



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo temático
Quadrinhos e linguagem

O FÃ “COAUTOR”: APROPRIAÇÕES E RECRIAÇÕES DO UNIVERSO FICCIONAL DOS QUADRINHOS

Lucio Luiz¹

Mestre em Educação, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro

Resumo:

O objetivo desta pesquisa é investigar o fenômeno que faz com que fãs de quadrinhos homenageiem os objetos de sua “paixão” criando novos produtos culturais derivados, não se preocupando com questões jurídicas e nem ficando presos ao formato da mídia original, expandindo a experiência artística das HQs. Os dois principais exemplos explorados são as *fan fictions* e os *fan films*, formas de expressão diretamente relacionadas com a chamada “cultura de fã”, que faz com que pessoas que gostem de determinado personagem ou universo ficcional considerem legítimo se apropriar dele e recriá-lo em novas linguagens e mídias artísticas, ampliando o alcance do material original. No caso das obras originadas dos quadrinhos, contudo, há ainda, paradoxalmente, a peculiaridade da forte existência não apenas da intertextualidade, mas também do pastiche, especialmente quando baseadas nos super-heróis norte-americanos, havendo uma tentativa de emular o modelo de produção e de criação dos gibis que as inspiram.

Palavras-chave: fan fiction; fan film; cultura participativa; pastiche; intertextualidade

Abstract:

The objective of this research is to investigate the phenomenon that makes comic book fans pay homage to the objects of his “passion” creating new derivated cultural products, not worried about legal issues and not limited to the original media, expanding the artistic experience of comics. The two main examples are fan fictions and fan films, artistic expressions directly related to the so-called “fan culture”, in which fans of certain characters or fictional universes consider legitimate to appropriate it and recreate it in new languages and artistic media, expanding the scope of the original material. In the case of comics, however, there is also, paradoxically, the peculiarity of the strong presence not only of intertextuality, but also the pastiche, especially when based on American comics superheroes, with an attempt to emulate the model of production and creation of comic books that inspire them.

Keywords: fan fiction; fan film; participatory culture; pastiche; intertextuality

¹ Jornalista. Mestre em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação na linha de pesquisa de Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais da Universidade Estácio de Sá (Rio de Janeiro). e-mail: lucioluiz@gmail.com

1 Introdução

Cada vez mais, os fãs de produtos culturais deixam de se conformar com a posição de consumidores passivos da cultura de massa para assumirem um papel de produtores de conteúdo em um contexto de coautoria e apropriação.

A Web 2.0 facilita essa extrapolação sobre os conceitos de propriedade de uma obra. Além disso, as tecnologias digitais estimulam a produção narrativa textual ou cinematográfica em coautoria através da construção coletiva.

Em essência, os fãs atualmente não se satisfazem apenas em buscar novos produtos culturais derivados dos personagens e universos ficcionais de que gostam: Eles estão, sozinhos ou em conjunto com outros fãs, criando por conta própria novos produtos culturais derivados.

Esse fenômeno da chamada “cultura pop”, notadamente observado na popularidade de seriados, filmes, livros e quadrinhos, levou ao surgimento de uma “cultura de fã”, inserida no contexto da cultura participativa (do inglês *participatory culture*, por vezes também traduzida como cultura participatória).

Quem gosta de determinado personagem ou universo ficcional considera legítimo se apropriar dele e recriá-lo, mesmo que vá de encontro com as leis de direitos autorais. Essa criação de novos produtos culturais derivados, inclusive, não fica “presa” ao formato da mídia original, expandindo a experiência artística.

Neste artigo, vamos analisar como a cultura participativa encontrou terreno fértil no ciberespaço para se expandir e analisaremos duas de suas vertentes em relação à apropriação e recriação do universo ficcional dos quadrinhos: as *fan fictions* e os *fan films*.

2 Conceitos e história

Desde que surgiram as produções culturais que atingiam grande público,

também surgiram aqueles a quem chamamos hoje de fãs: pessoas que se dedicam a estudar, comentar e conhecer profundamente livros, filmes, gibis, seriados de TV, ou qualquer outro produto cultural que desperte seu interesse. Entre os diversos tipos de fãs, há o que poderia ser considerado como membro de uma subcultura que busca se apropriar dos conceitos e personagens de que gostam para criar novos produtos derivados, sem preocupação com direitos autorais.

Esse subcultura permite que um fã de quadrinhos de super-heróis, por exemplo, escreva um conto ou produza um filme amador utilizando os personagens de que gosta em uma história adaptada de um gibi ou criada por ele. Apesar desse tipo de apropriação existir há décadas, o conceito que conhecemos hoje como cultura participativa foi cunhado a partir dos estudos de Jenkins (1992), um dos primeiros pesquisadores a chamar a atenção para a importância dessa “cultura de fã”.

A expansão da internet permitiu uma maior facilidade de publicação e divulgação de textos, filmes, desenhos e diversas outras formas de expressão artística e cultural, fazendo com que esse tipo de atividade crescesse exponencialmente.

Exemplos dessas formas de criação pautadas na cultura participativa são as *fan fictions* e os *fan films*. Uma das características que une essas expressões culturais e outras relacionadas à cultura participativa é o desejo de expandir universos ficcionais sem o intuito de lucro. Essa filosofia de criação aberta e desprezo pelo *copyright* permeia essas atividades desde seu princípio e, hoje em dia, encontra terreno fértil para expansão no ciberespaço (HERZING, 2005).

Fan fiction (também chamada de *fanfic*) pode ser traduzida para o português como “ficção de fã”. Sob essa nomenclatura reúnem-se essencialmente histórias que fãs escrevem sobre personagens ou universos ficcionais de que gostam.

Escrever uma história com base em personagens criados por terceiros não é novidade. Nos séculos XVII e XVIII, por exemplo, era bastante comum os

escritores utilizarem personagens de histórias de outros autores, elaborando sequências para os romances ou até mesmo escrevendo versões diferentes de uma mesma história, criando, por exemplo, um final feliz numa história que terminava originalmente em tragédia (PUGH, 2005).

Contudo, depois do surgimento de leis de direitos autorais em diversos países, que passaram a impedir que uma pessoa utilizasse numa obra o que havia sido criado por outro autor, essa prática tornou-se rara.

Apesar das restrições legais, os fanfiqueiros - nome dado a quem escreve fanfics, também chamados de *ficwriters* - justificam sua prática pelo fato de não visarem lucro com as fanfics (SÁ, 2002). De qualquer forma, os responsáveis pela indústria cultural costumam relevar a produção de fanfics para evitar o risco de despertar uma antipatia nos fãs, que são exatamente os consumidores de seus produtos culturais (PADRÃO, 2007).

A diferença entre as *fan fictions* e as histórias dos séculos XVII e XVIII supracitadas é o fato de que os fanfiqueiros escrevem sobre o que gostam, sem necessariamente possuírem preocupações estéticas ou literárias. Isso posiciona as fanfics num contexto cultural muito mais amplo, com a atuação direta dos fãs nos produtos da cultura pop.

As fanfics começaram a ser difundidas na mesma época em que houve a chamada “explosão” dos fanzines, revistas amadoras produzidas por fãs, que cresceram em popularidade e quantidade no início dos anos 1970, seguindo o surgimento de seriados de TV de grande apelo popular internacional.

Mesmo com a popularidade dos fanzines, ainda assim eles eram restritos às comunidades de fãs. Nem todos tinham acesso a essas revistas não-oficiais, especialmente pela dificuldade de disponibilização das mesmas devido aos custos que seriam proibitivos para revistas amadoras. Contudo, após a popularização da internet nos anos 90, isso começou a mudar, pois diversos fanzines passaram a ser publicados na grande rede e as fanfics encontraram um terreno bastante fértil (COPPA, 2006).

Ao contrário das fanfics, que mesmo antes da internet só precisavam de imaginação, papel, caneta e uma máquina de xerox, os *fan films* eram mais restritos

em termos de criação e, principalmente, distribuição.

O mais antigo filme não autorizado protagonizado por personagens criados por terceiros que se tem registro foi “Anderson: Our Gang”, de 1926, baseado na série de TV “Our Gang”, conhecida no Brasil como “Os Batutinhas” (YOUNG, 2008). Outro exemplo de produção antiga nesses moldes é “Batman/Dracula”, dirigido e produzido em 1964 pelo artista plástico Andy Warhol para exibição em galerias de arte. Embora não exista mais registro da versão completa do filme, algumas cenas foram divulgadas no documentário “Jack Smith and the Destruction of Atlantis”, de 2006.

Contudo, assim como as fanfics, cujo conceito já existia há muito tempo mas só passou a ser conhecida com esse nome depois de seu posicionamento perante a cultura participativa, os *fan films* como os entendemos hoje em dia começaram nos anos 1980 e “explodiram” na década seguinte, junto com a internet. O *fan film* considerado como marco para a “explosão” do gênero é o curta “*Troops*”, de Kevin Rubio, lançado na internet em 1998, mas exibido no ano anterior na convenção de quadrinhos San Diego Comic-Con. Esse foi o primeiro *fan film* a conquistar uma grande audiência graças à internet (RUSSELL, 2004).

“*Troops*” é uma paródia que faz referência ao programa de TV norte-americano “*Cops*”, que mostra o dia-a-dia de policiais em situações reais. O *fan film* segue um estilo de “*mockumentary*”, um neologismo anglófono formado com as palavras “*mock*” (“zombar”, “fazer troça”, “enganar”) e “*documentary*” (“documentário”), que é utilizado para denominar filmes que simulam a estrutura de um documentário mas trazem uma história ficcional.

Embora na época o download de um filme como esse levasse horas para terminar por conta da baixa velocidade de conexão, especialmente relacionada ao grande uso do acesso discado à internet, várias pessoas assistiram “*Troops*” e se inspiraram nele para criar seus próprios *fan films*. Não demorou muito para que dezenas de produções passassem a ser distribuídas via internet, algumas com alta qualidade técnica e outras feitas com equipamento amador.

3 Quadrinhos: recriação?

Uma das características mais fortes dos quadrinhos como produto da cultura de massa - notadamente a produção norte-americana de super-heróis - é a existência de uma intrincada “cronologia”. Nesse meio, a cronologia vai além do conceito dicionarizado de “estudo do tempo e de suas divisões com o objetivo de distinguir a ordem de ocorrência dos fatos”. Na realidade, a cronologia para os quadrinhos de super-heróis é o registro de tudo o que acontece em cada história e que deve ser considerado como parte do passado do personagem nas histórias seguintes, mesmo no caso de gibis que estão há 50 anos ou mais em publicação contínua.

Nos quadrinhos europeus e japoneses, por exemplo, também existe uma preocupação com a cronologia. Contudo, os quadrinhos *mainstream* norte-americanos de super-heróis não possuem (com algumas exceções) fim pré-determinado. Histórias do Super-Homem, por exemplo, são publicadas desde 1938 ininterruptamente. O mesmo acontece com vários outros super-heróis e universos ficcionais.

Segundo Santana (2004), em sua origem os quadrinhos norte-americanos não possuíam uma grande preocupação com a continuidade das tramas desenvolvidas em cada história. Não existia sequer o conceito de “universo compartilhado”, já que os super-heróis de uma mesma editora nunca se encontravam nas histórias.

Isso começou a mudar em 1940, quando começaram a ser publicadas as histórias da Sociedade da Justiça da América (*Justice Society of America*), que reunia numa mesma história diversos personagens da All-American Comics (uma das companhias que daria origem à DC Comics). Ainda assim, os personagens apenas se encontravam para fazer uma “introdução” ao gibi, já que as aventuras publicadas eram individuais (eles só começaram a atuar juntos em 1947).

A primeira preocupação com a cronologia nos quadrinhos como a entendemos hoje surgiu na editora Marvel, que começou a fazer *crossovers* entre seus personagens tendo a preocupação de manter uma coerência entre

as participações nos gibis alheios e a continuidade das histórias de suas próprias revistas, começando a solidificar o conceito de “Universo Marvel”. Pela primeira vez, fatos que ocorriam em um gibi tinham repercussões nas demais revistas de uma editora.

Como houve boa receptividade dos leitores em relação a essa ideia, em pouco tempo outras editoras buscaram seguir pelo mesmo caminho e isso acabou se tornando um padrão nos gibis de super-heróis. A preocupação com a cronologia se tornou tão grande que foram criadas histórias complexas e megassagas para corrigir as discrepâncias naturais de tantas décadas de história.

O principal exemplo foi a maxissérie Crise nas Infinitas Terras, que tentou corrigir 50 anos de “conflitos cronológicos” da DC Comics. Várias outras séries se seguiram a essa, além de gibis que eram lançados com o único propósito de estabelecer parâmetros para a cronologia de cada personagem (usualmente chamados *Secret Files & Origins*).

Tudo isso se reflete fortemente na produção de *fan fictions* e *fan films* de super-heróis, já que há a intenção de emular todas essas características de preocupação com a cronologia e, no caso específico das fanfics, se manteria até mesmo o modelo de publicação de histórias de forma seriada.

4 Intertextualidade e pastiche nas fanfics

Uma das características mais fortes das fanfics é a existência do chamado cânone: os conceitos de personalidade e cronologia definidos pelas histórias oficiais e que servem de base para que os fanfiqueros mantenham a coerência em relação ao desenvolvimento de seus textos. Essa preocupação faz com que os escritores de fanfic precisem possuir um bom conhecimento sobre o universo ficcional sobre o qual desenvolvem seus textos para que a reação dos personagens nas situações criadas seja condizente com o que, em tese, aconteceria se a situação ocorresse em uma história oficial.

Esse aspecto das fanfics, contudo, gera eventuais polêmicas entre

fanfiqueiros, pois podem ocorrer diversas interpretações sobre a personalidade de determinados personagens, fazendo com que não exista consenso sobre a forma de se desenvolver cada história. Isso faz com que, muitas vezes, um fanfiqueiro escreva uma fanfic apresentando sua forma de interpretar o cânone em contraposição à fanfic de outro escritor (JENKINS, 2006).

Em relação às fanfics baseadas em histórias em quadrinhos, percebemos que a tentativa de ser “fiel” ao produto cultural original (mesmo considerando que essa “fidelidade” pode não ser consensual) faz com que, mesmo ocorrendo uma recriação do texto pictórico-verbal dos quadrinhos como um texto verbal, os fanfiqueiros mantenham uma relação muito próxima com as histórias originais, utilizando todos seus elementos, desde o uso de personagens e lugares até mesmo quanto à forma de desenvolver a ação e os diálogos.

Isso tudo nos remete ao conceito de intertextualidade, que foi cunhado por Julia Kristeva com base no conceito de dialogismo de Mikhail Bakhtin. Segundo Silva (2000, p.72), esse conceito destaca que um texto não possui um significado fechado em si mesmo, só podendo ser compreendido quando está relacionado com outros textos.

Embora os temas mais populares atualmente nas fanfics sejam a série literária Harry Potter e as histórias baseadas em animês e mangás, as fanfics sobre quadrinhos, notadamente as dedicadas aos super-heróis do *mainstream* norte-americanos, também possuem ampla comunidade de fãs.

Duas características desse grupo de fãs, porém, destoam do contexto global: Enquanto costuma ser mais comum encontrar um público feminino entre os escritores de fanfics, uma observação superficial nos *sites* de publicação e em comunidades relacionadas ao assunto faz com que se perceba que, no caso específico das fanfics de super-heróis, a tendência é de encontrar mais autores do sexo masculino.

Além disso, há uma tendência de que os *sites* que atuam nesse gênero não se limitem a manter um “banco de dados” de histórias independentes, optando por trabalhar com o conceito de “universo compartilhado” e

serialização de histórias, numa proximidade com o formato de publicação dos quadrinhos norte-americanos, contando até mesmo com fanfiqueros que conheçam bem o cânone para atuar como editores, zelando pela integridade desse universo ficcional e sua cronologia literária.

Portanto, a intertextualidade nas fanfics de super-heróis está presente não somente na estrutura das histórias como também na própria estrutura de edição, publicação e organização, criando “amarras” criativas que ajudam a associar as fanfics ao pastiche.

Segundo Jameson (1985, p.18), o pastiche pode ser caracterizado como a imitação de um estilo, sem, contudo, trazer algo novo para ele. O pastiche, portanto, complementa a intertextualidade presente nas fanfics, reforçando seu caráter submisso aos produtos culturais que deram origem, o que se nota muito fortemente no caso das fanfics de super-heróis dos quadrinhos norte-americanos.

5 *Fan films* de quadrinhos

Embora ainda não sejam muito disseminados no Brasil, os *fan films* estão cada vez mais se expandindo, especialmente graças ao surgimento de *sites* de divulgação de conteúdo audiovisual, como o YouTube, ao barateamento de equipamentos de filmagem e ao acesso a tecnologias de efeitos especiais antes restritas a grande estúdios.

No caso dos *fan films* baseados em personagens e universos ficcionais dos quadrinhos, novamente se nota uma preocupação muito grande com o cânone. Geralmente os fãs elaboram seus projetos com base no que acreditam ser a versão mais fiel do personagem, bastante semelhante ao que encontram nos quadrinhos.

Isso faz com que as comunidade de fãs considerem muitos *fan films* como obras melhores que os filmes oficiais de determinados personagens. Um exemplo é o *fan film* “Batman: Dead End”, dirigido por Sandy Collora e exibido pela primeira vez em 19 de julho de 2003 na convenção San Diego Comic-Con. Até o lançamento do longa-

metragem “Batman Begins”, em 2005, muitos fãs do herói dos quadrinhos consideravam que esse *fan film* seria a mais fiel versão cinematográfica de Batman. (PETHOKOUKIS, 2003).

O filme, além de retratar Batman de maneira bastante semelhante à versão moderna dos quadrinhos, ainda trouxe seu principal inimigo, Coringa, e dois personagens que dificilmente apareceriam num filme oficial do personagem: Alien e Predador, ambos pertencentes a diferentes universos ficcionais e com distintos detentores de direitos autorais (ainda assim, esses personagens foram lançados em um filme oficial juntos, em 2004, sem a presença de Batman contudo).

Outro exemplo é o *fan film* “The Lobo Paramilitary Christmas Special”, baseado na minissérie em quadrinhos homônima da DC Comics (lançada no Brasil como “Lobo versus Papai Noel”, pela editora Metal Pesado). Dirigido por Scott Leberecht em 2002, esse *fan film* foi produzido como parte de seus estudos no American Film Institute e, apesar de bastante comentado na internet em blogs sobre quadrinhos, teve divulgação originalmente restrita ao instituto, sendo disponibilizado no YouTube apenas no final de 2005.

Embora tenha sido originalmente um projeto de estudantes de cinema, esse *fan film* contou com a colaboração de um dos criadores da minissérie original, Keith Giffen, que revisou o roteiro (WORLEY, 2002).

Os *fan films* são mais visados pelos detentores dos direitos autorais do que as fanfics. Contudo, ao invés disso limitar as produções, na realidade acabou estimulando os fãs, já que a visibilidade de um *fan film* também é muito maior do que a de uma fanfic. Um filme tem maior facilidade de extrapolar o universo específico das comunidades de fãs e atingir um público mais amplo, servindo para que os produtores do material audiovisual ganhem destaque na indústria cinematográfica, servindo como uma espécie de “portfólio”.

6 Questões legais

Com o crescimento da popularidade de fanfics, *fan films* e demais produtos

derivados de personagens e universos ficcionais inseridos no contexto da cultura pop, as empresas e criadores detentores dos direitos autorais começaram a observar atentamente essa tendência, com opiniões contrárias e favoráveis a essa produção dos fãs.

Um exemplo de aprovação vem da editora de quadrinhos DC Comics, cujo então presidente, Paul Levitz, declarou oficialmente na convenção New York Comic-Con de 2008 que a empresa não é contra quem usa seus personagens sem a intenção de ganhar dinheiro com isso (YOUNG, 2008b).

7 Conclusão

As fanfics possuem um caráter de intertextualidade e de pastiche muito fortes e as baseadas nos super-heróis dos quadrinhos norte-americanos apresentam essas características até na forma de se estruturar um *site* exclusivo sobre o tema. Já os *fan films* sobre quadrinhos buscam suprir a necessidade que os fãs procuram de uma maior fidelidade ao cânone idealizado dos fãs do gênero.

Herzing (2005) afirma que os fanfiqueros sempre desenvolvem suas fanfics com base naquilo ao qual estão emocionalmente ligados, portanto é natural observar essa “reverência” nas produções de texto e de audiovisual.

O pastiche presente nas fanfics é uma forma legítima de criação literária, assim como o respeito pela idealização das características do personagem na transposição dos quadrinhos para a linguagem cinematográfica.

Ainda assim, a forte influência da linguagem dos quadrinhos de super-heróis nos textos verbais e nas produções audiovisuais e a consequente dificuldade em fugir desses padrões autoimpostos aliada ao respeito exagerado ao cânone, faz com que fanfiqueros e produtores de *fan films* corram o risco de ficar estagnados quanto ao desenvolvimento de novas possibilidades narrativas, deixando de aproveitar a oportunidade natural que esses meios oferecem quanto à possibilidade de se inventar histórias e “ousar” na criação literária e cinematográfica.

6 Referências

AXT, M. et al. Era uma vez...: co-autoria em narrativas coletivas interseccionadas por tecnologias digitais. **Anais do XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação: educação a distância mediada por computador**. Vitória: UFES, Nov. 2001.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

COPPA, F. A brief history of media fandom. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (Org.). **Fan fiction and fan communities in the age of internet**. Jefferson: McFarland, 2006. p. 41-59.

HERZING, M. J. **The internet world of fan fiction**. 112f. Tese (Master of Arts), Virginia Commonwealth University, Richmond, 2005.

JAMESON, F. **Pós-modernidade e sociedade de consumo**. Novos Estudos, Cebrap, n. 12, p. 16-26, jun. 1985.

JENKINS, H. **Textual poachers: television fans & participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

_____. **Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture**. New York: New York University, 2006.

KOCH, I. G. V.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. M. **Intertextualidade: diálogos possíveis**. São Paulo: Cortez, 2007.

LUIZ, L. Fan fictions de super-heróis das HQs: intertextualidade e pastiche. In: INTERCOM, 31., 2008, Natal. **Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2008. 1 CD-ROM.

_____. Fan films e cultura participatória. In: INTERCOM, 32., 2009, Curitiba. **Anais do XXXII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2009. 1 CD-ROM.

PADRÃO, M. **Ascensão de uma subcultura literária: ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização**. In: ENECULT, 3., 2007, Salvador. 3º Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador: UFBA, 2007. Disponível em <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/MarcioPadrao.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2011.

PETHOKOUKIS, James M. Finally, a good Batman sequel. **U.S. News**, ago. 2003. Disponível em <<http://www.usnews.com/usnews/tech/nextnews/archive/next030807.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2011.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

PUGH, Sheenagh. **The democratic genre**: fan fiction in a literary context. Bridgend: Seren, 2005.

RUSSELL, M.E. The fan films strike back. **The Daily Standard**, mai. 2004. Disponível em <http://www.weeklystandard.com/Content/Public/Articles/000/000/004/083mvybq.asp>. Acesso em: 15 mar. 2011.

SÁ, S. P. **Fanfiction, comunidades virtuais e cultura das interfaces**. In: INTERCOM, 25., 2002, Salvador. Anais do XXV Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2002. CD-ROM.

SANDVOSS, Cornel. **Fans**: the mirror of consumption. Cambridge: Polity Press, 2005.

SANTANA, B. **Cronologia**. HQ Maniacs. São Paulo: HQ Maniacs, 27 dez. 2004. Disponível em http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=280. Acesso em: 15 mar. 2011.

SILVA, T. T. **Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

WORLEY, Rob M. The Lobo movie! Believe it, fanboy! **Mania**, jun. 2002. Disponível em http://www.mania.com/biloboib-movie-believe-fanboy_article_88520.html. Acesso em: 15 mar. 2011.

YOUNG, Clive. **Homemade Hollywood**: fan behind the camera. New York: Continuum, 2008.