

SHREK RETOLD E AS DINÂMICAS DE OBRAS ARTÍSTICAS COLETIVAS NO CIBERESPAÇO¹

PEDRO YDAC¹; AGNES LENZ ROMERO²; CAROLINE GARCIA DA ROSA³;
BIANCA MÖRSCHBÄCHER⁴; EDUARDO BEMFOX⁵; REBECA RECUERO
REBS⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – pedroyuri2@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – agnes.lenz@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – caroline_garciarosa@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – bianca.morschbacher@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – bemficafox@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – rebecarecuero@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Com a popularização da internet, em especial as plataformas de redes sociais, a interação entre as pessoas foi se modificando e novas formas de fazer arte foram se desenvolvendo (LEMOS, 2001). A cultura participativa se apropriou dessas mídias e acabou por incentivar formas de fazer arte coletivamente. Sobre essa perspectiva, buscamos neste trabalho entender **como a dinâmica presente no ciberespaço acaba por contribuir na produção e realização de obras artísticas coletivas**. Para contextualizar nosso trabalho apresentaremos brevemente os conceitos que nos guiaram na pesquisa.

O termo ciberespaço é definido por Lévy (1999) como o espaço de comunicação promovido pelos computadores e seus aparatos. Entre suas funções principais, encontra-se a potente transferência de arquivos e o compartilhamento de informações independente da localização geográfica. Esse ambiente digital, como traz Lévy (2003, p.26), "incita a reinventar o laço social em torno do aprendizado recíproco, da sinergia das competências, da imaginação e da inteligência coletiva." Dessa forma, as interações convergem para uma troca de conhecimentos e experiências, proporcionando não uma extração de valor, e sim uma coprodução de identidades, tradições culturais e subjetividades que geram novas experiências estéticas (KESTER, 2006).

É por meio do comportamento, moral e hábito dos indivíduos no ciberespaço que surge a cibercultura, fortemente marcada por ideais *cyberpunk* e *hacker*. Pois é por meio do "espírito transgressor e desviante" desses que ela se estabelece (LEMOS, 2001). E a partir da forma como esses indivíduos interagem e navegam pelas plataformas de redes sociais, pode-se perceber diferentes dinâmicas. As principais dinâmicas observáveis nas trocas *online* são a cooperação, competição e o conflito (RECUERO, 2009). A primeira, busca atingir objetivos em comum através de ações coletivas, requerendo constante manutenção do grupo. Outro viés que pode levar a cooperação é a dinâmica de competição. Indivíduos podem fortalecer laços, aumentar a velocidade da produção ou, por outro lado, levar a um conflito pelo seu excesso. Esse é caracterizado como hostil e pode levar a ruptura dos laços sociais estabelecidos até então. A dinâmica em que um grupo agrega cada vez mais pessoas,

¹ Este trabalho é parte do Grupo de Pesquisa em Produções Audiovisuais na Cibercultura (PRACiber) sediado na Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) e vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPEL e aos cursos de Cinema de Animação e Cinema Audiovisual. <https://wp.ufpel.edu.br/praciber/>

causando eventualmente rompimentos dentro do mesmo, chama-se clusterização. “Essa clusterização seria o processo através do qual as comunidades apareceriam (RECUERO, 2009, p.86)”.

Buscamos observar - dentro dessa pesquisa - os processos e dinâmicas percorridos dentro do filme *Shrek Retold* (2018)², uma obra colaborativa que recria o longa original da *DreamWorks Animation: Shrek* (2001) e abusa da criatividade dos fãs, fazendo uma espécie de colagem audiovisual experimental por meio de animações, memes, encenações e um pouco de tudo que rodeia a cultura da internet. O filme contou com mais de 200 participantes e hoje é exibido no YouTube.

2. METODOLOGIA

A partir da leitura de textos e livros para melhor compreensão dos conceitos, partimos das reflexões sobre as dinâmicas nas redes sociais (RECUERO, 2009), a compreensão do ciberespaço (LÉVY, 1999) e da cibercultura (LEMONS, 2001), bem como da forma em que se dão as práticas coletivas (KESTER, 2006) para analisar o processo de criação do filme *Shrek Retold* (2018). Também utilizamos de informações disponibilizadas pela equipe, como o depoimento de “*making of*” de Grant³ (o coordenador do projeto) e a lista de participantes com seus respectivos contatos. Foi elaborado um formulário *online* para os participantes, com cinco perguntas abertas e duas perguntas fechadas a fim de identificar as dinâmicas presentes na realização da obra e como elas afetaram o projeto. O questionário foi aplicado entre os dias 23/05/2021 e 08/06/2021, usando de um vocabulário simples e uma mensagem que soasse interessante aos colaboradores.

É importante ressaltar que nossas análises foram feitas a partir de um único filme, e portanto, pode ser que essas dinâmicas se deem de modo diferente dependendo de cada projeto.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Retomamos assim, os conceitos de cooperação, competição e conflito presentes nas dinâmicas sociais, bem como os de cibercultura e ciberespaço para auxiliar na análise do questionário aplicado. Foram obtidas um total de 48 respostas ao longo das duas semanas de aplicação.

Quando perguntados se um projeto como esse poderia ser realizado fora do ciberespaço, as respostas apontaram uma vertente à impossibilidade, com motivos variados, desde a coordenação de participantes, até a presença de barreiras jurídicas a respeito de *copyright* da obra original, tendo apenas a chance de serem realizados em escala pequena, em grupos de amigos ou em universidades. Com isso, visamos compreender qual a possibilidade de uma organização igual e na mesma escala que o filme se deu fora do ciberespaço. As respostas nos levaram a pensar que, por ser um lugar imaterial e sem fronteiras delimitadas, o ambiente virtual proporciona uma maior acessibilidade às pessoas

² SHREK Retold. 3GI INDUSTRIES, Direção de Grant Duffrin, 2018. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=pM70TROZQsl>

³ *How I made Shrek Retold* (2019) Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=r3gWZw0eNNo&t=758s>

e é um espaço facilitador da comunicação, sendo assim, um atrativo para aqueles que buscam pessoas para participar de seus projetos, como voluntários ou não.

Outra indagação foi se houve alguma desistência, desentendimento ou conflitos de interesse entre os participantes, e como eram as interações no Discord⁴, com o intuito de entender as dinâmicas presentes no processo. Alguns relataram utilizar bastante o Discord e trocaram conhecimentos e experiências entre si e outras apenas interagiam com o coordenador via e-mail. Os que participaram através do Discord comentaram que era um ambiente amistoso, bom de compartilhar processos, interagir e fonte de motivação. Não houve grandes conflitos, apenas algumas desistências. Alguns relataram que se sentiram descontentes ao descobrir que artistas mais reconhecidos tinham recebido um cachê para a participação, o que pode sugerir que a dinâmica de conflito se manifestou aqui enquanto algum desentendimento, mas que logo foi resolvido, já que os entrevistados relataram que foi explicado o motivo disso posteriormente: os pagamentos foram em prol de trazer publicidade para o projeto. Além disso, a 3GI disponibilizou como opção para os participantes, escolherem se gostariam de receber algum valor a partir de uma porcentagem da venda das cópias em VHS do filme. Isso talvez seja um indicativo da forma como o conflito dentro do grupo possa ter sido solucionado.

Para assimilar a ampliação da rede colaborativa, o participante deveria marcar se gostou da experiência e se ele participaria de outro projeto colaborativo novamente ou não. Das respostas positivas 93,8% gostaram da experiência e participaram de novo, 2,3% gostaram, mas não participariam de outro projeto. Já as negativas 2,3% não gostaram, mas participariam de outro e 2,3% não gostaram e não participariam de outro projeto, o motivo das respostas negativas varia entre: não achar mais o projeto divertido e não mais trabalhar em algo do gênero sem remuneração.



Figura 1. Resposta para a pergunta: Você gostou da experiência? Se sim, participaria de outro projeto colaborativo?

As dinâmicas do ciberespaço proporcionaram a *Shrek Retold* e seus participantes o livramento das barreiras físicas que outras obras tiveram que enfrentar. Contudo, encontrar pessoas ainda seria um empecilho. Para ganhar tração foi necessário aos organizadores enviarem múltiplos convites até o projeto se tornar conhecido e atrair novos participantes. Com isso, usufruíram da rapidez de difusão de informações propiciadas pela internet. Esses eram comunicativos e

⁴ DISCORD | Seu Lugar para Papear e Ficar De Boa. Disponível em: <https://discord.com/>

bem intencionados, dada as características da 3GI e dos demais colaboradores fãs de *Shrek*: cooperação, aceitação, bom humor e parceria.

4. CONCLUSÕES

Percebemos que as obras colaborativas feitas no meio digital têm como principal objetivo a integração e o entretenimento dos participantes. Assim, através da dinâmica de cooperação, procura-se atingir um objetivo final que em geral traz grande satisfação para os integrantes do projeto, sendo pela conclusão do mesmo ou apenas sua participação. Tomando como base o filme *Shrek Retold*, podemos observar que o fator monetário não é tão relevante para quem participa, mas sim o quanto a obra contribui enquanto experiência para o indivíduo. A internet se encontra como uma facilitadora desse processo de interação, inclusive estimulando e possibilitando as pessoas a criarem.

Majoritariamente foi observada a dinâmica de cooperação, levando os indivíduos que optaram por interagir entre si a estreitar laços e criar parcerias. Mesmo aqueles que apenas interagiram via e-mail, ao ver a obra pronta se sentem orgulhosos e pertencentes a comunidade. Dessa forma, observamos que quanto mais “leve” e “amigável” é o projeto e a forma como o mesmo é apresentado, mais as pessoas se sentem compelidas a participar do mesmo e a interagir positivamente. Trazendo coisas novas e se divertindo no processo.

Provavelmente, é também devido a essas dinâmicas de cooperatividade e a boa recepção do projeto que foi possível recebermos tantas respostas em um curto período de tempo. Isso pode apontar que o grupo pesquisado demonstra um grande envolvimento para com o filme.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KESTER, Grant H. **Colaboração, arte e subculturas**. Caderno Brasil Arte Sustentabilidade: Associação Cultural Vídeo Brasil, São Paulo, v.2, n.2, p.11-35, 2006. Disponível em:
http://www.professores.uff.br/ricardobasbaum/wp-content/uploads/sites/164/2019/05/3_Kester-collaboration_art_and_subcultures.pdf.

LEMOS, André. **Apropriação, desvio e despesa na cibercultura**. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 8, n. 15, p. 44-56, 2001.

LEMOS, André. **Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época**. Olhares sobre a cibercultura. Sulina, Porto Alegre, p. 11-23, 2003.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** et al. tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora, v. 34, n. 3, 1999.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura) 191 p.