

## Quer mais chá, Dona Marocas? – Uma análise do papel da cultura participativa entre os fãs do Pixar Animation Studio

*Aline Handy Beuilacqua*

*Carolina Garcia Yassui*

*Carolina Mazzola Fernandes*

*Luiza Helena Damiani Aguilari*

*Maiara Heleodoro dos Passos<sup>1</sup>*

### Resumo

Esse artigo tem por objetivo perceber como uma produção específica de um fã (no caso, as teorias desenvolvidas por Jon Negroni, principalmente a Teoria da Pixar e a Teoria da Mãe do Andy) repercutiu dentro do *fandom* da produtora. Para tanto, utilizamos como base conceitos de Andrejevic, Castells, Anderson, Hills, Booth e, principalmente, Jenkins. Como esse assunto foi amplamente divulgado na internet nacional, utilizamos a análise de comentários de quatro vídeos do YouTube Brasil para ter uma medida da reação dos fãs à essa produção de Negroni.

**Palavras-chave:** *Cultura participativa, produção de fã, transmídia, Pixar, fandom.*

### Introdução

Nos últimos anos, em grande parte graças à popularização da internet, a interação entre os produtos midiáticos e seus fãs tem ganhado cada vez mais força, seja por meio de *fanfictions*<sup>2</sup>, de comentários em torno das produções, de paródias, de encenações de trechos

---

<sup>1</sup> Estudantes de Comunicação Social na ECA-USP.

<sup>2</sup> *Fanfictions* são histórias criadas pelos próprios fãs, contemplando o universo do qual eles são fãs e envolvendo os personagens que fazem parte daquela história.

de filmes, de *covers* de músicas famosas, entre outras formas de participação; os fãs estão sempre prontos a se manifestarem de alguma maneira.

Por meio das várias mídias sociais (como Twitter, Facebook, YouTube), foi possível criar toda uma nova atmosfera de interação e criação, aquecendo vários campos da produção artística. Nesse contexto, a parcela jovem atua de forma mais ativa, já que está frequentemente exposta a essas mídias e essa juventude cresceu, majoritariamente, em um período de efervescência dos longas-metragens de animação.

O universo de animações tem como uma das principais referências o estúdio de animações Pixar, que possui milhares de fãs influenciados por suas produções ao redor do mundo. Esses fãs, por sua vez, se envolvem cada vez mais com as ideias do estúdio e desenvolvem uma cultura participativa, em que eles mesmos criam materiais e conteúdos paralelos aos da Pixar. Um desses conteúdos desenvolvidos por fãs alcançou certa notoriedade na internet: trata-se da “Teoria da Pixar”, criada por Jon Negroni. Posteriormente, Negroni ainda criou uma segunda teoria, que também será abordada no trabalho.

Com o objetivo de analisar essa relação tão intensa e produtiva do *fandom* com suas próprias criações, resolvemos investigar em específico a negação ou aceitação dessa teoria e tomamos como objeto de estudo os comentários feitos em vídeos do site YouTube Brasil. Com o auxílio de teóricos como Jenkins, Castells, Hills, Booth, Anderson e Andrejevic, nossa pesquisa pretende analisar como alguns fãs desse estúdio de animações reagiram às ideias de Negroni.

## 0 que são as teorias de Negroni?

A “Teoria da Pixar” consiste em um texto *online* constantemente editado escrito pelo blogueiro Jon Negroni, que elabora uma espécie de “teoria da conspiração”, em que todos os filmes da produtora estariam conectados e formariam um universo só, transitando entre passado, presente atual e um futuro distante. Para dar uma maior credibilidade a seu texto, Negroni faz uso de alguns elementos que aparecem nas histórias e que às vezes são de filmes ainda em pré-produção, já que a cronologia de Negroni não corresponde à cronologia de lançamento dos filmes. Resumidamente, a teoria afirma que todos os filmes estariam unidos não só por esses elementos, mas também pela bruxa do filme *Valente*

(2012), que viaja no tempo por meio de portas mágicas. Na verdade, ela seria a personagem Boo da animação *Monstros S.A.* (2001), que usa esse esquema de portas para tentar reencontrar seu amigo Sullivan, o monstro que ela conheceu no filme de 2001. De acordo com Negroni, o fato de Boo viajar por todos os filmes explicaria os *easter eggs* (mensagens ou brincadeiras escondidas intencionalmente em alguma obra) que aparecem em todos os filmes, até mesmo aqueles que são de filmes posteriores aos quais eles são apresentados. Um exemplo é o personagem Doc Hudson, do filme *Carros* (2006), que aparece no fundo de uma das cenas finais de *Incríveis* (2004). Outro exemplo que fundamenta o pensamento de Negroni é o caminhão do *Pizza Planet*, que aparece pela primeira vez em *Toy Story* (1995), e desde então está presente em quase todos os filmes das mais variadas formas, inclusive em *Valente*, cuja história se passa na época medieval, na qual não havia caminhões.

Jon Negroni é um blogueiro cinéfilo, grande fã de animações, e a partir de uma análise minuciosa dos filmes, munido também desses *easter eggs*, criou em seu blog a “Teoria da Pixar”<sup>3</sup>, e, posteriormente, a “Teoria da mãe do Andy”<sup>4</sup>. Essa segunda teoria envolve apenas os filmes da franquia *Toy Story* (1995, 1999 e 2010). A partir de elementos visuais do primeiro e do segundo filme, ele afirma que a mãe do dono dos brinquedos (Andy) foi, durante a infância, Emily, a antiga dona da boneca Jessie (uma vaqueira que tem um *flashback* de seu passado em uma cena do segundo filme).

As duas teorias podem ser consideradas produções de fãs e causaram grande rebuliço na internet, tanto na internacional quanto na nacional. Os produtores da Pixar receberam várias menções no Twitter perguntando sobre o assunto, os quais negaram de forma discreta, talvez para não desestimular as produções de fãs<sup>5</sup>. Muitos sites/blogs brasileiros traduziram-nas e colocaram imagens ilustrativas. Porém, a produção de conteúdo e informação sobre o assunto no Brasil destacou-se no YouTube, meio em que foram divulgados quatro vídeos cujos comentários serão nosso objeto de estudo.

A partir dos dados apresentados acima, nosso objeto de pesquisa é analisar a relação dos fãs com o estúdio de animação. Essa relação se dá tanto pela cultura participativa, que

---

<sup>3</sup> Disponível em <<http://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/>>. Acessado em 26/06/2014>.

<sup>4</sup> Disponível em <<http://jonnegroni.com/2014/02/24/the-true-identity-of-andys-mom-in-toy-story-will-blow-your-mind/>>. Acessado em 26/06/2014>.

<sup>5</sup> Um exemplo é a resposta de Lee Unkrich (diretor de *Toy Story 3* e co-diretor de *Toy Story 2*) sobre o assunto, disponível em <<http://www.hypable.com/2014/02/24/andys-mom-jessie-toy-story-theory-director-denial/>>. Acessado em 26/06/04.

pode ser observada nos projetos de Jon Negroni, quanto na repercussão que ela causou no Brasil, após ser divulgada e discutida por esses vídeos. Como a maior parte do *fandom* reagiu a essa produção? E às produções posteriores, representadas pelos vídeos de Felipe Castanhari e Luísa Clasen (que serão apresentados na amostragem)? Como a convergência e a transmídia se manifestam no mundo da Pixar?

## A hipótese

O modelo de interpretação adotado foi o de análise de comentários de alguns vídeos de *youtubers* brasileiros, que abordam a “Teoria da Pixar” e a “Teoria da Mãe” do Andy. Deste modo, intencionamos verificar a aceitação ou rejeição dos fãs da Pixar no que diz respeito a essas teorias - que são criações que surgiram no próprio *fandom*. A análise dos comentários visa apreender os pontos de vista do *fandom* sobre teorias produzidas em seu próprio meio. O debate de aceitação ou rejeição pode ser percebido por meio da amostragem que se tem desse público participativo. Há também a possibilidade de que os comentários apenas sejam um reforço do canal estabelecido entre os vlogueiros e quem os assiste, não passando de linguagem fática e desinteressante à proposta da pesquisa inicial.

A hipótese principal levantada, porém, é a de que os fãs não aceitam essas teorias e de que todos os fatores utilizados por Negroni para defendê-las são meros detalhes guiados por uma má interpretação. Essa hipótese está calcada em algumas observações feitas em comentários de outras páginas da internet além do YouTube (como blogs, Facebook, Twitter), que em sua maioria, consideram as ideias um pouco exageradas. Nos comentários do blog do próprio Jon Negroni, por exemplo, é possível notar internautas que refutam a teoria, e que são posteriormente contestados pelo autor em suas constantes edições na postagem.

## O embasamento teórico e as pesquisas anteriores sobre a Pixar

A Pixar cresceu junto com parte da geração Y e parte da geração Z. Graças a isso, boa parte dos atuais usuários jovens da rede mundial de computadores é altamente influenciada por ela e sente necessidade de interagir com os filmes e seus personagens. Portanto, nosso trabalho dialoga principalmente com as teorias sobre cultura de

convergência (JENKINS, 2009); a cultura participativa, a *fanfic* e a produção de fã. As fronteiras entre o cinema e a internet, e também entre os longas metragens e a produção de curtas feitos por fãs, estão desaparecendo aos poucos. Os fãs ocupam cada vez mais uma posição central no desenvolvimento de conteúdo, seja por meio de pessoas como Jon Negroni, que criam um universo paralelo a partir daquilo que idolatram, seja por meio daqueles que divulgam essas ideias e opinam sobre elas, tanto para criticá-las quanto para vangloriá-las. Ainda no campo dos estudos sobre fãs, é interessante notar como os fãs acreditam colaborar com críticas e comentários (ANDREJEVIC, 2008). Esse conceito se aplica bastante aos comentários feitos pelos fãs da Pixar no blog de Negroni, que, como mencionado anteriormente, repercutem em atualizações constantes do texto para abarcar aquilo que foi observado.

Investigamos a fundo o quanto essa cultura participativa norte-americana teve efeitos no fandom da Pixar no Brasil. A internet facilitou essa interação (CASTELLS, 2003), integrando os núcleos culturais e criando uma nova sociedade, única, própria dela<sup>2</sup>. A "Teoria da Cauda Longa" (ANDERSON, 2006) diz que, à medida que o tempo passa, a tendência da produção cultural é de não ficar concentrada em grandes polos, como empresas e estúdios produtores de entretenimento, mas sim ser distribuída em outros meios, com maior elaboração e variedade de conteúdo. Nesse âmbito, pode-se admitir a produção em mídias como o YouTube, que ganha espaço e reconhecimento não só pela participação ativa e construtiva dos fãs, mas também pelas grandes empresas e estúdios que procuram atender a esse público. Eis que, além da transmídia, há também a convergência delas por meio de uma criação quase colaborativa dos *fandoms*.

Ainda nesse sentido, Booth (2010) reitera a relevância do estudo das novas mídias, afirmando serem elas um novo modo de observar a prática de estudos de mídia contemporânea, que leve em consideração os meios tecnológicos utilizados pela audiência como mais uma maneira de se envolver com a mídia. Para ele, não basta analisar apenas a mídia, mas também se deve ater ao seu estudo em si, considerando o meio digital e a interação.

Isso aponta para o fato de que é fundamental analisar os meios que os fãs utilizam para dialogar com as produções e recriar a partir delas, uma vez que eles contribuem para o delineamento e para o enfoque da produção. A escolha de uma mídia em detrimento de outras determina o tipo de produção a que o público se propõe, e pode interferir no seu impacto diante dos demais fãs e dos grandes produtores a eles voltados.

Não há outras pesquisas específicas sobre a teoria, mas encontramos algumas sobre o estúdio Pixar em si. Existem as que versam sobre as técnicas utilizadas para animar os personagens, e como isso interfere na percepção, na interpretação e na imaginação do espectador: quanto mais real o traço do animador, menos isso produz efeito emocional no público. Esse é o caso de Ferreira (2010) em que o autor, a partir de exemplos concretos e da análise de como o traço interfere na verossimilhança das histórias apresentadas. A Pixar entra como um estúdio cujos traços apenas aludem à imagens cotidianas, sem tentar imitá-las. A partir disso, a imaginação do espectador corre mais livre, e ele se permite acreditar na história e assimilá-la com maior tranquilidade. É esse o fator que permite que a Pixar gere maior comoção no público, que se envolve com os personagens.

O artigo de Melo (2010) discorre sobre as novas produções cinematográficas, focando uma animação da Pixar (Wall-E) para fazer suas considerações. O autor comenta que, a partir de meados da década de 1990, as animações começaram a ganhar destaque, tanto pela sua produção como por seus temas diferenciados, e que o estúdio Pixar se sobressaiu por sua técnica de criação. Depois disso, surgiram muitas questões sobre as narrativas, seus modelos e mudanças pelas quais passam.

O texto fala sobre a trajetória da Pixar, sobre o referencial distópico em Wall-E, sobre aspectos narrativos e, depois de construir toda a base de informações sobre o universo das animações, parte para as considerações finais, fazendo observações sobre como o modelo moralizante de narrativa ainda tem forte peso no mercado, ainda que tantas mudanças venham acontecendo. Apesar disso, realça o quanto a Pixar tem conseguido uma resposta excelente por parte de sua produção e também por parte do público. Sua abordagem inovadora tem conquistado muitos fãs.

O artigo de Catmull (2008) tem como foco as práticas de organização criativa dentro dos estúdios da Pixar. Sob um panorama geral, o texto descreve quais são os métodos usados durante as etapas de pré-produção e produção das animações do estúdio, o incentivo à criação coletiva e em que medida isso pode diferenciá-lo de outros.

O autor afirma que a Pixar procura desmistificar a ideia de criatividade como algo genial elaborado exclusivamente por um departamento de criação, e aponta para o fato de que todas as pessoas que lá trabalham, independentemente do cargo, podem opinar e contribuir com inúmeras sugestões de roteiros e projetos a serem testados. Isso evidencia como a interdisciplinaridade pode ser benéfica dentro de uma empresa que precisa da união de tecnologia e arte para o desenvolvimento de seus projetos.

Outro ponto levantado pelo texto é que a Pixar não compra *scripts* externos e prefere elaborar as animações do começo ao fim à sua maneira, dando-lhes características peculiares; por mais que abordem temáticas diferentes, é possível identificarmos as produções da Pixar apenas por seus aspectos técnicos e visuais. Além disso, ressalta a importância que a empresa dá a inovações e ao estímulo de correr riscos para atingir bons resultados.

## Os dados e a análise

Dentre os principais vlogueiros em termos de audiência, alguns vídeos sobre o assunto merecem destaque:

Canal Nostalgia, de Felipe Castanhari, cujo foco principal é retomar coisas importantes da infância daqueles que cresceram entre os anos 1990 e 2000. O canal tem três vídeos sobre o assunto: um bem elucidativo sobre a primeira teoria<sup>6</sup> (publicado em 31 de julho de 2013, com 1 856 057 visualizações e 17 947 comentários), um sobre os *easter eggs*<sup>7</sup> (publicado em 5 de fevereiro de 2014, com 1 079 040 visualizações e 12 448 comentários) e o terceiro sobre a teoria da mãe do Andy<sup>8</sup> (publicado em 19 de março de 2014, com 760 815 visualizações e 8 120 comentários). Seu canal possui 1 725 336 inscritos<sup>9</sup>.

Canal Lully de Verdade, de Luísa Clasen, formada em Cinema pela Faculdade de Artes do Paraná e cujo TCC foi sobre estúdios de animação. O vídeo na verdade foi uma *live*, ou seja, uma transmissão ao vivo de duração de 1h05min05s e que fica armazenada no YouTube após seu término<sup>10</sup>, Ao todo, são 41 758 visualizações com 816 comentários. Seu canal possui 139 276 inscritos<sup>11</sup>.

A amostra se adequa à proposta de pesquisa, na medida em que reitera o envolvimento dos fãs na criação e discussão da “Teoria da Pixar” e da “Teoria da Mãe do

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=382kvOuYwkA&list=PL2EJIPZ0iJu4npdaNkQ58CGuUg494b1UD&index=2>>. Acessado em 26/06/2014.

<sup>7</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=GAG-AwPdBGm&list=PL2EJIPZ0iJu5mmEH\\_jQ4sSulWMV32jFDy&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=GAG-AwPdBGm&list=PL2EJIPZ0iJu5mmEH_jQ4sSulWMV32jFDy&index=5)>. Acessado em 26/06/2014.

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4C2zO2N8M14&list=PL2EJIPZ0iJu4npdaNkQ58CGuUg494b1UD&index=3>>. Acessado em 22/04/2014.

<sup>9</sup> Todos os números presentes aqui foram coletados às 20h30min do dia 26/06/2014.

<sup>10</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=80xTK\\_p6cdA](https://www.youtube.com/watch?v=80xTK_p6cdA)>. Acessado em 26/06/2014.

<sup>11</sup> Todos os números presentes aqui foram coletados às 20h30min do dia 26/06/2014.

Andy”. A análise dos comentários se refere ao grupo interessado no assunto e que decide divulgar sua opinião, tentando fazer parte desse universo de um modo mais efetivo e atuante.

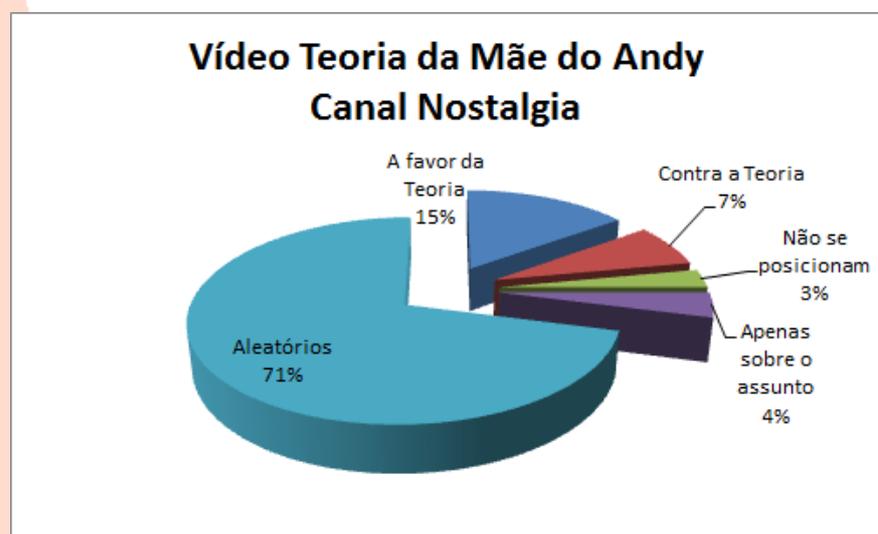
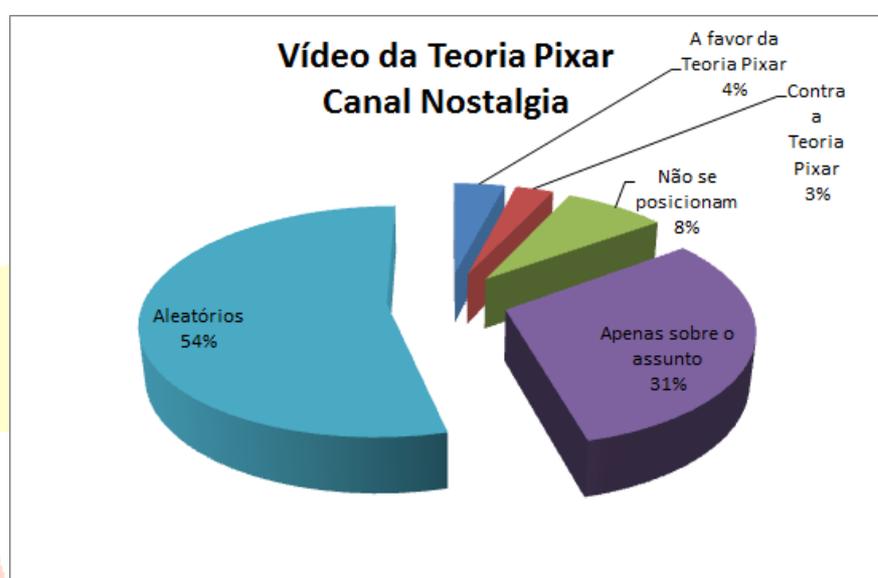
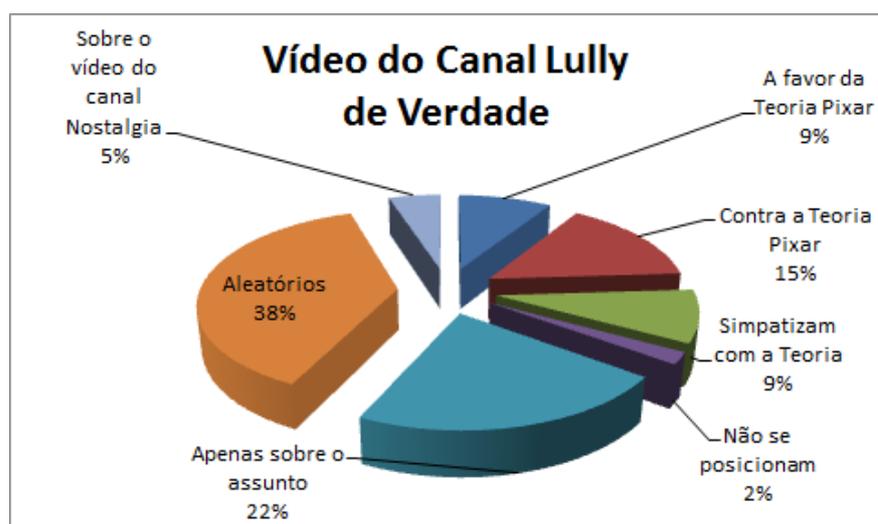
Quanto à escolha dos vídeos, a seleção se deu com base, primeiramente, no conteúdo veiculado: dois deles tratando da teoria principal em si, um sobre a teoria dentro de Toy Story e o último abordando assuntos relacionados ao tema. Além disso, levou-se em consideração a quantidade de comentários e a intensidade de interação dos espectadores em termos de feedback e de demandas acerca do material produzido.

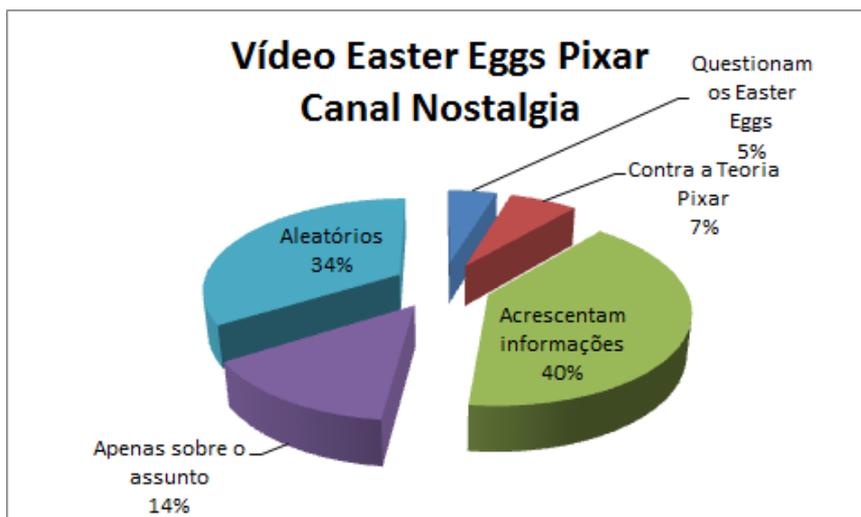
A partir dos vídeos, é possível analisar o modo como os fãs da Pixar assimilam o conteúdo dos filmes, expondo suas opiniões, preferências e críticas relacionadas à, não somente as histórias neles contidas, mas à empresa de animação, com especulações a respeito de intenções e proposições de seus produtores.

Quanto a isso, Jenkins (2009) afirma serem essas manifestações de fãs e sua tomada de controle da mídia o fenômeno da convergência, e não apenas a produção comercial e veiculação de produtos ou serviços. O modo de pensar, os pontos de vista e os anseios entre outros aspectos da vida do público também influem e interferem nos canais de mídia, seja por meio de comentários a respeito de obras de grandes produtores, seja a partir da interação e recriação desse material, fornecendo sua contribuição pessoal ao trabalho.

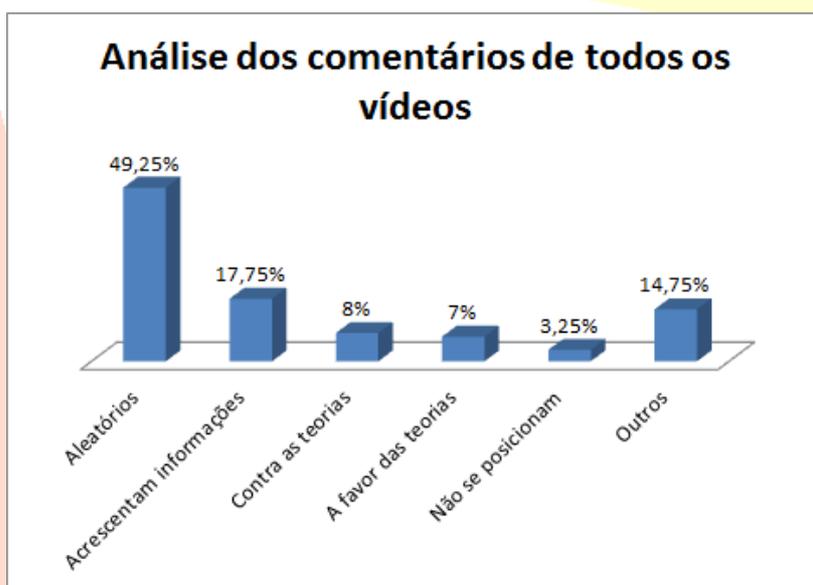
Por meio da análise dos comentários deixados nos vídeos, estudamos qual é a relação que os fãs de animação - em especial os fãs da Pixar - estabelecem com essas teorias que surgiram. Como alguns desses vídeos possuem um número bastante grande de comentários, decidimos fazer um recorte. O YouTube possui uma ferramenta chamada “principais comentários” e, a partir delas, escolhemos os cem definidos como principais em cada vídeo para uma contagem a partir do conteúdo. Além disso, separamos outros comentários para análise qualitativa. Com isso, observamos o posicionamento dos internautas sobre o que foi dito nos vídeos.

Os dados da análise quantitativa estão expostos nos seguintes gráficos:





Analisando os dados de todos os gráficos em conjunto, é possível notar uma preponderância (49,25%) de comentários aleatórios em todos os vídeos, isto é, comentários que sugerem novos temas, coisas sobre os vlogueiros, conflitos entre usuários, entre outras coisas. Em segundo lugar (17,75%), aparecem comentários que acrescentam informações ao que foi exposto nos vídeos, mas sem ter um posicionamento claro. Logo depois vêm os comentários contra as teorias (em função, principalmente, do vídeo de Luísa), com 8%, seguidos pelos comentários a favor das teorias, com 7%. Existem ainda os comentários que não se posicionam, mas sem acrescentar qualquer informação, apenas dizendo que é o estúdio quem deve dizer se as teorias são ou não verdadeiras, com 3,25%.



Dentre as diferenças de tipos de comentários entre os vídeos, algumas classificações apresentam resultados bem interessantes. No vídeo do canal Lully de Verdade, duas fatias do gráfico são bastante curiosas: a primeira, com 5%, é a de comentários que mencionam o vídeo do canal Nostalgia e insistem que Luísa o veja, muito embora Castanhari não se posicione em seu vídeo; a segunda, com 9%, representa as pessoas que acham as teorias interessantes e válidas por serem produções de fã, mas necessariamente não concordam com o que Negroni afirma.

Ainda no campo quantitativo, o vídeo sobre *easter eggs* de Castanhari apresenta uma grande quantidade (40%) de comentários que acrescentam informações novas ao que foi exposto pelo vlogueiro, além de alguns que questionam os *easter eggs*, sua relevância e colocam em dúvida a existência deles, como se não fossem coisas previamente pensadas pelo estúdio. De qualquer forma, o mais interessante desse vídeo é que 7% dos comentários mostram-se contra as teorias, embora elas sejam pouquíssimo abordadas pelo vlogueiro durante seu vídeo.

Partindo para uma análise mais qualitativa dos comentários, no caso do vídeo "Teoria da Pixar", por exemplo, aparecem algumas coisas bem interessantes. Em uma dada conversa, os comentários se dispersam muito e acabam partindo para ofensas entre os usuários. Nesse mesmo caso (uma longa conversa com 60 respostas), eles se estendem em uma discussão que mistura preciosismos e, ao mesmo tempo, gírias e termos chulos (mostrando a diversidade de posições – sem juízos de valor). Também é interessante ver que, tanto nessa conversa quanto em alguns outros comentários avulsos, há confusão por parte de alguns usuários sobre quem é o autor da Teoria, e muitos associam o próprio Castanhari a esse posto. Alguns trechos da conversa estão expostos abaixo<sup>12</sup>:

Acantos Fins: que bosta. nada com nada dentro. não falou "lé" com "cré" - forçou uma ideia mixuruca aí e quis passar por espertinho. de longe, o pior vídeo do canal.

Victor Oliveira: Aff vai faz melhor que ele e teve todo sentido sim...

Lucas Santos: pra vc que tem a mente pequena não teve sentido né, e ainda mais a teoria nem é dele, é de outro cara americano.

Lucas Barros: Estupido, a teoria caso voce não tenha notado é de Jon Negroni um americano

Alado BlankGamer: cara burro

---

<sup>12</sup> Procuramos manter os comentários como foram escritos, com erros de português e sem censurar palavras, alterando alguns comentários apenas nos casos em que as falhas prejudiquem a compreensão. Os comentários agrupados fazem parte de conversas, enquanto os que estão separados por um espaço são comentários isolados.

Acantos Fins: ah, sim, a teoria é do americano, agora é verdade. país de subculturados, colonizados e lagartixas. quem nasceu para ser lagartixa nunca vai virar crocodilo, manés. discordar não é ter a mente pequena, pelo contrário, é perceber a porcaria que está por trás disso tudo. ou a teoria desse americano é uma merda enlatada ou o cara desse canal conseguiu piorar o que já era pura purulência fecal. e vamos colocar os acentos nos U, se não, vão dar o suco. agora, fiquem aí concordam e babando e dizendo "ai, que máximo, ui, é mesmo", "aff, faz todo sentido"... seus MULEKIS, quando vocês lerem uma TEORIA, mas teoria mesmo, de um teórico e estudioso SÉRIO, aí vocês vão parar de ficar balançando a cabeça QUE NEM as lagartixas

Paulo Marchi: Cara todo mundo entendeu essa poha menos vc ,vai ver q n eh o mundo q e burro e sim vc q e tonto

daniel luis: Cala a boca velho fica falando merda todo mundo entendeu e faz muito sentindo.VC QUE É UM RETARDADO

Luiz Paulo Garcia Alves: +Acantos Fins Xiu seu viado pq tu n vai come teus negos

Ana Cristina Melo: Seu merda cala isso q vc chama de boca seu merda babaca retardado do !#@\* vsf seu gay

Dayana Seschini Nascimento: +Acantos Fins, como a teoria não é do dono do canal, seu primeiro comentário ja perdeu moral. Também perde moral pq não é sendo grosso e criticando sem nenhum argumento que vc se torna uma grande mente. Quer uma teoria científica? Você está vendo os vídeos errados..

No entanto, é muito interessante observar que, em "Teoria da Mãe do Andy", quando um usuário refuta a teoria, os que concordam tem maior dificuldade para defendê-la e seus argumentos são bem mais fracos, como é exemplificado abaixo:

Giulia Prates: Mas se a Davis era dona de Jessie. Por qual motivo ela não reconheceu/ se importou com a volta da boneca?

Bits Aleatórios: ela havia se esquecido da boneca, ou achou que era outra boneca e nem se importou

Jéssica Oliveira: e porque também a boneca Jessie não lembrou da dona,que "seria" mãe do Andy?

Bits Aleatórios: ué a mãe do Andy era jovem, e mudou muito quando fico velha, talvez ela também não reconheceu

Guilherme Fiorini: Eu possuo os dois bonecos do Toy Story e fica claro que os chapéus da Emily e do Andy são diferentes. O formato da cabeça no chapéu da Emily/Jessie é redondo enquanto que o do Andy/Wood é em formato de gota. Dá para perceber que o chapéu masculino é pontudo na frente. O chapéu do Wood no brinquedo também possui uma faixa na mesma cor do chapéu, assim, o que diferencia o chapéu do Wood para o do Andy é a cor e a corda da aba do chapéu, que se assemelham mais ao chapéu feminino. Assim, os chapéus da Emily e do Andy são diferentes.

Percebem-se também várias dúvidas em relação a quais filmes são ou não da Pixar. Vários usuários acreditam que os filmes *Aviões* (2013), *Frozen* (2013), *Detona Ralph* (2012) e *Enrolados* (2010) sejam da Pixar pelo simples fato de serem feitos com tecnologia 3D. No vídeo da Lully, essas dúvidas são muito raras - dentro dos comentários que foram

analisados, apareceu apenas um sobre Detona Ralph - e os próprios usuários tratam de esclarecer o erro.

No vídeo de Castanhari:

Isaac Santana: E Aviões????

Lucas Santos: é no mesmo tempo de carro.

Kelvin Ferreira: eu acho q ele se encacha na teoria do carros ou por ai

Lucas Santos: gnt pelamor, os aviões são a mesma coisa de carros, só que carros fala de carros e aviões fala de aviões, é tão simples isso.

Rodrigo Rodrigues: +Lucas Santos Mas no filme Carros aparece aviões!

Renan Martins: +Rodrigo Rodrigues e nos aviões, aparecem carros.

Thaís de Lima Takeda: Nem foi criado quando ele fez

jean lucas; nem existia quando ele postou mais é na msm epoca dos carros

Fernanda Cursio: Aviões não é da PIXAR, foi feito pelos mesmos criadores mas é um a produção independente da Disney.

garotas gamers: +Fernanda Cursio avioes é da pixar

hayato megusta: olha a data do video e a data q lançou avioes n viaja amigo

Luiza Aguilar: Aviões não é da Pixar, gente. "O filme é um derivado da franquia Carros. Embora a Pixar não tenha participado diretamente da produção do filme, John Lasseter, criador e diretor de Carros e Carros 2, e executivo chefe de criação de ambas Pixar e DisneyToon Studios, foi o produtor executivo de Aviões." Confirmando a informação, o filme não aparece no site da Pixar: [http://www.pixar.com/features\\_films](http://www.pixar.com/features_films)<sup>13</sup>

No vídeo de Clasen:

Sarha Cardoso: porque Detona Ralph não aparece nessa teoria? não são todos os filmes da pixar que são mencionados '-' e todos esqueceram de detona ralph, até pq não faria sentido coloca-lo nessa teoria; oque prova ainda mais que essa teoria não é real

Alexandre Serighelli: Wreck It Ralph é da Disney, não da Pixar. Mesmo a Pixar sendo da Disney.

Mar0th: Detona Ralph é da Disney.

Nos comentários no vídeo de Clasen, não há tanta discussão desvirtuada entre os usuários. Os comentários costumam ser mais sobre o posicionamento em relação à teoria e sobre Easter eggs (inclusive, indicando-os como possível propaganda para os próximos filmes da Pixar). Além disso, eles mencionam outros filmes que utilizam referências entre si. No geral, os comentaristas usam uma linguagem mais educada, inclusive ao discordarem da opinião defendida pela vlogueira.

Algumas coisas, no entanto, chamaram bastante atenção. No vídeo de Clasen, dentre os usuários que discordam dela, muitos afirmam que ela precisaria estudar ou pesquisar mais sobre o assunto, o que é bem curioso em se tratando do fato de que ela é

<sup>13</sup> Esse comentário foi feito por uma das pesquisadoras antes do início do projeto de pesquisa.

formada em cinema e tenta embasar seus argumentos com trabalhos e estudos que ela fez para o curso, enquanto os comentaristas apenas afirmam que ela deveria estudar mais, sem grandes argumentos.

Abaixo, exemplificados um comentário que critica de certa forma a vlogueira (comparado, mais uma vez, com o comentário do usuário Acantos Fins citado anteriormente), além de um indivíduo recomendando que Luísa estude sobre o assunto.

Crítica no canal Lully de Verdade:

Júlia Gomes: Não que eu acredite na teoria nem nada, mas o que me incomodou foi ver você fazer muitos comentários sem ter lido ela toda. Mas tudo bem, dica pra próxima. Beijão!

Crítica no canal Nostalgia:

Acantos Fins: que bosta. nada com nada dentro. não falou "lé" com "cré" - forçou uma ideia mixuruca aí e quis passar por espertinho. de longe, o pior vídeo do canal.

Exemplo de comentário que recomenda que Luísa estude:

Raul Gomes: Porra antes de falar sobre algo tenta pelo menos ler e estudar flw

## As entrevistas

Para auxiliar no desbravamento do reverberamento da produção de fã de Negroni, recorreu-se direto às fontes, ou seja, os dois vlogueiros que gravaram os vídeos analisados. Em entrevista às pesquisadoras, cada um deles apresentou uma visão bem diferente de várias questões que envolvem a cultura de convergência, a produção de fã, e, até mesmo indo um pouco mais longe, o conceito de *aca-fan* (HILLS, 2002).

Em primeiro lugar, foi interessante notar que Luísa Clasen tem uma visão totalmente contrária à teoria (visão essa que foi exposta em seu vídeo), enquanto Castanhari a considera agradável simplesmente por ela movimentar o universo da Pixar. Essa opinião de Felipe é, de certa forma, similar com a opinião de alguns dos comentaristas do vídeo de Clasen, que afirmam gostar da teoria mas não tem certeza se concordam ou não com ela. São duas visões muito opostas sobre a produção de fã em questão: uma que a descarta por completo pelo seu conteúdo, e outra que a enxerga como

um modo válido para os fãs explorarem as ideias do estúdio e/ou sobre ele. Com relação aos fãs dos canais, os dois entrevistados afirmam que possuem uma ótima relação com seus respectivos.

Quando pedimos que avaliassem como os fãs reagiram a partir dos comentários, houve divergência: Luísa retomou os *easter eggs*, afirmando que muito fãs não conheciam o conceito antes da teoria, e por isso acreditaram nela; mas os argumentos de Luísa vão na linha oposta: “acredito que isso (*easter eggs*) não seja vital para a percepção dos filmes e nem é um empecilho na hora de discutir simbolismos.” e ainda completa “A teoria Pixar, para mim, é o mesmo que nada. Nenhum argumento pró ou contra qualquer filme pode se basear nela, pois ela nem ao menos é ‘oficial’.”, deixando claro seu posicionamento contra a Teoria Pixar; Castanhari, todavia, diz que o resultado foi positivo, que a reação dos fãs foi muito boa e menciona a colocação do vídeo como o terceiro mais visto do canal.

Sobre o conteúdo dos comentários, Luísa diz que há conteúdo relevante e interage com o público positivamente, mesmo que entre seus amigos *youtubers* isso seja motivo de piada, já que estão acostumados com *haters*<sup>14</sup> e comentários desnecessários; para Castanhari, entretanto, é difícil avaliar isso devido à pouca representatividade que os comentários tem diante das visualizações (representam cerca de 1% das visualizações).

Quanto ao perfil dos fãs, Luísa classifica seu público como pessoas interessadas em cinema e que muitas vezes se espelham nela, com aspirações de seguir na área de cinema; já Castanhari analisa sob outra perspectiva e diz que seu público vai desde o “revoltado com a vida” até o fã fervorosamente apaixonado por tudo que fazem.

A principal diferença, porém, está no conceito que ambos trazem de fã e de produção de fã. Ambos afirmam que gostam muito de produzir para o YouTube, mas Luísa não considera seus vídeos produção de fã e diz que acredita que “fanatismo seja algo cego”; ela diz: “Meu trabalho se assemelha muito mais ao de um crítico de cinema, que seleciona filmes que gosta e recomenda. Em casos de filme que eu ‘não recomendo’, não faço vídeo, mas se alguém perguntar minha opinião, serei franca.(...) Mesmo que eu goste de algum cineasta/filme, nunca deixarei de ver seus defeitos”. Já Castanhari enxerga-se como fã, e diz “(...) eu só falo de coisas que eu gosto muito. Nunca fizemos nenhum Nostalgia que eu não gostasse do tema, tudo que falamos lá fizeram parte de minha infância”

---

<sup>14</sup> Termo utilizado para definir usuários que aparecem em comentários apenas com palavras de ódio, para a pessoa que compartilhou e também sobre o conteúdo compartilhado.

É interessante analisar esse aspecto a partir do conceito de *aca-fan*, popularizado por Hills em 2002. Trata-se de um conceito sobre um acadêmico que se vê, ao mesmo tempo, como fã daquilo que estuda. Cabe aqui, então, uma questão sobre o que o papel de um crítico: ele pode ser considerado uma espécie de “*aca-fan*”, já que, de certa forma, ele trabalha com aquilo de que é fã?

## Conclusão

O texto "Cultura da Convergência", de Jenkins (2009), faz uma explanação sobre a cultura de convergência e analisa seus diferentes aspectos, destacando que nesse campo, as mídias - velhas e novas – colidem, e nele se manifestam os poderes de mídia e de consumidor. Ele deixa claro que a circulação dos conteúdos depende em grande parte da participação do público consumidor, e que a convergência acontece não só no cérebro dos consumidores de modo individual, como também na interação entre eles e, desse modo, o entretenimento é processado através de outro olhar. A convergência é apresentada como circunstância que altera a relação entre indústria e mercado, ou seja, ela transforma o modo de operar da indústria midiática e o modo como os consumidores processam o entretenimento. Esse aspecto dinâmico que existe entre mídia e público é justamente exemplificado no comportamento expresso pelos fãs do trabalho da Pixar, enquanto críticos dos vídeos produzidos por outros fãs do estúdio e que o abordam como tema. Os fãs, tendo ou não conhecimentos profundos sobre o universo do cinema, tratam de expor suas opiniões, críticas e dúvidas, interagindo, assim, com os criadores dos vídeos.

Analisando os vídeos Teoria da Pixar, Teoria da mãe do Andy, Easter Eggs Pixar (todos do canal Nostalgia) e Vamos falar de Pixar Theory? (do canal Lully de Verdade), percebemos o envolvimento e também o nível de intervenção do público com as ideias expostas. Através da análise de comentários, foi possível não só reafirmar o aumento da produção de fã e da cultura participativa, como também, a partir de dados específicos, qualificar essa união.

Em termos de participação em comentários a respeito do vídeo, ainda que se observe uma grande porcentagem de comentários aleatórios de modo geral, constata-se uma necessidade dos públicos de participarem e se sentirem parte do processo, seja de maneira explícita, posicionando-se claramente à favor ou contra, seja assumindo uma

postura neutra, ou então apenas evidenciando sua presença por meio de uma colocação qualquer.

Ainda a partir das ideias de Jenkins, é muito interessante observar seus estudos sobre fãs, como é o caso de *Gender and Fan Culture (Round Seven, Part One): Kristina Busse and Cornell Sandvoss* (JENKINS, 2007), por exemplo. Em um debate com Kristina Busse e Cornell Sandvoss, ela ressalta a relação entre o eu moderno, a identidade e a cultura popular, mas que também exige uma comunidade e participação em que haja a identificação com a comunidade. Ao associarmos esse texto com os comentários analisados, percebemos dois pontos em comum: os fãs dos vídeos de Castanhari são bem mais passionais, tanto com relação ao próprio Castanhari quanto com relação à Teoria, enquanto os fãs do vídeo da Lully são um pouco mais críticos e trabalham mais com a técnica e com os argumentos, tanto da vlogueira quanto de Negroni; em segundo lugar, nos vídeos de Castanhari, notamos que os fãs precisam dessa identificação com a comunidade, o que também os leva a serem tão agressivos com aqueles que descartam a teoria.

Nossa hipótese inicial era a de que os fãs, em sua maioria, não concordavam com as ideias de Negroni. A partir da análise feita depois da coleta de dados, pudemos perceber que a hipótese, embora correta, não possuía um caráter tão predominante quanto supúnhamos, pois o posicionamento contrário estava concentrado, principalmente, no vídeo de Luísa Clasen - em que os comentários possuíam mais embasamento nas questões relativas ao campo do cinema, e a temática do vídeo era bem específica. Nos vídeos de Felipe Castanhari, o número de comentários, embora maior, facilmente perdia o foco da opinião sobre a teoria em si.

A análise quantitativa e qualitativa dos comentários dos vídeos de Luísa e Felipe serviu para comprovar teorias como a de Jenkins sobre a cultura participativa e a produção de fã, já que é possível notar uma notável participação dos fãs, seja por meio de produções novas (tanto as de Negroni quanto os vídeos dos vlogueiros), seja por meio de comentários que expressam pensamentos, ou apenas mostram-se presentes. No entanto, quanto à hipótese elaborada de que os fãs seriam contra as teorias, a pesquisa não é conclusiva e nem suficiente em si mesma como forma de avaliação quanto ao posicionamento dos fãs quanto às teorias criadas por Negroni. Em questão de números, a vantagem para o grupo que é contra as teorias é pouco significativa. Quanto à análise qualitativa, ela ajudou a delinear os perfis dos comentaristas, mas não a dar uma certeza quanto às ideias do *fandom* sobre a produção de Negroni.

## Referências Bibliográficas

ANDERSON, Chris. *A Cauda Longa - Do Mercado de Massa para o Mercado de Nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.

ANDREJEVIC, Mark. *Watching Television Without Pity: The Productivity of Online Fans*. *Television & New Media*, v. 9, p. 24-46, 2008.

BOOTH, Paul. *Digital fandom: new media studies*. New York: Peter Lang, 2010.

CASTELLS, Manuel. "Internet e sociedade em rede". Em Dênis de Moraes (org.), *Por uma Outra Comunicação*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CATMULL, Ed. *How Pixar Fosters Collective Creativity*. Disponível em: <[http://download.esade.edu/public/GAMPDC/B.%20Bob%20Bies%20-%20Facilitating%20Success/2.%20Bob%20Bies%20-%20Reading\\_How%20Pixar%20Fosters%20Collective%20Creativity.pdf](http://download.esade.edu/public/GAMPDC/B.%20Bob%20Bies%20-%20Facilitating%20Success/2.%20Bob%20Bies%20-%20Reading_How%20Pixar%20Fosters%20Collective%20Creativity.pdf)>. Acessado em 24/04/2014.

FERREIRA, Emmanoel. "Imagem Digital e Cinema de Animação: Uma Abordagem Crítico-comparativa do Uso do 3D no Cinema de Animação Contemporâneo". *Revista Contemporânea*, ed. 16 vol. 8 no. 3/ jul-dez 2010, pp. 3-13

HILLS, Matt. *Fan Cultures*. Londres: Routledge, 2002.

JENKINS, Henry. *Gender and fan Culture (Round Seven, Part One): Kristina Busse and Cornell Sandvoss*. Blog, 2007. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2007/07/h3introduction\\_kristina\\_i\\_have.html](http://henryjenkins.org/2007/07/h3introduction_kristina_i_have.html)>. Acessado em 26/06/2014

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

MELO, Gianni Paula de. “*O Universo Simbólico das Novas Produções Cinematográficas Infantis: considerações sobre a animação Wall-E*”. Revista Anagrama, ed. 2 ano 4/ dez 2010-fev 2011, pp. 1-11.