros ramos, a área dos quadrinhos tem algumas dicas interessantes para quem está começando, que são:

Começar por baixo, com uma estrutura enxuta e com poucas tiragens, sabendo que tem um público que comprará estes produtos com regularidade antes de realmente abrir as portas e investir pesado no empreendimento.

Manter uma relação com os clientes internos e externos, como funcionários, fornecedores, autores e clientes, esta ação poderá proporcionar contatos que são extremamente úteis no ramo, pois, ajudam a divulgar as obras. Além de conhecer e ter contato com as entidades ligadas à quadrinhos.

Sempre conservar a qualidade do produto ou serviço, tomando cuidado para não a estragar na tentativa de diminuir os custos. Para sempre melhorar a qualidade, após a consolidação da editora, é concebível investir em processos de automação e tecnologia.

E por último, como todos os profissionais da área com quem o grupo conversou disseram, amar e conhecer histórias em quadrinhos.

12 Considerações Finais

Precisamos relembrar alguns pontos importantes para esta apresentação, como por exemplo, a grande influência que esse mercado exerce sobre diversos outros mercados e sobre a sociedade em si.

Atualmente o mercado de quadrinhos abrange e influencia diversas áreas além dos próprios quadrinhos, como cinema, brinquedos, lazer, etc. A sociedade atualmente assimila diversos assuntos como referências feitas por filmes, séries, palestras, e até piadas, diretamente com o mercado de *HQs*, mesmo os que nunca leram pessoalmente uma história em quadrinhos, esse é o poder deste mercado, influenciando na sociedade até aqueles que não utilizam seus produtos diretamente, mas indiretamente, muitas vezes sem nem perceber.

É muito importante lembrar que todo o mercado de quadrinhos, assim como qualquer outro, possui seus momentos altos e baixos. Mas é um mercado muito presente desde sua criação, aparecendo de diversas formas, desde instruções até para puro lazer e diversão. Um de seus pontos altos pode ser visto nos dias atuais onde os quadrinhos estão sendo muito mais procurados devido ao grande marketing investido.

A inovação de criar conteúdo no estilo *graphic novel (HQ)* foi algo tão chamativo que sua própria existência criou o impulso inicial para que fosse propagado e atingisse um grande sucesso inicial. Os quadrinhos como já foi dito, evoluíram muito, acompanhando a evolução da própria sociedade e de suas necessidades, surgindo no início apenas como forma de orientação e instrução por figuras para substituir as instruções por texto que podiam não ser claras o suficiente. Pouco tempo depois de sua criação para tais fins, passaram a ser produzidos, edições e volumes que visavam no entretenimento dos consumidores.

Vale lembrar também que as importações podem ser consideradas um ponto positivo ou negativo, dependendo da perspectiva. Do ponto de vista de um estadunidense, a importação é um ponto muito forte para eles, já que muitas vezes as edições de quadrinhos já vão no idioma falado, e por um baixo custo. Já no Brasil, além dos custos de tradução, há também os custos envolvendo taxas de importação, que encarecem muito o produto tornando importações muito mais

inviáveis no Brasil.

Hoje em dia a empresa Marvel vem se mantendo à frente, como destaque no mundo inteiro e é considerada a mais bem sucedida no mercado de quadrinhos, usando como base a opinião geral do público e também os riscos que a empresa se propõe a arriscar gerando maior sucesso entre os consumidores, e consequentemente maior capital arrecadado.

13 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AOQUI, William. **Turma da Mônica, A - Água Boa Pra Beber**. 2009. Disponível em:<<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-da-monica-a-agua-boa-para-beber/tu493113/116458>>. Acesso em: 10 de junho de 2019.

AUGUSTO, Heitor. **Aprendendo estratégias de marketing com os filmes da Marvel**. 2017. Disponível em:<<http://dbriefing.com.br/blog/2017/10/30/aprendendo-estrategias-marketing-marvel/>>. Acesso em: 22 de julho de 2019.

Autor não identificado. **Audi R8 e-tron é o novo carro do Homem de Ferro; veja o vídeo**. 2013. Disponível em:< <http://classificados.folha.uol.com.br/veiculos/1242296-audi-r8-e-tron-e-o-novo-carro-do-homem-de-ferro-veja-video.shtml> >. Acesso em: 14 de maio de 2019.

Autor não identificado. **Clássicos do Cinema nº 38. 2013**. Disponível em:<https://monica.fandom.com/pt.br/wiki/Cl%C3%A1ssicos_do_Cinema_N%C2%BA_38_-_Os_Vingadoidos>. Acesso em: 03 de maio de 2019.

Autor não identificado. **DC Loja Oficial**. Disponível em:<<https://www.lojadccomics.com.br/>>. Acesso em: 6 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **DC OFFICIAL LICENSED STORE**. 2019. Disponível em:<<https://www.shopdcentertainment.com>>. Acesso em: 9 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **DC**. 2018. Disponível em: <<https://www.dccomics.com/>>. Acesso em: 2 de julho de 2019.

Autor não identificado. **Entenda o que é co-branding e conheça exemplos de sucesso.** 2015. Disponível em: <<https://destinonegocio.com/br/empreendedorismo/entenda-o-que-e-co-branding-e-conheca-exemplos-de-sucesso/>>. Acesso em: 21 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **HQs mensais.** 2016. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/hqs-mensais/3PZN_1zHBuwQvPXJPM7v0WwE0wNYGLIM0M>. Acesso em: 24 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **Lista de séries de televisão do Universo Cinematográfico *Marvel*.** Editado pela última vez em 2019. Disponível em:<https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_s%C3%A9ries_de_televis%C3%A3o_do_Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel>. Acesso em: 26 de junho de 2019.

Autor não identificado. **Loja Turma da Mônica.** Disponível em: <<https://www.lojinhadamonica.com.br>>. Acesso em: 11 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **Marvel.** 2018. Disponível em: <<https://shop.marvel.com/>>. Acesso em: 9 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **Mônica Toy.** 2013. Disponível em:<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/M%C3%B4nica_Toy>. Acesso em: 20 de maio de 2019.

Autor não identificado. **Navio dos Super-Heróis – DC Comics.** 2017. Disponível em:<<https://mgicom.com.br/navio-super-herois-dc-comics/>>. Acesso em: 01 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **Significado de Economia**. 2019. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/economia/>>. Acesso em: 02 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **Turma da Mônica**. 2016. Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br>>. Acesso em: 11 de agosto de 2019.

Autor não identificado. **Turma Mônica**. Editado pela última vez em 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica>. Acesso em: 12 de junho de 2019.

BARBOSA, Matheus. **Confira todas as aparições de Stan Lee nos filmes da Marvel**. 2018. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/stan-lee-filmes-marvel/>>. Acesso em: 13 de maio de 2019.

BARROS, Moreno. **Como funciona o mercado editorial no Brasil**. 2016. Disponível em: <<https://bsf.org.br/2016/10/27/como-funciona-o-mercado-editorial-no-brasil/>>. Acesso em: 5 de maio de 2019.

BATALHA, Guta. **Por que Stan Lee sempre aparece nos filmes da Marvel**. 2018. Disponível em: <<https://www.vix.com/pt/bbr/31/por-que-stan-lee-sempre-aparece-nos-filmes-da-marvel>>. Acesso em: 29 de julho de 2019.

BRICKS, Watty. **Justice League of Big Bang Theory – Lego DC Comics Superheroes**. 2016. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/wattybricks/28497627305>>. Acesso em: 10 de junho de 2019.

CIRIACO, Douglas. **AT&T completa aquisição da Time Warner em negociação de US\$ 85 bilhões.** 2018. Disponível em:<<https://www.tecmundo.com.br/mercado/131330-compra-time-warner-att-completada.htm>>. Acesso em: 02 de agosto de 2019.

CODESPOTI, Sérgio. **Afinal, quem é o dono do Superman?** 2009. Disponível em:<<http://www.universohq.com/materias/afinal-quem-e-dono-do-superman/>>. Acesso em: 7 de agosto de 2019.

DOLORES, Bruna. **Entenda porque os personagens das séries não aparecem nos filmes da Marvel.** 2018. Disponível em:<<https://poltronanerd.com.br/culturapop/filmes-series-marvel-69431>>. Acesso em: 6 de agosto de 2019.

EIKO, Julia. **Como é feita uma história em quadrinhos.** 2018. Disponível em:<<https://revolutionnow.com.br/como-e-feita-uma-hq/>>. Acesso em: 13 de maio de 2019.

FERREIRA, Tiago. **Saiba tudo sobre as três fases do Universo Cinematográfico Marvel.** 2018. Disponível em:<<https://www.vix.com/pt/bbr/cinema/3880/saiba-tudo-sobre-as-3-fases-do-universo-cinematografico-marvel>>. Acesso em: 15 de abril de 2019.

FIGUEIRA, João Vitor. **Universo Estendido da DC: Conheça os 20 filmes confirmados, em desenvolvimento e cancelados da franquia.** 2018. Disponível em:<<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-141255/>>. Acesso em: 07 de maio de 2019.

FRADE, Renan Marques. **Afinal, como funciona o mercado de gibis nos EUA?** 2015. Disponível em: <<http://judao.com.br/afinal-como-funciona-o-mercado-de-gibis-nos-eua/>>. Acesso em: 24 de agosto de 2019.

HECK, Marcos. **Dicionário básico para leitores de quadrinhos mainstream**. 2018. Disponível em: <<http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/>>. Acesso em: 20 de agosto de 2019.

HECK, Marcos. **EMPATADAS! Marvel e DC dividem o topo do mercado de HQs no mês de março**. 2019. Disponível em: <<http://jamesons.com.br/empatadas-marvel-e-dc-dividem-o-topo-do-mercado-de-hqs-no-mes-de-marco/>>. Acesso em: 02 de agosto de 2019.

JUNIOR, Andre. **A HISTÓRIA DA TURMA DA MÔNICA**. 2011. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/a-historia-da-turma-da-monica/57936>>. Acesso em: 24 de agosto de 2019.

KAMIMURA, Mirela e BONICI, Stella. **DC x Marvel: a batalha**. 2013. Disponível em:<<http://jornalismojunior.com.br/dc-x-marvel-a-batalha/>>. Acesso em: 24 de julho de 2019.

LUCAS. **DC Comics (ANIMAÇÕES): Ordem 1993 – 2019**. 2019. Disponível em:<<https://filmow.com/listas/dc-comics-animacoes-ordem-1993-2019-l132092/>>. Acesso em: 10 de junho de 2019.

LUIS, Diego. **Falando sobre mídia: Cinema**. 2013. Disponível em:<<https://plugcitarrios.com/blog/2013/09/11/falando-midia-cinema/>>. Acesso em: 24 de julho de 2019.

LUIZ, Bruno. **Laços – A HQ que inspirou o novo filme da Turma da Mônica**. 2019. Disponível em:<<https://cinemacao.com/2019/02/27/lacos-a-hq-que-inspirou-o-novo-filme-da-turma-da-monica/>>. Acesso em: 25 de maio de 2019.

MARINHO, Fernando. **História em quadrinhos**. 2015. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm/>>. Acesso em: 25 de agosto de 2019.

NORONHA, Gabi. **8 maiores acertos e erros da Marvel nos filmes dos vingadores**. 2018. Disponível em: <<https://www.fatosdesconhecidos.com.br/8-maiores-acertos-e-erros-da-marvel-nos-filmes-dos-vingadores/>>. Acesso em: 2019.

NORONHA, Gabi. **Provas de que a Marvel não aprendeu com os erros do passado**. 2017. Disponível em:< <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-provas-de-que-a-marvel-nao-aprendeu-com-os-erros-do-passado/> >. Acesso em: 2019.

NOVAES, Fabiano. Colecionador. Visita técnica realizada em: 2019.

R7. **Em época de crise no mercado, editoras se aproximam dos leitores**. 2018. Disponível em:<<https://diversao.r7.com/prisma/apuracao-hq/em-epoca-de-crise-no-mercado-editoras-se-aproximam-dos-leitores-01102018>>. Acesso em: 5 de maio de 2019.

SEBRAE. **Como montar uma editora de revista em quadrinhos**. 2013. Disponível em:<<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-editora-de-revista-em-quadrinhos,afc87a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>. Acesso em: 5 de maio de 2019.

SEBRAE. **Superfórmula na luta contra o câncer**. 2016. Disponível em:<[ww.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/superformula-na-luta-contra-o-cancer,d2b1c0b381f65410VgnVCM2000003c74010aRCRD](http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/superformula-na-luta-contra-o-cancer,d2b1c0b381f65410VgnVCM2000003c74010aRCRD) >. Acesso em: 7 de agosto de 2019.

SILVA, Rafael Rodrigues. **A história completa da DC nos cinemas**. 2018. Disponível em:<<https://canaltech.com.br/cinema/cronologia-filmes-dc-128783/>>. Acesso em: 24 de junho de 2019.

SNOW, Henrique. **Turma da Mônica Jovem – Odisseia Infinita**. 2018. Disponível em:<<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-da-monica-jovem-odisseia-infinita/tu011129/142808>>. Acesso em: 25 de junho de 2019.

SOUZA, Guilherme. **CAPITÃ MARVEL – FÃ ENCONTRA NOVO EASTER EGG DURANTE A APARIÇÃO DE STAN LEE NO FILME!** 2019. Disponível em:<<https://legiaodosherois.uol.com.br/2019/capita-marvel-fa-encontra-novo-easter-egg-durante-a-aparicao-de-stan-lee-no-filme.html>>. Acesso em: 17 de julho de 2019.

STAMATO, Eduardo. **Os 12 maiores erros da Marvel**. 2016. Disponível em:<<https://www.einerd.com.br/os-12-maiores-erros-da-marvel/>>. Acesso em: 07 de maio de 2019.

VICTOR, Emanuel. **[QUADRINHOS] Turma da Mônica Jovem N.100 – Eles Voltaram**. 2016. Disponível em:<<https://nerdgeekfeelings.com/quadrinhos-turma-da-monica-jovem-n-100-eles-voltaram/>>. Acesso em: 6 de maio de 2019

VIDOTTI, Igor. **Animações Marvel (Séries e Filmes)**. 2016. Disponível em:<<https://filmow.com/listas/animacoes-marvel-serie-e-filmes-l70197/>>. Acesso em: 24 de julho de 2019.

VILLAR, Bianca. **Turma da Mônica – Laços**. 2019. Disponível em:<<https://www.cinegoiania.com.br/turma-da-monica-lacos/>>. Acesso em: 18 de julho de 2019.

WOLF, Luiza. **Como funciona o trabalho de um colorista de HQs?** 2018. Disponível em:<<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funciona-o-trabalho-de-um-colorista-de-hqs/>>. Acesso em: 13 de maio de 2019.