

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E  
COMUNICAÇÃO

LEANDRO SAIONETI SANTOS

**Multidão Gráfica: o financiamento coletivo na  
popularização dos quadrinhos nacionais independentes**

**São Paulo**

**2020**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E  
COMUNICAÇÃO

**Multidão Gráfica: o financiamento coletivo na  
popularização dos quadrinhos nacionais independentes**

**Leandro Saioneti Santos**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado como requisito parcial para  
obtenção do título de Especialista em  
Mídia, Informação e Cultura

**Orientador: Prof. Dr. Anderson Vinicius Romanini**

São Paulo  
2020

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Prof. Dr. Anderson Vinicius Romanini pelos conselhos preciosos;

À Martha Assumpção por sempre me mostrar o outro lado das histórias;

A Diego Sanches, Eduardo Damasceno, Érico Assis, Fernando Barone, Gidalti Moura Jr., Helô D'Angelo, Luis Otávio Ribeiro, Manuela Cunha, Raíssa Pena e Ramon Vitral pelas conversas, palavras e pensamentos;

À Daniela Pegoraro e Bruno Grossi pelo suporte providencial;

E a Leandro Saioneti, meu avô, pelos primeiros gibis.

## MULTIDÃO GRÁFICA

### O financiamento coletivo na popularização dos quadrinhos nacionais independentes<sup>1</sup>

Leandro Saioneti Santos<sup>2</sup>

**Resumo:** A partir do expressivo aumento da produção nacional de histórias em quadrinhos independentes na última década, este artigo procura analisar a relação desse cenário junto ao surgimento do financiamento coletivo no Brasil para, então, determinar o real peso do modelo econômico como catalisador da emergente prosperidade do setor. Ele toma como objeto de estudo o *site* Catarse, fundado em 2011 e reconhecido como principal plataforma de financiamento coletivo no Brasil para a viabilização de quadrinhos independentes.

**Palavras-chave:** Financiamento coletivo. Histórias em quadrinhos. Economia criativa. Internet. Comunicação.

**Abstract:** Based on the expressive increase in the national production of independent comic books in the last decade, this article seeks to analyze the connection between this scenario and the emergence of crowdfunding in Brazil, to then determine the real importance of this economic model as a catalyst for the emerging prosperity of the sector. The article's object of study is the Catarse website, founded in 2011 and recognized as the main crowdfunding platform in Brazil for the viability of independent comics.

**Key words:** Crowdfunding. Comics. Creative economy. Internet. Communication.

**Resumen:** A partir del expresivo incremento de la producción nacional de cómics independientes en la última década, este artículo busca analizar la relación de este escenario con el surgimiento del financiamiento colectivo en Brasil para, entonces, determinar el peso real del modelo económico como catalizador de esta emergente prosperidad del sector. Este artículo toma como objeto de estudio el sitio Catarse, fundado en 2011 y reconocido como la principal plataforma de financiamiento colectivo en Brasil para la viabilidad de los cómics independientes.

**Palabras clave:** Financiamento colectivo. Cómics. Economía criativa. Internet. Comunicación.

---

<sup>1</sup> Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição parcial para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura;

<sup>2</sup> Pós-graduando em Mídia, Informação e Cultura no CELACC-USP.

## 1. Introdução

Entre os mais diferentes tipos de mídia presentes no ocidente, as histórias em quadrinhos (também chamadas no Brasil de HQs, quadrinhos ou gibis) transitaram sobre uma linha tortuosa, classificadas como entretenimento barato, destinadas ao público mais jovem ou com pouca instrução (SANTOS; VERGUEIRO, 2015), principalmente a partir do início do século 20 e o surgimento dos heróis modernos. Um julgamento equivocado que apenas encontrou diferentes perspectivas de pensamento na entrada dos anos 1960 e os novos estudos sobre o formato. Como lembra o pesquisador brasileiro Roberto Elísio dos Santos:

Forma narrativa peculiar, a história em quadrinhos sustenta-se no amálgama sógnico formado pelo sintagma narrativo imagem-texto, que se apresenta em escaladas diferentes (do predomínio absoluto do elemento pictórico à preponderância da palavra). O texto pode explicar o imagético, complementar ou redundar a imagem e esta, por sua vez, serve de ilustração para o verbal ou, a partir dele, criar mundos, personagens e situações. (SANTOS; VERGUEIRO, 2015, p. 34-35)

E se além da teoria, a própria prática, na equação imagem-texto, apresentava diferentes possibilidades ao longo dos anos, com a formação de indústrias e a ascensão de quadrinistas singulares pelo mundo – por exemplo, Jack Kirby (EUA), Milo Manara (Itália), Jean Giraud (França), Alan Moore (Reino Unido) e Héctor Oesterheld (Argentina) –, o mesmo podia ser visto no Brasil.

Um lugar que viu as histórias em quadrinhos se desenvolverem de forma singular no século 19 a partir de influências ao redor do mundo, inspirando-se no humor gráfico, tão cultuado nos jornais brasileiros, para a sua gênese, como introduz o professor e pesquisador Waldomiro Vergueiro em sua obra *Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil* (editora Petrópolis, 2017).

Desde então, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini se tornou precursor do gênero com *Nhô Quim* (FIGURA 1), o império virou república, as décadas passaram e o país protagonizou uma relação ainda mais intrínseca com essa mídia no século 20, principalmente pela formação de um promissor mercado nacional através da ousadia dos editores Adolfo Eizen – editora EBAL – e Roberto Marinho – editora Globo (RAMONE, 2017). Sem falar também no surgimento de artistas populares como Mauricio de Sousa e Ziraldo (FIGURA 2), passando pelo próprio *boom* dos

quadrinhos *mainstream* estadunidenses (FIGURA 3), a cena *underground* brasileira nos traços de Laerte, Glauco e Angeli (FIGURA 4), e a invasão dos mangás (histórias em quadrinhos japonesas) na virada do milênio (FIGURA 5).

Mas o que poderia ter ficado “preso” ao papel, pelas próprias limitações do formato, viu no desenvolvimento e na ascensão de uma nova ferramenta a chave para múltiplos caminhos (de inovação, reinvenção e criação). Um suporte que não apenas começou a revolucionar o mercado brasileiro e a própria linguagem dos quadrinhos nos primeiros anos do século 21, como apresentou à cena independente do gênero uma estrada sem volta: a internet (RAMOS, 2012).

Como analisa Ramon Vitral (citação verbal)<sup>3</sup>, jornalista brasileiro especialista no tema, o cenário que precede a internet foi palco para várias tentativas de artistas em aproximar suas obras junto ao público:

Um elemento característico do mercado nacional de quadrinhos pré-internet foi o distanciamento – entre autores e leitores, autores e editores, e leitores e editores, por exemplo. Por ser um mercado de nicho, a distância era minimizada por estratégias características de ambientes independentes, como troca de cartas e eventos pontuais. A cena brasileira de quadrinhos sempre foi muito diversificada e vasta. A internet só expôs esse cenário e aproximou os interessados. (VITRAL, 2020)

Hoje, não apenas as distâncias praticamente sumiram como os contatos ocorrem de forma mais frequente e variada, estimulados pelos próprios personagens da cadeia. O espaço digital construiu pontes antes inimagináveis, transformando relações e oferecendo, principalmente aos artistas independentes, poder antes reservado às grandes editoras para produção, divulgação e distribuição dos quadrinhos. Se nos dias atuais são clássicos os casos do mestre Francisco Marcartti vendendo suas obras nas ruas de São Paulo, ou dos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá distribuindo fanzines na faculdade (ASSIS, 2020)<sup>4</sup>, isso acontece porque à distância de um clique é possível que qualquer artista produza, divulgue e distribua o seu trabalho como bem entender, ao mesmo tempo em que constrói novas formas de relação com o seu público.

E é a partir deste ponto, já na entrada dos anos 2010, que este artigo se justifica frente a um mecanismo construído sobre as bases do ambiente virtual e

---

<sup>3</sup> Depoimento de Ramon Vitral coletado pelo autor por e-mail no dia 11.9.2020.

<sup>4</sup> Depoimento do tradutor e pesquisador Érico Assis, coletado pelo autor por e-mail no dia 9.9.2020.

hoje muito presente na produção independente de quadrinhos brasileiros: o financiamento coletivo. Com a proposta de financiar projetos (a maioria de caráter criativo e/ou social) a partir de uma renda coletiva que substitua bancos ou outras instituições com recursos financeiros (HOWE, 2009), o conceito moderno da prática, que encontra semelhança em atividades realizadas desde o início do século 18 (STARTUP TEAM, 2018), nasceu nos Estados Unidos de forma orgânica, sem regras pré-definidas. Como explica a matéria produzida pelo programa Ação, da Rede Globo (2012), “a primeira iniciativa de financiamento coletivo, sem o termo oficial e sem os padrões clássicos, foi em 1997, quando fãs da banda inglesa Marillion organizaram, pela Internet, uma doação de US\$ 60 mil à banda para uma turnê pelos Estados Unidos”.

Desde então, ganhando o mundo, a prática foi repetida, refinada e formalizada por diferentes plataformas digitais de financiamento coletivo ou *crowdfunding* – como foi originalmente cunhada pelo empresário estadunidense Michael Sullivan, em 2006 (PALOMINO, 2014) –, como o ArtistShare (2003), o Indiegogo (2008) e o Kickstarter (2009).

Já no Brasil, o financiamento coletivo ganha reforço em 2011, através do Catarse, primeira plataforma do segmento para projetos criativos no país e o objeto de estudo escolhido para este artigo. Isso acontece não apenas pelo pioneirismo, mas por uma característica que se conecta ao tema inicial do estudo: a sua grande presença no financiamento de histórias em quadrinhos independentes. Um formato hoje reconhecido pela comunidade que elimina burocracias e intermediários, permitindo que os próprios leitores financiem a produção de seus artistas preferidos e que estes reinventem os seus processos de trabalho e novas formas de comunicação com o público. Como destaca em depoimento Érico Assis (citação verbal), um dos principais tradutores de quadrinhos do país e pesquisador do gênero:

Falou-se durante uma época que o Catarse era a maior editora de quadrinhos brasileiros. Parou-se de falar nisso, e acho que devidamente, porque ele não é uma editora: é uma plataforma que o autor pode usar e que colabora bastante na divulgação do projeto, mas não faz todos os serviços de produção editorial, distribuição e divulgação comuns a uma editora. [...] Eu mesmo busquei o Catarse para lançar meu livro por pensar na plataforma como uma vitrine onde meu público-alvo está acostumado a encontrar lançamentos do quadrinho nacional. (ASSIS, 2020)

Assim, motivado em entender uma ferramenta ainda recente (o financiamento coletivo) sobre uma mídia tão fascinante (os quadrinhos), e como isso se apresenta no fértil cenário da produção nacional, este artigo tem o objetivo de validar ou não a hipótese sobre a importância do financiamento coletivo para a popularização dos quadrinhos nacionais independentes na última década. O modelo foi determinante? Se sim ou se não, quais pontos complementam ou contrapõem esse parecer? Como os quadrinistas independentes se relacionam com o modelo? A prática é generalizada pelo país? Para tentar encontrar respostas a estas perguntas, o estudo partirá pelos seguintes métodos:

1.1. Apresentação teórica a respeito da prática do financiamento coletivo, a fim de estabelecer suas premissas no meio digital e entender como elas condicionam a relação do Catarse junto à produção de quadrinhos nacionais independentes;

1.2. Análise de temas associados à plataforma ao longo de seus nove anos de atividade, a partir de declarações de membros da empresa, artistas que financiaram e financiam os seus trabalhos pelo modelo e especialistas do segmento. Com este escopo, pretende-se observar e refletir sobre: o primeiro financiamento de um quadrinho no Catarse, as perspectivas da livre criação, o financiamento coletivo como modelo de negócio, a sua influência na escala nacional, o reconhecimento do cenário independente e o papel das redes sociais junto à plataforma;

1.3. Compartilhamento de dados quantitativos e geográficos que ajudem a corroborar ou contrapor pontos levantados ao longo do artigo, com o desejo de construir uma narrativa precisa e consciente sobre o tema.

1.4. Construção de um parecer a partir do que foi apresentado, com a confirmação ou não da hipótese sobre a importância do financiamento coletivo para a popularização dos quadrinhos nacionais independentes na última década, também considerando elementos que possam contrapor o resultado.

Porém, antes de prosseguir com a narrativa, uma observação é necessária na missão de construir um trabalho responsável, transparente e guiado pela ética. Sou funcionário do Catarse desde outubro de 2019, exercendo atividades ligadas à comunicação da empresa. Com o desejo de estudar uma mídia que tanto me fascina (os quadrinhos), dentro de um formato ainda pouco explorado pela academia (o financiamento coletivo), seria praticamente improdutivo perseguir esta relação através de outras plataformas brasileiras – como, por exemplo, Vakinha e

Benfeitoria, famosas pelo financiamento de projetos sociais (DESIDÉRIO, 2016). Por isso escolhi o próprio Catarse como meu objeto de estudo para análise da hipótese. Mas é importante dizer que, sim, essa posição condicionará a forma como me relaciono ao trabalho, gerando um olhar mais sensível frente aos caminhos escolhidos para abordagem (afinal, em menor ou maior grau, como agente do meio, também sou influenciado por ele). Porém, esse mesmo status não influenciará nos pareceres definitivos do estudo (sejam eles positivos ou negativos), que serão pautados pela análise e interpretação criteriosa dos dados, dos depoimentos e dos fatos históricos aqui apresentados.

Com este adendo, o estudo continua.

## **2. Os princípios do financiamento coletivo na revolução digital**

Para entender de que forma o financiamento coletivo se apresenta junto à relação entre os quadrinistas independentes e os leitores, antes é interessante traçar a sua formação dentro de um espectro mais abrangente: a revolução digital. Com este processo ocorrendo a partir dos anos 1980, principalmente com o desenvolvimento e a disseminação da internet – além de uma gama de novas ferramentas tecnológicas –, não apenas as novas formas de se comunicar permitiram um alto grau de conexão entre as pessoas na escala global, como os próprios usuários da rede, antes consumidores passivos da mídia e do comércio, tornaram-se agentes participativos frente à convergência dos meios de comunicação e às possibilidades de produção própria de conteúdo (AGUIAR, 2016). Entre importantes passagens do livro *A Cultura da Convergência*, do pesquisador estadunidense Henry Jenkins, o autor destaca o processo da seguinte forma:

A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro do mesmo grupo de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. (JENKINS, 2009, pág. 44)

Mas longe de criar exclusivamente sistemas isolados, nos quais cada usuário é senhor de sua própria criação, a revolução digital também permitiu que a dinâmica

coletiva operasse de forma consistente, dando a três indivíduos ou três milhões de pessoas, por exemplo, as ferramentas necessárias para trabalharem juntas, por vezes independentes de grandes corporações ou até em conjunto com elas (JENKINS, 2008). Uma dinâmica que contrasta com a passividade vista até aquele momento, mas que também já se mostrava latente na própria condição do ser humano em perspectiva a processos coletivos. A cultura participativa dava as caras, reforçando uma condição natural na qual o filósofo franco-tunisiano Pierre Lévy descreve como “inteligência coletiva”:

[...] uma inteligência distribuída por toda parte: tal é o nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. Não existe nenhum reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é nada além do que as pessoas sabem. (LÉVY, 2015, pág. 29)

Mas Lévy (2015) também estabelece a premissa básica para o desenvolvimento dessa coordenação de inteligências em tempo real, na qual deveria usufruir das tecnologias digitais de informação para crescer e se ramificar. Como explica:

[...] não seria tanto o caso de modelar o mundo físico comum, mas de permitir aos membros de coletivos mal situados interagirem em uma paisagem móvel de significações. [...] Nessa perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados (LÉVY, 2015, pág. 30)

E não demorou para que a equação desenhada por Lévy ganhasse forma e resultados, a partir de uma tendência natural da condição humana em contato com as possibilidades do universo digital. Foi em meio a um desses caminhos que o financiamento coletivo moderno (ou *crowdfunding*) ganhou vida, a partir do fenômeno cunhado pelo editor da revista estadunidense *Wired* Jeff Howe como *crowdsourcing* (algo como “recursos da multidão”, em tradução livre). Uma revolução cultural e comercial ancorada na internet, em que Howe (2009) credita o seu surgimento quando as pessoas “começaram a se reunir para executar tarefas, quase sempre mediante pouca ou nenhuma remuneração, antes restritas ao reduto dos empregados”.

Dos *softwares* de código aberto às campanhas publicitárias de origem pública, passando pelos bancos comunitários e redes de pesquisa global, o

*crowdsourcing* redefiniu as fronteiras digitais e dos negócios, provando que “o trabalho geralmente pode ser organizado de modo mais eficiente no contexto da comunidade do que no contexto corporativo” (HOWE, 2009). E entre tantos pensadores que podem definir o poder dessa força coletiva, Lévy se mostra mais uma vez preciso, a partir de sua análise sobre os limites do saber da comunidade pensante:

[...] não é mais um saber comum, pois doravante é impossível que um só ser humano, ou mesmo um grupo, domine todos os conhecimentos, todas as competências; é um saber coletivo por essência, impossível de reunir em uma só carne. No entanto, todos os saberes do intelectual coletivo exprimem devires singulares, e esse devires compõem mundos. (LÉVY, 2015, pág. 183)

Sob esta perspectiva, o financiamento coletivo surge como uma das reações ao movimento, mudando radicalmente a dinâmica econômica de setores, eliminando processos e ligando diretamente quem tem dinheiro a quem precisa, seguindo a tendência democrática do *crowdsourcing* (HOWE, 2009). E não é surpresa que entre as diversas áreas hoje influenciadas pelo financiamento coletivo, a cultura se apresente como uma das mais condicionadas ao modelo. Uma tendência que o sociólogo espanhol Manuel Castells observa no livro *Outra Economia Possível: Cultura e Economia em Tempos de Crise* (Zahar, 2019), interessado em analisar a questão após a crise financeira de 2008, que abalou as economias ao redor do mundo:

Se as formas padronizadas de capitalismo parecem dar uniformidade às práticas econômicas, isso decorre somente da dominação cultural do capitalismo, das diferentes formas de capitalismo impostas por instituições cujas regras resultem de lutas de poder – sempre em fluxo – institucionalizadas na lei. Assim, sempre que as práticas econômicas padronizadas não se coadunam com as práticas das pessoas, seja porque as pessoas não podem praticá-las em situações de crise, seja porque elas questionam os valores encarnados no capitalismo financeiro, surgem práticas econômicas alternativas. [...] A economia não apenas se relaciona com a cultura: a economia é a cultura. (CASTELLS, 2019, pág. 10)

### 3. Apresentando o Catarse

Como resultado desse movimento, o Catarse entrou no ar em 17 de janeiro de 2011, através da parceria de cinco sócios, inspirados pelo progresso que o modelo do financiamento coletivo já conquistava no exterior no fim dos anos 2000, através de plataformas como o Kickstarter e o Indiegogo (ambas dos EUA).

Apresentando-se como palco para uma comunidade de apoiadores e realizadores que transformam projetos em realidade (CATARSE, 2020), o *site* foi responsável por financiar até o momento 14.070 projetos, através de R\$ 144 milhões arrecadados<sup>5</sup>. Todos dentro das seguintes categorias: arquitetura e urbanismo, artes, ciência e tecnologia, cinema e vídeo, design e moda, educação, esporte, eventos, fotografia, gastronomia, jogos, jornalismo, literatura, música, pessoais, teatro e dança, socioambiental e quadrinhos.

### 3.1 Como funciona?

Para que seja fácil entender o funcionamento da plataforma, é importante a apresentação de algumas nomenclaturas populares referentes ao seu modo de operação – também sendo pertinente exemplificar sob a hipótese do financiamento de uma história em quadrinhos:

- **Realizador:** pessoa responsável pelo projeto apresentado na plataforma para financiamento coletivo. Ex.: quadrinista que cria uma história em quadrinhos e procura recurso financeiro para a sua viabilização;
- **Apoiador:** pessoa que contribui financeiramente para viabilizar a ideia do realizador. Ex.: leitor de quadrinhos que gostou da obra apresentada para financiamento e apoiou o projeto;
- **Projeto:** a ideia em si, compartilhada na plataforma em uma página exclusiva, na qual são apresentados todos os detalhes referentes a ela (FIGURA 7). Ex.: título do quadrinho, gênero da obra, enredo, inspiração para o seu desenvolvimento, currículo do artista, amostra de páginas, especificações gráficas e orçamento;
- **Meta:** valor mínimo necessário para a produção do projeto;
- **Meta estendida:** valor acima da quantia mínima, necessário para viabilizar melhorias no projeto original. Ex. páginas coloridas, acabamento especial e conteúdo extra;

---

<sup>5</sup> De acordo com registro público disponibilizado na plataforma e conferido no dia 03.11.2020 (FIGURA 6).

- **Campanha Tudo ou Nada:** modalidade na qual o projeto só é executado caso alcance a meta mínima de arrecadação. Pode durar até 60 dias;
- **Campanha Flex:** modalidade na qual o projeto é executado mesmo que não alcance a meta mínima de arrecadação. Pode durar até 365 dias;
- **Recompensas:** contrapartidas oferecidas aos apoiadores em troca de sua colaboração, variando de acordo com o apoio doado. Ex.: R\$ 40 garante a obra impressa; já R\$ 55 permite que o apoiador também receba marcadores de página; por outro lado, apoiando com R\$ 70, ele também recebe em casa um *sketch* autografado.

A partir do quadro, o sistema se mostra prático. Qualquer pessoa que tenha o desejo de financiar um projeto criativo e/ou social no Catarse (como uma ação socioambiental, um bloco de carnaval ou uma história em quadrinhos) pode apresentá-lo de forma pública na plataforma, compartilhando todos os detalhes que achar pertinente para o seu sucesso, estabelecendo uma meta mínima de financiamento e as recompensas para quem apoiar. Caso o valor seja alcançado (para as campanhas Tudo ou Nada) ou se mostre superior a R\$0 (para as campanhas Flex), a plataforma transfere o dinheiro para o realizador (descontando sua taxa fixa de 13% do valor arrecadado), que se compromete a produzir e a entregar as contrapartidas aos apoiadores como foi combinado. Mas caso o projeto não obtenha êxito ao fim da campanha, todo o valor arrecadado é integralmente devolvido aos apoiadores.

Assim, estabelecidas as premissas teórica e histórica que explicam o surgimento de um modelo como o financiamento coletivo – e o próprio Catarse –, e a apresentação de fundamentos e elementos-chave da plataforma, o artigo segue para análise do objeto de estudo a partir de aspectos importantes dentro da sua história.

#### **4. A primeira campanha**

Com a plataforma lançada em janeiro de 2011, já focada no financiamento de projetos criativos, demorou cerca de sete meses para que a primeira campanha de uma história em quadrinhos fosse lançada. Era 11 de agosto daquele ano e *Achados e Perdidos* (FIGURA 8), dos artistas mineiros Eduardo Damasceno, Luís Felipe

Garrocho e Bruno Ito (este responsável pela trilha sonora que acompanha a edição), chegava ao Catarse para deixar uma marca que seria reconhecida com o tempo. Em resumo, a obra de atmosfera urbana sobre um garoto que acorda com um buraco negro no meio da barriga arrecadou R\$ 30.299 (121% sobre a meta inicial de R\$ 25 mil), com um total de 520 apoios<sup>6</sup>. Como recorda Eduardo Damasceno (citação verbal)<sup>7</sup>, o principal motivo para a escolha do modelo, seguindo a tendência, foi a falta de verba:

A gente não tinha a menor chance de bancar. E como eu já conhecia o Kickstarter, vi o Catarse surgindo. Conversei com todo mundo e falei: “vamos tentar por aqui porque a gente não tem [*dinheiro*]”. Mas não tínhamos referência de nada. [...] A gente viu como funcionava a plataforma e tentamos. “Quanto dinheiro a gente vai pedir? Não sei, vamos ver quanto custa...”. Aí fiz o orçamento na gráfica e deu R\$ 25 mil. (DAMASCENO, 2020)

A fala de Damasceno revela um aspecto que aos poucos foi ganhando ainda mais importância no financiamento coletivo, seja para os quadrinhos ou para qualquer outro gênero: planejamento. Se a campanha de *Achados e Perdidos* (bem-sucedida) não exemplifica o modelo ideal de organização, que na época nem mesmo considerou previamente os custos de envio, como também compartilha Eduardo (2020) no relato, hoje esse cenário é o oposto, com a maior profissionalização dos artistas na construção de campanhas “competitivas”. Seja pela popularização do modelo, pelos materiais educacionais desenvolvidos, pela concorrência natural entre os projetos (que não existiu para a obra de Damasceno) e/ou pela divulgação no meio digital (que foi bem utilizada em *Achados e Perdidos* através do site dos artistas, *Quadrinhos Rasos*), os realizadores de quadrinhos passaram a compreender melhor as “regras do jogo”. E essa tendência é percebida ao analisar o histórico de campanhas de histórias em quadrinhos lançadas no Catarse desde sua fundação:

---

<sup>6</sup> Dados públicos presentes na página da campanha, consultados pelo autor no dia 09.09.2020;

<sup>7</sup> Depoimento de Eduardo Damasceno em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 10.09.2020.

**TABELA 1 – Histórico de HQs lançadas para financiamento no Catarse entre 2011 e ago./2020\***

Ano	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
<b>Total de projetos</b>	2	22	53	62	134	159	224	304	320	106
<b>Projetos financiados</b>	1	16	43	38	69	99	142	225	244	88
<b>% em relação ao total</b>	50%	72%	81%	61%	51%	62%	63%	74%	76%	83%

\*Dados fornecidos pelo Catarse, considerando campanhas bem-sucedidas “Tudo ou Nada” e “Flex”

Com exceção de 2014 e 2020 (este último por apresentar um balanço ainda parcial, somado ao período de pandemia da COVID-19), o crescimento total de projetos de quadrinhos bem-sucedidos sempre foi uma constante ao longo dos anos, mesmo com o aumento significativo de projetos do gênero lançados anualmente dentro da plataforma na totalidade. Uma equação que se mantém equilibrada entre a maior profissionalização dos artistas na idealização de suas obras independentes e o aumento considerável da concorrência que diluí a atenção dos possíveis apoiadores no ecossistema. Mas quais fatores poderiam estar associados a este aumento constante de projetos (ao menos lançados), que mostra o interesse de artistas independentes em apostar no modelo? Dois argumentos são pertinentes.

O primeiro é de Luis Otávio Ribeiro (citação verbal)<sup>8</sup>, co-fundador do Catarse:

Ficou claro que havia uma demanda reprimida por quadrinhos no Brasil. Existia muitos criadores, mas que não conseguiam dar vazão a isso, pois as editoras não apostavam. Então, quem conseguia fazer é porque tinha capital ou vivia dos editais. [...] Mas também acho que não dá para colocar uma relação de causa e efeito direta no Catarse, pois além do aumento da divulgação dos artistas pelas redes sociais, aconteceu toda uma valorização da cultura nerd, colocando tudo isso na mesma linha de crescimento. (RIBEIRO, 2020)

Aqui, a questão sobre a “valorização da cultura nerd” se faz interessante no momento, ao jogarmos luz sobre o mais reconhecido agente para o fenômeno: a Comic Con Experience ou CCXP (MARASCIULO, 2019). Criada em 2014 pela Omelete Company (originada do portal de notícias *geek Omelete*) e seguindo os moldes da popular San Diego Comic Com, que ocorre nos Estados Unidos há 50 anos, a CCXP tornou-se um fértil reduto para o público da cultura pop ao trazer

<sup>8</sup> Depoimento de Luis Otávio Ribeiro em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 11.09.2020.

anualmente para um centro de eventos na cidade de São Paulo, experiências ligadas ao cinema, à televisão, aos games, à música e aos quadrinhos. Lá, um espaço chamado até o ano passado de Artists's Alley (“Beco dos Artistas”, em tradução livre) torna-se palco do encontro de centenas de quadrinistas com os seus fãs, possibilitando que estes comprem quadrinhos, peguem autógrafos, tirem fotos, conversem e também garantam obras financiadas no Catarse. Um ambiente completamente promissor para todos os quadrinistas presentes no evento (NALIATO, 2019).

Para deixar essa tendência visível, a tabela abaixo apresenta a relação de quadrinistas que financiaram projetos no Catarse no mesmo ano em que participaram da CCXP (entre 2014 e 2019):

TABELA 2 – Número de artistas que participaram da CCXP e financiaram no Catarse no mesmo ano*						
Ano	2014	2015	2016	2017	2018	2019
<b>Presentes na CCXP</b>	210	265	462	489	540	501 (no mínimo)**
<b>Financiaram no Catarse</b>	12	18	40	51	77	83
<b>% em relação ao total</b>	5,70%	6,70%	8,60%	10,42%	14,20%	16,60% (no mínimo)

\*Apuração feita pelo autor através de dados públicos do Catarse (FIGURA 9) e da CCXP (2014-2019)

\*\* Oficialmente divulgado apenas como Artists' Alley com mais de 500 artistas.

Embora o número não seja muito expressivo em relação à totalidade de artistas participantes, a tabela acima mostra que, principalmente nos últimos anos, a CCXP tornou-se um evento importante no ecossistema do financiamento coletivo e do próprio Catarse, que enxerga na visibilidade e popularidade do evento, a chance de financiar mais obras (que costumam ser entregues aos apoiadores no festival) e apresentá-las a novos públicos a cada ano. Por isso também é comum observar um aumento expressivo de campanhas durante os meses que antecedem a CCXP (sempre realizada no início de dezembro) e outros grandes eventos do tipo (ASSIS, 2020).

E o destaque da CCXP exatamente sobre este tópico é proposital, pois a campanha de *Achados e Perdidos* tinha o mesmo objetivo quando foi lançada, mas para um evento diferente: o Festival Internacional de Quadrinhos (mais conhecido como FIQ), realizado em Belo Horizonte desde 1999 e palco da cena independente

de quadrinhos no Brasil (NOGUEIRA, 2019), visto o caráter mais *mainstream* da CCXP. Assim, Damasceno, Garrocho e Ito, mesmo sem saber, deram início a uma relação (que também ocorre com força no FIQ), entre o financiamento coletivo de histórias em quadrinhos e os grandes eventos nacionais ligados ao gênero para a popularização das HQs.

Já o segundo fator, agora expressado nas palavras de Damasceno (2020), caminha pela subjetividade, mas compartilha o tom sobre a maneira como muitos artistas independentes passaram a se relacionar com o financiamento coletivo a partir de suas campanhas: “[A campanha de *Achados e Perdidos*] mostrou que a gente era quadrinista. [...] Ver a coisa funcionando no Catarse, as pessoas empolgadas, que aquilo pareceria que ia acontecer mesmo, me colocou em um estado de espírito muito legal”. Uma relação de harmonia com a prática que poderá ser revista mais à frente no artigo, pelas vozes de outros participantes da cadeia.

No mais, vale o registro de que Bruno Ito, Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho não retornaram ao financiamento coletivo depois da campanha. Estes dois últimos pela falta de tempo após se deslocarem para trabalhos na indústria *mainstream*, com o sucesso de *Achados e Perdidos* (DAMASCENO, 2020). Mas a primeira campanha de financiamento coletivo de um quadrinho no Catarse – que nasceu ao acaso frente a um evento de quadrinhos em Minas Gerais, foi desenvolvida de forma bem-sucedida mesmo com as limitações da época e apoiada por mais de 500 pessoas – rendeu frutos. Não apenas a obra foi homenageada no 23º Troféu HQMix, um dos mais importantes do gênero (TAYRA, 2012), como chegou a ser destacada uma das dez HQs brasileiras que marcaram os anos 2010 (ASSIS, 2019).

Assim, o garoto com um buraco negro na barriga foi longe. A criatividade também. E é sobre ela, esse elemento tão necessário às histórias em quadrinhos, que será falado agora.

## **5. O poder criativo no cenário independente contra os maiores heróis da Terra**

Para introdução deste tópico, será usado como amostra o grupo de 83 realizadores do Catarse que financiaram uma obra em 2019 e participaram da CCXP no mesmo ano (*vide* TABELA 2). A partir da análise individual de cada obra

financiada pelos artistas no ano passado<sup>9</sup>, observa-se uma grande variabilidade temática entre os projetos, mesmo considerando escopos mais abrangentes de classificação (fantasia, terror e aventura, por exemplo). Já de início, o resultado (APÊNDICE A) apresenta o ponto mais latente do tópico: dentre todas as obras checadas, apenas uma aborda a temática clássica do super-herói: *Os Fabulosos* (FIGURA 10), do artista paulistano Roger Cruz, também conhecido por seus trabalhos na editora Marvel (MARVEL, 2020). E até mesmo este projeto financiado é uma paródia da clássica equipe X-Men, com a qual o artista já trabalhou no passado (FIGURA 11). Isso é importante observar porque em grande parte de sua história o mercado brasileiro de quadrinhos teve na temática do super-herói o seu carro-chefe, com dezenas de revistas publicadas mensalmente e grande parte distribuída hoje pela editora Panini, dona dos direitos de publicação de obras das editoras Marvel e DC no Brasil. (ROSA, 2020).

Isso significa que os quadrinhos nacionais independentes produzidos via financiamento coletivo, em teoria mais diversificados, têm neste perfil uma resposta para sua possível popularização? Sem uma pesquisa criteriosa junto aos apoiadores do Catarse, que levante as motivações de cada apoio realizado, isso não pode ser afirmado. Porém, a ideia ganha força quando se percebe que grande parte das editoras (pequenas, médias e grandes) do mercado de quadrinhos brasileiros, com a exceção da própria Panini, segue a mesma tendência. As editoras Todavia (NARANJO, 2017), Cia. Das Letras (SOBOTA, 2017), Comix Zone (NARANJO, 2019), Pipoca e Nanquim (LEE, 2020), Nemo (NALIATO, 2020) e Mino (VITRAL, 2020) são apenas alguns exemplos de publicadoras que fogem do saturado universo dos super-heróis – hoje ainda mais potencializado e confuso com as adaptações cinematográficas (SADOVSKI, 2020) –, principalmente com a publicação de materiais vindos do exterior.

Por outro lado, quando levantamos o catálogo atualizado das mesmas editoras em seus portais na internet (com exceção da Comix Zone, verificada através de sua página na Amazon), a participação de obras nacionais à venda ainda é muito pequena:

---

<sup>9</sup> Acessadas pelo autor através dos dados públicos das campanhas do Catarse no dia 13.09.2020 (FIGURA 7).

**TABELA 3 – Obras nacionais em relação ao catálogo completo das editoras\***

Editora	Total	Nacionais	%
Companhia das Letras	123	42	34%
Mino	63	34	54%
Nemo	141	34	24%
Pipoca e Nanquim	52	2	4%
Todavia	13	5	38%
Comix Zone	7	2	28%

\*Dados coletados pelo autor no dia 21.09.2020

Isso é importante observar, pois mostra que mesmo dentro de meios que valorizam os quadrinhos mais criativos ou “fora da caixa” – um dos fatores que podemos, ao menos, considerar quando enxergamos os temas das 83 obras listadas anteriormente (*vide* APÊNDICE A) –, o espaço para os quadrinhos nacionais ainda é muito pequeno. E até mesmo as histórias que conseguem acessar esse mercado mais “comercial” podem ser condicionadas pelos processos editoriais de terceiros – diferente do que normalmente ocorre com obras estrangeiras licenciadas, que costumam vir prontas, sem a necessidade de mudanças profundas em seu conteúdo, além da tradução, acabamento gráfico e extras adicionais (PIPOCA E NANQUIM, 2018).

Um cenário que ganha consistência junto à declaração da artista catarinense Manu Cunhas (citação verbal)<sup>10</sup>, autora de três obras financiadas no Catarse e produzidas de forma 100% independente (uma sobre o universo dos gatos, *Como Diria Meu Gato* [2015], e duas a respeito das relações das mulheres com seus corpos, *Outras Meninas* [2016] e *Ao Acaso: Mulheres Livres, Mamilos Polêmicos* [2018] (FIGURA 12):

*[O mercado independente de quadrinhos] foi criado com essa liberdade e a gente não sabe o que é outra realidade. Porque uma pessoa que está publicando há trinta anos tem que lidar com o mercado editorial, com um processo de publicação bastante tradicional. Então talvez um autor desse período tenha uma luta muito diferente. Para mim, que fui criada em condições em que eu posso sempre produzir do jeito que eu quiser, eu não sei dizer como é produzir de outra forma. (CUNHAS, 2020)*

<sup>10</sup> Depoimento de Manu Cunhas em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 14.09.2020.

Não sendo uma ciência exata, a influência da criatividade na produção independente e comercial dos quadrinhos nacionais apresenta aspectos complexos que se assimilam e se contrapõem a cada novo argumento. Não procurando determinar um catalisador definitivo que correlacione este aspecto à popularidade dos quadrinhos nacionais independentes via financiamento coletivo, este tópico foca em apresentar o cenário atual, para que este seja considerado junto ao todo durante o parecer do estudo.

## 6. Modelo de negócio X realidade nacional

Como visto anteriormente, 69% dos projetos de histórias em quadrinhos com campanhas encerradas até agosto de 2020 foram financiados. Uma porcentagem alta, que mostra o sucesso do gênero no modelo e a profissionalização dos artistas ao construírem campanhas atrativas, organizadas e sustentáveis. Mas será que isso também significa a recorrência de novos projetos por parte dos próprios autores? Infelizmente, a plataforma não possui um sistema de filtragem que apresente, de maneira automatizada e segmentada, quantos realizadores conseguiram financiar uma, duas, três ou mais campanhas, por exemplo. Contudo, aproveitando o mesmo grupo de 83 quadrinistas que estiveram na CCXP 2019 com campanhas financiadas naquele ano (*vide* TABELA 2), foi checado, a partir de uma busca manual no *síte* do Catarse, a quantidade de projetos que cada um já financiou ao longo de sua presença na plataforma:

TABELA 4 – Nº de campanhas já financiadas pelo grupo de 83 quadrinistas*						
Campanhas financiadas	1	2	3	4	5 ou +	10 ou +
Nº de quadrinistas	26	22	15	7	11	2

\*Apuração feita pelo autor através do histórico público dos realizadores do Catarse (FIGURA 9)

Como mostra a TABELA 4, 68% dos realizadores conseguiu financiar, ao menos, duas campanhas no Catarse. Já na contagem de projetos que não obtiveram êxito, a mesma apuração revelou que apenas 14 artistas deste grupo têm uma campanha mal sucedida no seu histórico. Um cenário promissor que, isolado, não é capaz de determinar a popularidade dos quadrinhos nacionais independentes

por parte do financiamento coletivo, mas que neste momento pode revelar a prática como um modelo de negócio aos artistas. E uma pessoa que ajuda a reforçar a posição é o quadrinista paulista Diego Sanches (citação verbal)<sup>11</sup>, realizador de seis campanhas bem-sucedidas no Catarse, entre 2013 e 2019 (*QUAD*, *QUAD 2*, *QUAD 3*, *QUAD – Svaldbard*, *QUAD 4*, *Anna Saito – Journalist Fighter*) (FIGURA 13):

Acho que existe um modelo de negócios dentro do financiamento coletivo e que existem alguns autores que conseguem fazer isso muito melhor do que eu. [...] é um modelo que funciona, mas que já não é mais o que era antes. Agora não basta apenas colocar [um projeto] no Catarse, pensando em alguém que só vai entrar na plataforma para ver o que está acontecendo e apoiar o que achar mais legal. Hoje em dia tem muitos projetos simultâneos, perdendo a vitrine que tinham antes. E as redes sociais deram uma caída na questão de alcance. A gente tentou pagar anúncio, testamos um monte de coisas, mas não atingimos mais público. (SANCHES, 2020)

Excetuando a questão das redes sociais, que serão analisadas mais à frente no artigo, a fala de Sanches abre caminho para algumas perspectivas que merecerem análise. Sim, pode-se também entender o financiamento coletivo como um modelo de negócio para muitos artistas independentes, que usam a prática para financiar não apenas um trabalho, mas uma sequência. Porém, a concorrência citada pelo artista também é um fato. Registrado no *site* do Catarse em 16.10.2020 (FIGURA 14), 56 projetos de quadrinhos seguiam no ar simultaneamente na data. O curioso é que, mesmo assim, não se pode desconsiderar a porcentagem global de campanhas bem-sucedidas que quase se encontra na casa dos 70% dentro do Catarse, com o ano de 2020 apresentando, até agosto, 83% de quadrinhos viabilizados. E esse é o ponto que talvez apresente a relação mais sensível de todo o estudo.

Sem maiores dados, poderíamos presumir que, mesmo frente às adversidades, como o enfraquecimento das redes sociais relatado e a grande concorrência de projetos, as campanhas conseguem ser bem-sucedidas, talvez pelo grande número de apoiadores. O que pode reforçar, como consequência, a hipótese da popularidade dos quadrinhos nacionais independentes através do financiamento coletivo. Porém, tudo muda de perspectiva quando analisamos o total de apoios<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Depoimento de Diego Sanches em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 9.9.2020.

<sup>12</sup> Número total de apoios, não apoiadores (que podem apoiar quantas vezes quiser).

para projetos de quadrinhos registrados na história do Catarse até agosto de 2020, divididos entre estados, Distrito Federal e exterior (APÊNDICE B).

Dos 213.827 apoios, os estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais (todos do sudeste e primeiros colocados no *ranking*) concentram 61% do total (131.282), enquanto os estados de Rondônia, Amapá, Tocantins, Roraima e Acre (todos do norte e os últimos posicionados) somam apenas 0,6% da relação (1.389) – valor que fica abaixo até mesmo dos apoios vindos do exterior (1.703). Assim, as perguntas que ficam são: se os quadrinhos nacionais independentes conseguem ser financiados cada vez mais pelo financiamento coletivo, através de modelos de negócio aperfeiçoados, eles são populares aonde e para quem? O que significa ser popular nesse caso? Os quadrinhos nacionais independentes vivem em uma bolha? Ou é o financiamento coletivo que se encontra nessa situação?

Para compor a análise, também é válido apresentar o total de projetos de histórias em quadrinhos encerrados no Catarse no mesmo período, divididos entre os estados, Distrito Federal e exterior (APÊNDICE C). Os três primeiros colocados, São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais, são a origem de 63% dos projetos bem-sucedidos (620), enquanto Maranhão, Sergipe, Tocantins, Roraima e Acre, os cinco últimos, nunca tiveram um único quadrinho viabilizado. Um dado que praticamente invalida o argumento da proporção populacional entre os estados (que até poderia ser levantado em relação ao número de apoios), a partir do momento em que cinco estados brasileiros, de dois estados diferentes, com a população total estimada em 12.549.319 pessoas (IBGE, 2020), não somem nenhum quadrinho financiado no Catarse em quase 10 anos de história da plataforma. Um problema que encontra voz na fala de Luis Otávio Ribeiro (2020), à procura de estratégias que tornem a plataforma uma ferramenta nacional de fato, e no depoimento de Raíssa Pena (citação verbal)<sup>13</sup>, Diretora de Publicações do Catarse:

É sempre bom a gente tentar ter a visão macro e entender que o Catarse não é o Kickstarter, que o mercado de *crowdfunding* do Brasil não é igual ao dos Estados Unidos. Tem semelhanças, óbvio, mas tem fatores sociais e econômicos que impactam completamente no comportamento da comunidade de *crowdfunding*. O fator econômico e o acesso à internet são um deles, por exemplo. Hoje o Catarse tem a maior comunidade de apoiadores, mas se você pensar na população do país, ainda é pequena. (PENA, 2020)

---

<sup>13</sup> Depoimento de Raíssa Pena em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 09.09.2020.

É importante destacar que esse cenário não diminui a importância do financiamento coletivo na cadeia (comprovadamente uma ferramenta essencial na produção dos mais diferentes quadrinhos nacionais independentes), mas traz uma perspectiva fundamental para entendermos o seu peso na popularização do gênero frente ao público e aos próprios quadrinistas. Sem falar que também revela mais um sintoma da desigualdade regional brasileira que sobrevive até hoje (MARTINS, 2017).

O curioso, porém, é que foi o Pará – origem de apenas quatro quadrinhos financiados pela plataforma –, o responsável por formar e inspirar um realizador do Catarse que, ao lançar a campanha e financiar uma obra, colocou o seu nome para sempre na história dos quadrinhos nacionais.

## 7. Prêmios, *likes* e o ser independente

Em 2017, o cenário dos quadrinhos nacionais como um todo foi celebrado a partir de uma importante conquista: pela primeira vez, depois de 58 edições, o Prêmio Jabuti, a principal premiação da literatura brasileira, incluía uma categoria própria às histórias em quadrinhos. Uma demanda há muito tempo reivindicada pela comunidade de artistas do mercado, tornando-se até mesmo uma espécie de tabu dentro do meio (PEREIRA, 2017). E para surpresa ainda maior, a obra sagrada vencedora não vinha de uma grande, média ou pequena editora, mas sim de um esforço coletivo, capitaneado por um autor nascido em Belo Horizonte (MG) e “criado artisticamente” em Belém (PA): *Castanha do Pará*, de Gidalti Moura Jr (FIGURA 15).

Financiado pelo Catarse no final de 2016, a obra arrecadou R\$ 31.112 com o apoio de 346 pessoas<sup>14</sup>, apresentando “uma comédia dramática em quadrinhos sobre a vida de um menino da periferia de Belém”, como destaca a introdução da campanha. Mas aqui, um parêntese se mostra importante, pois diferente do que o último parágrafo pode sugerir – e dados já compartilhados no estudo comprovam –, a campanha de *Castanha do Pará* não tem origem no estado nortista, mas sim, em São Paulo. Após anos vivendo no Pará e se moldando artisticamente sob a cultura regional, Gidalti se mudou para a capital paulista não procurando formas de se

---

<sup>14</sup> Dados públicos presentes na página da campanha, consultados pelo autor no dia 14.09.2020;

reinventar como artista, mas maneiras mais expressivas de divulgar a sua arte já enraizada pelo tempo (JÚNIOR, 2020)<sup>15</sup>. Este ponto é providencial, pois apresenta uma perspectiva diferente junto ao tema *Modelo de negócio x realidade nacional*, analisado no tópico anterior deste artigo, destacando as formas de divulgação como pontos sensíveis para o sucesso ou não de uma obra, independente de suas inspirações regionais. Feito o registro), agora a vitória de *Castanha do Pará* passa a abrir margem para um novo ponto.

Ter uma HQ considerada independente como vencedora do principal prêmio da literatura brasileira – inclusive, a única sem suporte de uma editora ou de um selo entre as nove obras indicadas à categoria naquele ano (G1, 2017) –, não apenas reconhece a qualidade de um segmento que não dispõe dos mesmos recursos financeiros e estruturais das grandes e médias editoras, como também evidencia a profissionalização e a qualidade de trabalhos do segmento. É importante frisar que a escolha do vencedor ao prêmio é decidida por uma comissão estritamente técnica, que observa os seguintes critérios: interação entre imagens e texto; originalidade, inventividade e perícia técnica; e edição e produção gráfica (CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, 2018). Assim, *Castanha do Pará* é um exemplo vivo e impresso que pode validar a relevância e a qualidade dos quadrinhos nacionais independentes junto aos meios mais formais – também reforçando, em consequência, a importância do próprio financiamento coletivo como parte desta equação.

Curiosamente, uma linha de pensamento que antagoniza em parte com a opinião do autor (citação verbal), a partir do momento em que ele próprio levanta dúvidas sobre a independência de seu trabalho a partir da “letra fria” do termo, como declara em entrevista:

Tecnicamente [*Castanha do Pará*] não é independente, pois tive apoio financeiro do Catarse, um editor, um revisor [...] Então não sei se sou tão independente assim... Não posso dizer que fiz sozinho. E tenho certo repúdio a esse pensamento do “fazer sozinho”. É suicídio, entende? (JÚNIOR, 2020)

A fala de Moura Jr. é interessante porque apresenta um ponto ainda indefinido pelo próprio meio: afinal, o que é ser independente aos olhos do público, do mercado ou das premiações? Sem a intenção de desenvolver uma narrativa mais

---

<sup>15</sup> Depoimento de Gidalti Moura Jr. em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 16.09.2020.

abrangente sobre o ponto (visto que o tema, por si só, dá margem para um trabalho de pesquisa exclusivo), mas prezando pela transparência dos critérios adotados a este estudo, foi considerado independente dentro do financiamento coletivo todo projeto capitaneado por uma pessoa, um selo, um coletivo ou uma pequena editora (esta última categoria reconhecida organicamente pelo próprio mercado). Em paralelo, esse padrão se reprisa em parte frente a um dos mais tradicionais prêmios dedicados aos quadrinhos nacionais – também já citado no estudo: o Troféu HQMix.

Criado em 1989 pelos artistas João Gualberto Costa (Gual) e José Alberto Lovetro (Jal), a premiação segue como uma das principais honorarias ao gênero no Brasil (TROFÉU HQMIX, 2020), dedicando categorias específicas para a produção independente, como “Publicação Independente de Autor”, “Publicação Independente de Grupo” e “Publicação Independente – Edição Única” (considerando as categorias presentes em 2020). Fato que dá sinal positivo à criação dentro do segmento, mas que não obriga uma individualidade dentro dos seus processos. Assim, ser independente dentro do mercado brasileiro pode dizer respeito mais a fugir dos padrões e estruturas tradicionais de produção e distribuição, do que o número de participantes envolvidos – o que faz toda a diferença para forma como se entende o ecossistema.

E falando sobre o Troféu HQMix, o Catarse também se mostra relevante aqui. Porque não apenas 15 prêmios foram distribuídos a projetos financiados na plataforma desde 2011 (APÊNDICE D) – com 34, ao menos, já indicados para a edição deste ano (GARÓFALO, 2020) –, como ela própria foi reconhecida pelo meio frente à vitória na categoria “Maior Contribuição ao Quadrinho Nacional”, ocorrida na 26ª edição do prêmio, em 2014 (CATARSE, 2014).

No mais, considerando a natural notoriedade conquistada por *Castanha do Pará* com o Jabuti e as obras agraciadas com o Troféu HQMix – que indicam a força do financiamento coletivo na popularidade dos quadrinhos nacionais independentes em outras esferas desse universo e atestam a qualidade dos projetos –, uma fala de Gidalti Moura Jr. é precisa aocitar uma constante já compartilhada por Eduardo Damasceno neste trabalho (*vide* tópico 4), sobre a real possibilidade de criação no meio independente (citação verbal):

Acho que [*a vitória no Prêmio Jabuti*] só confirma uma evidência de que os produtores de conteúdo estão descolados dos suportes

tradicionais. Posso publicar por uma editora, posso ter um programa na TV aberta, mas isso não é mais um pré-requisito. Foi a confirmação desse fato. (JÚNIOR, 2020)

Por outro lado, antes mesmo de qualquer projeto de financiamento coletivo ser exaltado por uma premiação, outra forma de reconhecimento se mostra ainda mais decisiva para a popularidade ou não de uma obra, principalmente para o sucesso dentro do modelo: o reconhecimento social nas redes. Afinal, como divulgar o trabalho sem estar conectado digitalmente? Como chegar aos apoiadores do Catarse, por exemplo, sem trabalhar o marketing dentro do meio em que eles estão majoritariamente inseridos? Uma tarefa hercúlea, para não dizer impossível.

Novamente tomando como recorte os 83 realizadores que financiaram quadrinhos no Catarse em 2019 e estavam presentes na CCXP do ano passado, filtrou-se quais ferramentas de comunicação e/ou redes sociais cada um deles compartilhou em suas campanhas, a partir de informações públicas presentes em cada uma das páginas de projeto (FIGURA 7). A relação é a seguinte:

**TABELA 5: ferramentas digitais usadas pelos realizadores em suas campanhas\***

Ferramenta	Facebook	Instagram	Twitter	YouTube	Site pessoal
<b>Realizadores</b>	67 (80%)	53 (63%)	53 (63%)	3 (4%)	48 (57%)

\*Informações coletadas pelo autor em 13.09.2020

Já de início é possível observar que as três principais redes sociais da internet se apresentaram em mais de 50% do total de campanhas, não apenas mostrando a importância delas para a dinâmica dos projetos de financiamento coletivo, como também evidenciando a clara necessidade dos próprios realizadores em adaptar os seus processos de comunicação dentro desse ecossistema altamente mutável, complexo e, por vezes, instável. E isso se mostra ainda mais claro quando apenas um projeto, dentre os 83 verificados, não compartilhou nenhum canal digital dentro de sua campanha: *Hologramas*, de Eliane Bonadio. Um projeto Flex que arrecadou 59% da meta original (R\$ 2.361 de R\$ 4.000)<sup>16</sup>, mas que não pode ter este fato associado diretamente à falta de redes sociais em sua página, visto que não é incomum projetos do Catarse, ativos em todos os meios possíveis, não alcançarem a meta inicial almejada. O que vale deste recorte é evidenciar o papel

<sup>16</sup> Dados públicos presentes na página da campanha, consultados pelo autor no dia 13.09.2020;

fundamental dessas ferramentas digitais frente ao financiamento coletivo. Uma construção que não começa nativamente para a campanha (salvo casos raros), mas que se apropria de um status já conquistado pelos próprios artistas e que ganha ainda mais força frente ao caráter coletivo do próprio financiamento.

Um exemplo dessa relação é a campanha da obra *Dora e a Gata*, da artista paulistana Helô D'Angelo (FIGURA 16), que ocorreu em 2019 e conseguiu arrecadar R\$ 54.995 (196% da meta original) com o apoio de 1096 pessoas.<sup>17</sup> Jornalista de formação e nome de destaque na nova geração de quadrinistas brasileiros, D'Angelo ficou conhecida por seu trabalho na internet, principalmente no Instagram, a partir das *web comics* ligadas a pautas do cotidiano, feminismo e direitos humanos. Hoje, o seu perfil profissional na rede de fotos conta com mais de 1060 postagens e 147 mil seguidores<sup>18</sup>, número que supera o apresentado pelo perfil do próprio Catarse (27,3 mil)<sup>19</sup> em mais de cinco vezes. Mesmo assim, recorreu ao financiamento coletivo após encontrar resistência no meio tradicional para a publicação de sua primeira obra impressa (D'Angelo, 2020).<sup>20</sup> E como ela própria analisa, o resultado de sua campanha poderia ter tido outro final, caso não tivesse tido uma trajetória consistente nas redes sociais (citação verbal):

Nossa, seria muito diferente. Primeiro em alcance, porque percebi que cheguei em pessoas que não costumavam consumir quadrinhos e me falavam: “é a primeira vez que estou lendo uma história em quadrinhos e estou achando muito legal”. Segundo, alcancei pessoas de outros estados e de fora do Brasil. Uma coisa que não seria possível ou quase inviável se eu não tivesse redes sociais. E não é só isso, mas divulgação também, porque é muito mais fácil você fazer um post do que imprimir um flyer, por exemplo. E eu não pagava nada por postagem, apenas minha internet. (D'ANGELO, 2020)

Uma dinâmica que reflete a fala da quadrinista é a forma como ela própria usou o seu universo de personagens criados no Instagram para a divulgação da campanha (FIGURAS 17), não construindo propagandas meramente “comerciais” de apoio ao projeto, mas contextualizando essa mensagem a partir do caráter lúdico e empático produzido por suas criações. Isso é importante notar, pois, ao menos sugere, que a presença das redes sociais dentro do ecossistema do financiamento

---

<sup>17</sup> Dados públicos presentes na página da campanha, consultados pelo autor no dia 08.09.2020.

<sup>18</sup> Dados atualizados pela última vez em 03.11.2020;

<sup>19</sup> Dado atualizado pela última vez em 03.11.2020;

<sup>20</sup> A partir de depoimento de Helô D'Angelo em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 09.09.2020;

coletivo de quadrinhos nacionais independentes apresenta um caráter genuinamente criativo, fugindo de processos mais convencionais na maioria das vezes. E isso até mesmo para quem não desponta nas redes como D'Angelo, mas que sabe usar o seu talento para atrair apoiadores, como no caso do ilustrador paulista Davi Calil que, para divulgar a campanha de *Quaisqualigundum* (FIGURA 18), uma HQ que adapta para o desenho canções do músico Adoniran Barbosa, compartilhou em seu perfil do Instagram (hoje com 18,7 mil seguidores)<sup>21</sup> processos de criação de algumas páginas do trabalho (FIGURA 18). O resultado foi a arrecadação de R\$ 24.940 (166% da meta original), com o apoio de 301 pessoas.<sup>22</sup>

Dessa forma, a relação das redes sociais ao ecossistema do financiamento coletivo pode ser vista aqui como uma constante simbiose, no qual cada ferramenta se beneficia das possibilidades da outra em uma troca constante de novos caminhos. E caso possa se identificar a popularização dos quadrinhos nacionais independentes por parte do financiamento coletivo, é vital destacar o papel fundamental das redes sociais neste processo. Uma dinâmica que se mostra em contínua transformação pela fluidez dos dois meios e abre margem para diferentes formas de divulgação, interação e criação. Como Helô D'Angelo destaca:

Acho que são pontes que vão sendo construídas, mudanças de paradigmas que chegam a ser muito revolucionárias. Porque há menos de 10 anos, existia um monopólio das editoras e até dos jornais [na publicação dos quadrinhos] e isso não ocorre mais. (D'ANGELO, 2020)

## 8. Conclusão

Em um trecho da obra *Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil*, já mencionada no início deste trabalho, o professor e pesquisador Waldomiro Vergueiro faz a seguinte análise:

De certa maneira, a história dos quadrinhos no Brasil – e talvez isso ocorra também com muitos outros países – representa uma permanente tensão entre a necessidade dos artistas de se expressarem na linguagem dos quadrinhos e as imposições da

<sup>21</sup> Dado atualizado pela última vez em 03.11.2020;

<sup>22</sup> Dados públicos presentes na página da campanha, consultados pelo autor no dia 04.10.2020.

moderna indústria de entretenimento cujo principal objetivo é o retorno imediato do capital investido. (VERGUEIRO, 2017, pág. 18)

A análise do professor Vergueiro não poderia ser mais precisa, principalmente ao considerar, por exemplo, que a maior arrecadação da história do cinema venha de um filme baseado em histórias em quadrinhos que quase nada se conecta hoje com esta própria mídia, quase renegada (*Vingadores: Ultimato*, com US\$ 2,7 bilhão). Ou que o mercado brasileiro de quadrinhos *mainstream* seja praticamente dominado por um gênero (super-heróis) que muito se ampara em clássicos estrangeiros do passado e pouco se renova em criatividade. Apenas por isso, a produção nacional de quadrinhos independentes já deve ser exaltada e incentivada, ao ser caminho para que novas e originais narrativas sejam produzidas. Não pelo retorno financeiro em primeiro plano, mas pela vontade de criar novas histórias e querer compartilhá-las com antigos e novos leitores.

Com essa ideia destacada e a partir do que foi discutido ao longo do artigo (tomando como objeto de estudo a plataforma Catarse), seria impossível não reconhecer a importância do financiamento coletivo na produção nacional de quadrinhos independentes, validando a hipótese proposta no início do estudo. Seja frente à profissionalização dos artistas do meio, os fortes laços construídos entre criadores e leitores nas redes, a relação simbiótica do modelo com outros movimentos culturais (*vide* CCXP e FIQ) e o espaço fértil criado para a chegada de mais autores e fãs ao formato. Uma dinâmica cujo principal objetivo é o retorno imediato do lápis ao papel.

Porém, também é preciso reconhecer a grande dificuldade do financiamento coletivo em chegar a novos veios regionais no Brasil, distantes do eixo sul-sudeste. Um problema latente que atinge apoiadores e realizadores quase no mesmo nível, na busca por mais diversidade ao modelo. Os desafios que este objetivo demanda também fazem parte de um problema histórico nacional, que não será solucionado de forma isolada, mas que deve ser visto dentro do mesmo contexto. Fato que não desmerece em nada o que foi conquistado até agora pelo modelo, mas que deve ser tratado com grande atenção o quanto antes.

No mais, como toda nova tecnologia, o financiamento coletivo continua se desenvolvendo ao mesmo tempo em que aprende com os seus erros e acertos. Contudo, mais do que isso, ele se renova a partir da evolução de sua própria

comunidade. No lugar dos algoritmos, posicionam-se pensamentos férteis em apoiar ou criar um projeto. Sinapses transformadas em ideias. Ideias transpostas aos códigos da rede. Códigos transformados em histórias sobre o papel. E assim de novo, de novo e de novo...

Por fim, como conclusão do estudo, fica registrado a fala do escritor Fernando Barone (citação verbal),<sup>23</sup> ex-editor do mercado *mainstream* de quadrinhos, realizador do Catarse e apoiador assíduo da produção nacional independente do gênero. Uma fala que resume os caminhos encontrados pelo trabalho e que define de forma simples o status do financiamento coletivo nessa história – que ainda tem muitos capítulos para serem contados:

Indispensável. Sem essas plataformas de viabilização e divulgação, não existe mercado hoje em dia. Porque mesmo que você faça aquele primeiro passo do independente, indo a uma editora pequena, não conseguirá se for desconhecido em absoluto. Você não consegue nem ter material para subir um pequeno degrau. Sem Catarse, sem evento, sem redes, sem a galera buscando esse material, não tem cenário nenhum. (BARONE, 2020)

---

<sup>23</sup>Depoimento de Fernando Barone em entrevista ao autor, por chamada de vídeo, no dia 10.09.2020.

## REFERÊNCIAS

### LIVROS

CASTELLS, Manuel. **Outra Economia Possível: Cultura e Economia em Tempos de Crise**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2019. p.10.

HOWE, Jeff. **O Poder das Multidões: Por que a Força da Coletividade Está Remodelando o Futuro dos Negócios**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. 284p.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p.44.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva**. 10. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015. p.29; 30; 183.

RAMONE, Marcus. **Baú dos Gibis: Memórias dos Quadrinhos no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Editora Noir, 2017. 284p.

RAMOS, Paulo. **Revolução do Gibi: A Nova Cara dos Quadrinhos no Brasil**. 1.ed. São Paulo: Devir, 2012. 522p.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro (org). **A Linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2015. p. 24; 34-35.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. 1. Ed. São Paulo: Editora Petrópolis, 2017. p.15; 18.

### GUIAS IMPRESSOS

COMIC COM EXPERIENCE. **Guia Oficial 2014**. São Paulo: Metro Jornal, 2014. p. 12-13.

COMIC COM EXPERIENCE. **Guia Oficial 2015**. São Paulo: Metro Jornal, 2014. p. 14-15.

### ARTIGOS ON-LINE

PALOMINO, Paula Toledo. A Cultura Participativa e o Crowdfunding: um estudo sobre a influência dos fãs no financiamento de projetos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37., 2014, Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos...** Foz do Iguaçu: salute, 2014. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0516-1.pdf>. Acesso em: 21.08.2020.

### DISSERTAÇÕES ON-LINE

AGUIAR, Carlos Eduardo Magalhães Vieira. **Crowdfunding no Brasil: um estudo sobre a plataforma Catarse**. 2016. 182f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2016.

## REGULAMENTOS ON-LINE

CAMÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. Regulamento – Prêmio Jabuti 2019. **Câmara Brasileira do Livro**. Disponível em: [https://www.premiojabuti.com.br/passos-a-passos/regulamento-jabuti-2019\\_final.pdf](https://www.premiojabuti.com.br/passos-a-passos/regulamento-jabuti-2019_final.pdf). Acesso em: 03.10.2020

## MATÉRIAS ON-LINE

A brief history of crowdfunding. **Startups.com**, 2018. Disponível em: <https://www.startups.com/library/expert-advice/history-of-crowdfunding>. Acesso em: 23.08.2020.

ASSIS, Érico. 10 HQs brasileiras que marcaram a década. **Omelete**, 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/melhores-quadrinhos-livros/10-hqs-brasileiras-marcaram-decada-2010>. Acesso em: 1.08.2020.

CONHEÇA a origem do sistema do sistema de financiamento coletivo no mundo. **Globo Ação**, 2012. Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/acao/noticia/2012/07/conheca-origem-do-sistema-de-financiamento-coletivo-no-mundo.html>. Acesso em: 23.08.2020.

DESIDÉRIO, Mariana. 8 sites de crowdfunding para você tirar sua ideia do papel. **Exame**, 2016. Disponível em: <https://exame.com/pme/8-sites-de-crowdfunding-para-voce-tirar-sua-ideia-do-papel>. Acesso em: 23.08.2020.

GARÓFALO, Nicolaos. Troféu HQMix, prêmio dedicado a quadrinhos nacionais, revela indicados de 2020. **Omelete**, 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/trofeu-hqmix-2020-indicados#categoria-16>. Acesso em: 04.10.2020

LEBEAU, Renato. Nemo lança a mais ousada HQ de Moebius e Jodorowsky. **Impulso HQ**, 2014. Disponível em: [impulsohq.com/quadrinhos/nemo-lanca-a-mais-ousada-hq-de-moebius-e-jodorowsky/](http://impulsohq.com/quadrinhos/nemo-lanca-a-mais-ousada-hq-de-moebius-e-jodorowsky/). Acesso em: 29.08.2020.

LEE, Ing. Grama e mais quadrinhos leste-asiáticos contemporâneos: indicações de Ing Lee. **O Quadro e o Risco**, 2020. Disponível em: <https://oquadroeorisco.com.br/2020/07/29/grama-quadrinhos-leste-asiaticos-ing-lee/>. Acesso em: 29.08.2020.

MARASCIULO, Marília. Como a Comic Con de São Paulo se tornou a maior do mundo. **Galileu**, 2019. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/12/como-comic-con-de-sao-paulo-se-tornou-maior-do-mundo.html>. Acesso em: 26.08.2020.

MARTINS, Leandra Rajczuk. Desigualdade Regional Brasileira pouco mudou na primeira década do século 21. **Agência Universitária de Notícias (USP)**. Disponível: <https://paineira.usp.br/aun/index.php/2017/05/04/desigualdade-regional-brasileira-pouco-mudou-na-primeira-decada-do-seculo-21/>. Acesso em: 19.09.2020.

NALIATO, Samir. Artists' Alley da CCXP 2019 terá mais de 500 artistas. **Universo HQ**, 2019. Disponível em: <http://universohq.com/noticias/artists-alley-da-ccxp-2019-tera-mais-de-500-artistas/>, Acesso em: 26.08.2020.

NARANJO, Marcelo. Editora Todavia estreia nos quadrinhos com o *Boulevard dos Sonhos Partidos*. **Universo HQ**, 2017. Disponível em: <http://universohq.com/noticias/editora-todavia-lanca-o-bulevar-dos-sonhos-partidos-de-kim-deitch/>. Acesso em: 29.08.2020.

\_\_\_\_\_. Comix Zone lança O Eternauta 1969, de Oesterheld e Alberto Breccia. **Universo HQ**, 2019. Disponível em: <http://universohq.com/noticias/comix-zone-lanca-o-eternauta-1969-de-oesterheld-e-alberto-breccia/>. Acesso em: 29.08.2020.

NOGUEIRA, Gustavo. FIQ 2018 apresenta uma cara nova e jovem do quadrinho nacional. **Universo HQ**, 2018. Disponível em: <http://universohq.com/materias/fiq-2018-apresenta-uma-cara-nova-e-jovem-do-quadrinho-nacional/>. Acesso em: 26.08.2020.

PEREIRA, Thiago. Os quadrinhos também merecem o tapete vermelho. **O Tempo**, 2017. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/diversao/magazine/os-quadrinhos-tambem-merecem-o-tapete-vermelho-1.1425971>. Acesso em 03.10.2020

PRÊMIO Jabuti 2017 anuncia os vencedores. G1, 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/premio-jabuti-2017-anuncia-os-finalistas.ghtml>. Acesso em: 03.10.2020.

ROSA, João Luiz. Panini disputa o mercado de licenciamento. **Exame**, 2020. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/08/06/panini-disputa-o-mercado-de-licenciamento.ghtml>. Acesso em: 29.08.2020

SADOVSKY, Roberto. Por que Marvel e DC deviam parar de publicar HQs de super-heróis. **UOL**, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/colunas/roberto-sadovski/2020/08/17/por-que-marvel-e-dc-deviam-parar-de-publicar-hqs-de-super-herois.htm>. Acesso em: 29.08.2020.

SOBOTA, Guilherme. *Aqui*, graphic novel de Richard McGuire, sai no Brasil com status de obra prima. **O Estado de S.Paulo**, 2017. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/literatura,aqui-graphic-novel-de-richard-mcguire-sai-no-brasil-com-status-de-obra-prima,70001978459>. Acesso em: 29.08.2020.

TAYRA, Ricardo. Premiados HQ Mix 2012. **Sapos Voadores Quadrinhos**, 2012. Disponível em: <http://www.saposvoadores.com.br/2012/06/premiados-hq-mix-2012.html>. Acesso em 27.08.2020.

VITRAL, Ramon. HQ documental narra a invenção do game “Tetris” e os desdobramentos políticos de seu sucesso. **Itaú Cultural**, 2020. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/hq-documental-narra-a-criacao-do-game-tetris-e-os-desdobramentos-politicos-de-seu-sucesso>. Acesso em: 29.08.2020.

## VÍDEOS

NANQUIM, Pipoca &. **Como funciona uma editora de quadrinhos passo a passo**. YouTube. Disponível em: [https://www.amazon.com.br/s?k=comix+zone&mk\\_pt\\_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb\\_sb\\_noss](https://www.amazon.com.br/s?k=comix+zone&mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb_sb_noss). Acesso em: 20.09.2020.

## HOME PAGES

CATARSE. Disponível em: <https://www.catarse.me/>. Acesso em: 25.09.2020.

CATARSE – PERFIL DIEGO SANCHES. Disponível em:  
<https://www.catarse.me/users/166605-diego-sanches>. Acesso em: 05.09.2020.

CATARSE – PERFIL MANU CUNHAS. Disponível em: <https://www.catarse.me/users/80462-manu-cunhas>. Acesso em: 31.08.2020.

CATARSE – PROJETO “ACHADOS E PERDIDOS”. Disponível em:  
<https://www.catarse.me/238-achados-e-perdidos>. Acesso em: 06.08.2020.

CATARSE – PROJETO “CASTANHA DO PARÁ”. Disponível em:  
<https://www.catarse.me/castanha>. Disponível em: 30.08.2020.

CATARSE – PROJETO “DORA E A GATA”. Disponível em:  
<https://www.catarse.me/doraegata>. Acesso em: 31.08.2020

CATARSE – PROJETO “OS FABULOSOS”. Disponível em:  
<https://www.catarse.me/osfabulosos>. Acesso em: 31.08.2020.

CATARSE – PROJETO “QUAISQUALIGUNDUM”. Disponível em:  
[https://www.catarse.me/quaisqualigundum\\_4f07](https://www.catarse.me/quaisqualigundum_4f07). Acesso em: 31.08.2020.

CATÁLOGO – CIA. DAS LETRAS. Disponível em:  
<https://www.companhiadasletras.com.br/titulos.php?selo=Quadrinhos%20na%20Cia>. Acesso em: 21.09.2020.

CATÁLOGO – COMIX ZONE (AMAZON). Disponível:  
[https://www.amazon.com.br/s?k=comix+zone&\\_mk\\_pt\\_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb\\_sb\\_noss](https://www.amazon.com.br/s?k=comix+zone&_mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&ref=nb_sb_noss). Acesso em: 21.09.2020

CATÁLOGO – MINO. Disponível em: <https://editoramino.com/loja/>. Acesso em: 21.09.2020.

CATÁLOGO – NEMO. Disponível em: <https://grupoautentica.com.br/nemo/quadrinhos>. Acesso em: 21.09.2020.

CATÁLOGO – PIPOCA E NANQUIM. Disponível em:  
<https://pipocaenanquim.com.br/produtos/>. Acesso em 21.09.2020.

CATÁLOGO – TODAVIA. Disponível em: <https://todavialivros.com.br/livros?categoria=3>. Acesso em: 21.09.2020.

GANHADORES TROFEU HQMIX. Disponível em:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista\\_de\\_ganhadores\\_do\\_Trof%C3%A9u\\_HQ\\_Mix](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_ganhadores_do_Trof%C3%A9u_HQ_Mix). Acesso em 04.10.2020.

IBGE: Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>. Acesso em: 22.09.2020.

MARVEL COMICS – ROGER CRUZ. Disponível em:  
[https://www.marvel.com/comics/creators/356/roger\\_cruz](https://www.marvel.com/comics/creators/356/roger_cruz). Acesso em: 29.08.2020.

TROFÉU HQMIX – HISTÓRIA DO HQMIX. Disponível em: <https://hqmix.com.br/sobre>. Acesso em: 04.10.2020.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A

Temas/assuntos das 83 obras financiadas pelos realizadores presentes na CCXP19*			
fantasia medieval	Cyberpunk	mitologia africana	terror (vampiro)
cotidiano	Arquitetura	fantasia medieval	cotidiano
sobre HQs	fantasia urbana	vícios	auto aceitação
música	terror (zumbi)	Japão feudal	fantasia psicodélica
paródia steampunk	fantasia psicodélica	pintura	fantasia medieval
feminismo	ficção científica	amor	ficção científica
desenho	Infância	aventura	fábula
terror (vampiro)	humor escatológico	ficção-científica	western/feminismo
infância	Feminismo	fantasia medieval	mitologia africana
ficção-científica	Aventura	noir	amor
variedade	fantasia oriental	aventura psicodélica	cultura pop oriental
LGBTQIA+	Desenho	variedade	distopia
humanos e gatos	Tarot	filosofia/humor	fábula
sonhos	crônicas de bar	fantasia medieval	cultura pop oriental
racismo	super-heróis	aventura steampunk	artes marciais
fantasia medieval	fantasia urbana	aventura urbana	terror clássico
amor/humor	filosofia/humor	viagem no tempo	cotidiano
LGBTQIA+	Erotismo	fábula	fantasia medieval
distopia pós apoc.	humor/filosofia	LGBTQIA+	literatura
distopia/feminismo	fantasia medieval	fantasia oriental	aventura urbana
terror cômico	folclore nacional	amizade	

\*Informações acessadas a partir dos dados públicos das campanhas no dia 13.09.2020 (FIGURA 2)

## APÊNDICE B

Origem dos apoios dividida por estados, Distrito Federal e exterior*	
Estado	Apoios
São Paulo (sudeste)	88319
Rio de Janeiro	24496
Minas Gerais	18467
Rio Grande do Sul (sul)	13559
Paraná	12350
Dist. Federal (centro-oeste)	8916
Santa Catarina	7113
Pernambuco (nordeste)	6436
Ceará	4620
Bahia	4482
Paraíba	2970
Rio Grande do Norte	2875
Goiás	2819
Espirito Santo	2550
Pará (norte)	2090
Internacional	1703
Piauí	1676
Mato Grosso do Sul	1544
Alagoas	1492
Amazonas	1403
Mato Grosso	980
Maranhão	782
Sergipe	743
Rondônia	438
Amapá	271
Tocantins	256
Roraima	223
Acre	201

\*Dados fornecidos pelo Catarse considerando até ago./2020

## APÊNDICE C

Origem dos projetos dividida por estados, Distrito Federal e exterior*	
Estado	Apoios
São Paulo (sudeste)	451
Rio de Janeiro	92
Minas Gerais	77
Rio Grande do Sul (sul)	77
Paraná	47
Santa Catarina	44
Pernambuco (nordeste)	37
Distrito Federal (centro-oeste)	27
Ceará	23
Paraíba	17
Bahia	12
Piauí	12
Rio Grande do Norte	11
Goiás	7
Amazonas (norte)	5
Espirito Santo	5
Pará	4
Internacional	3
Amapá	3
Mato Grosso do Sul	3
Alagoas	3
Rondônia	3
Mato Grosso	2
Maranhão	0
Sergipe	0
Tocantins	0
Roraima	0
Acre	0

\*Dados fornecidos pelo Catarse em considerando até ago./2020

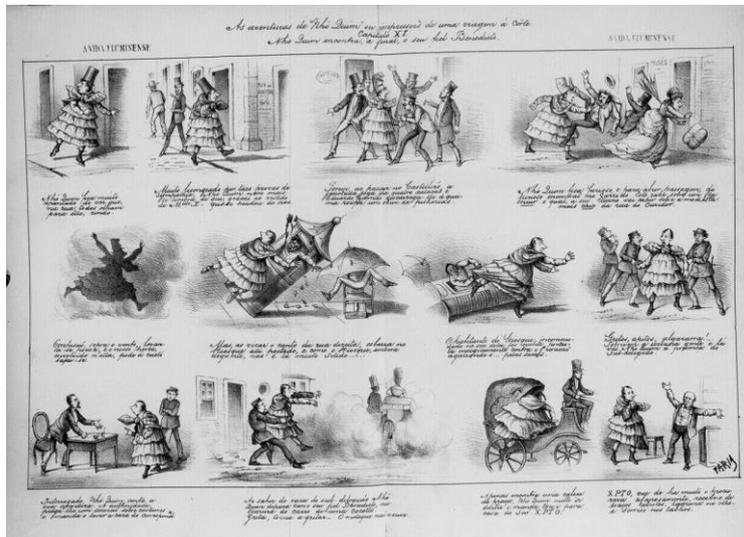
## APÊNDICE D

Projetos financiados no Catarse e premiados com o Troféu HQMix*		
Projeto	Prêmio ou destaque	Categoria e ano
<i>Achados e Perdidos</i>	HQMIX 23 (2011)	Homenagem Especial
<i>O Monstro</i>	HQMIX 26 (2014)	Publicação Independente - Edição única
<i>Quad 2</i>	HQMIX 27 (2015)	Publicação Independente de Grupo
<i>Will Tirando</i>	HQMIX 28 (2016)	Publicação de Tiras
<i>A Última Bailarina Contra-Ataca</i>	HQMIX 28 (2016)	Publicação de Humor
<i>São Paulo dos Mortos Vol. 3</i>	HQMIX 29 (2017)	Publicação Independente de Grupo
<i>The Hype</i>	HQMIX 29 (2017)	Publicação Independente - Edição única
<i>Marcatti 40</i>	HQMIX 30 (2018)	Publicação de Humor
<i>Marcatti 40</i>	HQMIX 30 (2018)	Publicação Mix
<i>Alho-poró</i>	HQMIX 30 (2018)	Publicação Independente de Autor
<i>Mort Cinder</i>	HQMIX 31 (2019)	Edição Especial Estrangeira
<i>Will Tirando nº2</i>	HQMIX 31 (2019)	Publicação de Tiras
<i>Histórias Tristes e Piadas Ruins</i>	HQMIX 31 (2019)	Publicação Independente de Autor
<i>Orixás - Renascimento</i>	HQMIX 31 (2019)	Publicação Independente de Grupo
<i>Os Últimos Dias de Xerife</i>	HQMIX 31 (2019)	Publicação Independente - Edição única

\*Informações filtradas a partir da relação de vencedores do Troféu HQMix presente na Wikipedia

## ANEXOS

**Figura 1** – Série *As Aventuras de Nhô Quim*, de Angelo Agostini, publicada na revista *A Vida Fluminense* a partir de 1869



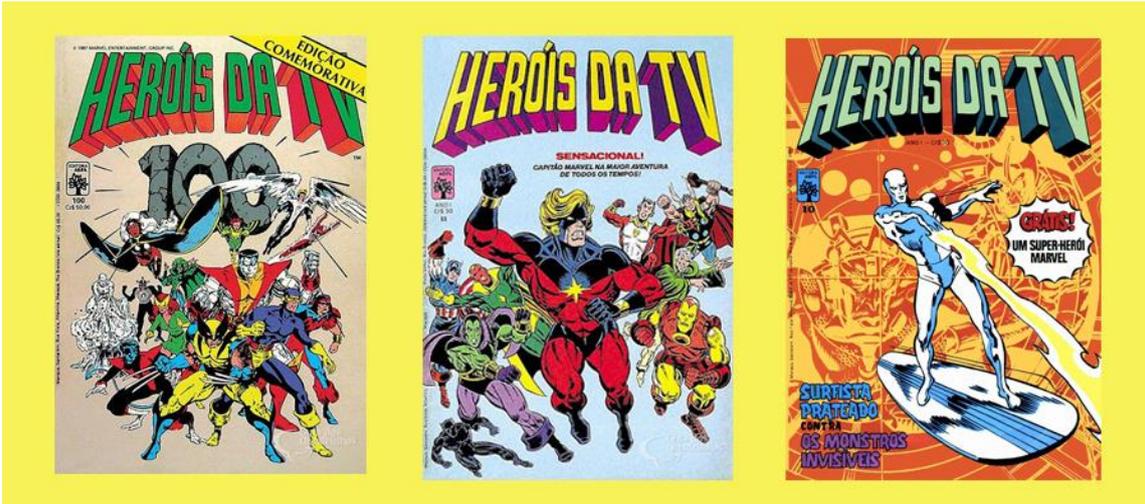
Fonte: Site Judão (2018)

**Figura 2** – Menino Maluquinho e Mônica, criações principais de Ziraldo e Mauricio de Sousa, respectivamente



Fonte: Site Hoje em Dia

**Figura 3** – Publicada pela editora Abril entre 1979 e 1988, a *Heróis na TV* (Série Marvel) representou uma das fases de ouro dos quadrinhos do gênero no Brasil



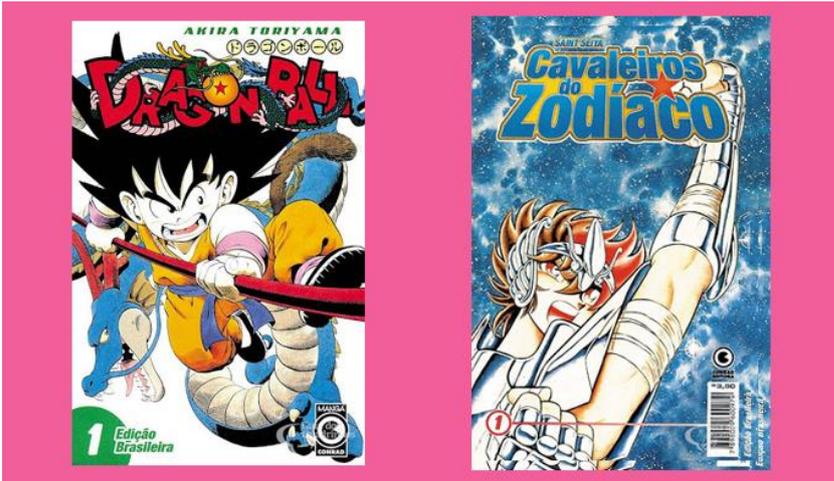
Fonte: Guia dos Quadrinhos (2020)

**Figura 4** – *Los Três Amigos* foi um trio formado por personagens de Angeli, Glauco e Laerte, três dos principais nomes dos quadrinhos *underground* brasileiro



Fonte: Pinterest (2020)

**Figura 5** – Publicado originalmente no Brasil pela editora Conrad no início dos anos 2000, os mangás *Dragon Ball* e *Cavaleiro dos Zodíaco* foram um dos precursores da febre do formato no país



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2020)

**Figura 6** – Total de projetos financiados (todos os tipos) e valor arrecadado até 03.11.2020



Fonte: Catarse (2020)

**Figura 7** – Página de projeto de quadrinhos no Catarse com informações para consulta pública

catarse Comece seu projeto Explore Busque projetos Login

### Corenstein - Volume 2

por Cora Ottoni

Corenstein Volume 02 no Catarse!

R\$ 18.315  
apoiados por 307 pessoas

130%

Meta R\$ 14.000  
Campanha Tudo-ou-nada

Este projeto foi bem-sucedido e foi financiado em 11/10/2019

Rio de Janeiro, RJ Quadrinhos Projeto que Amamos

Segunda coletânea de tirinhas autobiográficas onde conto meus podres e as vergonhas que eu passo!

Compartilhar: Facebook Messenger Mals

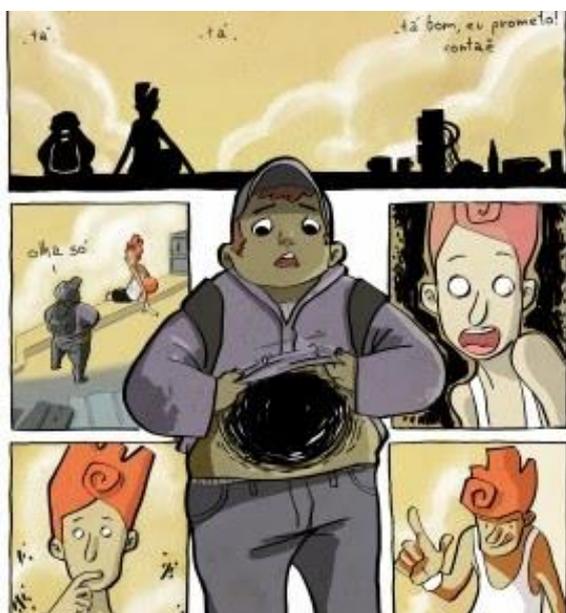
Cora Ottoni  
2 criados | 39 apoiados

Perfil no Facebook  
Perfil no Twitter  
instagram.com  
coraotoni.tumblr.com

Ajuda

Fonte: Catarse (2019)

**Figura 8** – Reprodução da HQ *Achados e Perdidos*, de Eduardo Damasceno e Luís Felipe e Garrocho



Fonte: *Achados e Perdidos* (2011)

**Figura 9** – Exemplo de histórico público de quadrinista no Catarse (com informações como nome do autor, quantidade de campanhas realizadas e status dos projetos)

3 projetos encontrados

		
<p>Projeto que amamos</p> <p><b>Grakorius - Um conto sobre Orcs!</b> por Adler Daré</p> <p>Orcs, sangue e muita curtição!</p>	<p>Projeto que amamos</p> <p><b>Grakorius - Entre Dois Mundos</b> por Adler Daré</p> <p>Uma aventura medieval no mundo dos Orcs! Onde eles são tanto os heróis quanto os vilões da história!</p>	<p>Projeto que amamos</p> <p><b>Grakorius - Os Três Segredos</b> por Adler Daré</p> <p>Embarque em uma aventura medieval no Mundo dos Orcs e descubra seus mistérios!</p>
<p><b>Financiado</b></p> <p>113%    R\$ 9.880    Encerrado Levantados    23/04/2016</p>	<p><b>Financiado</b></p> <p>159%    R\$ 3.515    Encerrado Levantados    10/09/2019</p>	<p><b>Não-financiado</b></p> <p>47%    R\$ 1.235    Encerrado Levantados    03/02/2020</p>
<p>📍 São Paulo, SP 👤 Quadrinhos</p>	<p>📍 São Caetano do Sul, SP 👤 Quadrinhos</p>	<p>📍 São Caetano do Sul, SP 👤 Quadrinhos</p>

[Ajuda](#)

Fonte: Catarse (2020)

**Figura 10** – Arte de Os Fabulosos para campanha de Roger Cruz no Catarse



Fonte: Catarse (2019)

**Figura 11** – Capa da série X-Men desenhada por Roger Cruz



Fonte: Blog Roger Cruz BR

**Figura 12** – Capa das obras *Outras Meninas* e *Ao Acaso: Mulheres Livre, Mamilos Polêmicos*, de Manu Cunhas



Fonte: Amazon (2020)

**Figura 13** – Capa dos quatro volumes principais de *Quad*, será capitaneada no Catarse pelo quadrinista Diego Sanches



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2020)

**Figura 14** – Registro de campanhas de quadrinhos simultaneamente no ar em 16.10.2020

Projetos

Busque por projeto, permalink, email, nome do realizador...

Buscar

Filtros avançados >

Categoria: Quadrinhos

Com o estado: online

Modalidade: Qualquer um

Recomendado: Qualquer um

Meta entre: e

Progresso % entre: e

Atualizado entre: e

Expira entre: 01/01/2020 e 31/12/2020

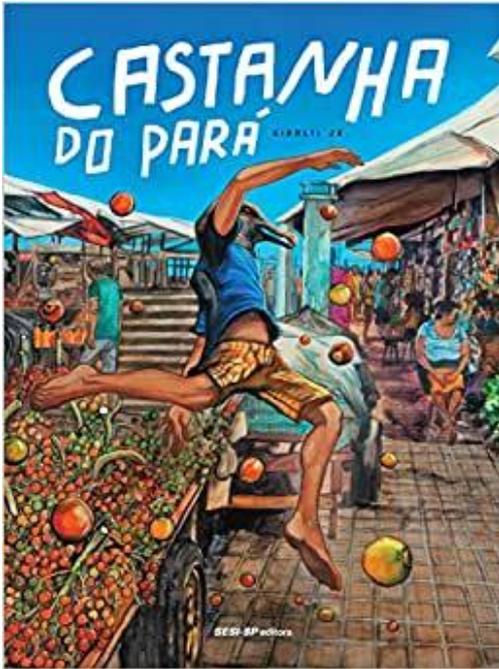
Criado entre: e

56 projetos encontrados

★	 Samuel Stern Vol.1 Quadrinhos	online	11/10/2020 a 26/12/2020		23.46%	R\$3753 de R\$16000	 CDS Desenho Técnico e Informática LTDA - ME contato@graphitedesign.com.br 11 projetos criados Ainda não acabou projetos	
---	--	--------	-------------------------	---	--------	---------------------	--	---

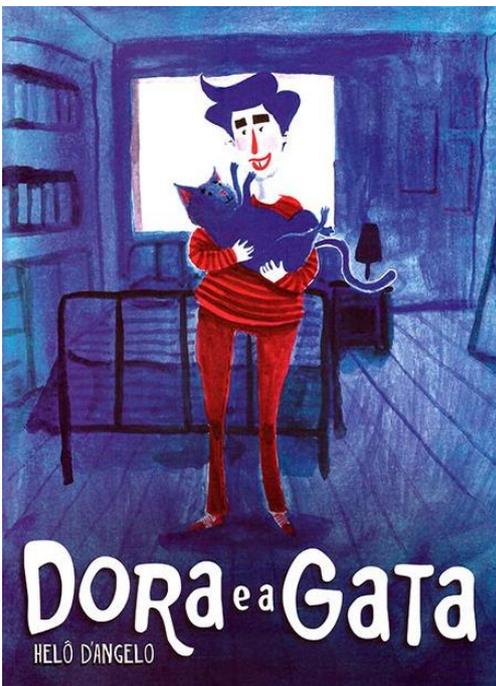
Fonte: Catarse (2020)

**Figura 15** – Capa da obra *Castanha do Pará*, de Gidalti Moura Jr., ganhadora do Jabuti de Melhor História em Quadrinhos



Fonte: Amazon (2020)

**Figura 16** – Capa da obra *Dora e a Gata*, de Helô D'Angelo.



Fonte: Ugra Press

**Figura 17** – Postagens de Helô D'Angelo em seu perfil profissional no Instagram, falando sobre a campanha de *Dora e a Gata* no Catarse



Fonte: Instagram (2020)

**Figura 18** – Postagens de Davi Calil em seu perfil no Instagram em que detalham alguns processos de criação da HQ *Quaisqualigundum*, em financiamento coletivo na época das publicações



Fonte: Instagram (2020)