

Childish Gambino e a série "Atlanta": o uso da internet para uma experiência imersiva

Childish Gambino y la serie "Atlanta": el uso de Internet para una experiencia inmersiva

Lincoln André Bolzon Hygino

Resumo:

O seguinte artigo tem o intuito de analisar a série estadunidense Atlanta, mais especificamente as estratégias transmidiáticas que seu criador, Donald Glover, utiliza para ampliar o universo narrativo da série, assim como a influência do conceito de cibercultura na criação do programa. Junto a isso, analisaremos o trabalho de Glover, desde o seu projeto como músico, chamado *Childish Gambino*, com foco no seu disco “*Because the Internet*” (Por causa da Internet), de 2013. A fundamentação teórica do trabalho abordará conceitos de narração transmídia, comunidades virtuais e ARG (*alternate reality game*). Foram usados autores como Henry Jenkins, Pierre Lévy, Janet Muray, Jason Mittell, Newton Cannito, entre outros, para a estruturação da pesquisa.

Palavras – chave:Atlanta; Transmídia; Cibercultura; Redes Sociais;

Resumen:

El siguiente artículo tiene el propósito de analizar la serie estadounidense Atlanta, más específicamente las estrategias transmediáticas que su creador, Donald Glover, utiliza para ampliar el universo narrativo de la serie, así como la influencia del concepto de cibercultura en la creación del programa. En el caso de Glover, desde su proyecto como músico, llamado *Childish Gambino*, centrándose en su disco “*Because the Internet*” (Debido a la Internet), de 2013. La fundamentación teórica del trabajo abordará conceptos de narración transmediática, comunidades virtuales y ARG (*alternate reality game*). Se utilizaron autores como Henry Jenkins, Pierre Lévy, Janet Muray, Jason Mittell, Newton Cannito, entre otros, para la estructuración de la investigación..

Palabras clave: Atlanta; transmedia; cibercultura; Redes sociales;

1. INTRODUÇÃO

Com o crescimento da Internet, a maneira como consumimos conteúdo audiovisual mudou, estando este disponível nas mais diversas plataformas, como smartphone, notebook, *tablet* etc. Não estamos mais limitados a ficar em apenas uma mídia o tempo todo. Podemos assistir *Game of Thrones* enquanto “twittamos” para os nossos amigos online sobre o que estamos assistindo, ao mesmo tempo em que podemos ler sobre algum conceito que foi mencionado na série. Trata-se de uma participação ativa do espectador graças a uma conexão midiática que possibilita explorar uma narrativa que pode ampliar ainda mais as camadas de entendimento e fruição de qualquer produto midiático.

O roteirista, diretor e ator Donald Glover sabia que o uso das redes sociais e a relevância que a Internet tem no mundo contemporâneo seriam importantes em um programa que almejasse dialogar com essas novas formas de espetatorialidade televisiva. Lançada no ano de 2016, a série estadunidense *Atlanta*, estrelada pelo próprio Glover, foi um sucesso de crítica e de público, ganhando dois prêmios Emmy, sendo elogiada tanto por sua escrita quanto por sua mistura entre comédia e surrealismo. Mas outra coisa também vem chamando atenção: o uso das redes sociais do programa como meio para expandir as narrativas da série. Os personagens, dentro da diegese, constantemente interagem com as redes sociais, como *Snapchat* e o *Instagram*, e essa interação são frequentemente pontos importantes dentro da narrativa, e muitas vezes o uso desses aplicativos dentro da série é explorado nas redes sociais oficiais do programa. Além disso, os usos constantes de memes dentro das histórias, subvertendo seu significado dentro do programa, estabelecem um universo paralelo ao mundo real, brincando com a expectativa do público, utilizando as redes sociais para fabricar “falsos memes” que são utilizados dentro da série.

Este artigo pretende analisar as estratégias transmídiaicas criadas por Donald Glover e a influência que a cibercultura tem em seu trabalho começando no início de sua carreira, mais precisamente a partir do lançamento do seu álbum *Because the Internet*, até o foco principal desta análise, a sua série *Atlanta*. Além disso, serão observadas algumas características no que configuram uma narração transmídiaica, e como as séries de televisão vão se modificando. Foi feita uma pesquisa com base em textos de autores que estudam os conceitos de Transmídia, Inteligência Coletiva, Cibercultura, além de dados disponibilizados em sites, blogs e canais de vídeo na Internet para analisar os trabalhos de Glover.

2. Desenvolvimento

2.1 Donald Glover e Because the Internet

Donald Glover sempre foi uma personalidade importante nas redes sociais. Ele começou sua popularidade estrelando em vídeos do YouTube com o grupo de comédia chamado “Derrick Comedy”¹. Em seguida, logo após trabalhar como roteirista no programa de comédia *30 Rock* (2006 – 2013, NBC), foi chamado para estrelar a aclamada série de comédia *Community*, em 2009. Foi nesse período que Glover começou a lançar os primeiros EP’s do seu projeto musical, *Childish Gambino*, identidade artística tirada da própria Internet: o nome vem de um gerador de nomes aleatórios do grupo de hip hop Wu-tang Clan². Depois de seu primeiro álbum de estúdio, chamado *Clamp* (2011), não ter sido muito bem de público e de vendas, Glover começou a trabalhar imediatamente em seu próximo álbum, *Because the Internet* (2013), junto com uma completa performance de Glover em suas redes sociais.

Em julho de 2013, Glover apagou todas as suas postagens no *Twitter* e *Instagram*. Depois de uma publicação da revista *Time* questionando do porque do seu desaparecimento³, Glover postou um vídeo em seu canal de Youtube, chamado “*Clapping for the Wrong Reasons [Internet’s version]*”⁴: um vídeo de 50 segundos, que mostra Glover rapidamente andando por uma mansão. Em seguida, Glover quebrou seu silêncio através de uma série de mensagens no Instagram, confessando seus sentimentos em oito posts, dizendo: “Eu sinto que estou decepcionando todo mundo. Eu tenho medo que as pessoas odeiem quem eu realmente sou. Eu temo que eu odeie quem eu realmente sou”⁵. Junto a isso, outra versão do vídeo “*Clapping for the Wrong Reasons*” é lançada, agora com 25 minutos, chamada de “Versão do diretor”. É então que no dia 6 de dezembro, Glover finalmente lança o álbum *Because the Internet*, junto com um roteiro de 72 páginas, que logo em suas primeiras páginas avisa que o mesmo deveria ser lido ao mesmo tempo em que o álbum é tocado. Tanto *Clapping for the Wrong Reasons*, o álbum e o roteiro, falam sobre um homem chamado apenas de “The boy”, um rapper famoso que mora em uma mansão, conversando com as pessoas em sua casa através de um celular. Sobre a relação dessas obras, Glover explica: “*Eu não quero fazer álbuns... Você tem que construir um mundo maior. Eu não vou fazer um álbum. Eu vou fazer um álbum, eu vou fazer uma droga, eu vou fazer o filme com essa droga,*

¹<https://www.youtube.com/user/derrickcomedy/videos>

²<http://uproxx.com/tv/the-mindblowing-mystery-behind-donald-glovers-rap-name-childish-gambino/>

³Time.com, “Where is Donald Glover?” - <http://entertainment.time.com/2013/07/29/whereis-donald-glover/>.

⁴Donald Glover, “*clapping for the wrong reasons [internet version]*”,

⁵People, “*Donald Glover: I Didn’t Want To Lie About My Feelings Anymore*” (Oct 17 2013), <http://www.people.com/people/article/0,,20746483,00.html>.

vou fazer um mundo. ”⁶

Isso coloca *Because the Internet* dentro do conceito de narrativa transmídia cunhado por Henry Jenkins, já que Glover procura expandir a história do álbum para além das músicas, utilizando vídeos do *Youtube*, performance via texto no *Twitter*, publicações no *Instagram*, etc. O termo transmídia foi criado pelo teórico Henry Jenkins, para designar uma história que “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2006, p. 138). Em seu livro *Cultura da Convergência* (2006), Henry Jenkins explica:

"Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2006, p.29.)"

Sendo assim, *Because the Internet* tem o intuito de produzir uma reflexão sobre a Internet para seus usuários utilizando a própria mídia que a Internet oferece. Desde o início, Glover procurou fazer com que seus fãs fossem atrás das pistas que ele deixava a cada novo *twitte*, a cada imagem vazada, códigos escondidos, fazendo com que eles criassem das mais diversas teorias sobre o álbum.

Esse conceito de “caça ao tesouro” e descobrimento do significado se assemelha muito a um “jogo de realidade alternativa” (em inglês: *alternate reality game*, ou ARG), que é a mistura de tramas fictícias com desafios e jogos na mídia, que interagem com coletivos virtuais em busca de uma experiência interativa. Os desafios permitem que os participantes experimentem uma espécie de encenação, um “faz de conta” que os jogadores assumem. Sobre isso, a estudiosa Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, diz:

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica;

⁶ Complex, “Childish Gambino’s ‘Because the Internet’ Artwork Jumps Out at You, Literally”, <http://www.complex.com/music/2013/11/childish-gambino-because-the-internet-artwork>.

também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111)

No caso de “*Because the Internet*”, os jogadores, que são os usuários do *Twitter*, tiveram o desafio de solucionar um enigma, que começou com um *twitte* de Glover, na qual ele apenas dizia “*Roscoe’s wetsuit*” (Roupa de mergulho de Roscoe, tradução livre). Após isso, os fãs rapidamente começaram a teorizar sobre a frase⁷, que naquele momento, desconfiava-se que poderia ser o nome de seu próximo trabalho. Em sua tese chamada *On the Internet by Means of Popular Music: The Cases of Grimes and Childish Gambino*, o pesquisador Kristopher R. K. Ohlendorf analisou todas as formas em que a frase “*Roscoe’s wetsuit*” se espalhou: começou com um site chamado “*roscoeswetsuit.org*”, que aparecia apenas uma tela em branco com os dizeres da frase. Posteriormente, Glover colocou um outdoor em Los Angeles com a mesma estética⁸: uma tela em branco com a frase escrita. Depois disso, a frase já aparecia em vários posts do *Instagram*, no seu roteiro de 72 páginas, em seus vídeos musicais até na capa do CD do álbum⁹.

Com a popularidade da frase, vários fãs começaram a procurar desvendar o significado da mesma, e Glover até mesmo incentivava a procura do significado, prometendo que ela tinha algum propósito, e inclusive dava dicas, sugerindo que aprender programação seria útil para poder ver as mensagens escondidas¹⁰. Mas quanto mais Glover soltava a frase, mas os fãs começaram a desconfiar se a aquilo possuía realmente um significado¹¹. Como o próprio Kistopher diz, *quanto mais o termo aparecia, mais ambíguo se tornava* (Ohlendorf, 2016, p. 101).

Quando o álbum foi lançado, os fãs tiveram uma experiência completa do que é “*Because the Internet*”, já que sem o roteiro, o curta, e as performances de Gambino na

⁷ Roscoe's Wetsuit: Finding Meaning in Childish Gambino's "Because The Internet" on the Internet ,<https://pigeonsandplanes.com/in-depth/2013/12/roscoes-wetsuit/>

⁸ <https://genius.com/TheHype>

⁹ A fan discovered this after the cover was warped from leaving the CD out in the sun. (Reddit - https://www.reddit.com/r/donaldglover/comments/2226c5/so_my_cd_cover_was_warped_today_in_the_sun_behind/)

¹⁰ YouTube, “Childish Gambino Tells His Fans to Learn How to Code” (Nov 9 2013), <https://www.youtube.com/watch?v=wOLk3b31Pm0>.

¹¹ Can Someone Explain "Roscoe's Wetsuit"? (https://www.reddit.com/r/donaldglover/comments/1ltnm9/can_someone_explain_roscoes_wetsuit/)

Internet, ouvir apenas o álbum seria uma experiência completamente diferente. Ouvir “*Because the Internet*” sem a Internet seria de certa forma, incompleta. Sobre isso, Ohlendorf diz:

(...)com seu trabalho Because the Internet (2013), em vez de adesivos e cartazes recortados, Glover usa postagens de mídia social, vídeos do YouTube, um roteiro e várias outras mídias para desenvolver uma experiência conceitual da Internet [...] na qual foi desenvolvidoem grande parte na segunda metade de 2013 e que continua até hoje(OHLENDORF,2013,p.74 tradução livre do autor).

2.2 A série de TV Atlanta

Assim que *Because the Internet* foi lançado, Glover começou a desenvolver uma série de televisão chamada Atlanta, encomendada pelo canal FX. Boa parte dos colaboradores do álbum também trabalhou no desenvolvimento do programa: o diretor de clipes de Glover, Hiro Murai, foi quem dirigiu o piloto; o fotógrafo Ibra Akae, que trabalhou como diretor artístico do álbum, virou escritor do programa, assim como o irmão de Glover, Stephen Glover. Todos eles fazem parte do grupo colaborativo de Glover chamado “Royalty”¹². Dessa forma, seria natural que a mesma equipe de “*Because the Internet*” seguisse os mesmos processos criativos ao colocar conceitos desenvolvidos no álbum para a série.

Localizada na cidade de Atlanta, onde Donald foi criado, a série conta a história de Earn, interpretado pelo próprio Glover, que ao sair da faculdade, volta para sua cidade natal para tentar se reerguer. Rejeitado pelos pais, e com uma filha para criar, ele se oferece para se tornar empresário de Alfred, seu primo, que acaba de se tornar popular na cidade depois de lançar sua *Mixtape* de rap chamada “Paper Boi”. Esse foi o *pitching* inicial que Glover ofereceu para a FX, mas de acordo com ele, era apenas uma breve sinopse para “vender”. Em uma entrevista para o *New Yorker*, seu irmão Stephen explica:

Donald prometeu: “Earn e Al trabalham juntos para se dar bem na indústria da música. Al fica famoso

¹² <https://www.gq.com/story/royalty-the-collective-behind-atlanta-and-childish-gambino>

*por atirar em alguém e agora ele está tentando lidar com a fama, e ele terá uma nova música toda semana. Darius será o engraçado, e a turma ficará toda unida. ”Esse foi o cavalo de Tróia.”*¹³.

“Cavalo de Tróia” no sentido em que Glover sabia que não queria seguir uma estrutura normal de comédia, intenção que fica clara a partir da metade da primeira temporada, onde a série deixa de seguir uma história linear, e começa a seguir um personagem por vez, sem necessariamente avançar a história principal. A série, que atualmente possui duas temporadas, totalizando 21 episódios, é conhecida pela mistura do seu humor surreal, com suas histórias dramáticas, junto com uma trilha sonora marcante do rap. Como o próprio Glover diz, “*Atlanta é uma Twin Peaks' com rappers*”¹⁴, fazendo assim uma alusão à revolucionária série de David Lynch que apresentava, no início dos anos 90, personagens excêntricos e tramas complexas, nas quais o clima de surrealismo dominava.

Essa mistura de gêneros possibilita criar uma desorientação temporária no espectador e sobre o que ele está assistindo, já que com o acompanhamento em longo prazo e um engajamento ativo, o público poderia se articular para procurar mais informações sobre o programa. O professor estadunidense Jason Mittell classifica esse tipo de programa como “*narrativas complexas contemporâneas*”. Em seu artigo “*Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea*”, ele diz:

Em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia histórias com continuidade e passando por diversos gêneros.

2.2.1 Atlanta: Redes Sociais

Mas além do planejamento do tom da série, misturando a comédia com as

¹³ <https://www.avclub.com/donald-glover-trojan-horsed-fx-to-get-his-vision-of-a-1823326596>

¹⁴ <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/donald-glover-previews-his-fx-comedy-atlanta-twin-peaks-rappers-856412>

histórias dramáticas, a equipe criativa de Glover também pensava como a cibercultura iria influenciar na narrativa do programa. Isso se trata não apenas de como a Internet iria estar vinculada nas vidas dos personagens, mas também como o público iriam interagir com as mídias sociais oficiais da série. E foi pensando nisso que os escritores da série decidiram que as redes sociais do programa não serviriam apenas como uma forma de divulgação, mas sim como um meio de construir uma narrativa complementar a série. Como o diretor de fotografia e escritor Ibra Akae explica em uma entrevista para o *Washington Post*: *"Nós conversamos sobre isso entre nós e decidimos que as contas deveriam ser apenas contas [...] Dessa forma, você deve se interessar por eles independentemente do programa"*.¹⁵

Todas as contas do programa são administradas pela empresa de marketing "Cashmere Agency", que de acordo com a empresa, as contas são para *"aumentar a presença da série e destacar sua qualidade onírica e hiper-realista, (para isso) desenvolvemos uma série de imagens criativas e cópias filosóficas para as plataformas oficiais de mídias sociais do programa"*¹⁶. Acompanhar as redes sociais oficiais da série então se torna uma narrativa complementar ao que se passa no programa. Isso significa criar contas de redes sociais que se relacionam com a temática da série: a cidade Atlanta e o Rap.

Um dos principais meios de divulgação da série é o *Instagram*, uma rede social *online* de compartilhamento de fotos, onde a conta oficial do programa explora a cultura da própria cidade de Atlanta, onde parte da equipe tira fotos dos bastidores e cenas que não são mostradas durante a série. As fotos são geralmente do próprio fotógrafo da série, Ibra Ake, com fotos de produtores, rappers¹⁷, DJ's¹⁸, skatistas¹⁹ da cidade, como é dito na matéria do *Washington Post*:

A promoção da cidade de Atlanta também significa mostrar às pessoas que os criadores de "Atlanta" não podem se destacar através do programa. A conta do Instagram apresenta uma série de imagens do Boomerang e fotografias granuladas tiradas pelo próprio Ake de pessoas que ele e o resto da sala de escritores reconhecem por suas contribuições à

¹⁵ How 'Atlanta' tapped into social media to create an all-encompassing viewer experience. (https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/how-atlanta-tapped-into-social-media-to-create-an-all-encompassing-viewer-experience/2018/03/29/ddece908-31c8-11e8-8abc-22a366b72f2d_story.html?noredirect=on&utm_term=.4a26b08455fb)

¹⁶ <http://cashmereagency.com/case-studies/atlanta/>

¹⁷ <https://www.instagram.com/p/Bd0xiteHQ-S/?hl=en&taken-by=atlantafx>

¹⁸ https://www.instagram.com/p/BeREoVTHgu_/?hl=en&taken-by=atlantafx

¹⁹ <https://www.instagram.com/p/BeOWMdKn5yK/?hl=en&taken-by=atlantafx>

cultura da cidade.

Enquanto a conta do *Instagram* se trata de explorar o tema da cidade e do rap, a conta do *Twitter*²⁰ se concentra em comentar sobre o episódio específico da semana. O *Twitter* é uma rede social onde o usuário apenas pode digitar 140 caracteres por publicação, e por conta disso, a conta do programa, não se concentra em divulgar a série, mas comentá-la enquanto o episódio vai ao ar, como se ela fosse um personagem dentro do universo da série, observando os acontecimentos de cada episódio. Um exemplo disso é o diálogo que acontece entre série e rede social durante o episódio “*Money Bag Shawty*”, exibido no dia 15 de março de 2018, no qual os personagens vão para clube de strip. Enquanto o episódio era transmitido, a conta do *Twitter* comentava coisas que aconteciam durante o plano de fundo do episódio, como se fosse uma das pessoas que estivessem dentro do clube. O clube, no entanto, cobra diversas coisas, como bebidas caras e danças com um período muito curto. Durante o episódio, a conta publicou: “*when the club got alotta.....’fees*”(“quando o clube tem muitas... ”taxas”)²¹, e “*the world’s shortest lap dance also took place from 10 ft away*” (“a dança mais curta do mundo também foi realizada a partir de 10 pés de distância”)²², e “*strip club atm charge like they givin out loans*” (“esse clube me cobra como se eles tivessem dando empréstimos”)²³.

As contas oficiais do programa também oferecem outros tipos de conteúdo, como montagens de cenas da série, e frases marcantes dos episódios, com o intuito de promover o programa. Entretanto, elas não fazem parte de uma narração transmídia. Essas montagens são chamadas de “*crossmedia*” (Jenkins, 2006, p. 123-4), ou seja, apenas são remixes de um produto original, não acrescentando nada no produto principal, que é a série. De acordo com Jenkins(2011), para se configurar em um projeto de transmídiação, é preciso que envolva mais de uma plataforma de mídia, ao mesmo tempo que complemente algo à história principal. Como os estudiosos Renato Luiz Pucci Jr., Vicente Gosciola, Rogério Ferraraz, e Maria Ignês Carlos Magno afirmam no artigo “Avenida Brasil: o lugar da transmídiação entre as estratégias narrativas da telenovela brasileira”: “entende-se aqui que a transmídiação só se faz com novos conteúdos que realmente contribuam para a compreensão da história como um todo, assim como da consciência de determinada personagem” (2013, pg.123).

No caso das contas do programa, existe uma preocupação em fazer com que o público debata sobre seus acontecimentos, incentivando a busca de referências, se trata

²⁰ <https://twitter.com/atlantafx>

²¹ <https://twitter.com/AtlantaFX/status/974518149411319810>

²² <https://twitter.com/AtlantaFX/status/974518389438693376>

²³ <https://twitter.com/AtlantaFX/status/975735404631613440>

da nova maneira de medir a audiência de um programa: o envolvimento que o público tem com a série. Desde que o modelo da televisão com hora marcada foi desaparecendo, com o surgimento de novos mecanismos para acessar conteúdo da televisão na hora que quiser, diversos programas procuram maneiras de incentivar o público a se engajar pela série. No caso de *Atlanta*, essa capacidade de persuasão se deve principalmente aos segredos escondidos nos episódios, os chamados *Easter Eggs*, que instigam o público a decifrar todas as referências citadas, criando assim uma comunidade de fãs com o intuito trocar informação sobre os mistérios da série. Essa contribuição dos indivíduos em busca de um único objetivo pode ser entendida no conceito que o filósofo francês Pierre Lévy chama de “inteligência coletiva. Para Lévy, “*uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências*” (LÉVY, 2007).

Um caso desse tipo de persuasão foi no 6º episódio da segunda temporada, *Teddy Perkins*,²⁴, onde o personagem Darius vai pegar um piano em uma mansão, e é obrigado a lidar com o dono da casa, Teddy Perkins, e suas excentricidades. Nesse episódio, além de debater sobre várias questões da cultura do rap e a indústria musical como um todo, uma das principais discussões ao redor do episódio foi às diversas semelhanças que Teddy Perkins tinha com o cantor Michael Jackson: desde a famosa mansão do cantor, até a sua infância difícil com o seu pai.²⁵.

Sendo assim, parte da experiência do programa não é apenas assisti-la, mas também comentá-la, e perceber as diferentes opiniões sobre os acontecimentos da série e como aquele mundo fictício funciona. Como diz Ibra Ake na entrevista do Washington Post:

Game of Thrones é um ótimo programa, [...] mas grande parte do sucesso de 'Game of Thrones' é estar falando constantemente sobre ela, se reunindo na frente da TV todos os domingos à noite e twittando ao mesmo tempo. Então, nutrir essa comunidade para discussão e exploração do mundo é tão importante quanto criar o próprio mundo. É mais sobre ficarmos juntos na mesa de jantar do que comer boa comida.

²⁴ https://www.imdb.com/title/tt7629358/?ref_=tt_eps_rhs_0

²⁵ <http://www.vulture.com/2018/04/atlanta-teddy-perkins-easter-eggs.html>

2.2.2 A influência da cibercultura nos personagens de Atlanta

Além das redes sociais do programa, a influência que a Internet exerce sobre as personagens é de extrema relevância quando se trata das histórias da série. No final de sua primeira temporada, no episódio chamado “*The Jacket*”²⁶, o personagem de Glover perde uma jaqueta depois de passar a noite bebendo em uma boate. Sem lembrar muito do que aconteceu, ele usa os vídeos do *Snapchat*, um aplicativo que compartilha vídeos de 10 segundos, para poder lembrar do que aconteceu na noite anterior. Esse é apenas um exemplo de como os aplicativos e a Internet interferem diretamente na vida dos personagens. Alfred, conhecido como Paper Boi, apenas consegue melhorar de vida depois de ter seu videoclipe se tornado viral dentro do *Youtube*.

De acordo com Pierre Lévy, isso se trata da influência da *Cibercultura* em nosso cotidiano. Para ele, a cibercultura surge no ciberespaço a partir do surgimento da Internet, que não é apenas o material produzido pela comunicação digital, mas também como as pessoas utilizam essas ferramentas. Seguindo esse raciocínio, estaríamos cada vez mais sendo influenciados pela cibercultura, de modo que afeta nossas relações com as pessoas, produzindo novos tipos de comunicação. Em seu livro *Cibercultura* (1999), Pierre Levy explica:

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17)

Sendo assim, essa autoconsciência da série, de que os espectadores estão conectados com a Internet enquanto assistimos episódios, também afeta o modo de narrar as histórias, principalmente quando se trata de referências ou piadas. A narrativa da série cria piadas nas quais o espectador provavelmente precisaria do celular para poder entender. No episódio *Teddy Perkins*, o personagem Darius não consegue descrever a aparência de Perkins para os amigos, ele diz: “*ele é muito feio, o cara parece que alguém deixou Sammy Sosa no secador*”²⁷. Quando nenhum dos amigos

²⁶https://www.imdb.com/title/tt5776870/?ref_=ttep_ep10

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=R8-9VleogdY>

reconheceu quem é Sammy Sosa, Darius pede para eles pesquisarem “*Sammy Sosa hat*” no *Google imagens*. Depois de um tempo, um dos personagens pega o celular e pesquisa, e logo em seguida começa a mostrar a imagem para todos os amigos. Vemos todos olhando o celular e rindo, mas a imagem de Sammy Sosa nunca é mostrada. Dessa forma, é como se a série tivesse incentivando o próprio espectador a pesquisar a imagem, até mesmo enquanto a série está ao ar, já que a cena se estende o suficiente para que o público possa pegar o celular e pesquisar naquele momento.

Outro exemplo seria no episódio 8 da primeira temporada, chamado *The club*²⁸, um dos personagens se gaba pelo seu “carro invisível”, mostrando as fotos de seu *Instagram*. O perfil do personagem existe, e possui duas fotos do suposto carro invisível²⁹. Mais tarde no episódio, o personagem acaba atropelando várias pessoas com o carro, se tornando um vídeo viral dentro da série³⁰. Outro exemplo é no episódio *The Streisand Effect*, onde Alfred é alvo de vários xingamentos via *Twitter* pela web celebridade “Zan”³¹, e o personagem também possui sua própria conta do *Instagram*³². Durante todo o episódio, Zan faz todos os tipos de vídeo, de paródia de memes da Internet até vídeos análises de álbuns de rap.

A interação frequente dos personagens com a Internet também se reflete nos diálogos. Em diversos momentos da série os personagens citam memes que realmente existem no mundo real, mas que são tratados de maneira diferente no universo do programa, subvertendo o significado original do meme. Um exemplo disso é no episódio da segunda temporada, “*Alligator Man*”³³, onde o meme “*Florida Man*”³⁴ é citado. Criado em 2013, o meme *Florida Man* é uma conta do *Twitter* onde são reunidos os crimes mais bizarros cometidos por homens na cidade de Florida, e que no contexto da conta deve ser interpretado como se todos fossem a mesma pessoa. No caso da série, *Florida Man* é um criminoso que comete assassinatos contra adolescentes negros. De acordo com um dos personagens da série, *Florida Man* comete esses crimes “*porque ele está “furioso” com o governo – e ele quer impedir que pessoas negras se mudem para a Flórida e se registrem para votar*”. Não sabemos se o que o personagem fala é verdade, ou que ele apenas modificou o meme. Um espectador que poderia não conhecer o meme poderia interpretar apenas como um “criminoso da série”.

²⁸https://www.imdb.com/title/tt5721504/?ref_=ttep_ep8

²⁹<https://www.instagram.com/officialmarcusmiles/?hl=en>

³⁰https://www.youtube.com/watch?v=vT9bW_18TZs

³¹https://www.youtube.com/watch?v=i_qquZDiZZs

³²<https://www.instagram.com/zanlivesmatter/?hl=pt-br>

³³ <https://www.imdb.com/title/tt6113298/>

³⁴ <http://knowyourmeme.com/memes/florida-man>

Esse tipo de piada requer certo conhecimento prévio do espectador, e muitas vezes as referências não são óbvias, necessitando que o espectador reveja o episódio varias vezes, criando debates na Internet para perceber todas as referências e ressignificações que a série faz através da cibercultura³⁵. Existem diversos fóruns nas quais os espectadores de Atlanta procuram desvendar todas as “piadas escondidas” da série. Em sua tese de doutorado *A TV 1.5 - A televisão na era digital*(2009), o estudioso brasileiro Newton Cannito explica:

No mundo digital, a formação de comunidades se desenvolveu com o objetivo de criar uma inteligência coletiva, potencial que as comunidades sempre podem alcançar. Elas começam, no entanto, como um ambiente de compartilhamento de ideias e preferências comuns (CANNITO, 2009, p. 211)

Nesse sentido, a série Atlanta demanda uma participação ativa do público para entender de onde cada referência foi trazida, assim como o desejo de procurar o significado que “Roscoe’s wetsuit” em “Because the Internet” possuía. Essa mistura entre “ficção-realidade” unida pela cibercultura é frequente durante a série. Outro exemplo é no episódio 3 da segunda temporada, *Money Bag Shawty*³⁶, onde o episódio começa exibindo um vídeo do *Instagram*, de uma mulher branca reclamando sobre a letra da música de *Paper Boi*³⁷: ela reclama sobre a violência explícita do clipe e o uso de palavrões pelo rapper, oscilando entre raiva e choro. Isso é uma espécie de releitura de um vídeo onde uma mãe cristã zangada fez um vídeo³⁸ de 11 minutos reclamando sobre a letra da música “*Norf Norf*”³⁹ de Vince Staples, e que rapidamente se tornou viral pela falta de conhecimento da mãe sobre a cultura do rap. De acordo com o roteirista do programa Jamal Olori, a equipe resolveu parodiar o vídeo porque para eles o vídeo resume como é a cibercultura: as diversas interpretações sobre algo, e quando algo se destoa muito do “padrão”, a probabilidade de se tornar um meme é grande. De acordo com o próprio Olari, em uma entrevista para o site *Vanity Fair*⁴⁰, ele diz:

Ela gritava ignorância. [...] Ela está falando sobre o que está acontecendo em sua bolha, e para ela, é tão chocante que ela sente que tem que fazer algo sobre

³⁵ <https://www.reddit.com/r/AtlantaTV/>

³⁶ https://www.imdb.com/title/tt7403926/?ref_=ttep_ep3

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Y71gCy1nSgs>

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=Q939EfR1EDs>

³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=mb6Jc4juSF8>

⁴⁰ <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/03/atlanta-season-2-episode-3-angry-christian-mom-norf-norf-video>

isso. O que ela não percebeu é quão implacável e escuro é a Internet. Ela queria uma reação de pessoas lhe apoiando. O que realmente aconteceu foi que a música ficou mais popular.

Outro exemplo de apropriação parecida foi usar uma moda do *Youtube* de vídeos acústicos de rap no episódio *Sportin' Waves*⁴¹. O rapper Paper Boi recebe um vídeo⁴² de uma garota cantando sua música principal no violão: ““ É um cover de rap acústico, garotas brancas amam essa merda.”, Darius diz. Em relação a isso, o roteirista Jamal Olori explica: *"Há anos que temos uma piada sobre músicas populares que inicialmente eram extremamente gangster, e então elas se tornam realmente populares, [...] então você pega pessoas que não têm referência alguma para essas músicas fazendo covers."*⁴³

Durante a série inteira os roteiristas procuram incrementar esse tipo de material em suas histórias. Nesse mesmo episódio, existe uma pequena cena onde os personagens Darius e Paper Boi ganham notas de 20 dólares com o rosto de Harriet Tubman⁴⁴, uma importante abolicionista do século 19. Ao receber a nota, um dos personagens diz: "Minha mãe trabalhava no governo. Ela as trouxe pra mim antes que parassem de fazer ". Isso é uma referência direta a um projeto⁴⁵ de 2016 do governo de colocar o rosto de Tubman na nota de 20 dólares, mas que nunca foi pra frente. É uma referência sutil ao universo alternativo de Atlanta. Sobre isso, Olori diz que queria que *"o dólar de Harriet Tubman existisse em nosso mundo, e também para lembrar a todos como, sim, isso deveria acontecer! Queríamos criar uma faísca na Internet"*.

⁴¹ <https://www.imdb.com/title/tt7550700/>

⁴² https://www.youtube.com/watch?v=V1kmT_Yv3Ss

⁴³ <http://www.vulture.com/2018/03/atlanta-robbin-season-paper-boi-acoustic-rap-cover.html>

⁴⁴ <http://www.tvguide.com/news/atlanta-harriet-tubman-20s/>

⁴⁵ <https://epoca.globo.com/tempo/noticia/2016/04/quem-foi-harriet-tubman-nova-cara-da-nota-de-20-dolares.html>

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A série de televisão *Atlanta* é um caso representativo de como as novas séries da televisão podem incorporar o uso das redes sociais, como o *Instagram* e *Twitter*, para expandir o seu universo ficcional, ao mesmo tempo em que seus episódios englobam a cibercultura como um tema recorrente, debatendo a importância que a Internet possui em assuntos relevantes no dia de hoje, como racismo, brutalidade policial, entre outros, fornecendo pontos importantes para ajudar a reconhecer as mudanças culturais causadas pela Internet. Além disso, foi mostrado como os episódios da série utilizam de sua narrativa para instigar a audiência, através de referências e *Easter Eggs*, com o intuito de fazer com que o público decifre todas as mensagens escondidas, provocando diversas discussões em fóruns da Internet. Embora boa parte do conteúdo publicado pelas redes sociais do programa seja apenas “secundária”, dependendo do usuário ter assistido a série para ser completamente entendida, a série *Atlanta* pode sim ser considerada mais um caso de uma narração transmídia, apresentando diversos níveis de complexidade em sua narrativa, já que assistir *Atlanta* sem acesso a Internet seria estar fora de boa parte dos assuntos que ela discute.

Por ser uma produção do canal *FX*, a série está restrita a regras bem definidas da emissora. Desse modo, Glover e sua equipe de escritores ainda não tiveram completamente a liberdade criativa para misturar o trabalho da série com seus outros projetos paralelos, como *Childish Gambino*. Mas em uma entrevista recente, Glover disse que a série estava em sua fase de “teste”, e que agora ela possui amadurecimento para atingir algo maior⁴⁶. A emissora *FX* já se pronunciou dizendo que Glover terá mais liberdade ainda para experimentar com o programa, graças a sua crescente popularidade no ano de 2018, devido ao sucesso da 2ª temporada, além de estrear filmes como *Han Solo: Uma História Star Wars* (2018) e a sua volta de seu projeto musical, com o clipe *This is America* (2018)⁴⁷, que se tornou sucesso instantâneo do *Youtube*.

Em todos os seus trabalhos, Glover procura utilizar diversas plataformas de mídia de forma simultânea, tanto no seu projeto musical, quanto nos trabalhos onde atua, dirige ou escreve, com o intuito de fazer com que seus trabalhos conversem entre si. Como em seu álbum “*Because the internet*”, Glover utiliza a Internet na série *Atlanta* como

⁴⁶ <https://portalrapmais.com/donald-glover-afirma-que-nova-temporada-de-atlanta-vai-espelhar-album-de-kanye-west/>

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>

uma ferramenta na qual o público pode explorar ainda mais as histórias e informações apresentadas, tanto para o entendimento de piadas, trama e referências, quanto para as discussões de seus temas, fazendo com que a série se torne um ótimo exemplo de como a televisão pode fragmentar seu conteúdo, incentivando um espectador ativo a recolher todas essas informações, para que assim possa recompensá-lo fornecendo um universo ficcional rico e complexo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANNITO, Newton Guimarães. A TV 1.5 – a televisão na era digital. São Paulo – SP: [s.n], 2009. Tese de Doutorado

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

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed.34, 1999.

LÉVY, Pierre. Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007

MAGNO, Maria Ignês Carlos. FERRARAZ, Rogério. Avenida Brasil: o lugar da transmidiação entre as estratégias narrativas da telenovela brasileira (Estratégias de transmidiação na ficção televisiva brasileira / organizado por Maria Immacolata Vassallo de Lopes. — Porto Alegre: Sulina, 2013.)

MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television, 2006. (Revista Matrizes, 2012 - São Paulo - Brasil)

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: EditoraUnesp, 2003.

OHLENDORF, Kristopher R. K., "On the Internet by Means of Popular Music: The Cases of Grimes and Childish Gambino" (2016). Electronic Thesis and Dissertation Repository. 3792.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Atlanta (Donald Glover, 2015)