

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**

**MARCOS ANTONIO DE LIMA JUNIOR**

***RICK AND MORTY* E AS NARRATIVAS INTERTEXTUAIS:  
A “Inter-ricktualidade”**

**SÃO PAULO  
2020**

**MARCOS ANTONIO DE LIMA JUNIOR**

***RICK AND MORTY* E AS NARRATIVAS INTERTEXTUAIS:  
A “Inter-ricktualidade”**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

**SÃO PAULO  
2020**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L 732r Lima Junior, Marcos  
RICK AND MORTY E AS NARRATIVAS INTERTEXTUAIS:  
A Inter-ricktualidade / Marcos Lima Junior. - 2020.  
116f. : il.; 30cm.

Orientador: Rogério Ferraraz.

Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-graduação em  
comunicação - Mestrado e Doutorado) - Universidade Anhembi  
Morumbi, São Paulo, 2020.

Bibliografia: f.113

1. Análise de produto audiovisual. 2. Ficção televisiva. 3.  
Animação. 4. Jogo intertextual. 5. Rick and Morty..

CDD 302.2

Aline Ferreira de Oliveira - CRB 8/9601

**MARCOS ANTONIO DE LIMA JUNIOR**

***RICK AND MORTY* E AS NARRATIVAS INTERTEXTUAIS:  
A “Inter-ricktualidade”**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

Aprovado em 14 /12 /2020

---

Prof. Dr. Rogério Ferraraz

---

Prof. Dr. João Paulo Lopes de Meira Hergesel

---

Profa. Dra. Tatiana Giovannone Trivisani

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Dedico esse projeto ao meu Pai, Marcos Lima (*In Memoriam*),  
que me ensinou a amar o conhecimento e nunca deixar de  
buscá-lo. Seu exemplo me trouxe até aqui.

## **AGRADECIMENTOS**

A minha esposa, Alyne de Lima, e ao meu filho, Benjamin de Lima, por estarem ao meu lado durante o desenvolvimento desta pesquisa e por dividirem seu tempo comigo. A paciência e o amor que demonstraram durante o mestrado, me levou adiante. Esse apoio e compreensão foram especiais para que este trabalho pudesse acontecer!

Ao Prof. Dr. Rogério Ferraraz, meu orientador, que aceitou esta empreitada e abraçou a pesquisa mesmo em um momento delicado. E, sem hesitar, compartilhou seu vasto conhecimento e sua compreensão. Sem sua ajuda, não seria possível a conclusão desta pesquisa.

À Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa, coordenadora do Programa de Mestrado, que me recebeu de modo tão acolhedor e desde o primeiro dia me fez ter a certeza de que escolhi o lugar certo para concluir esta importante parte da minha jornada pessoal.

Ao Prof. Dr. Gelson Santana Penha, primeiro orientador desta pesquisa. Tive o privilégio de ser guiado por ele, não só pela pesquisa, mas também com conhecimentos que levarei para a vida.

Ao Prof. Dr. Renato Luiz Pucci Jr e Profa. Dra. Cicilia Maria Krohling Peruzzo, por me ensinarem a como pensar e desenvolver o raciocínio necessário para me tornar um pesquisador melhor.

Aos meus colegas de turma que dividiram seus conhecimentos comigo e, desse modo, meu repertório foi incrivelmente ampliado e ganhei amigos para a vida! Agradeço especialmente a Ana Carolina Chaga e Renan Claudino Villaron.

“Não fuja. Ninguém existe por um propósito, ninguém  
pertence a lugar nenhum. Todo mundo vai morrer...  
vem assistir TV!”  
(Morty Smith da Dimensão C-137)

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a série de animação *Rick and Morty* e compreender a sua relação com os espectadores em um nível peculiar de engajamento que nasce de um dos elementos mais visíveis em sua narrativa: a referenciação. Mesmo não sendo a única série a utilizar a intertextualidade, a pesquisa propõe que a série usa a referenciação de um modo particular, gerando um fenômeno que será determinado como “inter-ricktualidade”, um neologismo para representar uma espécie de jogo intertextual, um tipo de troca de referências que se dá entre realizadores e espectadores, que é mediada pela série e acontece em forma de caça e coleta que a audiência faz por meio de identificação dessas referências deixadas pelos realizadores. Esse jogo intertextual acontece de modo que respeite o nível de conhecimento de cada espectador. Para compreender e verificar como a “inter-ricktualidade” funciona, é necessário o uso de bibliografias que tratem de intertextualidade, ficção televisiva e as tecnologias no contemporâneo para compreender como o neologismo proposto pode funcionar em *Rick and Morty*. E analisar dois episódios para categorizar e verificar quais as como as referências utilizadas constroem a narrativa e que estão presentes desde a concepção original da série, desse modo criando uma série intertextual que comunica diferentes repertórios, enquanto seu plot é assistido, criando assim a “inter-ricktualidade”, um modo de experimentação narrativa, que torna as series animadas televisivas mais relevantes e um produto audiovisual com um alcance maior.

Palavras-chave: Análise de produto audiovisual. Ficção televisiva. Animação. Jogo intertextual. Rick and Morty.

## ABSTRACT

This research aims to analyze the animated series *Rick and Morty* and to understand its relationship with viewers in a peculiar level of engagement that is the origin of one of the most visible elements in its narrative: The referencing. Even though it is not the only series to use intertextuality, the research proposes that the series uses referencing in a particular way, generating a phenomenon that will be determined as “inter-ricktuality”, a neologism to represent a kind of intertextual game, a type of exchange of references that takes place between directors and viewers that is mediated by the series, which takes place in a sort of hunting and gathering game that the audience does through identifying these references left by the directors. This intertextual game takes place in a way that respects all levels of knowledge. To understand and verify how “inter-ricktuality” works, it is necessary to use bibliographies that deal with intertextuality, television fiction and the use of technologies in the contemporary in order to understand how the proposed neologism works in *Rick and Morty*. And is important to analyze two episodes to categorize and verify how the references are used to build the narrative and that are present since the original conception of the series, thus creating an intertextual series that communicates to different repertoires, while its plot is watched, thus creating the “inter - ricktuality”, a mode of narrative experimentation, which makes animated television series more relevant and an audiovisual product with a greater reach.

Keywords: Audiovisual product analysis. Television fiction. Animation. Intertextual game. *Rick and Morty*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela de abertura de <i>House of Cosbys</i> .....	23
Figura 2 - Ilustração dos Cosbys que apareceram na série.....	24
Figura 3 - Cena de abertura do curta .....	25
Figura 4 - Cena da <i>The Real Animated Adventures of Doc e Mharti</i> .....	26
Figura 5 - A família Smith sentada em um momento em família .....	33
Figura 6 - Povo poltrona, sentado em poltronas humanas ligando em um telefone pizza .....	38
Figura 7 - Povo pizza sentado em poltronas fazendo delivery de humanos.....	39
Figura 8 - Povo telefone, sentado em poltronas pizza fazendo delivery de poltronas em telefones humanos.....	39
Figura 9 - Rick.....	41
Figura 10 - Morty .....	41
Figura 11 - Jerry .....	42
Figura 12 - Beth.....	42
Figura 13 - Summer.....	43
Figura 14 - Jessica .....	43
Figura 15 - Sr. Goldenfold.....	44
Figura 16 - Gene.....	44
Figura 17 - Birdperson.....	45
Figura 18 - Tammy.....	45
Figura 19 - Squanchy.....	45
Figura 20 - Mr. Poopybutthole .....	46
Figura 21 - Brad.....	46
Figura 22 - Davin.....	46
Figura 23 - Presidente.....	47
Figura 24 - Exemplo do uso do <i>Story Circle</i> de Dan Harmon .....	52
Figura 25 - Exemplo do uso do <i>Story Circle</i> de Dan Harmon para a escrita do roteiro.....	52
Figura 26 - Rick mostra a Morty o aparelho para invadir o sonho do professor.....	82
Figura 27 - Rick e Morty inserem aparelho para invadir o sonho do professor .....	83
Figura 28 - A Equipe se prepara para invadir os sonhos do executivo .....	83
Figura 29 - Cena do cão.....	84
Figura 30 - Cena do filme <i>O Passageiro do Futuro</i> .....	84

Figura 31 - Rick e Morty se passam como terroristas para pressionar o Sr. Goldenfold .....	85
Figura 32 - Rick e Morty caem na câmara dos prazeres dentro do sonho da Sra. Pancakes....	86
Figura 33 - Cena do ritual secreto no filme <i>De Olhos Bem Fechados</i> .....	87
Figura 34 - Scary Terry assombrando os sonhos alheios .....	87
Figura 35 - Freddy Krueger aparece em um pesadelo.....	88
Figura 36 - Scary Terry .....	88
Figura 37 - Freddy Krueger .....	88
Figura 38 - Snuffles agora Snowball .....	89
Figura 39 - Snowball da animação <i>Revolução dos bichos</i> .....	89
Figura 40 - Os cães jogando poker com seus exoesqueletos.....	90
Figura 41 - <i>A Friend in Need</i> - Cassius Marcellus Coolidge.....	90
Figura 42 - Jerry se emociona com o final feliz .....	91
Figura 43 - Capa do filme <i>Old Yeller</i> .....	91
Figura 44 - Diálogo estranho entre Rick e Morty.....	92
Figura 45 - Família Doggerson e seus humanos de estimação.....	92
Figura 46 - Morty sofrendo o efeito do vácuo no espaço.....	98
Figura 47 - Quaid sofrendo com os efeitos da atmosfera em Marte.....	98
Figura 48 - Sadako Sasaki, o fantasma do filme <i>O Grito</i> .....	99
Figura 49 - Rick procura o soro para curar Morty.....	99
Figura 50 – Reunião de autoridades do Planeta Cobra.....	100
Figura 51 - Cenas do filme <i>A chegada</i> .....	100
Figura 52 - Rick “pausa” Beth.....	101
Figura 53 - Cenas do filme <i>Click</i> .....	101
Figura 54 - Cobra no quarto de Morty.....	102
Figura 55 - Cena do filme <i>O Exterminador do Futuro</i> .....	102
Figura 56 - Exterminador para proteger Morty .....	102
Figura 57 - Cena do filme <i>O Exterminador do Futuro</i> .....	102
Figura 58 - Guerra das cobras - detalhe.....	103
Figura 59 - Guerra das cobras.....	103
Figura 60 - <i>O Exterminador 2</i> .....	103
Figura 61 - <i>O Exterminador 2</i> .....	103
Figura 62 - Cobras em um consenso .....	104
Figura 63 - <i>Easter egg</i> .....	104

Figura 64 - Detalhe .....	104
Figura 65 - Departamento de polícia interdimensional .....	105
Figura 66 - Policial que cuida do tempo.....	105
Figura 67 - Langolier.....	106
Figura 68 - Rick confundido com Albert Einstein .....	107
Figura 69 - Cobra ancestral sendo espancada.....	107
Figura 70 - Cobras comendo a própria cauda.....	108
Figura 71 - Ouroboros .....	108

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
CAPÍTULO 1 - ORIGENS DE <i>RICK AND MORTY</i> .....	20
1.1 <i>House of Cosbys</i> .....	21
1.2 <i>The Real Animated Adventures of Doc and Mharti</i> .....	24
1.3 Dan Harmon e <i>Community</i> .....	27
1.4 O nascimento de <i>Rick and Morty</i> .....	29
1.5 Premissa da série .....	33
1.6 O conceito de multiversos e física quântica em <i>Rick and Morty</i> .....	34
1.7 Os personagens .....	40
1.8 Temporadas .....	47
1.9 Estrutura dos episódios.....	50
CAPÍTULO 2 - INTERTEXTUALIDADE E NARRATIVA EM <i>RICK AND MORTY</i> .....	55
2.1 Produção seriada televisiva e a tecnologia .....	55
2.2 Narrativas complexas em <i>Rick and Morty</i> .....	57
2.3 Serialidade e a Estética da repetição em <i>Rick and Morty</i> .....	59
2.4 Intertextualidade e Referenciação.....	65
2.5 O espectador e o Jogo Intertextual .....	69
CAPÍTULO 3 - “INTER-RICKTUALIDADE” .....	73
3.1 Como funciona a “Inter-ricktualidade” .....	74
3.2 A “Inter-ricktualidade” em análise .....	76
3.3 Análise: “The Lawnmoner Man ” .....	78
3.3.1 Enredo.....	78
3.3.2 Título e Enredo .....	80
3.3.3 Referências no episódio .....	81

3.4 Análise: “Rattlestar Ricklactica” .....	93
3.4.1 Enredo.....	93
3.4.2 Título e Enredo .....	96
3.4.3 Referências no episódio.....	97
CONCLUSÃO.....	110
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	113

## INTRODUÇÃO

As produções animadas são pensadas muitas vezes como um produto infantil, seja em sua linguagem ou alcance, é um tipo de percepção ou crença do senso comum, que é discutido no artigo do site Animação S/A: “Cinema de animação é ‘coisa de criança’”. Por essa razão, geralmente são preteridas pelas produções *live action*, pois imagina-se que a forma narrativa animada não pode explorar temas e/ ou formas para contar histórias mais elaboradas e, com isso, seu potencial para contar histórias não é aproveitado no seu máximo. Vendo essa demanda de animações para um público adulto, muitas produções começaram a aparecer para preencher esse espaço. A série americana do canal Fox, *Os Simpsons (The Simpsons, 1989)*, foi a pioneira nessa empreitada de produzir uma animação para adultos, buscando uma narrativa experimental e com humor irreverente, fazendo desde então algumas referências culturais no seu texto, criando um material que é consumido mesmo depois de 32 temporadas ininterruptas, provando que as animações seriadas voltadas para o público adulto são viáveis e capazes de sucesso, podendo ter seu espaço na programação televisiva.

Com o sucesso de *Os Simpsons*, outras séries animadas contribuíram para o sucesso de animações com teor mais adulto e que buscam uma experimentação narrativa: animações como *Beavis and Butt-Head (1993 – 1997)*, *Uma família da Pesada (Family Guy, 1999)*, *Futurama (1999 – 2013)*, *South Park (1997)* e o programa de antologias do canal Cartoon Network, *Frango Robô (Robot Chicken, 2005)*. E cada vez mais essas produções com teor adulto vêm ganhando espaço na televisão americana e mundial, por consequência. Uma dessas produções que gerou muita notícia em matérias na mídia e sobretudo criou uma base de fãs de modo muito rápido foi a série: *Rick and Morty*.

*Rick and Morty* é uma série animada americana que estreou em 2014, no bloco Adult Swim do Cartoon Network, com programação específica de animações e programas com temáticas adultas. A série mostra as aventuras insólitas do cientista alcoólatra Rick Sanchez e seu neto adolescente inseguro, Morty Smith, ambos membros de uma família norte americana comum que é composta por Jerry, um pai ignorante; Beth, uma mãe sensata, mas infeliz com seu casamento por ter engravidado na adolescência; e Summer, a irmã mais velha, que se preocupa com sua imagem. *Rick and Morty* viaja entre planetas, universos e realidades

paralelas, passando por crises conjugais, problemas familiares, monstros, escola e TV a cabo interdimensional: um contraste constante entre o fantástico e o mundano.

Para contar essas aventuras, a série conta com uma mistura de conceitos e gêneros, é uma mistura de sitcom com sci-fi contada com o tom do humor absurdo ou humor surreal e cheia de referências da cultura pop e filosóficas, como o existencialismo. Como exemplos, situações comuns, como assistir TV, podem desenvolver um drama familiar; vemos cenas de acesso à programação da TV a cabo com realidades infinitas; vemos um aparelho para ajudar um cachorro a fazer suas necessidades no lugar certo provocar, como resultado, uma guerra entre cães e humanos.

Ainda em sua quarta temporada, *Rick and Morty* coleciona notas altas e excelentes *reviews* em famosos agregadores de notas on-line, ferramenta que canais especializados e espectadores usam para avaliar e recomendar séries e filmes. No site *metacritic*, a série tem a nota 86/100 dos críticos e 8.6/10 dos usuários do site; o mesmo acontece no site *Rotten tomatoes*, onde a nota é 94/100% da crítica e 93/100% dos usuários; assim como se repete no IMDB (*Internet Movie Database*), onde a nota é 9.2/10. Ao ver essas notas e muitas matérias em portais e jornais como *New York Times*<sup>1</sup>, *The Observer*<sup>2</sup> e *Estadão*<sup>3</sup>, que são tradicionais e não têm o hábito de tratar de séries animadas, levantou-se a seguinte questão: Como uma série animada com poucas temporadas e feita para um público específico para a animação (adultos) gerou tantas matérias e discussões?

Ao pesquisar mais sobre a série e assistir, é possível ver um dos elementos mais citados além do humor absurdo: as referências aos elementos culturais. É óbvio que *Rick and Morty* não é a única série animada a se utilizar da referenciação em seu texto, *Os Simpsons* é uma série em que se faz isso há muito tempo, assim como outras séries que se utilizam da paródia, da citação, da alusão etc. Esse uso intertextual, que é um dos elementos de grande sucesso na série, motivou a vislumbrar uma problemática: O que torna *Rick and Morty* peculiar no uso da referenciação e como essa peculiaridade se relaciona com os espectadores gerando esse sucesso?

---

<sup>1</sup> <https://www.nytimes.com/2013/12/02/arts/television/rick-and-morty-on-adult-swim.html>

<sup>2</sup> <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/jul/30/ricky-and-morty-creators-were-pulling-apart-the-tropes-of-sci-fi>

<sup>3</sup> <https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,espere-o-inesperado-diz-dan-harmon-sobre-quarta-temporada-de-rick-and-morty,70002423477>

Essa questão trouxe algumas suposições a respeito do uso único dessa intertextualidade em sua narrativa. A primeira suposição se trata do efeito específico gerado ao usar essas referências em seu texto, uma espécie de jogo intertextual, onde o espectador não apenas observa, mas é convidado a identificar e coletar as referências que estão espalhadas pelo episódio. Quanto à segunda, os espectadores podem participar desse uso da intertextualidade, pois existe um modo de seu repertório ser abraçado pela série. A terceira suposição reside no fato de não ser um jogo excludente, uma vez que há diversos níveis de referências espalhadas na série, prontas para serem acessadas pela audiência mais engajada ou casual.

O método utilizado para alcançar esses resultados foram a utilização de pesquisa qualitativa de caráter exploratório, por meio da observação e análise de dois episódios de *Rick and Morty*, buscando encontrar as referências utilizadas e identificar sua origem, para, com esse resultado, verificar como estão ligadas ao episódio e como seu uso está ligado de modo indissociável no plot. E também o uso de análise e levantamento bibliográfico de autores que tratem da intertextualidade, da serialidade e da linguagem televisiva, pois são de suma importância para compreender como esses diferentes assuntos podem ser ligados ao jogo intertextual em sua produção ou mesmo para compreender se é possível tal jogo intertextual em uma narrativa animada.

Assim, foram estudados autores como Hutcheon (1985), que trata da teoria da paródia, que pode ser relacionada ao uso da intertextualidade na televisão, a qual foi proposta por Balogh (2007), ao observar e compreender como a televisão é capaz de lidar com tantos textos. Eco (1989) propõe o dialogismo intertextual, conceito muito importante para separar os espectadores em dois tipos de consumo intertextual, e o conceito da repetição, que faz parte da linguagem seriada televisiva. Machado (2001) traz muitos esclarecimentos ao tratar da estética da repetição e de como se dá a serialidade como linguagem televisiva e suas classificações e categorias.

A complexidade narrativa na televisão contemporânea, proposta por Mittel (2012), mostra a possibilidade de produção de narrativas televisivas que se utilizam de diferentes formatos e desse modo permitem um engajamento do público com a série. Também foram consultados autores que tratam da midiatização e seus efeitos no contemporâneo, como Kellner (2001) e Lipovetsky (2009), que mostram como se dá o ambiente que permite a “inter-ricktualidade” e de como os espectadores estão prontos para esse jogo intertextual. Foram

utilizadas diversas entrevistas em que os criadores mostram seus métodos e objetivos criativos para relacionar com essa obra televisiva.

O objetivo da pesquisa foi analisar e compreender um dos elementos-chave que existe em sua narrativa, o uso particular da intertextualidade a “inter-riktualidade”, um modo peculiar de a série utilizar a referência para criar sua narrativa, gerando uma espécie de jogo intertextual com os espectadores que usam seu repertório pessoal para decodificar e compreender essas referências. Dessa forma, há uma participação ativa, que compreende e consegue alinhar os conhecimentos culturais e midiáticos dos espectadores com os dos realizadores. Esse jogo não funciona somente com o espectador mais engajado, aquele que detém pouco conhecimento também pode participar dessa experiência intertextual, pois as referências fazem parte da narrativa, sendo elemento fundamental de sua construção, como em uma colcha de retalhos. E mesmo aquele que não quer participar desse jogo pode fruir da narrativa clássica sem se preocupar em ter nenhuma perda de qualidade ou de não compreender a evolução das personagens ou mesmo das mitologias criadas no decorrer dos episódios durante a temporada. Ao compreender o conceito de serialidade e a estética da repetição, intrínsecos à televisão como linguagem e meio, é importante entender o que ocorre no dialogismo intertextual, que gera dois tipos de espectadores que se relacionam com a série de formas distintas: ambos podem fruir, a seu modo, e ainda assim serem alcançados pelo jogo intertextual.

No primeiro capítulo, esta dissertação apresenta um panorama histórico que tratará das origens de *Rick and Morty*, quais as condições que favoreceram a identidade da série em seu aspecto operacional, buscando determinar que desde a sua criação a série sempre teve como fundamento o uso da intertextualidade como fator narrativo. Mostra também como os trabalhos anteriores dos criadores da série contribuíram para a origem de *Rick and Morty*, enquanto experimentações narrativas e visuais, sempre observando como as ferramentas narrativas são utilizadas pelos criadores para que o texto funcione em conjunto com a intertextualidade e como as forças criativas de Dan Harmon e Justin Roiland abriram espaço para a “inter-riktualidade”.

No segundo capítulo, o objetivo é desenvolver o uso da intertextualidade em *Rick and Morty*, analisando seu funcionamento, fazendo relações com as teorias e estudos televisivos para compreender de que modo a referência da série é única. Serão discutidos os elementos que compõem o conceito proposto pela pesquisa: a “inter-riktualidade”, neologismo que

propõe uma unicidade no uso da intertextualidade em *Rick and Morty*, propondo que todas as referências e citações feitas durante os episódios estão intimamente ligadas à narrativa.

No terceiro e último capítulo, o conceito de “inter-ricktualidade” apresentado no capítulo é aplicado em uma análise de alguns episódios, buscando compreender como o jogo intertextual acontece dentro dos episódios e como as referências estão dispostas, possibilitando a experiência de coletar as referências e de ser recompensado ao encontrá-las, engajando o espectador com a narrativa apresentada na série. Para compreender como esse jogo intertextual funciona, serão analisados dois episódios de diferentes temporadas: o segundo episódio da primeira temporada, “*The Lawnmower Man*” e o quinto episódio da quarta temporada, “*Rattlestar Rickgalactica*”. Os episódios serão analisados com o buscando determinar os *plots* de cada episódio para compreensão da narrativa e do seu desenrolar, essa verificação não apresentará os diálogos, exceto se for relevante para a análise da intertextualidade. Feito essa apresentação da história, as referências serão mapeadas e identificadas, mostrando o texto original e como foram usadas na animação. Onde for possível será feito o uso de imagens para potencializar o reconhecimento. E por fim compreender como essas referências estão ligadas ao roteiro de modo indissociável, ou seja, a referência é parte integrante do *plot*, não somente um aceno para o espectador mas um elemento narrativo que irá ajudar no desenvolvimento da narrativa e do desenvolvimento das personagens. O modo escolhido para a análise, separando algumas peças que compõem os episódios tem a função de ajudar a analisar e verificar quais são os fatores que compõem a “inter-ricktualidade” nos episódios.

## CAPÍTULO 1 - ORIGENS DE *RICK AND MORTY*

*“Você não sabe o que eu sou! Você não sabe o que eu posso fazer! Eu sou o Doctor Who nessa porra! Posso ser um clone, posso ser um holograma! Podemos ser clones controlados por robôs controlados por headsets especiais pelos verdadeiros Rick e Morty, enquanto fodem com a sua mãe!” (Rick Sanchez para o secretário de defesa dos Estados Unidos)*

*Rick and Morty* é uma série animada estadunidense do gênero comédia sci-fi, criada por Justin Roiland e Dan Harmon, que estreou em 2 de dezembro de 2013, no Adult Swim, bloco do canal Cartoon Network que tem programação focada em produções de temáticas adultas. A série neste momento se encontra em sua quarta temporada, disponível também nas principais plataformas de *streaming*.

As origens de *Rick and Morty* se iniciam com o Channel 101, um festival de curtas-metragens (geralmente mensal), em Los Angeles, que também tem um festival irmão em Nova York, o Channel 101: NY. O festival é criação de Dan Harmon e Rob Schrabem, e os participantes enviam um curta-metragem no formato de piloto com menos de cinco minutos de duração. Os participantes previamente selecionados mostram os seus episódios-piloto e uma audiência, ao vivo, decide quais continuam como série para a próxima exibição, muito parecido com a maneira como os programas de TV são classificados e gerenciados. De acordo com o site do Channel 101:

O Channel 101 é uma chance de se sentar na cadeira desgastada de um executivo gordo de um canal, embriagado no sangue de artistas humildes cujo direito à existência é concedido em troca de sua capacidade de nutrir. Se há 10 programas em exibição e 07 deles são bons, significa que 02 bons programas não voltarão e o poder da vida ou da morte está nas suas mãos, baseados na sua decisão de escolher o que você quiser. Você manda no canal. Você escolhe a programação.<sup>4</sup>

Quase todo mês, o Channel 101 faz sua exibição, que ocorre no teatro Downtown Independant, em Los Angeles, com geralmente dez curtas sendo exibidos. O público vota em

---

<sup>4</sup>“Channel 101 is a chance to sit in the worn-out chair of the fat network exec, drunk on the blood of lowly artists whose right to exist is given in exchange for their ability to nourish. If there are 10 shows in the screening and 7 of them are good, that means 2 good shows aren't coming back and the power of life and death is in your hands. Base your decision on whatever you want. You run the network. You pick the programming.” Disponível em: <http://www.channel101.com/about>. Acesso em: 20 out. 2019.

quais programas eles gostariam de rever, os cinco mais votados são inseridos no horário nobre do site do Channel 101, que dá a possibilidade de fazer novos episódios para a próxima exibição. Esse processo continua com novos episódios sendo exibidos em cada triagem até que um não consiga chegar aos cinco primeiros, quando a série é “cancelada”.

O festival existe desde o início dos anos 2000, agindo como uma vitrine para pilotos independentes da web. A maioria dos programas em potencial eram brutos, vulgares, comédias que nunca teriam funcionado na televisão tradicional. O festival contou com várias estrelas de comédia, incluindo Jack Black, Sarah Silverman e Andy Samberg, da *The Lonely Island* (um grupo musical humorístico de paródias), Akiva Schaffer e Jorma Taccone.

É importante notar que o espaço fornecido pelo Channel 101 originou os elementos necessários que futuramente dariam origem a *Rick and Morty*: o humor absurdo e muitas vezes vulgar misturado a uma linguagem visual lisérgica e surreal, buscando uma narrativa dinâmica e com elementos de referência. O festival também foi o responsável pela parceria de Dan Harmon e Justin Roiland.

### 1.1 *House of Cosbys*

Tratando dos elementos que originaram a série, é importante analisar, de modo breve, um dos programas de maior sucesso do festival e que pode ser considerado como o laboratório de muitos dos conceitos que seriam utilizados e desenvolvidos futuramente em *Rick and Morty: House of Cosbys*. De acordo com a música de abertura do programa:

House of Cosbys  
 He was a Cosby fan at heart  
 It's clear  
 He searched and found a Cosby hair  
 He spent ten long years and Built a cloning machine!  
 And now,  
 He's achieved his wonderful dream!  
 To make a house of Cosbys  
 It's a house of Cosbys<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> A casa de Cosbys/ Ele era um fã de verdade do Cosby/ isto está claro/ Ele procurou e encontrou um cabelo do Cosby/ Ele levou dez anos e construiu uma máquina de clonagem! / E agora, ele alcançou seu sonho maravilhoso! Fazer uma casa de Cosbys/ É uma casa de Cosbys. Tradução livre.

Como explicado na música tema, a série gira em torno de Mitchell Reynolds (voz original por Jeff Davis), um super fã do comediante Bill Cosby, que, usando um fio de cabelo de Cosby, passa uma década criando uma máquina de clonagem para realizar seu sonho: uma “casa de Cosbys”.

Ao começar a clonar o comediante, cada clone contém atributos básicos que vêm de modo aleatório, por exemplo: a curiosidade do Cosby Curioso ou as habilidades de dança do Cosby Dançarino. Dessa maneira, Mitchell começa a clonar mais Cosbys para ajudá-lo nas tarefas de casa, semelhante à trama do filme: *Eu Minha Mulher e Minhas Cópias (Multiplicity, 1996)*.

No entanto, a qualidade dos clones parece deteriorar à medida que o processo é repetido, ele decide parar de usar a máquina; mas quando o clone Cosby Curioso liga a máquina de clonagem por acidente, Mitchell descobre que todo décimo clone Cosby vem com superpoderes. Dois exemplos desses clones mostrados na série: o Cosby com poderes de análise de dados; e a Cosby Mulher. Então, por sugestão do Cosby Análise de Dados (o primeiro Cosby superpoderoso), eles decidem continuar clonando Cosbys para que seus superpoderes possam ser usados para ajudar o mundo.

A Figura 1 apresenta a tela de abertura de *House of Cosbys*, contendo alguns exemplos dos Cosbys.

Figura 1 - Tela de abertura de *House of Cosbys*



Fonte: [https://house-of-cosbys.fandom.com/wiki/House\\_of\\_Cosbys\\_Wiki](https://house-of-cosbys.fandom.com/wiki/House_of_Cosbys_Wiki)

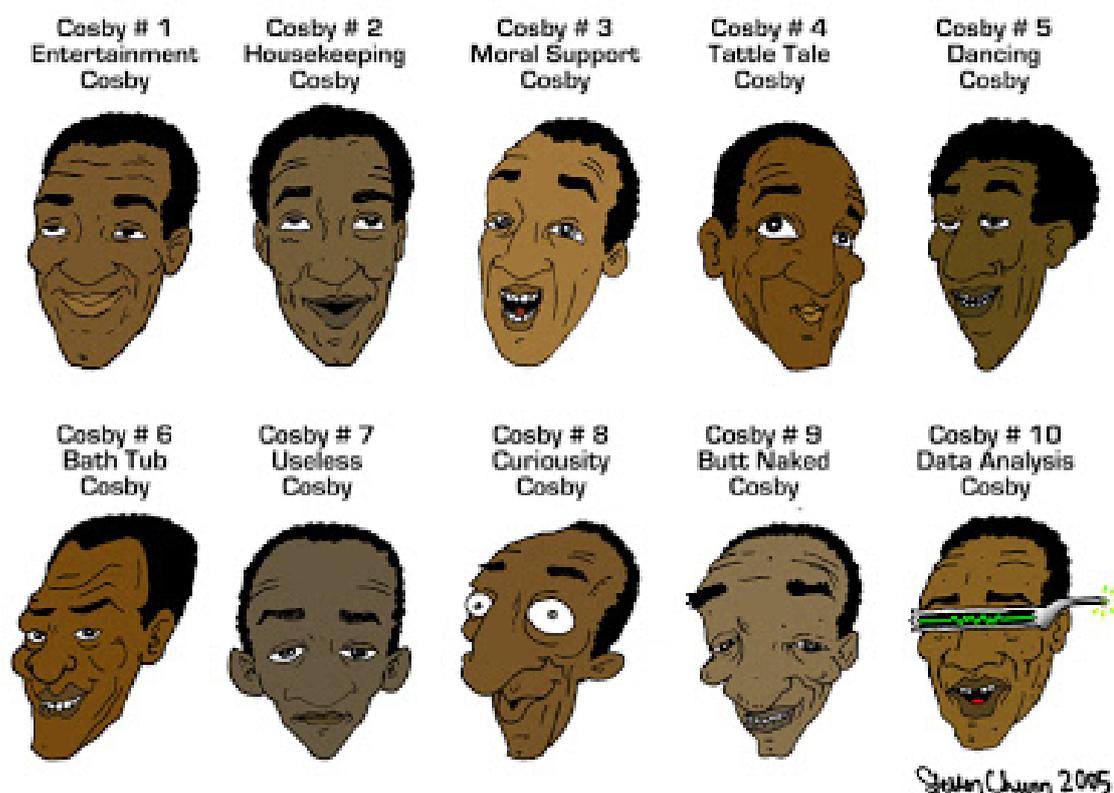
A série estreou em 30 de janeiro de 2005 e foi o programa número um no site por três meses. Foram criados quatro episódios oficiais da série, no modelo de exibições do Channel 101 e foram publicados on-line. A série foi concluída em 26 de junho de 2005 com uma quinta parte “não oficial”, pois seu sucesso chamou a atenção da mídia, assim como da equipe jurídica de Bill Cosby, que enviou ao criador Justin Roiland e Dan Harmon, administrador do site Channel 101, uma notificação por violação de direitos autorais (*cease and desist letter*) em junho de 2005.

*House of Cosbys* mostrava a capacidade de Roiland de colocar temas e conceitos até um extremo absurdo: a clonagem. Elemento recorrente da Ficção Científica, é levada ao absurdo, os clones não são iguais e têm apenas uma característica (curiosidade, por exemplo) e a cada dez um vem com super habilidades. É possível notar também a busca por misturar elementos de diferentes origens: filmes de ficção científica, clonagem, um filme de comédia dos anos 1990 e uma figura da cultura pop americana dos anos 1970, por exemplo.

A premissa e as regras desse universo ficaram mais detalhadas à medida que a série avançou. Os 04 episódios apresentaram uma equipe de super Cosbys: o Cosby Team Triosby,

que lutou contra um alienígena espacial gigante; já contou histórias envolvendo o bebê de Mitchell e Cosbyette (o super clone feminino); ou a ameaça iminente do centésimo clone, o Evil Cosby, conceito de antagonista que seria usado mais tarde em um dos personagens mais misteriosos de *Rick and Morty*, o Evil Morty. Em outro episódio, os personagens assistem a programas surreais de televisão alienígena, uma ideia que mais tarde originou dois episódios que se tornaram os mais comentados pelos fãs e pela mídia especializada, “Interdimensional Cable 1 e 2” (Figura 2).

Figura 2 - Ilustração dos Cosbys que apareceram na série



Fonte: [https://house-of-cosbys.fandom.com/wiki/House\\_of\\_Cosbys\\_Wiki](https://house-of-cosbys.fandom.com/wiki/House_of_Cosbys_Wiki)

## 1.2 *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti*

Depois de ser acionado judicialmente pelos advogados de Cosby, Roiland decidiu levar a ideia de parodiar a um outro patamar, *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti*. O curta é uma paródia do filme *De Volta Para o Futuro*, misturando elementos bizarros e obscenos com humor negro. Mostra o jovem Mharti (uma paródia de Marty Mcfly) que, depois de perder sua pipa em uma árvore, precisa contar com a ajuda de Doc (paródia de Doc Brown),

um velho cientista talentoso que se utiliza de métodos questionáveis, como fazer Marhti lamber seus testículos a fim de gerar a energia necessária para uma viagem no tempo para impedir que a árvore cresça, desse modo fazendo Mharti recuperar sua pipa. A Figura 3 apresenta a cena de abertura do curta.

Figura 3 - Cena de abertura do curta



Fonte: <http://roilandtv.com/the-real-animated-adventures-of-doc-and-mharti/>

De acordo com Roiland em entrevista para o blog IGN:

“Era só eu no meu apartamento desabafando. Eu tinha acabado de sair do emprego como produtor de um programa de TV que não vou citar que estava tão algemado de forma criativa. Eu só tinha toda essa angústia e raiva, e só queria fazer algo que era nojento. Por alguma razão, tudo estava envolvido nessas duas horríveis personificações de Doc e Marty.”<sup>6</sup>

Nesse ponto de sua carreira, Roiland estava desafiando advogados a procurá-lo, tentando escalar a experiência vinda de *House of Cosbys* para um novo patamar, e nada exemplificava esse objetivo mais do que seus personagens “+18” Doc e Marty:

“Na verdade, eu fiz isso como uma forma de zombar da ideia de receber notificações de violação de direitos autorais. Na época (outubro de 2006) eu não tinha nada a perder e minha intenção original era chamar isso de: ‘De volta para o futuro: O novo desenho animado dos estúdios universais com os novos Doc Brown e Marty McFly’, e então eu apenas sentava e esperava uma carta

<sup>6</sup> No, that was just me in my apartment blowing off some steam. I had just gotten off of a job as a producer for a TV show that I won't name that I was just so creatively handcuffed on. I just had all this angst and rage, and I just wanted to make something that was disgusting. For some reason, it was all wrapped around these two horrible impersonations of Doc and Marty. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2013/12/02/dan-harmon-and-justin-roiland-on-the-inspiration-behind-rick-and-morty-the-new-adult-swim-animated-series>. Acesso em: 20 out. 2019.

dos advogados deles chegar. É por isso que é tão nojento. Eu estava apenas procurando 'trollar' um grande estúdio.”<sup>7</sup>

Nesse piloto as situações escalam de uma premissa simples para situações obscenas e absurdas de modo muito rápido. O curta começa com Mharti McDonhalds chateado devido a sua pipa ficar presa em uma árvore. Então o amigo de Mharti, o cientista Doc Smith, decide levá-lo de volta no tempo antes que a pipa fique presa, para grande felicidade de Mharti. Mas, o carro de viagem no tempo de Doc não funciona, e a única maneira de fazê-lo funcionar é Mharti fazer sexo oral no cientista (o que é mostrado em detalhes gráficos). Uma hora depois, voltaram no tempo para o dia em que a árvore foi plantada, em 1955. Doc diz a Mharti que a única maneira de impedir que a árvore seja plantada é Mharti mais uma vez fazer sexo oral, prometendo que algo mágico e científico acontecerá. O homem com as sementes das árvores os vê, foge em pânico e desaparece de alguma forma. Doc diz a Mharti que agora eles podem ir empinar pipa. Voltando ao presente, Mharti está se divertindo novamente com sua pipa, de repente, Mharti começa a desaparecer, e Doc acha que o homem de 1955 era o ancestral de Mharti. Desesperado para continuar existindo, Mharti sugere (mais uma vez!) sexo oral a Doc, que concorda. De novo isso misteriosamente funciona, Mharti está muito feliz e agradece a Doc por salvá-lo. A Figura 4 mostra uma cena do curta como exemplo.

Figura 4 - Cena da *The Real Animated Adventures of Doc e Mharti*



Fonte: <http://roilandtv.com/the-real-animated-adventures-of-doc-and-mharti/>

<sup>7</sup> “I actually made this as a way to poke fun at the idea of getting cease and desist letters. At the time (October 2006) I had nothing to lose and my original intention was to call this ‘back to the future: the new official universal studios cartoon featuring the new Doc Brown and Marty McFly’ and then I’d just sit back and wait for a letter from their lawyers to arrive. That’s actually why it’s so filthy. I was just looking to “troll” a big studio”. Disponível em: [https://vimeo.com/49664066?utm\\_campaign=2617611&utm\\_source=affiliate&utm\\_channel=affiliate&cjevent=471c068b3d6911ea81e50032a240613](https://vimeo.com/49664066?utm_campaign=2617611&utm_source=affiliate&utm_channel=affiliate&cjevent=471c068b3d6911ea81e50032a240613). Acesso em: 20 out. 2019.

Nesse curta foram abordados elementos como humor negro, absurdo e obscenidades, aliado ao fato de Roiland fazer as vozes dos dois personagens. O fato das vozes será determinante para a produção futura de *Rick and Morty*. A união desses elementos chamou a atenção da audiência do Channel 101 e do seu idealizador e colaborador: Dan Harmon. *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti* junto com seu predecessor, *House of Cosbys*, serão determinantes para a criação de *Rick and Morty*.

### 1.3 Dan Harmon e *Community*

As criações animadas de Justin Roiland foram importantes para fundamentar os conceitos de *Rick and Morty*, mas é importante conhecer a outra ponta criativa da série: Dan Harmon.

Dan Harmon é roteirista, produtor e ator. Foi o criador/*showrunner*<sup>8</sup> da série de comédia sitcom *Community*, exibida de setembro de 2009 a junho de 2015, pela NBC por 05 temporadas e a sexta e última pelo Yahoo Screen. A série tem, como primeiro foco, Jeff Winger, um advogado que é impedido de exercer a profissão em seu escritório de advocacia quando a Ordem dos Advogados do Colorado descobre que ele mentiu sobre possuir um diploma de bacharel na Universidade de Colúmbia. Então a série mostra as experiências de Jeff para obter um diploma legítimo na fictícia Universidade Comunitária de Greendale (*Greendale Community College*) no também fictício subúrbio de Greendale, em Denver, Colorado. Mostrando a vida acadêmica de Jeff e mais seis alunos, ao criar um grupo de estudos de espanhol para tentar conquistar uma colega de classe, passando mais tempo com ela. Mas, o plano não dá muito certo, pois outros alunos passam fazer parte do grupo de estudos.

*Community* tem uma premissa simples como de muitas séries sitcoms convencionais. Nesse caso, um grupo de estudo, numa faculdade comunitária, pessoas diferentes num ambiente comum. Somos apresentados aos arquétipos muito usados nas comédias de colégio/faculdade: o aluno “boa pinta”, a nerd, o aficionado por cultura pop, o atleta. A série usa essa base comum para fazer certas experimentações narrativas buscando alcançar novos limites do humor ao

---

<sup>8</sup> O *showrunner* é o termo em inglês para o chefe de uma série de televisão. Como tal, ele é o responsável pela equipe artística e técnica, da gestão orçamentária, da relação produção-canal, da edição ou montagem, dos figurinos, música, fotografia, som, e a direção criativa da série através da liderança da sala de roteiros e da equipe de roteiristas.

manipular os clichês, gêneros narrativos e até mesmo os tropos comuns encontrados em séries sitcoms utilizando muitas vezes a metalinguagem ou mesmo a suspensão de descrença. Um exemplo disso é quando as personagens se referem aos acontecimentos dentro dos episódios usando os termos típicos dos roteiristas na criação da narrativa televisiva, criando certa sensação de quebra da quarta parede<sup>9</sup>.

É interessante analisar as experimentações nos formatos visuais incomuns nos episódios, como o uso de técnicas de animação *stop motion*, a linguagem visual de jogos 8 bits. Um exemplo notável está no quarto episódio da terceira temporada, “Remedial Chaos Theory”, em que os personagens estão jogando Yahtzee<sup>10</sup> e, quando o entregador de pizza chega, alguém tem que descer as escadas para pegar a pizza. Todo mundo concorda com o plano de rolar um dado para determinar quem deve fazer isso. O episódio se divide em diferentes linhas do tempo, com cada linha do tempo alternativa reproduzindo todos os resultados possíveis da rolagem de dados.

Essa breve análise de *Community* é importante para mostrar a contribuição de Harmon como força criativa em *Rick and Morty*, trazendo diálogos dinâmicos que geram certa sinergia entre os personagens e a narrativa. É uma das maiores características que é a mais lembrada ao tratar de seu trabalho: a referenciação de elementos da cultura pop, televisiva etc. Mas, essa referenciação é distribuída em diferentes níveis, o espectador é capaz de perceber de acordo com seu repertório e engajamento, e esse é um dos fatores que será importante na narrativa em *Rick and Morty*. Esse tema será discutido no Capítulo 2.

---

<sup>9</sup> O conceito de quarta parede tem origem no teatro: “Parede imaginária que separa o palco da plateia. No teatro *ilusionista*” (ou *naturalistas*). O *espectador* assiste a uma ação que se supõe rolar independentemente dele, atrás de uma divisória translúcida. Na qualidade de *voyeur*; o público é instado a observar as personagens, que agem sem levar em conta a plateia, como que protegidas por uma quarta parede.” (PAVIS, 2008, p. 315-316). A quebra da quarta parede acontece quando o personagem se dirige ao espectador, ou quando percebe que aquilo que ele está fazendo não é real, ou seja, quando o núcleo da trama que você apenas observava, descobre a sua presença e interage com o espectador.

<sup>10</sup> Yahtzee é um jogo clássico de dados jogado com 5 dados. O turno de cada jogador consiste em lançar os dados até 3 vezes na esperança de fazer uma das 13 categorias. Exemplos de categorias são: três de um tipo, 4 de um tipo, em linha reta, full house, etc. Cada jogador tenta preencher uma pontuação para cada categoria, mas isso nem sempre é possível. Quando todos os jogadores pontuaram ou tiveram zero para todas as 13 categorias, o jogo termina e a pontuação total é comparada. Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/yahtzee>. Acesso em 18/12/2020

## 1.4 O nascimento de *Rick and Morty*

Com o sucesso de *Community*, o canal Adult Swim entrou em contato com Harmon para encomendar uma série animada com episódios de 30 minutos, no ponto de vista de Dan Harmon, o talento criativo de Justin Roiland seria perfeito para essa nova série e para o canal. Em entrevista para o *Los Angeles Times*, Dan Harmon alega:

“Eu não sou um grande animador. Não sou incrivelmente visual nos termos de como eu penso. Eu costumo pensar em termos de diálogo, história e personagem. Adult Swim queria trabalhar comigo, mas eu sabia que qualquer coisa que eu fizesse com eles, sozinho, teria vida curta porque eu seria removido pela fibra tumultuosa, apaixonada e rebelde da maior parte do público, porque eu tenho uma casa.”<sup>11</sup>

Ainda na mesma entrevista, ele alega que Roiland “É o público-alvo de muitas coisas (do canal). E ele também é, como eu, realmente apaixonado por histórias e franquias.” (tradução minha). Convidou Justin Roiland para a produção desse novo projeto de série e, de acordo com Roiland:

“Dan sempre foi fã daqueles curtas originais. Quando ele me ligou para dizer ‘Você tem alguma coisa? Adult Swim quer trabalhar comigo’, a primeira coisa que eu disse a ele foi: ‘Bem, e aqueles dois caras? Você está interessado nisso?’ Ele respondeu, ‘Sim, isso é perfeito!’”<sup>12</sup>

Fecharam a parceria e receberam o sinal verde para a produção do piloto e, apenas momentos depois que a apresentação da série foi vendida a Nick Weidenfeld, Harmon e Roiland se colocaram a trabalhar. A série *Community* ainda estava em produção, os cronogramas ficariam apertados assim que a produção do novo programa aumentasse, portanto, era muito importante começar a trabalhar em *Rick and Morty* o mais rápido possível e concluíram no mesmo dia, em seis horas. Em uma entrevista ao *Los Angeles Times*, Harmon detalha o desenvolvimento do roteiro:

“Literalmente tínhamos acabado de vender a ideia para Nick Weidenfeld (então chefe de desenvolvimento de programas da Adult Swim) e ele estava

---

<sup>11</sup> “I’m not a huge animation guy by nature. I’m not tremendously visual, in terms of how I think. I tend to think in terms of dialogue and character and story. Adult Swim wanted to work with me but I knew that anything I did with them alone would probably be short-lived because I’d be removed from the tumultuous, passionate, rebellious, fiber of most of their audience because I own a home.” Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/tv/showtracker/la-et-st-dan-harmon-justin-roiland-on-bringing-the-absurd-to-adult-swims-rick-and-morty-20140304-story>. Acesso em: 01 nov. 2019.

<sup>12</sup> Dan was always a fan of those original shorts. When he called me to say, "Do you have anything? Adult Swim wants to work with me," that's the first thing I told him. "Well, what about those two dudes? Are you interested in that?" He's like, "Yeah, that's perfect!" Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2013/12/02/dan-harmon-and-justin-roiland-on-the-inspiration-behind-rick-and-morty-the-new-adult-swim-animated-series>. Acesso em: 01 nov. 2019.

saindo do meu escritório vazio e sem mobília de *Community*, onde eu tinha feito o *pitching*. Estávamos sentados no chão, de pernas cruzadas com laptops e eu estava prestes a me levantar e ir para casa e ele (Justin Roiland) disse: ‘Espere, se você for para casa, pode levar três meses para escrever essa coisa. Fique aqui agora e podemos escrever em seis horas.’ Ele só tinha uma premonição sobre isso. Foi entre as temporadas 2 e 3 de *Community*”.<sup>13</sup>

O piloto foi escrito naquele mesmo dia, o que Roiland descreveu como “concluir uma tarefa impossível”<sup>14</sup>.

Um fator extremamente importante a destacar é que, no curta *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti*, Justin Roiland, que também é dublador, criou e fez a voz dos dois personagens. A dinâmica que veio como resultado dessa experiência o fez oferecer para Harmon os personagens Doc e Mharti, que são o protótipo de *Rick and Morty*, pelo menos em suas vozes e sua dinâmica:

“Então, quando comecei a editar os áudios dos diálogos e a embarcar neles, os dois personagens acabaram se tornando algo diferente, mais do que apenas uma cópia ruim de Doc e Marty do filme *De Volta Para o Futuro*. Eles lentamente se tornaram dois dos meus personagens favoritos que eu já interpretei. Recuei com a isca da carta de cessar e desistir e mudei a ortografia de seus nomes e o que mais eu pudesse mudar, quero dizer, ainda é em última análise, uma piada de *De Volta Para o Futuro* (paródia?), mas para mim depois de todos esses anos, esses dois personagens se tornaram algo próprio.”<sup>15</sup>

Desde o início do projeto, Roiland iria fazer as vozes de Rick e de Morty e de forma simultânea, mas depois de enviar os *animatics* com as vozes para o diretor criativo do Adult Swim, Mike Lazzo, ele ficou insatisfeito com a voz de Morty. Em entrevista nos extras do DVD/Blu-ray da terceira temporada ele coloca: “Meu sentimento foi, uau, não gosto do Morty! Gosto muito do Rick, enquanto Morty é realmente engraçado por alguns minutos, mas vou me cansar muito rápido disso.”

---

<sup>13</sup> We literally had just sold the idea to Nick Weidenfeld [then head of program development for Adult Swim] and he was walking out of my unfurnished, empty “*Community*” office where I pitched it to him. We were sitting on the floor, cross-legged with laptops and I was about to get up and go home and he said, “Wait, if you go home, it might take us three months to write this thing. Stay here right now and we can write it in six hours. He just had a premonition about that. It was between Seasons 2 and 3 of “*Community*.” Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/tv/showtracker/la-et-st-dan-harmon-justin-roiland-on-bringing-the-absurd-to-adult-swims-rick-and-morty-20140304-story.html>. Acesso em: 01 nov. 2019.

<sup>14</sup> Tradução livre do termo “Lightning in the bottle”.

<sup>15</sup> “Then, as I began editing the radio play and boarding it, the two characters ended up becoming something different than just a bad impression of Doc and Marty from BTTF. They slowly became two of my favorite characters that I’ve ever voiced. I backed down on the cease and desist bait and changed the spelling of their names and whatever else I could still change. I mean, it’s still ultimately a back to the future joke/ (parody?), but to me all these years later, these two characters have become something of their own.” Disponível em: [https://vimeo.com/49664066?utm\\_campaign=2617611&utm\\_source=affiliate&utm\\_channel=affiliate&event=471c068b3d6911ea81e500320a240613](https://vimeo.com/49664066?utm_campaign=2617611&utm_source=affiliate&utm_channel=affiliate&event=471c068b3d6911ea81e500320a240613). Acesso em: 01 nov. 2019.

Roiland ficou hesitante em desistir de fazer a voz de Morty, uma vez que grande parte do estilo *Rick and Morty* dependia dele vagando livremente entre os personagens, experiência vinda da produção de *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti*. Com essa negativa começaram as audições para a voz de Morty. De acordo com Dan Harmon, a audição foi “de apenas um bilhão de pessoas” - referindo-se à quantidade de candidatos. Depois de separar as três melhores vozes e apresentar para Lazzo, ele disse não gostar de nenhuma delas, então Lazzo sugeriu trabalhar no personagem: “O problema, não é a voz, é o fato de o personagem ser só um saco de pancadas”, disse Harmon, descrevendo a crítica do diretor do bloco. Para Lazzo: “Ele foi projetado para ser uma máquina estúpida para que Rick pudesse xingá-lo. Tudo bem por cinco minutos, mas se você fizer 10 horas e meia, não vai funcionar.” Roiland pediu para tentar algo diferente e a partir daí começava a reformulação de Morty enquanto personagem.

“Eu comecei a trabalhar e discutir em algumas cenas e Dan Harmon escreveu para mim, por e-mail esses pequenos parágrafos com todas essas cenas onde o mostrava desafiando o Rick, porque isso nunca acontecia no piloto original, nem uma vez.”<sup>16</sup>

Na primeira cena do episódio-piloto de *Rick and Morty*, Morty assume o comando do veículo voador de Rick, depois que seu avô, bêbado, arma uma bomba de neutrinos que vai extinguir o mundo: esse momento retratou uma nova dinâmica entre os dois. Morty está irremediavelmente fora do seu ambiente com Rick, ainda está envolvido em forças que estão além de seu controle, é um chorão e reclamão, mas pelo menos agora ele se opõe a Rick, mesmo que de modo tímido. Com isso criou-se uma dinâmica bem elaborada, o suficiente para que Rick e Morty fizessem piada dessa sinergia no piloto da série, pois Rick, durante o episódio, castiga Morty verbalmente, dizendo que ele “não é muito carismático” e “parece frágil e fracassado”.

“Morty, para mim, é um dos personagens mais profundos do show agora, porque ele tem que lidar com o mais, ele na essência é o público”, disse Lazzo. “Quando eu assisto *Rick and Morty*, eu sou Morty.”

Sobre a reação de Lazzo com relação à mudança de Morty enquanto personagem, Roiland lembra: “Recebo uma ligação às 8 h da manhã, eu acordo e vejo o código de área, então eu percebo ‘Cara é o Adult Swim!’ Então eu atendo e é o Lazzo, então ele diz ‘Está bem, eu assisti, eu assisti tudo! Vocês entenderam, você pode fazer o Morty’”. Ao invés tentar consertar

---

<sup>16</sup> *Rick and Morty* Origins Part Two | *Rick and Morty* | Adult Swim

a voz de Morty, Roiland e Harmon consertaram a personalidade dele, criando uma nova sinergia entre os personagens, que se desenvolve em escala durante as temporadas.

De acordo com Dan Harmon, “É engraçado porque foi uma das piores crises que ocorreu na história do desenvolvimento de *Rick and Morty*, a possibilidade de Justin não fazer as duas vozes e isso foi de certo modo a maior coisa que aconteceu, essa foi a peça final do quebra-cabeça.”

É importante destacar também a parte visual da série que segue uma linguagem solta, colorida, muitas vezes lisérgica, mas ainda assim com um design simples, que consegue representar de modo surreal e simples, externando esse embate do mundano ao mostrar a vida cotidiana da família Smith em contraste como as exóticas realidades alternativas. Visualmente permite perceber as nuances de referências a todo tipo de elementos da cultura pop, literária, cinematográfica que a série faz. A arte busca uma linguagem experimental, muito próxima do surrealismo com a irreverência dos cartuns encontrados nas tiras de jornal.

Quando a equipe estava preparando o pré-piloto, Justin Roiland queria que a cabeça de Rick e a de Morty mudassem cada vez que a câmera fizesse um corte, uma nova cabeça redesenhada apareceria, técnica utilizada no curta *Doc and Mharti*. Mas Justin entendeu que, para a série toda, isso seria impossível, e decidiram manter um formato de cabeça único durante o piloto. Mas, no piloto de *Rick and Morty*, Justin já queria manter a energia de *Doc and Mharti*, ele decidiu: “Se não posso fazer um monte de construções diferentes como em *Doc and Mharti*, então vamos só fazer as pupilas rabiscadas”. Para Justin, as pupilas rabiscadas desenhadas à mão representam a soltura, o relaxamento, a natureza divertida que essa série deve ter, a “vibe” do “eu não ligo a mínima, eu só estou tirando onda, me divertindo”. Esse foi um dos principais itens mantidos do curta original.

É importante apontar que Harmon e Roiland já tinham colaborado em muitas produções de humor no Channel 101 antes de *Rick and Morty*, seus estilos de criação se complementam, Roiland traz o humor absurdo, a escalada de situações simples para o insólito e Harmon traz a experimentação em narrativa como contador de histórias e o uso de elementos da cultura pop em seu texto base. Essa combinação foi o que permitiu a *Rick and Morty* trazer experimentação em animação.

## 1.5 Premissa da série

*“- Mamãe e papai? Parem de pensar na sua família idiota! Nós três estamos perdidos em um nada atemporal. Seus pais ainda conseguem existir. Eles provavelmente estão vivenciando alguma história sem sentido do casamento de merda deles.” (Rick Sanchez acalmando seus netos)*

*Rick and Morty* conta a história da família Smith, que vive no subúrbio nos arredores de Seattle, no estado de Washington. A família é composta por Jerry Smith, Beth Smith, Summer Smith, Morty Smith e Rick Sanchez, conforme vemos na Figura 5.

Figura 5 - A família Smith sentada em um momento em família



Fonte: Siciliano (2017, p. 163)

Jerry Smith é casado com Beth Sanchez que, após o casamento, trocou o sobrenome para o do marido, o casal teve dois filhos, chamados Summer e Morty. Rick Sanchez é o pai de Beth, sendo, portanto, o avô materno de Summer e Morty, vive com a família de sua filha depois de desaparecer por quase 20 anos. Ao pedir para morar com sua família, Beth o recebe de braços abertos, mas seu marido não está muito animado com a reunião de pai e filha, pois a chegada de Rick promete mudar as coisas na rotina da casa. Uma vez aceito, Rick converte a garagem em seu laboratório pessoal e começa a trabalhar em todos os tipos de dispositivos e engenhocas perigosas vindas do imaginário da ficção científica. Não bastasse isso, Rick constantemente envolve seus netos em suas aventuras insólitas e altamente perigosas que ocorrem em um número infinito de realidades, com os personagens viajando para outros planetas e dimensões

através de portais gerados pelo seu principal *gadget* e invenção única, *portal gun*; também com o carro voador feito utilizando peças e sucatas encontradas na garagem.

O núcleo familiar é um fator muito importante para a narrativa da série, não apenas por desenvolver as personagens, mas por muitas vezes servir como o contraponto - do mundano (a vida cotidiana da família Smith) ao fantástico (as aventuras interdimensionais) - apresentado na série. Um dos temas recorrentes de *Rick and Morty* é essa sobreposição entre o fantástico e o mundano que gera uma espécie de “super-realidade”, possibilitando situações e histórias que abraçam todas as formas de textos e referências de todos os lugares possíveis em seu texto. Essa referenciação é o cerne da narrativa. Trataremos desse tema mais adiante.

Os conceitos de fantástico e de fantástico-maravilhoso, apresentados nesta pesquisa, serão baseados nos estudos literários de Tzvetan Todorov (2017) sobre a literatura fantástica, o qual propõe que:

Somos assim transportados ao âmago do fantástico. Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabo, sem sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário; ou então existe realmente, exatamente como os outros seres vivos: Com a ressalva de que raramente o encontramos. (TODOROV, 2017, p. 30)

O mundo fantástico está sempre na incerteza entre o leitor escolher o ponto de vista do mundo natural ou do sobrenatural, uma hesitação que é experimentada com a colisão das leis naturais com um acontecimento sobrenatural. *Rick and Morty* acontece exatamente nessa hesitação que gera situações em que tudo é possível. A série não trata apenas da história familiar ou das viagens a mundos fantásticos, trata especialmente de como as dinâmicas entre as personagens são afetadas por esses acontecimentos fantásticos, que fazem esses universos distintos (o mundo natural e o fantástico) se colidirem.

## 1.6 O conceito de multiversos e física quântica em *Rick and Morty*

Tão importante quanto as relações familiares ou quanto à colisão do mundano com o fantástico é o uso das teorias da física quântica e especialmente o conceito de viagem entre as

realidades alternativas, onde existe a possibilidade de haver realidades infinitas acessíveis a partir da que estamos vivendo. É um conceito amplamente discutido pelos físicos e muito explorado pela ficção científica no cinema, na literatura e em diversas mídias. Em *Rick and Morty* esse é o conceito-chave que permite a roteiristas, animadores e diretores possibilidades infinitas ao desenvolverem a trama e a narrativa dos episódios.

Para tratar de multiversos ou realidades paralelas, é importante tratar brevemente do conceito de mecânica quântica, que é o ramo da física que estuda os objetos em escala muito pequenas.

Durante o século passado, o mundo físico era explicado de acordo com os princípios da mecânica clássica ou *newtoniana*<sup>17</sup>. No entanto, esse modelo já não era suficiente para explicar alguns questionamentos que começaram a aparecer.

Os sistemas que apresentam extremos de massa, velocidade ou distância divergem das leis de Newton. O modelo newtoniano, por exemplo, não pode explicar por que os elétrons exibem propriedades semelhantes a ondas e partículas, por que nada pode viajar na velocidade da luz ou por que a força da gravidade entre galáxias distantes parece agir instantaneamente.<sup>18</sup>

Para responder essas questões desenvolve-se a Teoria da Relatividade e a Mecânica Quântica: “Muitas das equações da mecânica clássica, que descrevem como as coisas se movem em tamanhos e velocidades no nosso cotidiano, deixam de ser úteis na escala de átomos e elétrons, que agora pode ser explicada pelos princípios da mecânica quântica.”

A mecânica quântica tem como pioneiros Edwin Schrodinger, Max Planck e Werner Heisenberg, e interpreta os movimentos de objetos muito pequenos como átomos e elétrons<sup>19</sup>. No caso de objetos grandes e distantes, bem como objetos que se aproximam da velocidade da luz, são descritos pela relatividade que tem o famoso físico Albert Einstein como teórico.

Um famoso experimento mental, do físico Edwin Schrodinger, pode ajudar a compreender a proposta dos universos paralelos, da mecânica quântica: o gato de Schrodinger.

---

<sup>17</sup> “A mecânica clássica é um campo de estudo que descreve o movimento de um objeto como resultado de sua massa e das forças que atuam sobre ele [...] As teorias da mecânica clássica são baseadas ou derivadas das teorias de Newton, e é por isso que a mecânica clássica é frequentemente referida como mecânica newtoniana.” Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/fisica/mecanica-classica>. Acesso em: 16 ago. 2020.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/fisica/mecanica-classica>. Acesso em 16 ago. 2020.

<sup>19</sup> “O termo ‘mecânica quântica’ geralmente se refere a uma formulação matemática da teoria quântica. Muitas vezes, descreve e prediz o movimento e o comportamento das partículas nos níveis atômico e subatômico. Isso inclui partículas como átomos, elétrons, prótons e fótons. Segundo a mecânica quântica, o comportamento e o movimento de partículas nesses níveis microscópicos são contra-intuitivos, radicalmente diferentes de qualquer coisa observada na vida cotidiana. Isso requer uma teoria como a mecânica quântica para explicar melhor esse mundo diferente.” Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/fisica/principio-da-incerteza-de-heisenberg>. Acesso em: 16 out. 2020.

A mecânica quântica propõe que, se não se conhece o estado de um elétron, deve-se assumir que ele está em todos os estados possíveis ao mesmo tempo. O experimento propõe que se coloque um gato dentro de uma caixa com um mecanismo composto de um material radioativo, um martelo, um contador Geiger e um frasco de veneno. Caso o recipiente com material radioativo comece a decair e soltar partículas, o contador irá detectar a radiação e então o mecanismo acionará o martelo que quebrará o frasco com veneno, matando o gato. Porém, a quantidade de material radioativo utilizada seria suficiente para que tivesse 50% de chance de decair dentro de uma hora e com a caixa fechada é impossível precisar quando (e se) o veneno seria liberado, desse modo, o gato pode ser considerado tanto vivo quanto morto, durante uma hora, tendo duas realidades sobrepostas: um gato vivo e um gato morto. Mas, essa dualidade só é possível até a caixa ser aberta, pois a presença de um observador terminaria com as duas realidades e ele só veria uma das realidades possíveis: um gato vivo ou um gato morto.

No conceito de multiversos, quando o observador abre a caixa, ele acessa uma das realidades possíveis, ou seja, se o gato está morto para esse observador existe uma realidade em que o gato está vivo. O conceito de multiverso tem sua origem na Teoria da Interpretação de Muitos Mundos (IMM), que foi criada pelo físico norte-americano Hugh Everett III, em 1956, em sua tese de doutorado: *A Teoria da Função Universal da Onda*, na qual ele afirmava basicamente que tudo em nosso universo é feito de matéria quântica, portanto, todas as coisas no universo devem ser consideradas como uma imensa onda quântica de possibilidades que existem simultaneamente, ou seja, todas as possibilidades acontecem, criando assim, a cada instante, uma infinidade de bifurcações quânticas, cada uma dando origem a um universo para cada possibilidade, isto é, onde existe a possibilidade de acontecer, de fato, acontece.

A ideia fundamental do IMM, que remonta a Everett 1957, é que existem miríades de mundos no Universo além do mundo que conhecemos. Em particular, cada vez que um experimento quântico com diferentes resultados possíveis é realizado, todos os resultados são obtidos, cada um em um mundo diferente, mesmo que estejamos apenas cientes do mundo com o resultado que vimos.<sup>20</sup>

Diferente da interpretação da Teoria do Gato de Schrodinger, que depende da ação do observador para determinar o que acontece com o gato, na Teoria da Interpretação de Muitos

---

<sup>20</sup> The fundamental idea of the MWI, going back to Everett 1957, is that there are myriads of worlds in the Universe in addition to the world we are aware of. In particular, every time a quantum experiment with different possible outcomes is performed, all outcomes are obtained, each in a different world, even if we are only aware of the world with the outcome we have seen. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/qm-manyworlds/>. Acesso em: 16 out. 2020.

Mundos, o destino do gato se ramificou em dois mundos diferentes, um que está vivo e outro em que está morto. Mesmo se tratando de uma teoria não testável, um dos resultados possíveis é existir uma versão do indivíduo e do planeta em outros universos que estão neste momento fazendo a mesma coisa ou tomaram decisões diferentes e por isso podem ser versões diferentes, pois tomaram caminhos diferentes na ramificação quântica e, por tal motivo, geram uma quantidade infinita de realidades.

Como uma evolução dessa teoria, o cosmólogo Max Tegmark postula que podemos dividir os universos paralelos em 04 níveis. Em um artigo para o site *Scientific American*, Max Tegmark explica que:

“Por nosso universo quero dizer a região esférica do espaço a partir da qual a luz teve tempo de nos alcançar durante os 13,7 bilhões de anos desde nosso big bang. Ao falar sobre universos paralelos, acho útil distinguir entre quatro níveis diferentes: Nível I (outras regiões distantes no espaço onde as leis aparentes da física são as mesmas, mas onde a história se desenrolou de forma diferente porque as coisas começaram de forma diferente), Nível II (regiões do espaço onde até mesmo as leis aparentes da física são diferentes), Nível III (mundos paralelos em outros lugares no chamado espaço de Hilbert onde a realidade quântica ocorre) e Nível IV (realidades totalmente desconectadas governadas por diferentes equações matemáticas).”<sup>21</sup>

Em *Rick and Morty* o conceito de multiverso é extrapolado no uso da narrativa, pois, nas teorias da mecânica quântica, não há acesso a nenhum dos universos paralelos nem a outras versões de nós mesmos, sem contar que as leis da física são supostamente as mesmas nesses universos.

O primeiro ponto de extrapolação está na principal invenção de Rick, *portal gun*. Ao ser programado o destino e apertado o gatilho, a invenção cria portais de passagem que permitem o acesso a qualquer realidade em qualquer universo paralelo, mesmo os que estão fora do universo observável<sup>22</sup>. O segundo ponto se encontra na representação desses universos paralelos, por exemplo, uma dimensão em que o homem evoluiu do milho; ou uma realidade

---

<sup>21</sup> By our universe, I mean the spherical region of space from which light has had time to reach us during the 13.7 billion years since our big bang. When talking about parallel universes, I find it useful to distinguish between four different levels: Level I (other such regions far away in space where the apparent laws of physics are the same, but where history played out differently because things started out differently), Level II (regions of space where even the apparent laws of physics are different), Level III (parallel worlds elsewhere in the so-called Hilbert space where quantum reality plays out), and Level IV (totally disconnected realities governed by different mathematical equations). Disponível em: <https://www.scientificamerican.com/article/multiverse-the-case-for-parallel-universe/>. Acesso em: 30 ago. 2020.

<sup>22</sup> “Define-se como ‘universo observável’ a região do universo que contém toda a matéria que pode ser observada do nosso planeta no tempo presente. Assumida uma distribuição uniforme e homogênea de radiação no universo, pode-se dizer que a distância de um observador situado na Terra à fronteira do universo observável é praticamente a mesma em todas as direções. O universo observável, portanto, é uma região esférica centrada na Terra.” SILVA, Lucas. **Universo Observável**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/cosmologia/universo-observavel/>. Acesso em: 28 ago. 2020.

em que seres sofá, sentados em humanos, pedem telefones via delivery por telefones pizzas (Figura 6); outra realidade em que seres pizza estão sentados em uma poltrona pedindo humanos para comer via delivery por telefone (Figura 7); ou ainda outra versão dessa realidade na qual seres telefones estão sentados em pizzas pedindo móveis via delivery por telefones humanos (Figura 8). Essa extrapolação dos conceitos da física é utilizada desde o episódio-piloto, buscando sempre uma possibilidade surreal, muitas vezes lisérgica com um tom *non sense*, buscando sempre a mescla entre a física e o humor absurdo.

Figura 6 - Povo poltrona, sentado em poltronas humanas ligando em um telefone pizza



Fonte: Siciliano (2017, p. 92)

Figura 7 - Povo pizza sentado em poltronas fazendo delivery de humanos



Fonte: Siciliano (2017, p. 93)

Figura 8 - Povo telefone, sentado em poltronas pizza fazendo delivery de poltronas em telefones humanos



Fonte: Siciliano (2017, p. 93)

O uso do conceito de realidades infinitas torna possível colocar em um mesmo nível de importância conceitos filosóficos, literários, científicos e sociais, por exemplo, em uma série televisiva de animação, que é uma linguagem que abraça e possibilita o absurdo, permitindo a criação de uma narrativa fantástica.

## 1.7 Os personagens

Os personagens que povoam esse universo são um dos pontos mais importantes para a série, pois suas personalidades e as relações que têm entre si criam as tensões e as situações necessárias que fazem os membros da família Smith e aqueles que os cercam reagirem a situações e conflitos que avançam na narrativa de modo particular. A relação familiar dos Smith é interessante, por exemplo, Beth engravidou aos 17 anos, a mesma idade de Summer e não abortou por causa de um pneu furado, então se casou cedo, e vive em uma relação prestes a desmoronar. Rick durante uma temporada inteira planeja de modo secreto o divórcio de Beth e Jerry, ele nunca esconde seu desprezo por Jerry.

As relações familiares mostram que os Smith se relacionam muitas vezes de forma disfuncional, comparado ao que é representado nas produções televisivas ao tratar da família americana. Mesmo o relacionamento entre Rick e Morty, enquanto avô e neto, muitas vezes causa estranheza, pois geralmente nas narrativas clássicas o avô é uma figura protetora que ensina e guia com amor. Mas, no caso de Rick, isso não é uma verdade, muitas vezes ele abusa emocional e fisicamente do seu neto (para exemplificar, em um dos episódios Morty descobre que a função da sua parceria com seu avô só existe porque a “burrice” de Morty serve para esconder as ondas cerebrais geniais de Rick). Mas de algum modo Rick ama seu neto e sua família (exceto o Jerry!) e muitas vezes temos demonstrações desse afeto.

Segue uma breve apresentação dos personagens principais da série (Figuras 9 a 23):

**Rick Sanchez** - (Voz original: Justin Roiland / Voz no Brasil: Caio César Oliveira) - Um cientista gênio e alcoólatra, considerado o mamífero mais inteligente da galáxia, o único capaz de viajar entre as dimensões e realidades. Ele quase nunca pensa nas consequências de suas ações e possui um comportamento excêntrico e um estilo de vida niilista. Suas invenções e experimentos servem de base para os episódios. É o procurado número um da federação galáctica. Atualmente, usa a garagem da casa dos Smith como sua base e laboratório.

Figura 9 - Rick



Fonte: Siciliano (2017, capa)

**Morty Smith** (Voz original: Justin Roiland / Voz no Brasil: Renan Alonso) – O neto influenciável e com dificuldades emocionais e escolares de 14 anos de Rick, que sempre acaba sendo arrastado para as aventuras de seu avô, ao mesmo tempo que tenta descobrir o que é o mundo real refletindo sobre a existência das coisas. É socialmente desajeitado, está sempre à beira de um colapso e tenta desesperadamente manter sua sanidade mental uma vez que, além de suas aventuras lisérgicas, ele se esforça para se encaixar em seu próprio mundo: o ensino médio.

Figura 10 - Morty



Fonte: Siciliano (2017, capa)

Figura 11 - Jerry



Fonte: Siciliano (2017, p. 48)

**Jerry Smith** (Voz original: Chris Parnell / Voz no Brasil: André Gaiani) – O pai inseguro, desempregado, covarde, desligado e muitas vezes obtuso, de 35 anos. Jerry vive em um casamento fracassado com a esposa, que está prestes a ruir. Se sente emasculado, pelo sucesso da esposa. Ele trabalhou em uma agência de publicidade de baixo nível, até que foi demitido por incompetência e agora está desempregado. Tem uma personalidade infantil e impressionável.

**Beth Smith** (Voz original: Sarah Chalke / Voz no Brasil: Raquel Elaine) – A Mãe, de 34 anos e, como seu pai, bebe muito e herdou também a inteligência, mas, ao contrário dele, sempre busca ser responsável. Ela trabalha em um hospital como cirurgiã de cavalos e muitas vezes se arrepende de não ter sido médica. Ela frequentemente tem discussões com seu marido, vendo uma incompatibilidade em ambos pelo fato de Jerry ser um fracassado; geralmente ela pensa em divórcio.

Figura 12 - Beth



Fonte: Siciliano (2017, p. 56)

Figura 13 - Summer



**Summer Smith** (Voz original: Spencer Grammer / Voz no Brasil: Mariana Pozatto) – Tem 17 anos e é a irmã mais velha de Morty, uma adolescente muitas vezes superficial, que é obcecada por melhorar seu *status* com seus colegas. Ela ocasionalmente expressa inveja por Morty sempre acompanhar Rick em suas aventuras interdimensionais. Na segunda temporada, ela passa a acompanhar Rick e Morty e a participar das aventuras com mais frequência.

Fonte: Siciliano (2017, p. 42)

A série também conta com personagens que são recorrentes e até que aparecem durante as temporadas e têm certa relevância para a narrativa:

**Jessica** (Voz original por Kari Wahlgren/ Voz no Brasil: Carla Martelli) – A paixão de Morty e sua colega de classe. Jessica não tem conhecimento dos sentimentos de Morty por ela e não se sabe se ela se sente da mesma maneira. Às vezes o convida para festas e para nadar pelado depois das aulas. Por enquanto ela é apenas uma amiga.

Figura 14 - Jessica



Fonte: Siciliano (2017, p. 70)

Figura 15 - Sr. Goldenfold



Fonte: Siciliano (2017, p. 74)

**Sr. Goldenfold** (Voz original por Brandon Johnson/ Voz no Brasil: Ênio Vivona) – O professor de matemática com sérios problemas de raiva e viciado em novelas que têm algumas interações bastante negativas com Morty, devido à sua incapacidade de manter o foco em seu trabalho.

**Gene Vagina** (Voz original por Phil Hendrie) – O diretor da Harry Herpson High School, seu sobrenome o torna muito inseguro sobre sua masculinidade. Sempre lembra que seu sobrenome não tem relação com o órgão genital com a frase “Not related!” após anunciar seu sobrenome.

Figura 16 - Gene



Fonte: Siciliano (2017, p. 72)

Figura 17 - Birdperson

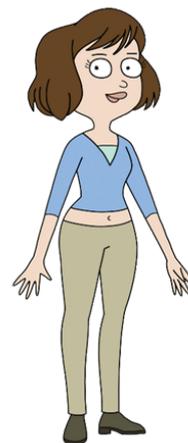


Fonte: Siciliano (2017, p. 64)

**Birdperson** (Voz original por Dan Harmon) – Um sábio híbrido humano-pássaro e um amigo de longa data de Rick que apareceu pela primeira vez no episódio Rixty Minutes. Ele foi casado com Tammy Gueterman no episódio final da segunda temporada, que mais tarde revelou ser uma espiã da Federação Galáctica e o matou com uma pistola a *laser*. Ele foi ressuscitado pela Federação Galáctica como Phoenixperson.

**Tammy Gueterman** (Voz original por Cassie Steele) – Amiga e colega de classe de Summer. É a esposa de Birdperson, que mais tarde se revela uma espiã disfarçada da Federação Galáctica.

Figura 18 - Tammy



Fonte: Siciliano (2017, p. 71)

Figura 19 - Squanchy

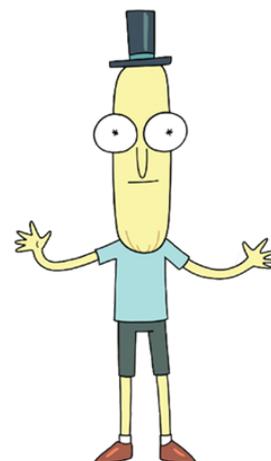


Fonte: Siciliano (2017, p. 68)

**Squanchy** (Voz original por Tom Kenny) – Um alienígena antropomórfico parecido com um gato que pratica asfixia autoerótica, à qual ele se refere como “squanching”. Ele é amigo íntimo de Rick que compartilha seu amor por álcool e festas.

**Mr. Poopybutthole** (Voz original por Justin Roiland) – Um amigo de longa data da família Smith que foi baleado e quase morto por Beth durante uma batalha entre parasitas alienígenas telepáticos. Após o incidente, ele decidiu manter distância dos Smith até terminar de se recuperar. É o personagem que encerra as temporadas com cenas de sua vida pessoal, que parecem acontecer em paralelo com a temporadas. Muitas vezes dá dicas da volta da próxima temporada.

Figura 20 - Mr. Poopybutthole



Fonte: Siciliano (2017, p. 67)

Figura 21 - Brad



Fonte: Siciliano (2017, p. 71)

**Brad** (Voz original por Echo Kellum/ Voz do Brasil: Renan Villela) – Um aluno da Harry Herpson High School e um atleta durão que pratica esportes no ensino médio (provavelmente futebol). Ele é o namorado de Jessica e tem ciúmes de Morty. Brad aparece muitas vezes como uma espécie de valentão da escola para Morty.

Figura 22 - Davin



Fonte: Siciliano (2017, p. 73)

**Davin** (Voz original por Dan Harmon) – Um colega de trabalho amigável de Beth no Horse Hospital, que talvez seja um pouco amigável demais porque costuma dar em cima dela, para o ciúme de Jerry (apesar do fato de Beth não mostrar absolutamente nenhum sentimento por ele).

**Presidente** (Voz original por Keith David) – O Presidente dos Estados Unidos que se torna amigo de Rick e Morty quando a dupla resolve a crise da invasão das cabeças gigantes, os Cromulons que forçaram a Terra a participar de um *reality show* de música onde quem não tem um hit musical tem o planeta destruído.

Figura 23 - Presidente



Fonte: Siciliano (2017, p. 109)

## 1.8 Temporadas

*Rick e Morty em suas aventuras, Morty! Rick e Morty para o resto da vida. Cem anos de coisas de Rick e Morty! Eu e Rick e Morty por aí e... Hora de Rick e Morty! O dia todo, para sempre! Cem dias inteiros! Rick e Morty, para sempre mil vezes! De novo e de novo, rickemorteaventuras.com www.rickemorteaventuras.com Por cem anos! Cada minuto, rickemorty.com. Wwww cem vezes! (Rick Sanchez para seu neto Morty enquanto ele se convulsiona na garagem da família).*

A série está atualmente na sua quarta temporada, a qual está com cinco episódios exibidos até a data de 15/12/2019 e mais 05 em produção e a Cartoon Network/ Adult Swim encomendou mais 70 episódios. A primeira temporada estreou em 2 de dezembro de 2013 e terminou em 14 de abril de 2014. A segunda temporada é composta por dez episódios. Foi anunciada em janeiro de 2014 e estreou em 26 de julho de 2015 e terminou em 4 de outubro de 2015. A terceira temporada é composta por dez episódios. Foi anunciada pela primeira vez pela Adult Swim em agosto de 2015 e estreou sem aviso prévio em 1º de abril de 2017, como uma “pegadinha de 1º de abril”. O primeiro episódio foi repetido durante toda a noite em sua primeira exibição no canal. O restante da temporada começou a ser exibido em 30 de julho de 2017, quase quatro meses após o primeiro episódio. A temporada terminou em 1º de outubro de 2017.

As temporadas não seguem uma linha narrativa cronológica, mas algumas das consequências nos episódios ecoam nas temporadas, criando uma espécie de conexão. Arlindo Machado (2001), ao classificar os princípios da narrativa televisiva, usa o termo Episódios

Seriados para se referir aos programas seriados em que cada um é completo em si, com começo, meio e fim, não há ordem na apresentação dos episódios, independente da ordem de exibição, a situação narrativa não sofre alteração. O formato “monstro da semana” é o mais recorrente em *Rick and Morty*, onde as aventuras são fechadas nos episódios, sem a necessidade de continuidade. Mesmo a linha cronológica entre os episódios durante a temporada não é muito clara, não é possível precisar a quantidade de tempo que se passa entre um episódio e outro. Em algumas raras exceções, saber com clareza essa passagem de tempo é importante para a narrativa do episódio. Porém, durante as temporadas, percebe-se que os eventos de temporadas anteriores são lembrados e muitas vezes referenciados, assim como a percepção de evolução das personagens que aprendem com esses momentos passados e parecem evoluir no decorrer das temporadas, criando desse modo certo tipo de continuidade, mesmo com uma estrutura em que os episódios são fechados.

Por outro lado existem seriados que em malgrado se possa verificar um estrutura básica de episódios independentes, permitindo, portanto que possam ser assistidos em qualquer número ou ordem, há uma situação teleológica, um início que explica as razões do(s) conflito(s) e uma espécie de objetivo final que orienta a evolução da narrativa. (MACHADO, 2001, p. 85)

Em *Rick and Morty*, um tema central pode ser desenvolvido durante a temporada, por exemplo a primeira temporada apresenta os conceitos e regras deste mundo: as viagens no multiverso e especialmente a dinâmica familiar dos Smith/Sanchez. Na segunda temporada vemos a expansão do conceito de realidades infinitas e suas consequências e no último episódio da temporada Rick é finalmente preso pela federação, para na terceira temporada ser revelado que a prisão de Rick foi um plano para que Jerry e Beth se divorciem, acontecimento apresentado já no primeiro episódio da terceira temporada. Então, os desdobramentos desse divórcio são apresentados, mas sem necessariamente fazer a narrativa “refém” desse tema específico. É importante notar que em cada temporada o espectador aprende mais sobre a relação familiar dos Smiths, assim como sobre a personalidade caótica de Rick, sempre relacionando esses elementos às possibilidades das infinitas realidades com o cotidiano e seus efeitos. No último episódio da terceira temporada, em seu clímax, Beth, que fugiu para uma cabana em uma floresta com sua família, implora para que seu pai a deixe viver (pois ela pensa ser um clone criado por Rick que pretende matá-la). Rick, armado com um fuzil, diz:

“Beth, sua vaca maluca. Você é minha filha. Eu trouxe isso (mostrando o fuzil) pra matar o Jerry! Pois é. Você venceu, Jerry. Você venceu! Nenhum gênio consegue impedir suas raízes mediocres e vazias de penetrarem em tudo e em todos em volta de você, as quais tiram a capacidade das pessoas esquecerem

de você... Ninguém entende. Nada do que a gente se importa realmente importa, isto aqui não é especial! Isto está acontecendo infinitamente em infinitas realidades!

Summer diz: Incluindo isto? (summer solta flatulência)

Rick: Sim! O que não significa que foi sem graça...”

Após essa conversa estranha e tensa sobre família, morte e existencialismo, com humor escatológico, a família Smith senta-se à mesa e Beth diz que tudo será como na primeira temporada, com todos unidos e felizes e não permitindo que Rick maltrate Jerry, aí todos riem da possibilidade de ela (Beth) ser um clone ou não e de que Rick nunca diria a eles, pois ele é um controlador. E a temporada termina com Rick sendo derrotado por perder a dominância da família e tendo que aceitar a volta do seu odiado genro.

Essa situação ilustra como os personagens Rick e Morty representam a dicotomia do fantástico e do mundano. Rick sempre vê o mundo com pessimismo, pois compreende que o universo e a vida humana são insignificantes. Esse conceito, visto no cosmicismo ou horror cósmico, tem como representante principal H. P. Lovecraft, que postula que a humanidade é apenas uma pequena e insignificante parcela da vastidão infinita do universo e que é completamente ignorante a isso. Em seu conto “O Chamado de Cthulhu”, Lovecraft apresenta esse conceito:

A coisa mais misericordiosa do mundo, penso eu, é a inviabilidade da mente humana em correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos numa ilha plácida de ignorância em meio a mares negros de infinitude e não somos destinados a ir muito longe. As ciências, cada uma delas se estendendo em sua própria direção, nos causaram pouco dano até o momento; mas algum dia a reunião do conhecimento dissociado revelará paisagens tão terríveis da realidade e de nossa pavorosa posição nela que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz mortífera em direção à paz e segurança de uma nova era das trevas. (LOVECRAFT, 2017, p. 118)

Esse pensamento do horror cósmico representa muito bem o que Rick pensa da humanidade e de seus desdobramentos. Ele enxerga essas possibilidades infinitas da vastidão do universo, vê o mundo comum com indiferença. Já não é mais um ser humano, mas se tornou outra coisa. Enquanto Morty sempre se vislumbra quando se encontra com o fantástico, sempre tem as atitudes mais humanas nos episódios, ele está mais próximo do espectador. Mas, durante as temporadas vemos certas mudanças em Morty, talvez o conhecimento da vastidão do universo o esteja aproximando cada vez mais do seu avô.

## 1.9 Estrutura dos episódios

Todos os títulos dos episódios fazem referência a nomes de filmes, músicas, livros, da cultura pop em geral, servindo como uma espécie de pista do tema a ser desenvolvido na narrativa de cada episódio para dar ao espectador mais atento uma ideia de como este será guiado. Mas, não significa que a partir disso já seja possível descobrir o plot principal e seus desdobramentos, pois o título é uma espécie de pista ou mesmo um *easter egg*<sup>23</sup> dentre muitos outros que serão inseridos dentro de cada episódio. Nos Capítulos 2 e 3 será abordado de modo mais detalhado o processo de referenciação na construção da narrativa da série.

Os episódios dividem a narrativa em dois blocos de plot, A e B, que são diferentes e começam juntos, dividem-se no decorrer do episódio e depois se fundem novamente no final para o encerramento. Os episódios de *Rick and Morty*, assim como os de *Community*, são escritos de acordo com o modelo “círculos da história” (*Story Circle*) que Dan Harmon desenvolveu no Channel 101 em seus fóruns como conselho e guia aos iniciantes. Trata-se de um mapa estrutural para as histórias, baseado na ideia de que todas as histórias seguem um padrão similar em forma de círculo. Inspirado pelo trabalho de Joseph Campbell na obra *O herói de mil faces*, em que é apresentado o conceito de composição narrativa cíclica presente nas histórias de heróis mitológicos, conhecido como A Jornada do Herói, que por sua vez é baseado nos estudos do psicanalista C.G Jung sobre os arquétipos. Esse é um conceito que é trabalhado em narrativas em diversas mídias, inclusive no cinema, Christopher Vogler (2015, p.42.) Sobre o trabalho de Joseph Campbell explica que esse modelo é usado em todas as formas de se contar histórias. “ Em seu estudo dos mitos mundiais do herói, Campbell descobriu que eles basicamente são a mesma história, recontada *ad infinitum* em variações limitadas”. Todas as narrativas, de modo consciente ou não, seguem esse modelo. Sendo assim um padrão universal.

A Jornada do Herói é um modelo que parece se estender em muitas dimensões, expondo mais de uma realidade. Entre outras coisas, descreve de forma precisa o processo de cumprir uma jornada, as partes funcionais necessárias de uma história.. (VOGLER, 2015, p.16)

---

<sup>23</sup> Do inglês “ovo de Páscoa” é um termo para determinar detalhes ou homenagens colocados pelos diretores ou produtores do filme referenciando outras obras.

Esse é um modelo muito utilizado também no cinema, e desse modo pode-se aplicar aos modelos televisivos, ou mesmo as produções animadas. É um modelo para contar uma história.

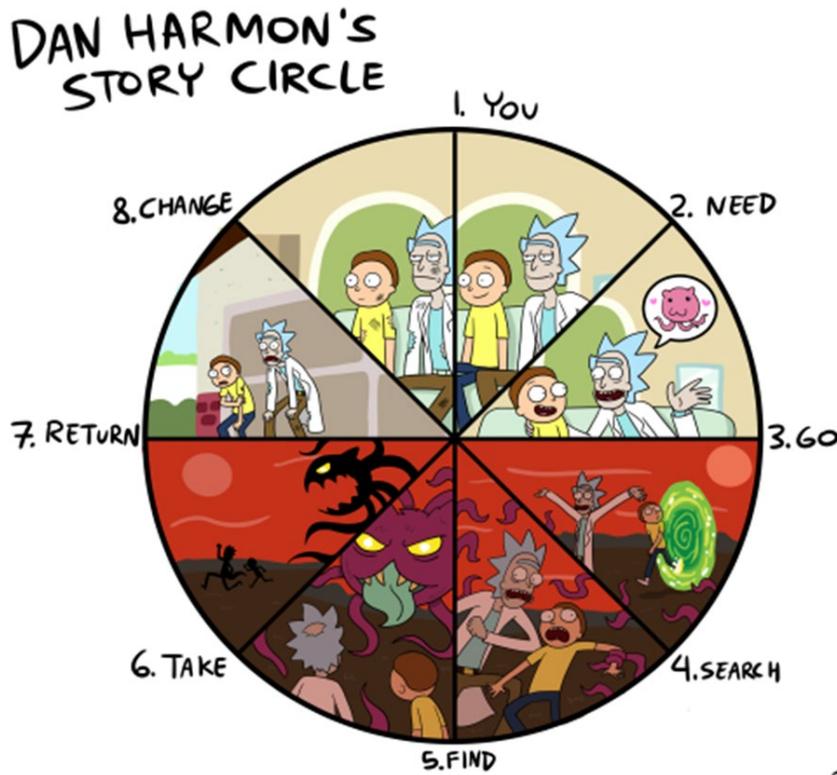
Seria inevitável que Hollywood compreendesse a utilidade do trabalho de Campbell. Cineastas como George Lucas e George Miller reconhecem o quanto devem ao autor, e sua influência pode ser notada nos filmes de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Ford Coppola, entre outros. (VOGLER, 2015, p.41)

Baseado nesse modelo narrativo, Harmon desenvolveu uma teoria de 8 etapas que se aplica praticamente a qualquer história bem construída, independentemente do estilo de narrativa, conforme vemos exemplo nas Figuras 24 e 25.

As etapas que compõem o círculo:

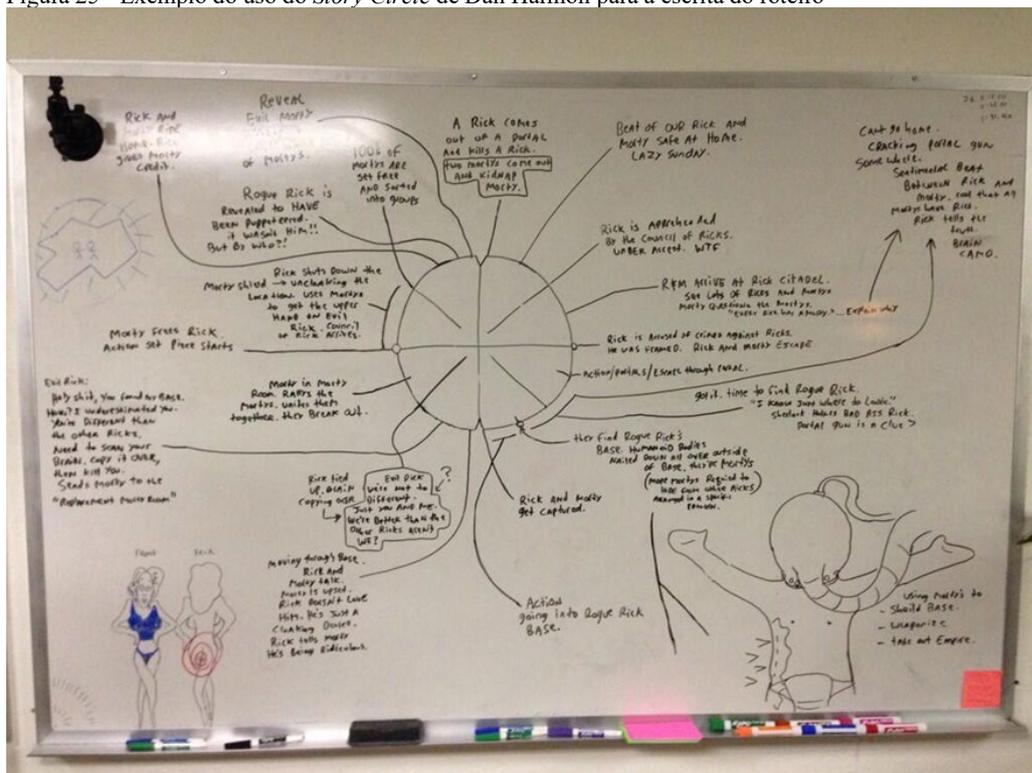
1. YOU (Você) O personagem está em uma zona de conforto;
2. NEED (Necessidade) mas quer alguma coisa;
3. GO (Partir) ele entra em uma situação desconhecida;
4. SEARCH (Buscar) adapta-se à situação;
5. FIND (Encontrar) encontra o que queria;
6. TAKE (Pegar) paga o preço;
7. RETURN (Voltar) e volta para onde começou;
8. CHANGE (Mudança) e agora é capaz de mudar.

Figura 24 - Exemplo do uso do Story Circle de Dan Harmon



Fonte: <https://roteiristainsone.wordpress.com/2018/08/28/o-circulo-da-historia-teoria-de-dan-harmon/>

Figura 25 - Exemplo do uso do Story Circle de Dan Harmon para a escrita do roteiro



Fonte: <https://roteiristainsone.wordpress.com/2018/08/28/o-circulo-da-historia-teoria-de-dan-harmon/>

Dan Harmon explica a importância e mais detalhes a respeito do uso dessa ferramenta de criação narrativa:

“Espero ter esclarecido a vocês que a estrutura REAL de qualquer boa história seja simplesmente circular - uma descida ao desconhecido e um eventual retorno - e que quaisquer descrições específicas desse processo sejam específicas para você e sua história. Aqui está minha descrição detalhada das etapas no círculo. Vou ser realmente específico e não vou me incomodar em dizer isso muitas vezes ‘há algumas exceções nisso’. Há exceções em tudo, por isso é chamado de estilo, não de estrutura.”<sup>24</sup>

Quando Harmon afirma não trabalhar com estrutura mas com estilo, ao analisar seu modo de construir a narrativa de Rick and Morty, é possível verificar que o conceito de estilo usado aqui é pensado pelo autor como marca autoral, ao utilizar esse modelo para construir uma narrativa, pode ser adaptada para qualquer história que siga o modelo circular, de acordo com Harmon, pode ser aplicável a cada história e mudada conforme a necessidade da mesma. Desse modo esse método de construção pode ser considerada um estilo autoral e não uma estrutura fixa ou rígida para criar a narrativa.

Outro ponto relevante para a produção dos episódios reside no fato do uso constante do improvisado, realizado de modo perceptível para o espectador, deixando os personagens hesitarem nas falas, por exemplo. Em uma sessão de perguntas e respostas para o *blog io9*, Justin Roiland respondeu perguntas sobre a improvisação em *Rick and Morty* e sobre como isso funciona:

“Ao fazer o diálogo, tenho que jogar o script de lado. Mesmo se eu estiver seguindo uma linha de diálogo muito específica que é necessária para uma piada ou *punchline*, acho que, se me permitir ajustar a redação e deixar sair mais naturalmente da maneira como eu diria, isso ajuda a fazer com que os personagens se sintam mais reais / vivos / naturais. Eu também ADORO usar tomadas que ficam de fora como tomadas. Nosso editor de diálogo Tommy Meehan também sempre me surpreende com coisas que ele escolhe para cortar. Ele e eu estamos muito sincronizados com o que achamos engraçado.”<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> I hope I've made it clear to you before I do that that the REAL structure of any good story is simply circular - a descent into the unknown and eventual return - and that any specific descriptions of that process are specific to you and your story. Here is my detailed description of the steps on the circle. I'm going to get really specific, and I'm not going to bother saying, "there are some exceptions to this" over and over. There are some exceptions to everything, but that's called style, not structure. Disponível em: [https://channel101.fandom.com/wiki/Story\\_Structure\\_104:\\_The\\_Juicy\\_Details](https://channel101.fandom.com/wiki/Story_Structure_104:_The_Juicy_Details). Acesso em: 15 dez. 2019.

<sup>25</sup> "When doing the dialogue I have to toss the script aside. Even if I'm sticking to a very specific line of dialogue that is required for a very specific joke set up or punchline, I find that if I allow myself to adjust the wording and let it come out more naturally to how I would actually say it, it helps make the characters feel more real/alive/natural. I also LOVE using out takes as in takes. Our dialogue editor Tommy Meehan also always surprises me with stuff he'll pick from the record to cut in. He and I are very much in sync on what we find funny." Disponível em: <https://www.christiantoday.com/article/rick.and.morty.season.3.release.date.still.unknown.mortys.ex.wife.to.help.him.escape.prison/94890.htm>. Acesso em: 15 dez. 2019.

No momento de gravação, Roiland escolhe a melhor forma de deixar a piada e mesmo as falas mais naturais. Ele prossegue:

“Alguns episódios mais que outros normalmente, tenho momentos em cada episódio que não estavam no roteiro. Um grande exemplo é o *cold open* no piloto. Toda essa sequência na nave de Rick foi improvisada com base em uma sugestão de cena de Dan. Outras coisas quando Rick age estranho ou faz uma zoeira... isso geralmente é improvisado. A cena em que ele brinca com Morty na nave dos Aliens Scammer foi improvisada.”<sup>26</sup>

O improviso nesse caso é possível, pois as vozes são gravadas antes de serem animadas, além do fato de Roiland gravar as vozes de Rick e de Morty ao mesmo tempo. É importante falar de uma das características mais marcantes do personagem Rick: o arrotado no meio de suas falas. Para isso Roiland bebe água e muitas vezes cerveja. Em um dos documentários de produção, na gravação de um dos episódios, Justin Roiland achou que uma das falas não ficou solta o suficiente, pois Rick parecia muito sóbrio, então ele bebeu tequila até a fala ficar adequada. Ou seja, desde a concepção dos episódios no roteiro até a gravação das vozes, o processo de criação reflete o que será visto na animação, um processo caótico e lisérgico de criação, exatamente como uma aventura de *Rick and Morty*.

Após observar alguns dos fatores que originaram a série, seu processo de criação, produção visual e premissa, é possível compreender como a narrativa em *Rick and Morty* possibilita o uso da referencialidade em seu texto, sendo esse um de seus fundamentos mais importantes. Desse modo, é possível estudar como a intertextualidade em *Rick and Morty* é usada de modo particular<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> “Some episodes more than others. I usually have moments in each episode that weren't in the script. One big example is the cold open in the pilot. That whole sequence in rick's ship was improv based on a scene suggestion from Dan. Other stuff when Rick acts strange or fucks around... that's usually improv. The scene where He plays with Morty in the Alien Scammer's ship was improv.” Disponível em: <https://scifi.stackexchange.com/questions/95541/how-much-of-rick-and-morty-is-improvised>. Acesso em: 15 dez. 2019.

<sup>27</sup> Importante salientar que não existem muitos textos que tratem da intertextualidade ou mesmo da produção da série. A maior parte dos artigos e trabalhos que abordam a série tratam do seu aspecto filosófico e pós moderno. O foco não está em grande parte no uso intertextual, exceto pelo pesquisador Lucas Alves de Brito no seu trabalho intitulado **Rick and Morty: Cultura do Remix nas Narrativas Complexas**, onde o artigo trata a intertextualidade como um elemento que compõe uma narrativa “remixada” e as referências são usadas como *easter eggs* com o propósito de ser *in joke* e assim se aproximar do espectador. Por seguirem caminhos e abordagens diferentes decidi não utilizar as pesquisas e levar a pesquisa para um caminho diferente no uso da intertextualidade.

## CAPÍTULO 2 - INTERTEXTUALIDADE E NARRATIVA EM *RICK AND MORTY*

*“Aqui estamos, Cronenberg Morty. Uma realidade em que todos no mundo foram geneticamente ‘cronenbergeados’. Vamos nos encaixar, Cronenberg Morty. Será como se nunca deixássemos o Cronenberg World.” (Cronenberg Rick para Cronenberg Morty).*

No capítulo anterior foram mostrados alguns dos elementos principais que tornaram possível a origem de *Rick and Morty*. É razoável dizer que desde sua origem a série sempre teve em seu cerne o uso da referência. Talvez este seja o principal fundamento na sua narrativa ou pelo menos um dos mais reconhecíveis pelo público e pela crítica, embora a série seja bem elaborada em outros aspectos. Há inúmeras listas em vídeos e sites sobre os usos de “*easter eggs*” ou mesmo das referências obscuras a filmes e livros nos episódios, até mesmo sobre as abordagens filosóficas de algumas situações e frases. Um ponto importante a ser discutido sobre *Rick and Morty* enquanto série animada televisiva, neste trabalho, é a possibilidade de um produto audiovisual se utilizar de inúmeras referências de lugares muito diversos para criar sua narrativa própria, sem ficar preso ao texto referenciado, e ainda ser compreendido, mesmo sem o conhecimento prévio dos textos referenciais, seja pelos espectadores engajados ou pelos casuais.

### 2.1 Produção seriada televisiva e a tecnologia

Tratar de alguns aspectos das produções televisivas e o modo como são consumidos é uma maneira de começar a entender como a série *Rick and Morty* produz uma “experiência intertextual”, termo que será tratado mais à frente. Os avanços tecnológicos permitem diferentes modos de consumo dos produtos televisivos que, por consequência, criam formas de interações envolvendo a maneira como o público consome esses programas e seus conteúdos. Especialmente falando dos modelos narrativos que agora permitem ao público diferentes níveis de engajamento, o fator tecnológico contribui para o aprofundamento do espectador com os programas televisivos, possibilitando a manipulação das obras televisivas de modo a não ser somente o canal (televisivo) a única fonte de informação.

A internet com certeza é um fator importante na relação do público com os programas televisivos. É importante lembrar que muitos canais estão presentes com seu conteúdo de forma on-line, gerando uma interação com o público não só no modo convencional, mas também no alternativo, criando novos níveis de consumo/interação com a audiência, criando um fã engajado com o programa.

A ubiquidade da internet permitiu que os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento – e em programas como *Babylon 5* e *Veronica Mars*, os próprios criadores participam das discussões e usam fóruns como forma de obter feedback sobre a compreensão e a fruição deles. (MITTELL, 2012, p. 35)

Ao colocar a internet como o elemento de identificação e de certa forma de fruição dos espectadores com as produções televisivas, é necessário apontar outro aspecto nas produções televisivas contemporâneas, a hipermídia. De acordo com Gosciola (2007), o conceito de hipermídia pode ser traduzido como:

O conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. (GOSCIOLA, 2007, p. 34)

Essa definição mostra que as produções televisivas, sua linguagem e suas práticas, fazem parte de um universo multimídia que é interativo, e pode ser acessado de modo não linear, permitindo que o espectador possa interagir e navegar de modo personalizado, não mais interagindo de modo passivo: agora é um usuário ativo que escolhe o modo de consumo que permite o *link* com todos os elementos disponíveis. Essa “hipermidiatização” dos programas possibilita uma convergência de textos, assim como um consumo da programação audiovisual televisiva.

A hipermídia oferece hoje a possibilidade de fundir um único meio e num único suporte todos os outros meios; e ela o faz ainda de uma forma integrada, de modo que textos escritos e oralizados, imagens fixas e em movimento, sons musicais ou ruídos, gestos, toques e toda sorte de respostas corporais se combinam para constituir uma modalidade discursiva, única e hólística. (MACHADO; VÉLEZ, 2007)

É importante apontar que independente da hipermídia, a televisão abarca uma quantidade extraordinária de linguagens, absorvendo-as de modo voraz. Como meio e produto, a televisão propicia o ambiente adequado para as produções “hipermidiatizadas” e com a possibilidade de acessar esse conteúdo de modo personalizado. Balogh (2001, p. 35) coloca que

“A televisão se caracteriza pela sua extraordinária capacidade de absorção de outras linguagens, gêneros e textos, bem como por sua enorme voracidade ao fazê-lo, posto que permanece praticamente o dia todo e todos os dias do ano no ar.” A televisão aliada a essa “hipermidiatização” se torna uma espécie de Gargantua, um voraz gigante devorador de linguagens e de gêneros.

Esses avanços tecnológicos, aliados ao meio, afetam o modo como os programas televisivos são produzidos, dessa forma, os criadores e os canais proporcionam conteúdos televisivos que exploram essas possibilidades de interação hipermidiáticas nas narrativas audiovisuais, o que permite novas experiências narrativas nas produções televisivas, especialmente ao analisar a série *Rick and Morty*.

## 2.2 Narrativas complexas em *Rick and Morty*

Observar a influência que a hipermídia exerce nas produções televisivas e nas suas recepções, mostra um dos aspectos do jogo intertextual proposto pelos criadores da série *Rick and Morty*. É essencial apontar outro resultado dessa tecnologia nas obras televisivas, o que Mittell (2012) chama de *reassistibilidade (Rewatchability)*, que se trata da possibilidade de os espectadores reassistirem, não como em uma reprise, mas reassistir para interpretar um novo aspecto do texto apresentado no episódio ou na temporada. Com os avanços tecnológicos na exibição e distribuição, a reassistibilidade e suas possibilidades de interpretações podem ser feitas de forma imediata. Não é mais necessário aguardar uma reprise no canal ou mesmo esperar pelo lançamento em DVD, Blu-ray ou distribuição on-line, mas, por exemplo, pode-se assisti-lo no segundo seguinte ao término do programa, graças à tecnologia *streaming*, ou às plataformas digitais que os canais usam como alternativa para disponibilizar o seu conteúdo que antes só era possível por meio da programação tradicional da televisão (o termo tradicional é usado aqui para diferenciar o modelo televisivo analógico do modelo de televisão que se utiliza dos suportes digitais). Assim, o espectador pode assistir da maneira que atenda melhor suas expectativas, fazendo com que o aprofundamento com o programa aconteça em diferentes níveis e os canais e produtores, compreendendo essa possibilidade de engajamento e aprofundamento, já produzem os programas e todas suas possíveis experiências voltadas para esse engajamento.

Os efeitos dessa *reassistibilidade* e do espectador assistir aos programas televisivos de um modo personalizado permitem que a série *Rick and Morty* se desenvolva e crie em sua narrativa o jogo intertextual. Isso, de certo modo, permite que espectadores tenham a experiência com a narrativa como em um jogo de coleta, pela possibilidade de reassistir a série de diversas formas e sem a necessidade de aguardar uma reprise dos episódios ser oferecida pelo canal, de ter os meios digitais para reassistir e, assim, não somente assistir, mas fazer um tipo de análise dos episódios, permitindo uma imersão maior na narrativa pelo jogo intertextual.

Mittell (2012) propõe que a televisão, desde os anos 1990, vem se utilizando de um novo modelo narrativo em alternativa aos modelos seriados e episódicos que fazem parte da programação tradicional televisiva, que ele nomeia como Complexidade Narrativa.

Mas o que é exatamente a complexidade narrativa? 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. (MITTELL, 2012, p. 36)

Ou seja, é uma fusão equilibrada das formas episódicas e em série, um exemplo de uso desse modelo narrativo pode ser visto na série dos anos 1990, *Twin Peaks*, que é “um cruzamento bem sucedido de um caso de mistério, novela e filmes de arte”, segundo Mittell (2012, p. 38). Esse equilíbrio entre narração episódica e seriada oscila entre a narração com arco alongado e os episódios alongados com histórias autônomas, que não são dependentes dos arcos alongados, apenas. Essas histórias autônomas criam mitologias de longo prazo, usando o recurso do “monstro da semana”. Nas narrativas complexas, em alguns programas, não há a preocupação em criar ganchos ou resoluções, mas em gerar momentos narrativos.

Em *Rick and Morty* o uso desse modelo narrativo permite que a animação trate sua narrativa de maneira peculiar, usando modelos seriados e episódicos em sua forma ao mesmo tempo, possibilitando que a audiência consiga acompanhar os episódios de modo autônomo, com aventuras que têm sua resolução sem a necessidade dos ganchos, mas que, olhando as temporadas como um todo, é possível perceber a evolução das personagens, assim como mudanças na dinâmica do núcleo familiar. Uma vez que esse tipo de narrativa tem como parâmetro a desorientação, em *Rick and Morty* a linha entre o modelo episódico e o seriado é muito borrada, essa incerteza de se tratar de uma série com um arco alongado recheado de monstros da semana ou se são apenas aventuras isoladas cria dúvidas no espectador de como a

narrativa se desenrola, uma vez que não está claro como compreender a narrativa. Para Mittel (2001, p. 47), “Programas narrativamente complexos flertam com a desorientação temporária e com a confusão, possibilitando que os espectadores articulem sua habilidade de compreensão através do acompanhamento de longo prazo e do engajamento ativo.” Logo, essa confusão é utilizada para não apenas apresentar a forma narrativa, mas também para ativar no público o uso de suas habilidades de compreensão e de engajamento com a série, especialmente se observar o uso intenso da intertextualidade.

Como discutido acima, a tecnologia é um dos fatores que permite que o público de uma série que se utiliza desse modelo de narrativa complexa, como *Rick and Morty*, seja capaz de compreender como lidar com as regras propostas pela série e assim se engajar de modo ativo com o programa. De acordo com Mittel (2001, p. 36) “Utilizando as novas tecnologias para gravar programas em casa, os DVDs, e a participação on-line, os espectadores assumiram um papel ativo no consumo de uma televisão narrativamente complexa, contribuindo para que ela prospere no seio da indústria midiática.”

A complexidade narrativa em *Rick and Morty* propõe analisar como a serialidade e a intertextualidade acontecem para sedimentar a “Inter-ricktualidade”.

### **2.3 Serialidade e a Estética da repetição em *Rick and Morty***

Ao observar a complexidade da narrativa e os avanços tecnológicos dentro da série e como estes criam um ambiente de engajamento e de participação da audiência na narrativa em *Rick and Morty*, é necessário compreender como os conceitos de serialidade e intertextualidade se aplicam na série.

É essencial compreender do que se trata a serialidade para perceber como *Rick and Morty* se encaixa e até mesmo pode subverter esse conceito. Para Machado (2001), a Serialidade pode ser definida como:

[...] Essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados uns dos outros por breaks para a entrada de comerciais ou de chamadas para outros programas. (MACHADO, 2001. p. 83)

Essa definição permite compreender como a forma narrativa seriada funciona em *Rick and Morty*, que tem seu roteiro dividido em atos para os *breaks*, uma vez que é exibido originalmente pela televisão na grade do Adult Swim. Os episódios são pensados para o ambiente televisivo, muito embora a série seja conhecida pelos espectadores por ser exibida no canal *streaming* Netflix, existindo a possibilidade de assisti-lo como *binge watch*<sup>28</sup>, apesar de ter como característica principal o fator televisivo ao se pensar em sua serialidade.

Sobre a forma narrativa seriada televisiva, Machado (2001) usa as seguintes terminologias para determinar seus três princípios: Capítulos, Episódios Unitários e Episódios Seriados. Para a análise de *Rick and Morty*, o conceito de episódios seriados demonstra melhor como os momentos narrativos são utilizados.

Nessa modalidade, um episódio, via de regra, não se recorda dos anteriores nem interfere nos posteriores: o personagem principal aparece ferido no final de um episódio, o vilão é colocado na cadeia, mas no episódio seguinte já não há mais sinal do ferimento nem o vilão está na prisão [...] Nesse tipo de estrutura, ao contrário da modalidade anterior, não há ordem de apresentação dos episódios: pode-se invertê-los ou embaralhá-los aleatoriamente, sem que a situação narrativa se modifique. (MACHADO, 2001, p. 84)

Essa desconexão com uma narrativa continuada ajuda a série a desenvolver suas mitologias e universos, por exemplo, no episódio 08 da terceira temporada, “Pulverizadores de Mente do Morty” (*Morty Mindblowers*), somos apresentados a um dos elementos mitológicos do seriado: frequentemente Rick e seu neto apagam suas memórias quando algo indesejado acontece nas suas aventuras, então, em algum momento, eles começam a ter acesso a essas memórias esquecidas em uma espécie de sala das memórias. Isso faz o espectador pensar no quanto os acontecimentos são apresentados nas temporadas, levantando o questionamento: Existem coisas que não vemos por escolha dos roteiristas ou porque os personagens não se lembram? Muitas vezes a própria diegese da série pode ser questionada, levando o espectador a pensar se o episódio é apresentado como um falso *clip show*<sup>29</sup>, pois nenhuma das situações, nem mesmo as cenas, referem-se a episódios ou a temporadas anteriores. A mitologia das infinitas realidades pode levar à questão: Quanto das aventuras de Rick e de Morty da realidade C-137 (A classificação da nossa Terra) são de fato desses personagens e não de outros personagens de uma outra Terra paralela? Essa desorientação, que acontece a longo prazo, faz

---

<sup>28</sup> Termo em inglês que pode ser traduzido como “assistir sem parar”, também conhecido como “maratonar” é o ato de assistir uma série do primeiro ao último episódio.

<sup>29</sup> É um dispositivo narrativo onde o episódio consiste principalmente de fragmentos em forma de clipe de episódios anteriores. Muitas vezes tem a função de destacar o desenvolvimento de um personagem, ou mostrar a relação entre os personagens.

parte das narrativas complexas, é um modo de engajar o público, o flerte com a confusão, a desorientação temporária, permitindo que o público participe e faça parte da narrativa, buscando compreender como os elementos que a formam funcionam, gerando uma experiência narrativa complexa.

[...] O público aproveita não somente as reviravoltas diegéticas mas também as técnicas de narração excepcionais necessárias para realizar tais maquinações – regozijamo-nos tanto pela história que está sendo contada quanto pela forma com que esse contar rompe com as regras da produção televisiva. (MITTELL, 2012, p. 36)

A complexidade narrativa contribui para a criação de programas que se aproximam mais do público, criando engajamento e permitindo uma participação ativa. Mittel (2001, p. 36) propõe que “o público tende a aderir a programas complexos de uma forma muito mais apaixonada e comprometida do que a maior parte da programação da televisão convencional.”

A serialidade tem como característica a repetição e Arlindo Machado (2001, p. 89), ao tratar da serialidade, aponta a repetição como um dos elementos que compõem as produções, “Na verdade, repetição não significa necessariamente redundância. Ela é, pelo contrário, princípio organizativo de vários sistemas poéticos.” Esse modelo de repetição na serialização é o que ele chama de “estética da repetição” que está baseada em uma dinâmica entre elementos reconhecíveis e elementos novos, cada episódio traz consigo um conjunto de elementos, reconhecíveis ao receptor, que fazem parte do seu repertório. Umberto Eco (1989) coloca o seguinte sobre esse assunto:

Devemos então definir um primeiro significado de “repetir” segundo o qual o termo significa reproduzir uma réplica do mesmo tipo abstrato. Duas folhas de papel para escrever a máquina são, ambas, uma réplica do mesmo tipo de mercadoria. Nesse sentido, “a mesma coisa” de uma outra coisa e aquela que exhibe as mesmas propriedades, pelo menos de um certo ponto de vista: duas folhas de papel são as mesmas em termos de nossas exigências funcionais, mas não são as mesmas para um físico interessado na composição molecular dos objetos. Do ponto de vista da produção industrial de massa, definem-se como réplicas dois *tokens* ou ocorrências do mesmo *type*, dois objetos que, para uma pessoa normal com exigências normais, na ausência, de imperfeições evidentes, de no mesmo escolher entre uma réplica ou outra. São réplicas do mesmo tipo duas cópias de um filme ou de um livro. (ECO, 1989, p. 122)

Os dois autores propõem que a repetição não é sinônimo de “mesma coisa”, antes, é uma técnica que faz uma relação balanceada entre um lugar de reconhecimento. Isso possibilita que a audiência compreenda os elementos que compõem uma série televisiva. A variabilidade

das experiências narrativas, como a complexidade narrativa, permite que espectadores engajados com esses programas vejam essa relação da repetição e da experimentação narrativa.

Para Eco (1989), a repetição pode ser categorizada em tipos: Retomada, Decalque, Série, Saga e o Dialogismo intertextual. Essa divisão permite observar o seriado *Rick and Morty* e sua narrativa intertextual hipermídia com mais detalhes, uma vez que esses conceitos e seus efeitos serão importantes para compreender como a experiência intertextual, que este trabalho chama de “inter-ricktualidade”, pode acontecer. Desse modo, conceito de decalque que “consiste em reformular, normalmente sem informar ao consumidor uma história de sucesso” (ECO, 1989, p. 122) pode ser visto como um tipo de reescrita. Um exemplo usado pelo autor, são os filmes de *western* comerciais que eram decalque de outras obras anteriores ou de fórmulas de sucesso. Esse autor ainda coloca que: “Podemos classificar tantos os casos de verdadeiro plágio como os casos de ‘reescrita’ com explícitas finalidades de interpretação.”

O conceito de decalque em *Rick and Morty* é extremamente útil para observar o modo como o texto se apresenta aos espectadores, muitas vezes se utilizando da fórmula de sucesso de outros programas televisivos ou mesmo de estilos de programas em seu texto quase como uma reescrita, exceto que o faz de modo explícito muitas vezes, informando ao espectador a fonte do texto a ser reescrito, aproximando-se muito da definição de paródia proposta por Hucheon (1987), que é uma repetição, mas que procura inserir diferença, uma repetição que não repete, pelo menos não em todas as características, pois busca um distanciamento crítico para ironizar, beneficiando ou prejudicando o texto parodiado.

Ainda tratando da repetição e suas categorias, o conceito de série que Eco (1989) propõe pode ser muito útil para a compreender a dinâmica entre o seriado, a audiência e o jogo intertextual em *Rick and Morty*:

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas [...] A série neste sentido responde a necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se como *retorno do idêntico*, superficialmente mascarado. A série consola o leitor porque premia a sua capacidade de prever; ele fica feliz porque se descobre capaz de adivinhar o que acontecerá, e porque saboreia o retorno do esperado. (ECO, 1989, p. 123)

Esse retorno ao conhecido é usado de modo interessante em *Rick and Morty*: os personagens são conhecidos, as características dos personagens estão representadas, alguns bordões são frequentemente usados e até mesmo certos ambientes são os mesmos. Mas, é

importante notar como essa espécie de *status quo* ou universo conhecido é de certo modo variado, criando uma espécie de metamorfose.

Machado (2001, p. 90), ao tratar da estética da repetição, categoriza serializações em “Aqueles fundadas nas variações em torno do *eixo temático*, aquelas baseadas na *metamorfose* dos elementos narrativos e aquelas estruturadas na forma de um *entrelaçamento* de situações diversas.” Usa essa categorização como uma lente para observar como esse retorno ao idêntico não é sempre idêntico. O modo de serialização da metamorfose dos elementos narrativos permite uma análise dessa mudança narrativa.

Para exemplificar esses conceitos, Machado (2001) usa uma análise do seriado *Bonanza*, feita pelo autor Omar Calabrese, onde exemplifica como os conceitos e iconografia-chave do gênero *western*, trazida pelo cinema, estão lá, mas aos poucos outros elementos vão sendo apresentados, “manchando essa platitudo inicial” alterando os valores clássicos do gênero *western*, redirecionando a narrativa. Então, mesmo o lugar conhecido pode sofrer uma metamorfose, uma alteração que desafia o retorno do esperado, criando um tipo diferente de imersão na narrativa. Segundo Machado (2001, p. 93), “Não há um enredo linear [...] mas há um mecanismo interno de mutação que modifica o estatuto dos personagens de um episódio a outro, exigindo que o espectador reconsidere permanentemente o seu conhecimento e sua apreciação da história.” Para que haja essa metamorfose é importante que os espectadores coloquem a gratificação do retorno ao esperado de lado e tenham uma outra interação com a série que propõe a alteração do *status quo*.

Assim em cada semana, alguma coisa acontece que modifica (ou ameaça modificar) o rumo posterior dos acontecimentos, a memória dos episódios anteriores ou a própria unidade temática e estilística da série. Como decorrência, esboça-se, ao longo de toda a série, uma vaga promessa de continuidade e progressão, embora cada episódio continue mantendo-se mais ou menos independente dos outros, podendo ser acompanhado sem problemas pelo espectador ocasional.” (MACHADO, 2001, p. 93)

É importante pontuar que a série trabalha com o lugar conhecido, usando essa satisfação pontuada por Eco (1989) de prever acontecimentos ou mesmo de reconhecer alguns acontecimentos, mas premia aqueles espectadores que abrem mão de ter somente esse modo de fruição, o que permite variáveis nesse universo conhecido que a série constrói, desafiando a audiência a buscar outros níveis na narrativa. A série *Rick and Morty* sempre busca beneficiar os dois tipos de espectadores, os que preferem ficar na narrativa conhecida e os que preferem as variações na narrativa. Machado (2001) propõe que a serialização necessita do repertório do

receptor que foi construído a partir do retorno ao conhecido que será invadido pelas novidades que a narrativa irá trazer.

Lorenzo Vilches define a serialização como um conjunto de sequências sintagmáticas baseadas na alternância desigual: cada novo episódio repete um conjunto de elementos já conhecidos e que fazem parte do repertório do receptor ao mesmo tempo que introduz algumas variantes ou até mesmo elementos novos. (MACHADO, 2001, p. 89)

Essa dinâmica entre o universo conhecido e a metamorfose dos elementos narrativos é possível em *Rick and Morty*, pois os personagens estão sempre flertando com o absurdo e isso é um dos fatores que possibilita a inserção de variáveis na narrativa, mexendo com o *status quo* e permitindo que a experiência com a repetição seja sempre um fator a ser observado. O espectador conhece os personagens e as mitologias que foram estabelecidas, mas as pistas que levam à previsão são de certa forma imprevisíveis, às vezes até mesmo inexistentes.

Por exemplo, no primeiro episódio da quarta temporada “No limite da Morty: Rick, morra, Rickpita” (“Edge of Tomorty: Rick Die Rickpeat”, 2019), Rick leva Morty em uma aventura no planeta Forbodulon Prime para mineirar os “cristais da morte” - substâncias cristalinas que permitem que uma pessoa preveja vários resultados possíveis sobre sua morte. Morty, ao segurar um cristal, vê uma morte pacífica como um homem velho confortado por sua paixão da escola, Jessica. Determinado a tornar esse futuro uma realidade, Morty toma decisões baseando-se nas visões do cristal que o guiam para esse caminho. Desse modo, ele assume o controle da nave de volta para a Terra, e Rick e Morty brigam pelo controle da nave, levando a um acidente que provoca a morte de Rick. Na sequência, uma projeção holográfica de Rick instrui Morty sobre como trazê-lo de volta à vida usando o DNA de seu cadáver. Ao ver através do cristal que reviver Rick desviará seu caminho do resultado desejado, Morty se recusa a continuar com o processo e vai para casa sozinho. O espectador que acompanha a série há pouco tempo - e mesmo o que o faz por três temporadas - sabe que Rick vai voltar à vida de algum modo, por ser um dos protagonistas ou mesmo porque esse é um elemento que faz parte do universo conhecido das narrativas seriadas, que têm como base a estética da repetição. Porém, o outro personagem principal, Morty, está agindo muito fora do seu padrão habitual, agindo de modo insubordinado não tentando reviver seu avô. Mesmo que o conflito seja concluído, dando a impressão do *status quo*, em que tudo aparentemente volta para o lugar, percebe-se uma leve mudança na dinâmica familiar, que é um dos elementos-chave na narrativa em *Rick and Morty*, especialmente em Morty, que começa a dar sinais de amadurecimento. Isso será visto em outros episódios, que são independentes, mas que ajudam a montar o panorama de mudanças. Esse é

um dos exemplos de como repetição, serialidade e narrativas complexas são utilizadas para envolver os espectadores em diferentes níveis de engajamento.

## 2.4 Intertextualidade e Referenciação

Analisar o quanto a tecnologia, a narrativa complexa e a serialidade se desenvolvem em *Rick and Morty* serve para compreender a relação do uso do ambiente televisivo que prepara o terreno para um dos elementos mais importantes da série, a referenciação. É fundamental compreender o conceito da referenciação e o da intertextualidade e como estes dão forma para que a série crie a experiência intertextual em forma de jogo durante seus episódios. Pode-se dizer que a intertextualidade televisiva é um dos pilares da série, é o modo como a conexão do espectador e a narrativa acontecem. Pode-se concluir que, como aponta Balogh (2002, p. 35), a televisão, por se caracterizar pela absorção de outras linguagens e pela presença constante no ar, é o ambiente perfeito para esse jogo intertextual.

Para compreender a “inter-ricktualidade” como um jogo intertextual narrativo, o conceito de dialogismo intertextual trazido por Eco (1989) ajuda a perceber como se desenvolve esse jogo, que acontece quando a citação está para o leitor de modo explícito como escolha deliberada pelo autor:

Quando a citação escapa ao leitor e é até mesmo produzida inconscientemente pelo autor, estamos na dinâmica normal da criação artística: os próprios mestres se repetem. Quando a citação *deve* ser imperceptível para o leitor, e o autor está consciente disso, normalmente estamos diante de um simples caso de *plágio*. Mais interessante é quando a citação é explícita e consciente: estamos então próximos da *paródia* ou da *homenagem* ou, como acontece na literatura e na arte pós-moderna, do jogo irônico sobre a intertextualidade (romance sobre o romance e sobre as técnicas narrativas, poesia sobre a poesia, arte sobre a arte). (ECO, 1989, p. 125)

A delimitação entre a referência e o plágio se encontra quando a citação é feita de modo explícito e consciente e se aproxima da paródia. Linda Hutcheon (1985, p. 17) coloca que “A paródia é, pois, uma forma de imitação caracterizada por uma inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado [...] A paródia é, noutra formulação, repetição com distância crítica, que marca a diferença em vez da semelhança.” Em *Rick and Morty*, as linhas que dividem paródia, referenciação, alusão, citação, etc. são muito borradas. É uma tarefa árdua classificar qual dos tipos de intertextualidade está acontecendo em cada momento, todos acontecem de modo simultâneo, criando um tipo característico de intertextualidade. E muito embora as

referências possam, num primeiro olhar, aproximar-se da paródia, os episódios não são unicamente paródias de outros textos, a experiência intertextual proposta pela série não se pauta por esse uso único da referenciação, mas pelo uso simultâneo e veloz que os tipos de intertextualidade podem oferecer para criar um lugar para a participação do espectador com a série.

Importante salientar que não se trata “apenas” de uma paródia ou de uma “colagem” de paródias, muitas vezes é difícil encontrar a linha entre o dialogismo intextertextual e a paródia. Eco (1989, p. 127), para exemplificar esse dialogismo intextertextual, usa um termo útil e pertinente para esse jogo intertextual: Enciclopédia intertextual, ou seja, “[...] temos textos que citam outros textos, e o conhecimento dos textos anteriores é pressuposto necessário para a antecipação do texto em exame.”

Pode-se perceber em *Rick and Morty* como os espectadores não apenas assistem de modo passivo, mas são convidados a acessarem sua enciclopédia intertextual, adquirida e construída durante o tempo em que consumiram a programação televisiva, e todos os textos que permearam de forma hipermidiatizada esses programas. Todos os espectadores têm sua enciclopédia intertextual, que pode ter imensos tomos de informação ou poucas informações, o que leva a dividir o espectador em dois tipos. Eco (1989, p. 189) denomina como “duplo Leitor Modelo”, dividindo-os em primeiro e segundo nível. O termo “leitor” - ou mesmo “textos” - em uma pesquisa audiovisual é usado pelo fato de seus estudos se relacionarem à literatura e ajudarem na compreensão dos fenômenos de recepção e da produção audiovisual. Balogh (2007) faz uma relação do conceito de texto com o audiovisual:

O conceito de texto, sempre no âmbito das ciências da linguagem, se baseia na relação dialógica deste com o discurso. O discurso entendido como linguagem posta em ação pelo escritor ou pelo realizador de produtos audiovisuais; seria ainda, no entender de E. Lopes, o espaço de semioses virtuais, o resultado do fazer de um destinador da mensagem, e o texto constituiria o espaço da semiose realizada, na qual o destinatário desvenda o dizer do destinador através da leitura no literário e da apreciação ou fruição, no filmico e no televisual. Dentro de tal contexto, a obra só seria então completa, acabada, quando lida, decodificada e interpretada pelo destinatário. (BALOGH, 2007, p. 43)

Com isso, volta-se ao leitor de primeiro nível, ou ingênuo, e o leitor crítico, de segundo nível. O leitor de primeiro nível não se aprofunda tanto no texto e está mais à “mercê” das estratégias dos escritores, diferente do leitor de segundo nível, que busca um aprofundamento

maior com os dispositivos e técnicas usadas, buscando um engajamento maior e tendo suas recompensas por esse aprofundamento.

Todo texto pressupõe e constrói sempre um duplo Leitor Modelo. O primeiro usa a obra como um dispositivo semântico e é vítima das estratégias do autor que o conduz passo a passo ao longo de uma série de previsões e expectativas; o outro avalia a obra como produto estético e avalia as estratégias postas em ação pelo texto para constituí-lo justamente como leitor modelo de primeiro nível. O leitor de segundo nível é o que empolga com a serialidade da série e se empolga não tanto com o retorno do mesmo (que o leitor ingênuo acreditava ser outro) mas pela estratégia das variações, ou seja, pelo modo como o mesmo inicial é continuamente elaborado de modo a fazê-lo parecer diferente. (ECO, 1989, p. 129)

Em *Rick and Morty* existe espaço para os dois tipos de leitores, o leitor de primeiro nível não é excluído da experiência da série, pois as referências existem em diferentes níveis, possibilitando que os dois tipos de leitores tenham suas expectativas satisfeitas dentro de seu campo de engajamento. Eco (2006), em entrevista para o jornal italiano *La Repubblica*, explica como se relacionam os dois tipos de leitores com suas obras literárias

Digamos que meu romance, assim como outras obras, admite dois níveis de leitura ou mais. Se eu começo dizendo: “Era uma noite escura e tempestuosa”, o leitor “ingênuo”, que não percebe a referência a Snoopy, usufruirá o texto num nível elementar, mas tudo bem. Depois há o leitor de segundo nível, que percebe a referência, a citação, o jogo, e, portanto, sabe que ali há sobretudo uma ironia. Nesse ponto, eu poderia acrescentar um terceiro nível, já que, no mês passado, descobri que a frase é o incipit de um romance de Bulwer-Lytton, autor de “Os Últimos Dias de Pompéia”. E é óbvio que Snoopy também o estava citando.<sup>30</sup>

Essa colocação é ideal para entender como a relação dos espectadores se dá com *Rick and Morty*. Suas citações que vão proporcionar a compreensão da narrativa sem a obrigatoriedade de compreender a origem da referência, ou mesmo de identificá-la. E o espectador que busca ou mesmo percebe a referência é recompensado com um nível de aproximação com a narrativa bem maior, o que o faz entender de maneira mais ampla os elementos usados. Porém, em *Rick and Morty*, os espectadores dos dois níveis são incentivados a compreender as referências, uma vez que fazem parte integrante do modo de desenvolver a

---

<sup>30</sup> "Diciamo, come accade per altre opere, che il mio romanzo può avere due o più livelli di lettura. Se io comincio dicendo: "Era una notte buia e tempestosa", il lettore "ingenuo", che non capisce il riferimento a Snoopy, godrà a un livello elementare, e la cosa ci può stare. Poi c'è il lettore di secondo livello che capisce il riferimento, la citazione, il gioco e dunque sa che si sta facendo soprattutto dell'ironia. A questo punto potrei aggiungere un terzo livello, da quando il mese scorso ho scoperto che la frase è l'incipit di un romanzo di Bulwer-Lytton, l'autore degli Ultimi giorni di Pompei. Ovvio che anche Snoopy stava probabilmente citando." Disponível em: [https://www.repubblica.it/cultura/2016/02/21/news/umberto\\_eco\\_cosi\\_ho\\_dato\\_il\\_nome\\_alla\\_rosa\\_-133898314/](https://www.repubblica.it/cultura/2016/02/21/news/umberto_eco_cosi_ho_dato_il_nome_alla_rosa_-133898314/). Acesso em: 18 ago. 2020.

narrativa, respeitando a enciclopédia intertextual dos espectadores. Então, há referências para todos os tipos de leitores.

O fator determinante é que em *Rick and Morty* a narrativa não é refém da referenciação, onde se sustenta fazendo diversas referências a diversos textos, mas usa a referência dentro da sua narrativa e cria diversos níveis de referências. Talvez neste fator esteja o cerne da “inter-rickualidade”, esse jogo que estimula o uso da enciclopédia intertextual de cada espectador. Esse fator pode ser melhor compreendido quando a tecnologia, o engajamento e a estética da serialidade, junto com uso da enciclopédia intertextual, são utilizados como recursos-chave da narrativa. *Rick and Morty* enquanto série utiliza esses recursos de modo hipermediatizado em conjunto com o meio televisivo que, enquanto linguagem e tecnologia, caracteriza-se pela sua extraordinária capacidade de absorção de outras linguagens, gêneros e textos.

Como se analisou, nada escapa à voracidade e à velocidade do meio televisivo para a criação intertextual transformadora, que pode abarcar desde simples citações ou alusões até verdadeiros *brainstormings* de diferentes gêneros, com precedência de um deles; nessa estratégia de criação se testam as possibilidades do intertextual e das diferentes materialidades que podem compor as diversas séries utilizadas até o limite. (BALOGH, 2007, p. 48)

Importante colocar que a televisão está sempre pronta para abarcar outros formatos e formas de representações e o faz de modo veloz e voraz, sua ubiquidade se potencializa pela “hipermediatização” de como os espectadores compreendem seus códigos, o que facilita a criação de um espaço de narrativas intertextuais.

Nada escapa à voracidade inovadora da TV: referências, alusões, plágios, citações; em suma, cada um dos formatos se torna, com frequência, uma verdadeira recriação de todas as características do gênero de base utilizado na criação intertextual, recorrendo-se a todas as séries possíveis que dele tenham se servido ao longo da diacronia, e que a criação televisiva usa de forma transformadora, seguindo implacavelmente a lei de Lavoisier. (BALOGH, 2007, p. 47)

A televisão, por meio de sua programação diária, caracterizada pela estética da repetição e dirigida a um público massivo de milhões de espectadores, é o ambiente ideal para programas como *Rick and Morty* que propõem um jogo intertextual em que o espectador pode seguir as trilhas de referências deixadas pelos criadores, fazendo com que espectadores em diferentes níveis de engajamento consigam experienciar o resultado narrativo por meio da *reassistibilidade* aliada às possibilidades tecnológicas usadas no ambiente televisivo, que torna o espectador passivo um participante.

## 2.5 O espectador e o Jogo Intertextual

A “inter-ricktualidade” é uma espécie de jogo intertextual entre produtores e espectadores, tendo o uso das referências como mediador dentro da animação. Os criadores fazem uma troca de referências e de experiências com os espectadores, convidando-os, por meio da narrativa, a entrar no repertório dos criadores e ver quais informações existem nas suas enciclopédias intertextuais (filmes, séries, novelas, animações etc.), auditivas (músicas, podcasts etc.) ou relacionadas a jogos (videogames, RPG de mesa, jogos de tabuleiro etc.). Isso faz com que o espectador, independente do seu nível de engajamento com a série ou de sua enciclopédia, acesse o seu repertório pessoal para entender e participar das piadas e referências e ter uma sensação de recompensa por ter o seu repertório alinhado com o dos criadores. Mittel (2012), ao tratar dos programas que se utilizam da narrativa complexa, propõe que:

Em todos esses programas, a falta de indicações e sinalizações explícitas sobre a forma de contar gera momentos de desorientação, implicando que os espectadores tenham que se engajar mais ativamente na compreensão da história e premiando espectadores comuns que conseguiram dominar as regras internas de cada programa narrado complexamente. (MITTELL, 2012, p. 47)

Esse jogo é um dos fatores do sucesso narrativo da série, pois não se trata apenas da referência, como em uma série de *easter eggs*, usada como uma “piscadela” dos criadores, apontando algo como “veja, fizemos uma referência aqui!”, mas de um uso complexo da referência. É como uma verdadeira colcha onde a intertextualidade se mescla com a narrativa desde a criação dos episódios, como parte de sua mecânica interna, que existe já na concepção original de *Rick and Morty*, uma série que faz uso irrestrito de referências, aliado ao humor absurdo, que vem da paródia/referência de um show de comédia dos anos 70 (*House of Cosbys*) e até de um filme blockbuster de viagem no tempo (*The Real Animated Adventures of Doc and Mharti*). As referências são diversas e vêm de todos os lugares, literalmente, estão presentes desde os títulos dos episódios, que vão se espalhando para a estética e se estendem nos diálogos, e tudo é ligado pela narrativa.

Para tratar dessa experiência de jogo intertextual, é importante compreender como se dá a recepção do audiovisual na contemporaneidade, ou no pós-moderno, como alguns filósofos preferem se referir ao tempo em que vivemos. Lipovetsky e Serroy (2009), no seu estudo sobre o cinema na era da hipermodernidade, têm algumas ideias sobre como funcionam a

produção e a recepção de produções audiovisuais, apontando a dinâmica da *hiperbolização* no audiovisual para criar o hipercinema. Embora o foco seja o cinema, é possível usar essa discussão para os programas televisivos, a fim de complementar as ideias propostas nos capítulos anteriores sobre as produções narrativas, para compreender por que o espectador é capaz de gerar seu próprio repertório e com isso participar desse jogo intertextual.

Cada vez mais, o neocinema se distingue por uma estética do *excesso*, uma busca do sem-limite, uma espécie de proliferação vertiginosa e exponencial. Se cabe falar de hipercinema, é porque ele é o do nunca bastante e do nunca demais, do sempre mais de tudo: ritmo, sexo, violência, busca de todos os extremos, e também multiplicação dos planos, montagem-corte, prolongamentos dos filmes, saturação da faixa sonora. (LIPOVESTKY; SERROY, 2009, p. 67)

Certamente essa é uma afirmação analítica e crítica do contemporâneo como a era do excesso de estímulos, mas é interessante observar que essa quantidade espantosa de informação também permite ao espectador absorver, de certo modo, uma quantidade enorme de referências, pois todas as informações estão disponíveis, não importando sua origem, ou como e quando foram criadas originalmente. Por exemplo, um filme dos anos 40 pode ser acessado com a mesma facilidade que uma produção atual na mesma plataforma, com velocidade de acesso a esse acervo “infinito” de informações, permitindo que, mesmo que o espectador nunca tenha acessado a informação no momento em que originalmente foi criada, possa acessá-la do mesmo modo. Ou seja, um acervo que está ao alcance de todos, que permite a criação de uma enciclopédia referencial na mesma medida.

Esse acesso veloz e facilitado pelos meios de comunicação é o que Kellner (2001, p. 9) chama de Cultura da Mídia, um termo que simplifica “uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana.” Todas essas informações estão midiaticizadas, facilitando o acesso e a busca desses elementos que compõem o acervo de referência dos espectadores.

Mas a cultura da mídia é também uma cultura high-tech, que explora a tecnologia mais avançada. É um setor vibrante da economia, um dos mais lucrativos, e está atingindo dimensões globais. Por isso, é um modo de tecnocultura que mescla cultura e tecnologia em novas formas e configurações, produzindo novos tipos de sociedade em que mídia e tecnologia se tornam princípios organizadores. (KELLNER, 2001, p. 10)

A tecnologia nessa lógica transforma a cultura também em um elemento a ser consumido de modo veloz, tornando-se parte desse acervo referencial. De certo modo, a cultura não está mais confinada somente ao espaço de convívio do indivíduo, essa tecnologia cria uma

lógica de consumo da cultura de modo personalizado, criando uma sociedade baseada nessa lógica da velocidade, do excesso e da transformação da cultura em informação a ser consumida e a televisão é uma das formas de se consumir essa cultura. Tanto Kellner (2001) quanto Lipovetsky e Serroy (2009) fazem uma crítica a essas transformações da sociedade pós-moderna ou hipermoderna por meio da midiaticização da sociedade e da cultura e de como o capitalismo evolui sua lógica para uma hiperbolização de todos os elementos para gerar um hiperconsumo.

Nesta discussão (o jogo intertextual), a crítica não será o ponto focal, pois, embora esta seja muito importante ao questionar os efeitos mais profundos das mudanças na cultura e na sociedade, aqui pretende-se verificar um dos efeitos dessa hiperbolização, a criação da enciclopédia de referência de um espectador mergulhado no excesso de informações midiaticizadas que está preparado para participar do jogo intertextual que a série propõe, a “inter-ricktualidade”.

Outro ponto que o excesso de informação trouxe é o nivelamento dos elementos culturais, uma vez que a facilidade de acesso às informações permite uma não hierarquização das informações, algo que é fundamental em *Rick and Morty* para que seja possível a criação do ambiente do jogo intertextual.

De repente, a cultura de massa não é mais o que se distingue ostensivamente, no modo negativo, da cultura de elite; esses dois territórios se intercambiam, se incambiam, se interpenetram de mil maneiras, criando um cinema tendencialmente misto. (LIPOVESTKY; SERROY, 2009, p. 70)

Então, não há mais a preocupação em determinar o que é mais ou menos importante. As referências feitas à mecânica quântica têm o mesmo “peso” que as referências a filmes dos anos 70 ou mesmo de conceitos filosóficos, trazendo um “nivelamento” de todas essas informações, sem nível de importância ou de origem. Essas informações vêm de lugares diferentes, mas serão usadas no mesmo lugar, permitindo que uma narrativa como em *Rick and Morty* seja livre para explorar quaisquer campos, disciplinas e produções culturais disponíveis e as utilizar de modo narrativo, gerando o ambiente adequado para a troca de referências entre os espectadores e os criadores.

Esse é um dos fatores que contribuem para uma experiência intertextual entre espectador e obra, independente de quantos filmes, jogos, séries, etc. já se tenha consumido. Caso quem assiste queira participar do jogo, pode acessar essas referências e entrar em camadas mais profundas ou ficar na narrativa clássica apresentada pela série de modo “convencional”,

mas, ambas as escolhas estarão rodeadas por referências, independente da quantidade de consumo de informações que já tenha consumido, pois os espectadores estão imersos no excesso de informação e por tal razão serão trazidos de modo natural e estarão aptos a participar desse jogo.

Toda narrativa da série é costurada pelas referências e citações e as tecnologias (*streaming*, web, vlog, etc.) permitem a troca de informações entre os espectadores, possibilitando um mapeamento das referências e tornando-os coletores de informações. O fator *reassistibilidade* permite a análise desses elementos referenciais, criando uma imersão, uma estética de jogo, o que será designado como “inter-ricktualidade”.

### CAPÍTULO 3 - “INTER-RICKTUALIDADE”

*“Rick: É um dispositivo, Morty, que quando você o coloca no ouvido, pode entrar nos sonhos das pessoas, Morty. É como aquele filme que você vive falando.*

*Morty: Você está falando de "Inception"?*

*Rick: Isso mesmo, Morty. Isso vai ser muito parecido, exceto que pode- (aroto) -fazer sentido.*

*Morty: "Inception" fazia sentido.*

*Rick: Você não precisa tentar me impressionar, Morty.”*

*(Rick explicando seu plano de influenciar o professor de matemática de Morty a lhe dar notas A e fazendo uma crítica de cinema no processo.)*

Como proposto pelo capítulo anterior, existem elementos que permitem que a narrativa em *Rick and Morty* crie uma espécie de jogo intertextual com o espectador a ser consumido em diferentes níveis de engajamento e com recompensa para todos eles. Esse jogo dá ao espectador a possibilidade de acessar o repertório dos criadores e comparar ou adicionar ao seu próprio, participando de modo ativo no desenrolar da narrativa. Seja do tipo “colecionador de referências” ou do tipo casual, a série está constantemente desafiando os espectadores a perceberem os dispositivos e as referências utilizados para a construção da narrativa.

A intertextualidade, para Balogh (2007, p. 47), “designa não uma adição confusa e misteriosa de influências, mas o trabalho de assimilação de diversos textos realizados por um texto centralizador que mantém a liderança do sentido.” Essa assimilação de diferentes textos em *Rick and Morty* faz uso constante de referências de todos os elementos possíveis, distribuídos em diversos elementos que fazem parte da série. É possível vê-los nos títulos dos episódios, na música tema de abertura, nos diálogos, no visual dos personagens etc., mas sempre mantendo um texto centralizador, que é o plot principal dividido em duas histórias paralelas. Não é apenas o uso de referências pelas referências, mas um uso sistemático que desenvolve a narrativa em diferentes camadas. Esse uso sistemático como jogo intertextual é o que a pesquisa propõe como “*inter-ricktualidade*”, um neologismo que junta as palavras “intertextualidade” e o personagem principal, “Rick”, que muitas vezes nos episódios aponta para referências a outros produtos da cultura pop. Esse neologismo proposto se baseia no recurso que a série usa para criar os títulos dos episódios, por exemplo o do primeiro episódio da quarta temporada: “Edge of Tomorty: Rick Die Rickpeat”, uma referência/paródia ao filme de ficção científica *No Limite do Amanhã* (*Edge of Tomorrow*, 2014) que também foi veiculado como *Live, Die,*

*Repeat: Egde of Tomorrow*. Aqui vê-se uma espécie de amálgama entre *Rick and Morty* e o texto/material a ser utilizado como referência, uma indicação de como a série vai tratar os materiais originais, não somente referência ou citação, mas fará dele parte integral de sua narrativa, criando um novo material: uma “*inter-ricktualidade*”.

### 3.1 Como funciona a “Inter-ricktualidade”

Os espectadores em *Rick and Morty* estão preparados para esse jogo intertextual, afinal estão em uma era do excesso das informações que é o ambiente propício dos caçadores-coletores destas. Mesmo que não estejam assistindo com o intuito de buscar as referências que a série mostra, estão constantemente sendo estimulados a usar seus próprios repertórios e a se sentirem engajados e encorajados o suficiente a participar da narrativa intertextual contida na série.

Esta necessidade de adquirir competências para decodificar histórias e mundos diegéticos é particularmente relevante para uma parte da mídia no momento. Certamente os videogames pressupõem essa habilidade para que se entenda e interaja com uma gama de mundos ficcionais e de interfaces – quase todos os jogos contêm seus próprios módulos de treinamento diegético conforme os jogadores aprendem a dominar os controles e expectativas desse mundo virtual em particular. O cinema também acompanhou o surgimento de um ciclo de filmes quebra-cabeça que demandavam do público entender suas regras em particular para poder compreender sua narrativa; filmes como *O Sexto Sentido*, *Pulp Fiction*, *Amnésia*, *Os Suspeitos*, *Adaptação*, *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças e Corra*, *Lola, Corra*, todos incorporaram uma estética do jogo, convidando o público a jogar junto com os criadores e desvendar os códigos interpretativos para que as estratégias narrativas complexas fizessem sentido. (MITTELL, 2012, p. 48)

Essa estética de jogo tem suas regras e os espectadores têm o ambiente para compreender como se desenvolve a relação com a “*inter-ricktualidade*”. Outras obras já criaram o ambiente teste dessa estética, desse modo o espectador já está pronto para a experimentação narrativa que a série propõe. O jogo intertextual é possível de ser jogado pela audiência.

Mittell (2012) postula que na complexidade narrativa a pergunta mais importante não é o que vai acontecer, mas sim o que motivou esse acontecimento. A fruição do público aqui se encontra na compreensão de como os mecanismos narrativos funcionam e na apreciação de seu desenvolvimento.

No entanto, os programas narrativamente complexos proporcionam um outro modelo de atração: o efeito especial narrativo. Esses momentos trazem a estética operacional para o primeiro plano, chamando atenção para a natureza construída da narração e demandando admiração direcionada a como os escritores conseguiram realizá-la; esses programas normalmente renunciam ao realismo em favor de uma qualidade barroca e com consciência formal pela qual assistimos ao processo de narração como uma máquina mais do que nos engajamos em sua diegese. (MITTELL, 2012, p. 43)

Os espectadores querem ser ludibriados pela narrativa ao mesmo tempo que compreendem como a “mágica” funciona. A narrativa “vaza” para o espectador que não apenas assiste, mas é convidado a participar do espetáculo narrativo. Essa participação é fundamental para a aderência desse tipo de programa narrativamente complexo, pois fornece recompensas aos que dedicam tempo a aprender as regras e suas mitologias. O engajamento não é excludente, mas exige certa participação do público para a compreensão da trama, das mitologias e das regras. Então, não se trata de apenas assistir, mas de *linkar*, adicionar, compreender e participar das narrativas.

Os conceitos da complexidade narrativa, a reassistibilidade e a tecnologia envolvida nas produções televisivas atuais permitem essa estética do jogo que convida o público a jogar com os criadores e a desvendar os códigos de narrativas complexas. Essa combinação torna o espectador uma espécie de narratologista amador, que observa e desvenda regras, cronologias e continuidade entre os episódios. Em *Rick and Morty* esse é o melhor caminho para compreender como a referenciação acontece nos episódios, criando o ambiente para uma experiência intertextual.

Um exemplo desse uso intertextual é a abertura de *Rick and Morty*, uma referência direta ao seriado *Doctor Who*, tanto na estética visual com o uso de cenas dos episódios da temporada quanto de cenas que não aconteceram, assim como as trilhas sonoras que são muito similares. Outro uso relaciona-se aos nomes dos episódios, como já citado, sendo um exemplo o nono episódio da segunda temporada, “Look who’s purging Now”, que faz referência aos filmes *Olha quem está Falando* (*Look whos talking now*, 1989) e *Uma noite de crime* (*Purge*, 2013); visualmente faz referência a elementos do filme *Homem de ferro* (*Iron Man*, 2008) e faz referências à série *Jornada das Estrelas* (*Star Trek*).

O uso das referências na série está ligado à narrativa de um modo particular, e muitas vezes serve de mote principal do episódio e/ou como “simples” *easter eggs*, a todo momento as referências estão presentes. É importante notar também os níveis de percepção das referências deixadas pelos criadores que podem ser explícitas ou mais obscuras, e se espalham

durante os episódios. Ainda citando “Look who’s purging Now”, pode-se destacar como exemplo o uso de elementos visualmente claros do filme *Homem de ferro* (*Iron Man*, 2008) e outros que podemos considerar mais obscuros, como um ponto turístico na Califórnia: *O Castelo Hears*. Este foi a morada de William Randolph Hearst, um dos maiores magnatas da mídia, que viveu lá até a morte, em 1951, o que serviu de inspiração para o diretor Orson Welles criar o personagem principal de um dos grandes clássicos do cinema: *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, 1941). Ambas as referências servem como *easter eggs* e, principalmente, servem a um propósito narrativo, enriquecendo a trama.

Certamente *Rick and Morty* não é o único seriado a fazer uso da intertextualidade em sua produção. *Os Simpsons*, *Family Guy*, *South Park* e *Ugly Americans* são séries animadas adultas que também se utilizam desse recurso, além de seriados *live action*<sup>31</sup>, tais como *Community*, *Stranger Things* e *The office*, por exemplo.

### 3.2 A “Inter-riktualidade” em análise

*“Parece uma imitação legalmente segura de um personagem de terror dos anos 80, com miniaturas de espadas no lugar dos dedos ao invés de facas”  
(Rick Sanchez para Morty enquanto fogem do Scary Terry)*

Para ampliar a compreensão desse conceito de intertextualidade, será importante analisar alguns episódios para visualizar como as referências são utilizadas. Ao falar da atividade analítica, Vanoye e Goliot-Lete (2012, p. 14) propõem que a análise consiste em “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’, uma vez que o filme é tomado pela totalidade”. Então olhar as peças de modo separado é importante para entender como o todo funciona. A pesquisa procura listar as referências e suas origens e olhar como são usadas na narrativa.

A análise vem relativizar as imagens ‘espontaneístas’ demais da criação e da recepção cinematográficas. Estamos cercados por um dilúvio de imagens. Seu número é tão grande, estão presentes tão ‘naturalmente’, são tão fáceis de consumir que nos esquecemos de que são o produto de múltiplas

---

<sup>31</sup> Termo utilizado para definir as produções audiovisuais que são realizados por atores reais, ao contrário das produções animadas (animações).

manipulações, complexas, às vezes muito elaboradas. (VANOYE; GOLIOT-LETE, 2012, p. 13)

A análise servirá ao propósito de compreender esse “dilúvio” de imagens e informações em *Rick and Morty*, como estas se relacionam, criam um padrão e, mesmo com tantas referências, conseguem desenvolver uma narrativa de episódios com os três atos, com desenvolvimento de personagens durante as quatro temporadas já exibidas. Para isso os episódios selecionados serão desmontados, a fim de se compreender como esse processo funciona. O procedimento será realizado com objetivo de:

- Apresentar a sinopse e enredo do episódio, usando a mesma estrutura apresentada na exibição, onde as narrativas se separam contando duas histórias e onde se juntam;
- Analisar como as referências utilizadas no título se relacionam com o enredo;
- Apontar as referências (visuais ou nos diálogos) usadas durante o episódio e sua importância no jogo de caça e coleta.

Essa estrutura de análise busca observar as referências para constatar como estão relacionadas ao plot, criando uma narrativa intertextual que começa no título e termina nos créditos finais. É importante lembrar que a “inter-ricktualidade” não propõe o ineditismo no uso da intertextualidade, ou mesmo como a única a fazê-lo, a proposta é observar como seu uso está interligado ao episódio desde sua concepção, criando o modo particular de contar uma história que a todo momento está referenciando tudo e todos sempre que há oportunidade e em diferentes níveis. Esse uso gera o efeito de busca e coleta das referências, por isso procurou-se observar dentro do episódio como essas referências ocorrem e como, consequentemente, levam à “inter-ricktualidade”.

Para a análise foram escolhidos dois episódios, o segundo episódio da primeira temporada e o quinto episódio da quarta temporada. Essa escolha foi feita de modo arbitrário, pois em todos os episódios da série a “inter-ricktualidade” acontece de modo frequente e integral. Então escolher um episódio da primeira temporada e da temporada atual pareceu interessante para corroborar a existência da “inter-ricktualidade” em toda a série.

### 3.3 Análise: “The Lawnmower Man”

Esse é o segundo episódio da primeira temporada, lançado em 9 de dezembro de 2013.

**Sinopse:** Rick cria um dispositivo para tornar o cão da família, Snuffles, mais inteligente, mas algo não dá certo. Enquanto isso, Rick e Morty invadem os sonhos do professor de matemática de Morty para implantar nele uma ideia.

#### 3.3.1 Enredo

O cachorro de Morty, Snuffles, irrita Jerry ao urinar continuamente no tapete e não no lugar adequado. Irritado, Jerry pede a Rick um dispositivo que possa tornar Snuffles mais inteligente, com a ameaça de não permitir que Morty participe das aventuras. Rick faz o dispositivo e isso torna Snuffles inteligente o suficiente para ser capaz de entender os comandos, ir ao banheiro e até usar a descarga! Enquanto isso, Rick planeja entrar nos sonhos do professor de matemática de Morty, o Sr. Goldenfold, para persuadi-lo a dar a Morty nota "A" para que seu neto receba menos deveres de casa e tenha mais tempo para sair em suas aventuras. Os dois invadem a casa do professor, esperam que ele durma e, com um dispositivo conectado ao ouvido de Goldenfold e da dupla, invadem seus sonhos. O sonho se passa em um avião, Rick finge ser um terrorista que ameaça explodi-lo se Goldenfold não der notas melhores a Morty, mas Goldenfold decide revidar e puxa duas metralhadoras.

Enquanto isso, Snuffles tenta se comunicar verbalmente com seus donos, mas não consegue. Ele abre o compartimento da bateria no capacete e percebe que pode ser abastecido com pilhas adicionais.

Ainda preso no sonho, Rick tenta negociar com Goldenfold usando a Sra. Pancakes como escudo humano. As portas do avião se abrem e todos são sugados, a Sra. Pancakes encontra um paraquedas e o abre, enquanto Goldenfold já pousou o avião. Rick e Morty agarram Pancakes, mas Goldenfold criou um dispositivo para tirá-la do céu e deixar Rick e Morty caírem em uma poça de lava. Enquanto caem, Rick e Morty invadem os sonhos de Pancakes para que o tempo passe mais devagar e assim demorem para cair na armadilha. Uma vez dentro do sonho de Pancakes, estão em uma espécie de clube de sexo intergaláctico e

masmorra sadomasoquista, cheio de dominatrizes e anões. Encontram uma versão de Summer (irmã de Morty) vestida com lingerie que deixa os dois desconfortáveis, fazendo com que sejam percebidos como invasores. Um guarda centauro ameaça matá-los, então eles se aventuram no sonho do centauro, onde os três (Rick, Morty e o centauro) têm que fugir de uma “imitação legalmente segura de um personagem de terror dos anos 80”, chamado Scary Terry.

Enquanto isso, no mundo desperto, Snuffles criou um braço robótico e um dispositivo que permite que ele se comunique verbalmente. Snuffles tem uma catarse ao assistir a um especial de TV sobre cães sendo domesticados e submissos aos humanos.

Ainda encontrando um meio de fugir, Rick e Morty viajam para o sonho de uma menina que canta uma música sombria como apresentação de Scary Terry. Descubrem que voltaram para o mesmo sonho do centauro, os dois também descobrem que Terry pode viajar através dos sonhos.

Snuffles constrói para si um poderoso traje robótico e muda seu nome para Snowball (Bola de Neve), pois Snuffles era seu nome de escravo, assumindo o domínio sobre a casa.

Enquanto isso, em um novo sonho, os dois se deparam com uma espécie de cidade pós-apocalíptica e estão sendo perseguidos por Terry. Depois de despité-lo, Rick e Morty o seguem de volta para sua casa, onde veem sua esposa e filho. Aguardam Terry dormir e invadem os seus sonhos, vendo que ele tem medo de ser um fracasso em seu trabalho e o salvam de ter vergonha na escola (dentro do sonho!). Ao se libertar do pesadelo e acordar bem, após um café da manhã com a família de Terry, ele oferece ajuda para voltarem à realidade e, ao fazê-lo, Goldenfold acorda e decide aumentar as notas de Morty, alegando ser “uma ideia original”.

De volta ao mundo desperto, eles descobrem que agora Snowball lidera um exército de cães superinteligentes para o domínio global sobre a humanidade. Snowball permite que Morty viva ao seu lado enquanto o resto do mundo está preso e escravizado sob o capricho dos cães, submetendo os humanos a práticas semelhantes às quais os humanos submeteram os cães. Morty, porém, vive no luxo, mas Rick revela a ele que na verdade os dois estão nos sonhos de Snowball. Rick envenenou os rins de Morty, fazendo Snowball cuidar da saúde de Morty. Snowball ao acordar percebe que oprimir humanos traz desgosto e crueldade. Ele e os outros cães decidem, então, habitar um mundo próprio.

Na cena pós-crédito, o antigo professor opressor da classe de Scary Terry foi substituído por Scary Glenn, um baterista hippie. Rick e Scary Terry estão sentados na classe, fumando maconha, satisfeitos com a mudança.

### 3.3.2 Título e Enredo

Já em seu título é possível notar do que se trata o episódio, por fazer referência ao filme *O passageiro do Futuro* (*The Lawnmower Man*, 1992), que conta a história de um cientista que utiliza um jardineiro, deficiente mental, como cobaia de uma experiência com realidade virtual, ligando o cérebro do rapaz a um computador, após algumas horas ele aumenta tremendamente sua capacidade de raciocínio. Entretanto, o que o cientista não sabe é que a experiência pode ter resultados catastróficos. Aqui já vemos a primeira referência que não está só no título, mas em um dos enredos que é uma espécie de linha condutora (a história de Snuffles e a dominação dos cães). A mudança está no fato de a inteligência não ir para um jardineiro, mas para um cão, no entanto, a ideia do plot é muito similar.

Outro filme também utilizado como referência é *A Origem* (*Inception*, 2010), que conta a história de um ladrão com a habilidade de roubar segredos que estão no inconsciente da vítima e podem ser acessados durante o sono pelos sonhos. Há uma ousada missão, uma tarefa impossível: entrar no inconsciente do herdeiro de um império econômico e plantar a ideia de desmembrá-lo. Mais uma vez o plot usa uma referência que vai guiar o enredo: Rick vai plantar a ideia no professor de matemática de Morty de dar nota “A” para diminuir os deveres de casa e assim sobrar mais tempo para ter a assistência de Morty nas suas aventuras.

O enredo foi construído tendo essas referências como chave para seu desenvolvimento, desse modo, as necessidades que avançam o plot (fazer o cachorro mais inteligente e ter menos deveres de casa) são costuradas intimamente com as referências dos filmes já citados, criando um amálgama. O repertório trabalhado mesclou um filme de 2010, *A Origem*, um sucesso de bilheteria e mais “fresco” na memória da audiência, sendo um filme mais conhecido do público, fazendo contraste com um filme mais antigo que não é tão conhecido e, de certo modo, é mais obscuro, *O Passageiro do Futuro*. Além de trabalhar com uma narrativa que está intimamente ligada à referência utilizada, já se encontra em diferentes níveis, com um filme que faz parte da cultura popular de modo geral e outro que não está nessa superfície de reconhecimento.

Se a audiência assistiu a esses filmes, terá outro nível de fruição da narrativa, pois certas mensagens no subtexto ficam mais claras, possibilitando outro nível de compreensão da trama. Por exemplo, as mecânicas do universo diegético do filme *A Origem* só ficam visíveis para quem o assistiu previamente. Isso serve para *O Passageiro do Futuro*, que mostra a mudança de paradigma em que o menos inteligente se torna um dominador. Caso os filmes não tenham sido assistidos, a narrativa não terá um aprofundamento, o espectador terá somente a história contada na superfície: implantar uma ideia na cabeça de um professor e uma experiência que sai do controle quando o cão se torna inteligente e tenta dominar o mundo.

Ainda sobre o modo como os filmes são usados no enredo, enquanto *O Passageiro do Futuro* está no título e no plot, sem nunca ser citado de modo explícito, o filme *A Origem*, por outro lado é citado de explicitamente no diálogo, até mesmo descrevendo que as ações serão como as do filme. Isso é também um modo de ativar os conhecimentos dos dois tipos de espectadores: aqueles que possuem o conhecimento cinematográfico e aqueles que não o possuem.

### 3.3.3 Referências no episódio

Selecionar as referências que estão espalhadas pelo episódio ajudará no processo de catalogar mais experiências, assim como mapear como se relacionam ao enredo, criando ambiente que propicia o efeito de coleta de referências, possibilitando o uso da “enciclopédia cultural” de cada espectador, outro efeito da “inter-ricktualidade”. As referências aparecem tanto de forma visual como em forma de diálogos, por isso quando se tratar de uma referência que está relacionada às falas dos personagens, será mostrada a imagem referente a esse diálogo, para contextualizar o momento em que acontecem no episódio.

É necessário lembrar que serão catalogadas aqui apenas as referências que se relacionam de modo mais ostensivo com o enredo, uma vez que são diversas referências usadas no texto, algumas são até mesmo metalinguísticas, que apontam para produções mais obscuras dos criadores. Mas, serão usadas quando for necessário para demonstrar melhor a “inter-ricktualidade”.

Figura 26 - Rick mostra a Morty o aparelho para invadir o sonho do professor



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

A Figura 26 apresenta a cena do primeiro diálogo, que faz uma referência clara ao filme *A Origem*, de modo a parodiar o enredo e suas mecânicas. Segue a transcrição do diálogo, usado na epígrafe deste capítulo:

Morty: O quê? O que é?

Rick: É um dispositivo Morty, que quando colocado no ouvido, permite que você entre nos sonhos das pessoas. É igual aquele filme do qual você sempre fala.

Morty: Está falando de “A Origem”?

Rick: Isso mesmo Morty. Isto vai ser muito parecido, com exceção de que, bom você sabe, talvez faça sentido.

Morty: “A Origem” faz sentido.

Rick: Você não precisa tentar me impressionar Morty. Hoje a noite vamos a casa do seu professor de matemática Sr. Goldenfold, e vamos implantar a ideia no cérebro dele de te dar “A”s em matemática. Assim você vai poder me ajudar com a ciência o dia inteiro.

Aqui, além da referência explícita, temos um tom de crítica ao filme pelo ponto de vista de Rick, que voltará mais para frente no episódio. É possível ver o diálogo que os criadores estão travando com a audiência ao criticarem o filme de modo paródico. Enquanto alguns concordam com Rick, outros estarão mais alinhados com a ideia de Morty.

Temos a primeira demonstração do uso intertextual na narrativa na Figura 27, a qual apresenta uma cena em que aparece o método de invasão dos sonhos, muito semelhante ao que acontece no filme *A Origem* (Figura 28).

Figura 27 - Rick e Morty inserem aparelho para invadir o sonho do professor



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Figura 28 - A Equipe se prepara para invadir os sonhos do executivo



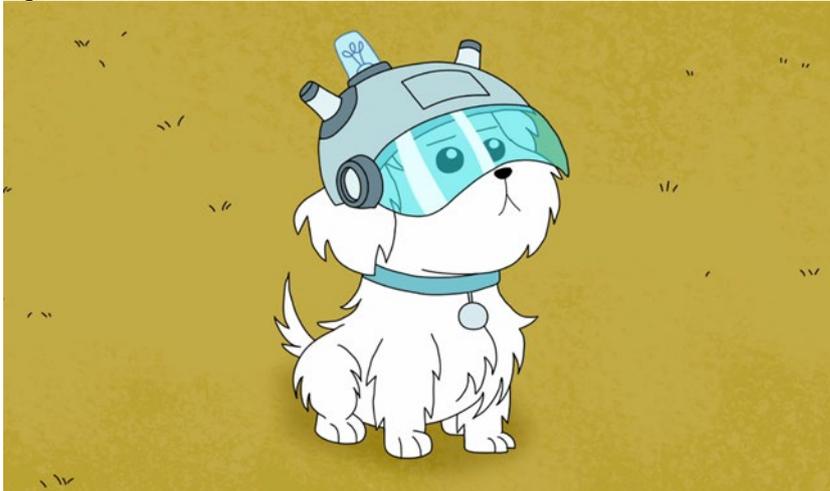
Fonte: Filme, A Origem, 2010

O método de navegar entre sonhos é um elemento utilizado tanto no episódio quanto no filme, Rick e Morty entram no sonho de Goldenfold, e de lá entram no sonho da Sra. Pancakes (que é uma projeção no sonho de Goldenfold!) e deste entram no sonho do guarda centauro e acessam o mundo de Scary Terry.

O procedimento é parecido no filme *A Origem*, em que os personagens vão navegando em diferentes camadas do subconsciente do executivo. Nos dois casos (filme e episódio) o tempo diminui enquanto navegam dentro dos níveis de sonho. A referência visual e conceitual é extremamente necessária para a evolução do enredo e de sua mecânica diegética que, além de explicar seu funcionamento, traz os acontecimentos do filme para o episódio, de modo paródico, a quem tem conhecimento prévio da narrativa fílmica.

A segunda referência é a narrativa do cão inteligente (Figura 29), relacionada ao filme *O Passageiro do Futuro* (Figura 30). Vemos a semelhança no aparato tecnológico - o capacete de realidade virtual no filme e o capacete que aumenta a capacidade de raciocínio e inteligência do cão na série. Importante notar que em *Rick and Morty* todos os *gadgets* e equipamentos têm uma aparência de feitos com sucata, de modo quase amador.

Figura 29 - Cena do cão



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Figura 30 - Cena do filme *O Passageiro do Futuro*



Fonte: Filme, *O Passageiro do Futuro*, 1992

Com relação ao sonho de Goldenfold, os personagens Rick e Morty tentam persuadi-lo se “fantasiando” como terroristas, conforme vemos na Figura 31.

Figura 31 - Rick e Morty se passam como terroristas para pressionar o Sr. Goldenfold



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Segue a transcrição do diálogo:

Rick: “Allahu Akbar”! Vamos tomar o controle desse avião! Vai ser como o “11 de Setembro”, a não ser que o Morty Smith consiga melhores notas em matemática.”

Essa referência mistura-se com humor negro ao citar o “11 de setembro”<sup>32</sup> que foi um fato terrível na história americana. Utilizando a figura estereotipada dos árabes ao colocar um jibab em Morty e ao usar o grito de guerra muçulmano, que muitos terroristas usam antes de seus atentados (“Allahu Akbar”<sup>33</sup>), a cena está diretamente ligada à cultura e à história americana. Isso demonstra que, para os realizadores, não há referência que não possa ser usada, provando que todas serão niveladas do mesmo modo, seja um filme ou um acontecimento histórico ou cultural, sendo utilizadas no texto para o propósito de desenvolver a narrativa.

<sup>32</sup> É o modo como é conhecido os atentados terroristas realizados pela Al-Qaeda contra as Torres Gêmeas e contra o Pentágono no dia 11 de setembro de 2001. Neste atentado, fundamentalistas islâmicos sequestraram aviões comerciais e lançaram contra os alvos citados, resultando em milhares de mortos.

<sup>33</sup> Em primeiro lugar, a frase “Allahu Akbar” significa “Deus é o Maior.” Essa frase não era o grito islâmico de guerra no tempo do Profeta Muhammad, embora seja quase certo que muitos muçulmanos tenham usado a frase dessa maneira. “Allahu Akbar” é mais do que apenas uma frase; é um modo de vida. Isso significa que Deus é maior do que qualquer outra coisa na Terra, seja a opressão de um tirano cruel matando seu próprio povo ou maior que seus próprios caprichos e tentações. Antes do muçulmano entrar na oração, ele deve proferir “**Allahu Akbar**” em voz alta. Uma vez que ele faz isso, ele entra na Presença Divina. Isso porque, naquele momento, ele deixa o mundo inteiro para trás, a fim de oferecer a oração ritual. Assim, “Deus é o Maior”. Disponível em: <https://iqaraislam.com/o-que-allahu-akbar-realmente-significa>. Acesso em: 30 set. 2020.

Quando Rick e Morty fogem para o sonho da Sra. Pancakes, entram em uma câmara sadomasoquista onde, de modo implícito, acontece uma orgia que conta com a presença de homens, mulheres, anões, seres alienígenas, palhaços, uma versão de Summer (irmã de Morty) e até mesmo um mago que é uma mistura de Dumbledore com Gandalf, conforme podemos notar na Figura 32.

Figura 32 - Rick e Morty caem na câmara dos prazeres dentro do sonho da Sra. Pancakes



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Essa câmara e todo seu conceito lembra muito a cena do ritual sexual presente no filme *De Olhos Bem Fechados* (*Eyes Wide Shut*, 1999), como demonstrado na cena da Figura 33, na qual um médico está à procura de fantasias sexuais na noite de Nova York, depois de uma discussão sobre fidelidade com sua esposa. Durante essas aventuras ele encontra um grupo secreto que faz um ritual em uma mansão afastada do centro, com sexo e pessoas mascaradas. O médico acaba descobrindo que se envolveu mais do que imaginava. A cena do ritual é muito parecida com a do episódio, especialmente as máscaras e os capuzes pretos, embora no filme o ritual seja muito sombrio e até mesmo assustador, já na animação, em certa medida, essa estranheza vinda desses personagens mascarados foi convertida em uma espécie de humor burlesco.

Figura 33 - Cena do ritual secreto no filme *De Olhos Bem Fechados*



Fonte: Filme, *De Olhos Bem Fechados*, 1999

Quando Rick e Morty entram nos sonhos do centauro que guarda a câmara se deparam com o Scary Terry, que trabalha assombrando os sonhos alheios. De acordo com Rick, “Parece uma versão legalmente segura de um personagem de horros dos anos 80 com pequenas espadas nos dedos ao invés de facas.” A referência é feita ao filme *A Hora do Pesadelo* (*Nightmare on Elm Street*, 1984) que conta a história de um grupo de jovens que são aterrorizados em seus pesadelos pelo fantasma de um psicopata assassino de crianças chamado Freddy Krueger. A aparição do Scary Terry (Figura 34) é idêntica à aparição de Freddy Krueger no sonho de uma das personagens que é perseguida por Krueger no boiler da escola (Figura 35).

Figura 34 - Scary Terry assombrando os sonhos alheios



Fonte: *The Lawnmower Man*, 2013

Figura 35 - Freddy Krueger aparece em um pesadelo



Fonte: Filme, A Hora do Pesadelo, 1984

Além de a cena ser parecida, o conceito visual de Scary Terry (Figura 36) é “uma cópia legalmente segura” de Freddy Krueger (Figura 37).

Figura 36 - Scary Terry



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Figura 37 - Freddy Krueger



Fonte: Filme, A Hora do Pesadelo, 1984

Scary Terry trabalha assombrando os sonhos das pessoas, mas tem um trauma advindo da época da escola, e por isso é irritado e, de certo modo, mal, enquanto Freddy Krueger foi morto pela vizinhança por molestar crianças e assombra os sonhos dos jovens por vingança. Essa quebra de personalidade é interessante, pois apresenta um personagem de terror que na verdade faz isso por trabalho, tem uma família e um filho, uma espécie de classe média do mundo dos pesadelos. Esse conceito só é possível por ser um personagem muito conhecido da cultura popular que ganha um novo conceito.

Logo que Snuffles começa seu plano de dominação mundial usando um exoesqueleto, ordena que Summer não o chame mais assim: “Não me chame de Snuffles, esse é meu nome

de escravo, meu nome agora é Snowball, por que meu pelo é branco e macio” (Figura 38). Além da explicação sobre sua pelagem, existe mais uma referência, ao porco revolucionário (Figura 39) da animação *A Revolução dos Bichos* (*Animal Farm*, 1954), baseada no livro homônimo de George Orwell, de 1945, que trata da história dos animais que vivem em uma fazenda e um dos porcos os reúne para propor serem governados por eles próprios, sem a submissão e a exploração do homem. O proprietário da fazenda descuidou da alimentação dos animais, ato que resultou na revolta dos animais e, sob o comando dos inteligentes e letrados porcos, os animais expulsaram os humanos da propriedade. Um desses líderes era o porco Snowball (Bola de Neve).

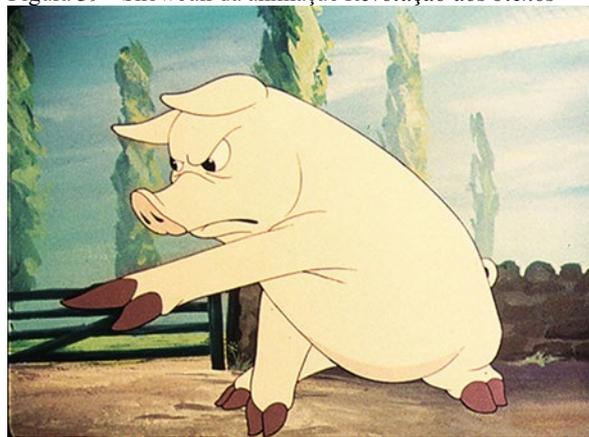
Aqui temos outra referência que liga a revolução dos cães ao modelo da revolução dos animais da fazenda em *A Revolução dos Bichos*, a diferença é que a motivação de Snuffles foi assistir a um programa de TV que mostrava os cães como seres submissos aos humanos, tendo seus testículos retirados contra sua vontade, fato que é lembrado por Snowball, que faz isso com os humanos, enchendo uma caçamba de caminhão de lixo com testículos humanos.

Figura 38 - Snuffles agora Snowball



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

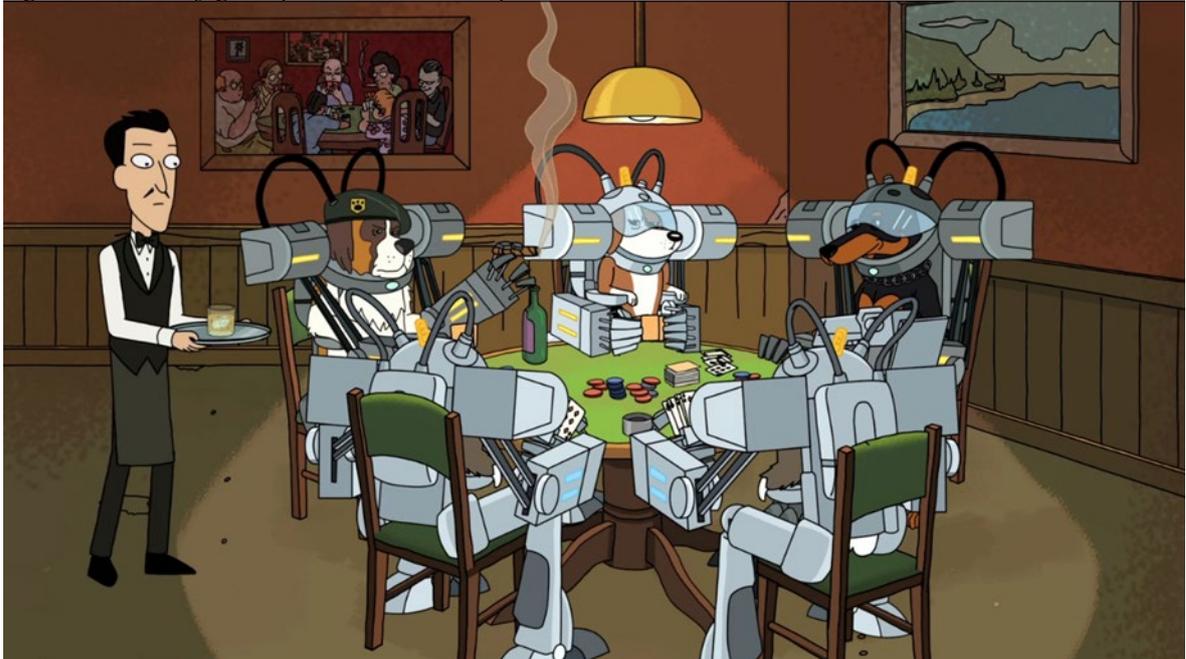
Figura 39 - Snowball da animação *Revolução dos bichos*



Fonte: Filme, A Revolução dos Bichos, 1954

Em um dos takes que mostram a dominação dos cães sobre a humanidade, aparecem os cães jogando pôquer, usando seus exoesqueletos (Figura 40) e ao fundo tem um quadro dos humanos jogando pôquer, com uma réplica do quadro *Friends in Need* da coleção *The Dogs Playing Poker*, de 1903, do artista americano Cassius Marcellus Coolidge (Figura 41). Um quadro dentro de um quadro dentro de outro quadro, tecnicamente muito parecido com o filme *A Origem*, onde os personagens entram em diversas camadas do sonho das pessoas. Uma “piscadela” dos realizadores, mostrando como se dá essa camada de usos intertextuais: uma referência, dentro de outra referência e assim por diante.

Figura 40 - Os cães jogando poker com seus exoesqueletos



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Figura 41 - *A Friend in Need* - Cassius Marcellus Coolidge



Fonte: <https://www.amazon.co.uk/PLAYING-POKER-CARDS-canvas-framed/dp/B00592EF7S>

Quando os cães decidem ir para outra dimensão e Snuffles se despede de Morty, Jerry se emociona (Figura 42). Beth pergunta o porquê das lágrimas e Jerry responde: “Desculpe, é

como o final de ‘O meu melhor companheiro’.” Então Beth enquanto consola o marido, interpela: “Oh Jerry... Você está dizendo isso porque tinha cães no filme.”

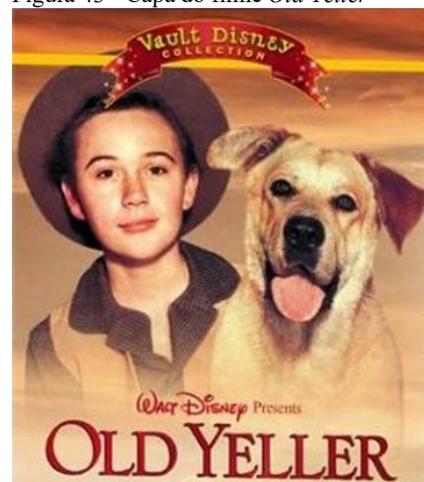
É uma referência interessante, pois *O Meu Melhor Companheiro* (*Old Yeller*, 1957) (Figura 43) conta a história de um cão perdido na fazenda de uma família, que resolve dar-lhe abrigo, mesmo com a resistência do irmão mais velho. Logo o cão passa a ser muito amado pela família, mas o seu tempo entre eles pode não durar muito. No final do filme o cachorro fica doente e é abatido com um tiro pelo irmão mais velho, que estava mais próximo dele. Um final muito triste. Completamente diferente do final do episódio, pois o cão e Morty se despedem, mas estão felizes. (Acho que Jerry não entendeu bem o filme nem o que houve...).

Figura 42 - Jerry se emociona com o final feliz



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Figura 43 - Capa do filme *Old Yeller*



Fonte:  
[https://disney.fandom.com/wiki/Old\\_Yeller](https://disney.fandom.com/wiki/Old_Yeller)

No final do episódio, Rick e Morty (Figura 44) têm um diálogo curioso, após a ida dos cães para outra dimensão:

Morty: Uau! Um mundo inteiro povoado por cães inteligentes. Eu me pergunto como seria, Rick.

Rick: Eu acho que seria ótimo, Morty. Sabe... Podia ser desenvolvido e se tornar um projeto bom para pessoas de todas as idades. Quero dizer, eu assistiria, Morty. Pelo menos, onze minutos disso... Talvez eles façam em “board driven”.

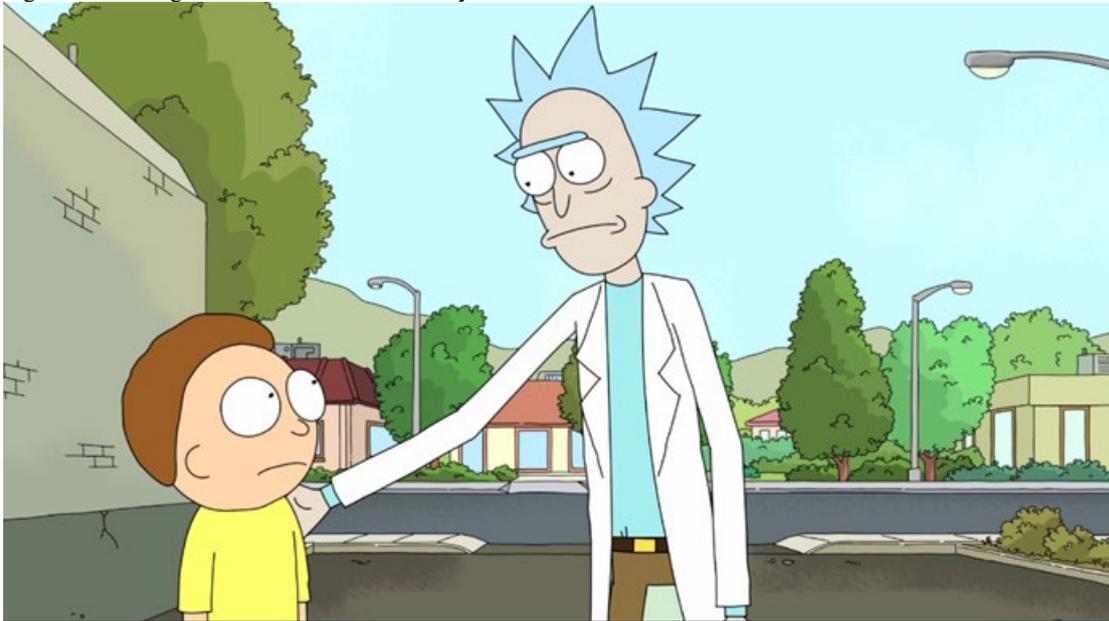
Morty: Sabe, é uma ideia reconfortante, Rick.

Rick: O que você sabe Morty? O que voce sabe?

Parece um diálogo sem sentido ou uma ideia de um seriado, mas na verdade se trata de um projeto que um dos criadores de *Rick and Morty*, Justin Roiland, estava desenvolvendo para a Cartoon Network em 2014, chamado “*Dog World*” (Figura 45), que conta a história de uma família de três pessoas que estavam em um acampamento quando foram sugados por um portal

para uma dimensão onde os cães são inteligentes e os humanos são animais de estimação. Eles são acolhidos pela família Doggerson enquanto tentam encontrar um caminho de volta para seu próprio mundo. Muitos dos conceitos da série foram usados nesse episódio e em *Rick and Morty* como um todo, por exemplo, a música tema da abertura e o conceito dos cães inteligentes.

Figura 44 - Diálogo estranho entre Rick e Morty



Fonte: The Lawnmower Man, 2013

Figura 45 - Família Doggerson e seus humanos de estimação



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=npu3VnYs3IA&list=PL6Y8KA56excR6GsVH8MTLMZH1Dj011Ok5&index=2>

Ao analisar o episódio é possível ver como funciona a “inter-ricktualidade” e os usos das referências. Somente neste episódio foram usados - de forma direta (como estrutura para a movimentação da trama) e indireta (como citação ou *easter egg*) - seis filmes: *A Origem*; *O Passageiro do Futuro*; *A hora do Pesadelo*; *De olhos Bem Fechados*; *A Revolução dos Bichos* e *O Meu Melhor Companheiro*. E todos esses filmes contribuíram para a formação da narrativa sendo amalgamados, ou seja, personagens, enredos e conceitos visuais são misturados e usados de modo a favorecer a criação de uma narrativa pautada na referenciação. Cada um dos filmes citados tem seu próprio roteiro e regras, mas são modificados de modo a não perder sua característica principal e serem reconhecidos, mas a modificação permite que seja misturado a outro elemento para favorecer essa experiência intertextual.

### 3.4 Análise: “Rattlestar Ricklactica”

Esse é o quinto episódio da quarta temporada, lançado em 15 de dezembro de 2019.

**Sinopse:** Rick e Morty se envolvem em uma guerra temporal contra cobras após uma cobra espacial picar Morty. Jerry tenta provar que pode pendurar luzes de Natal sem morrer.

#### 3.4.1 Enredo

Ao tentar instalar as luzes de Natal no telhado da casa, Jerry cai, mas antes de atingir o solo, Rick o salva com um raio que o torna mais leve que o ar e usa outro raio que torna seus sapatos mais pesados que o ar, criando assim o efeito de “flutuabilidade neutra”<sup>34</sup>, permitindo que ele salte mais alto que o normal. Rick o informa que esse efeito acabará em 10 horas. Então Rick e Morty partem para uma aventura, mas o pneu da nave fura (!! ) e Rick sai da nave para consertá-la. Enquanto troca o pneu, ordena que Morty não saia da nave, ordem que é prontamente desobedecida. Uma vez fora da nave, Morty é mordido por uma cobra astronauta, morta na sequência. Morty começa a ficar roxo, sintoma do veneno da picada da cobra. Rick

---

<sup>34</sup> Fenômeno que ocorre quando um objeto tem sua densidade igual ao líquido em que está submerso, nem flutuando nem afundando.

voa para o planeta natal da cobra, faz uma varredura e sintetiza um soro antiveneno, que cura Morty imediatamente. A varredura também revela que as cobras do planeta formaram uma colcha de retalhos avançada de sociedades industriais, há 19 bilhões de cobras divididas em 10.000 nações, todas à beira de uma guerra global por causa de uma questão racial.

Na Terra, vemos Jerry, ao usar sua nova habilidade, saltando pela cidade. Ele vê um grupo de amigos de muitas raças diferentes jogando basquete e pede para entrar no jogo, usando a expressão “Este garoto branco pode enterrar!”. Os jogadores criticam o uso de expressões raciais, ressaltando que a quadra de basquete é o único lugar que resta na sociedade onde o racismo ainda não chegou. Jerry, ao tentar fazer as pazes, acaba insinuando de modo errôneo que é um nazista. Ele decide apenas tentar dar um arremesso, mas, ao pular, um de seus sapatos cai, fazendo com que Jerry voe para o céu enquanto os jogadores de basquete olham, orgulhosos do fato de sua vizinhança ser íntegra.

Ao retornar da aventura espacial, Morty se sente culpado pela destruição iminente do Planeta Cobra, arrependido, Morty tenta reparar sua atitude de matar a cobra espacial e dar esperança ao planeta das cobras comprando outra cobra parecida em uma loja de animais e a chamando de Slippy, a veste com a roupa de astronauta, voa até o Planeta Cobra e a joga pela janela. Um paraquedas se abre no traje espacial, pousando na superfície. Oficiais militares de uma das nações do Planeta Cobra detectam e interceptam a cobra da Terra e a levam para o Pentágono Cobra.

Na Terra, uma cobra robô aparece na casa dos Smiths e ataca Morty, mas, antes que isso aconteça, uma segunda cobra aparece e o defende. Então mais e mais cobras aparecem em números crescentes para atacar ou defender, alternadamente, Morty. Rick, Morty e Beth pegam armas e tentam matar as cobras, que continuam atacando em números cada vez maiores. Morty pergunta a Rick por que as cobras o atacariam quando ele estava apenas tentando ajudá-las. Rick com raiva responde que, enviando Slippy no lugar da cobra astronauta, Morty informou às cobras que havia algo maior e mais assustador para se unirem.

De volta ao Planeta Cobra, Rick e Morty pousam e a guerra entre cobras e máquinas está em seu estágio inicial. Rick e Morty lutam para entrar no Pentágono Cobra, onde derrotam robôs e soldados cobra. Eles brevemente veem Slippy, que está sendo ameaçada por várias cobras robôs e protegida por cobras que viajam no tempo.

Eles então chegam ao centro da “Snake-Net” (Referência direta à inteligência artificial do filme *O Exterminador do Futuro*, ‘*Skynet*’), onde uma máquina do tempo está em construção. Eles matam os cientistas que constroem a máquina do tempo, mas percebem que a máquina não está pronta ainda, Rick faz uma nota mental para planejar a viagem no tempo em um formato que as cobras possam entender. Nesse instante, versões futuras de Rick e Morty aparecem com um livro cheio de instruções sobre viagem no tempo escrito na linguagem das cobras, junto com fantasias de cobra. O Morty do futuro, que está com um olho roxo, insulta rudemente o Morty do presente, assim como o Rick do futuro insulta o Rick do presente antes de partirem. Rick e Morty vestem as fantasias de cobra, viajam de volta a 1985 e deixam as instruções de viagem no tempo no MIT<sup>35</sup> Cobra antes de retornar ao presente.

Enquanto isso, Jerry flutua indefeso, raciocinando que ele sobreviverá sem ajuda ou culpará Rick se ele morrer. Ele rejeita as tentativas de Rick e Beth de ajudá-lo. Com o raio prestes a se dissipar enquanto ele está bem acima do solo, Jerry se prepara para cair para a morte quando um jato passa voando, ao qual ele se agarra. O avião cai devido a uma cobra voando no motor, mas Jerry sobrevive.

De volta à Terra, cobras que viajam no tempo e robôs cobras estão chovendo no planeta. Assim como Rick planejou, a grande quantidade de viagens no tempo chama a atenção dos policiais temporais (*Time Cops*) do primeiro episódio da segunda temporada “*A Rickle in Time*” que, para corrigir esse problema temporal, viajam no tempo e espancam até a morte a primeira cobra primitiva a usar ferramentas, evitando a existência da civilização de cobras e fazendo-as desaparecerem. Jerry revela que está no telhado, alegando que esteve lá o tempo todo, e acende as luzes de Natal antes de cair e quebrar a perna.

Na cena pós-crédito, eles viajam para o Planeta Cobra e, enquanto esperam o Rick e o Morty do passado para entregarem as instruções, Morty pergunta se eles estão se esquecendo de algo. Rick lembra Morty de ficar no carro da próxima vez, antes de socá-lo no olho.

---

<sup>35</sup> Sigla que se refere ao *Massachusetts Institute of Technology*, uma famosa faculdade americana, referência mundial nas áreas da ciência, engenharia e tecnologia.

### 3.4.2 Título e Enredo

A relação do título com o enredo está na referência da série de ficção científica, *Battlestar Galactica*, que teve uma temporada em 1978, 1980 e uma nova versão de 2003 que durou quatro temporadas. A série conta que os humanos, em um passado longínquo, surgiram em um planeta distante chamado Kobol. Com o tempo, esse planeta não pôde mais suportar a vida e os humanos, organizados em treze tribos, tiveram que procurar outros planetas em outros sistemas solares. Milhares de anos depois, doze das treze tribos estavam instaladas em colônias, a tecnologia avançou muito e a inteligência artificial usada pelos humanos ganhou *status* de formas de vida dotadas de consciência própria, que acabam por se revoltar contra seus criadores. Essas novas formas de vida, conhecidas como Cylons, executam um plano de destruição em massa que reduz toda a humanidade a 50 mil sobreviventes, que fogem em naves civis. Sem alternativa, esses sobreviventes decidem, sob a liderança do Comandante William Adama, da última nave espacial de guerra Galáctica, procurar pela lendária décima terceira tribo, que havia deixado Kobol antes das outras doze tribos, provavelmente o planeta Terra.

A série fala sobre humanos sendo perseguidos por uma raça de robôs, travando uma guerra pela galáxia, do mesmo modo que Rick e Morty são perseguidos por cobras que querem destruí-los. No episódio não são robôs, muito embora temos cobras andróides que atravessam o tempo e o espaço para destruir os humanos, começando por Morty. A semelhança não está no *storyline* específico de nenhum episódio, mas a série soluciona sua trama usando a viagem no tempo, com um final que foi muito criticado e se tornou bastante infame, devido a uma reviravolta envolvendo viagem no tempo, que é controversa até hoje. Além disso, algumas das cobras robô enviadas para matar Morty apresentam uma ligeira semelhança com os Cylons.

Como já explorado anteriormente, outro filme ajuda a compor o enredo principal, trata-se da famigerada série de filmes de ação e ficção científica: *O Exterminador do Futuro (The Terminator)*. A saga conta a história da guerra entre a resistência da humanidade contra a inteligência artificial, Skynet, que com seus robôs oprime a humanidade no futuro. Para vencer a guerra, a Skynet envia um exterminador do modelo T-800 ao passado para matar a mãe do líder da resistência antes de seu nascimento. A resistência então envia um soldado para impedir esse atentado, porém o soldado e a mulher se apaixonam, revelando que o pai do líder da resistência é na verdade o soldado enviado do futuro, fechando o paradoxo do temporal, em que a própria viagem no tempo é o que garante a existência do líder da resistência. A saga é sobre

a viagem no tempo, com máquinas voltando ao passado para matar ou proteger as figuras responsáveis pela resistência da humanidade no futuro. Todos os filmes da série narram a guerra ideológica e bélica entre os robôs da central de inteligência artificial, Skynet, e a Resistência humana liderada por John Connor, o principal personagem da série.

Outra vez vemos a semelhança das cobras voltando no tempo para matar e proteger Morty, tal qual o personagem principal e líder da resistência da humanidade no filme *O Exterminador do Futuro*. Algumas cobras lembram visualmente os exteminadores, algumas linhas de diálogo das cobras também fazem referência ao filme.

O episódio faz uma sátira ao mostrar as consequências de mexer com o tempo. Fazer uso da viagem no tempo muitas vezes gera efeitos paradoxais que são ignorados a favor da narrativa. *Rick and Morty* é uma paródia do filme *De Volta Para o Futuro*, onde a viagem no tempo é o tema central, portanto, é interessante observar o afastamento ou a crítica a esse elemento de roteiro usado nos produtos culturais de ficção científica, tanto que as “coisas de viagem no tempo” de Rick ficam em uma caixa em uma prateleira que ele não usa.

### **3.4.3 Referências no episódio**

Quando Rick sai da nave de modo repentino para trocar o pneu da nave, o efeito do vácuo faz referência ao filme *Vingador do Futuro (Total Recall, 1990)* em que os personagens são expostos à atmosfera do planeta Marte, os olhos ficam perto de sair das órbitas por causa da pressão (Figuras 46 e 47).

Figura 46 - Morty sofrendo o efeito do vácuo no espaço



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 47 - Quaid sofrendo com os efeitos da atmosfera em Marte



Fonte: Filme, Vingador do Futuro, 1990

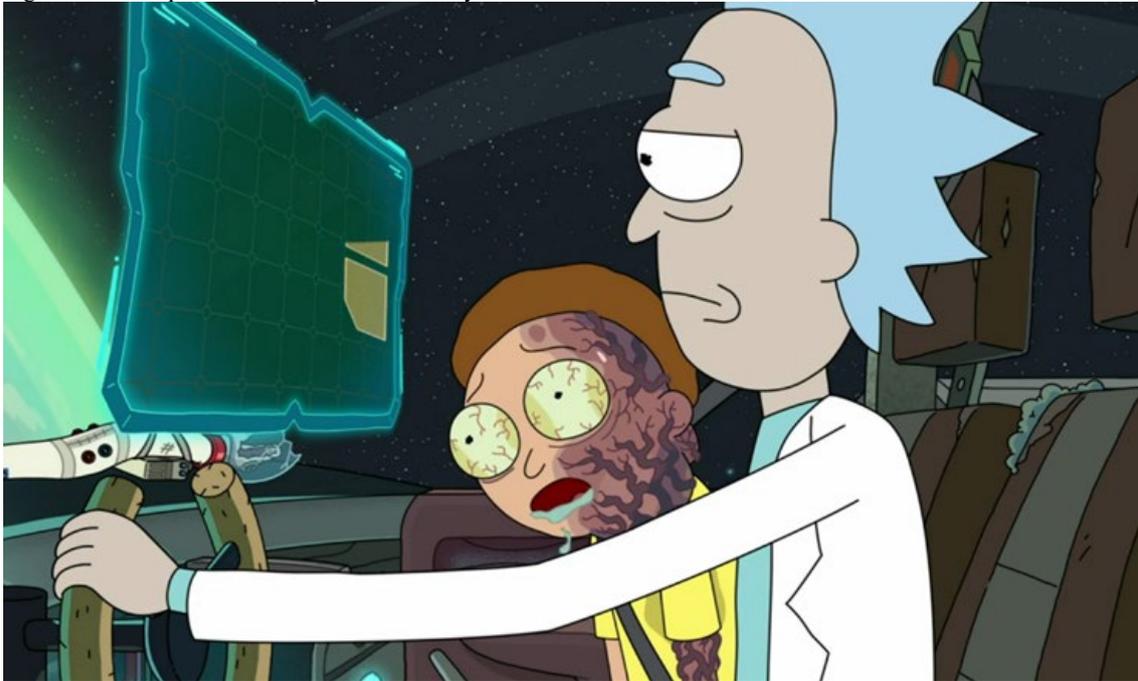
Quando Morty é picado pela cobra astronauta, Rick diz ao computador da nave, para curá-lo: “Morty está ficando igual aos fantasmas japoneses dos anos 90”, fazendo uma referência ao visual dos filmes de terror japoneses que fizeram sucesso e ganharam refilmagens no Ocidente, como *O Chamado* (*Ringu*, 1998) e *O Grito* (*The Grudge*, 2003), nos quais os fantasmas ficam com olhos vidrados, veias saltadas e fala ininteligível (Figuras 48 e 49).

Figura 48 - Sadako Sasaki, o fantasma do filme *O Grito*



Fonte: Filme, *O Grito*, 2004

Figura 49 - Rick procura o soro para curar Morty



Fonte: *Rattlestar Rickalactica*, 2019

Quando as autoridades do Planeta Cobra descobrem que se trata de uma cobra de outro planeta, chamam um linguista em uma universidade cobra para decifrar a linguagem usada pelo ser alienígena (Figura 50). Toda essa sequência é uma referência ao filme *A Chegada* (*Arrival*, 2016), que conta a chegada de doze naves extraterrestres que pousam em doze pontos diferentes da Terra. Após as autoridades americanas perceberem que eles querem fazer contato, chamam

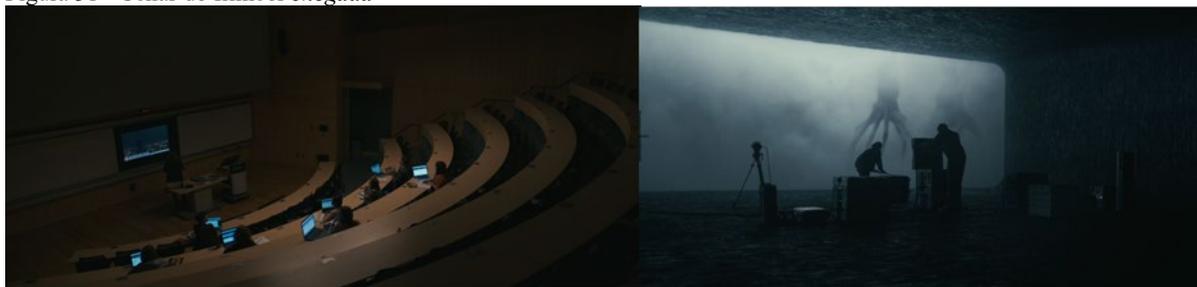
uma renomada linguista e um experiente físico para interagirem com as criaturas, traduzir os sinais e desvendar se os alienígenas representam uma ameaça ou não (Figura 51). Como no filme a linguista se envolve cada vez mais com os alienígenas na busca da compreensão de sua linguagem, sendo a única terráquea a vê-los presencialmente. Aqui a paródia desse momento também acontece quando a cobra linguista se envolve de modo aparentemente sexual com Slippy. Importante notar que esse filme também usa o dispositivo de viagem no tempo em sua narrativa, desse modo, traz mais um tema para discussão: Os efeitos da viagem no tempo.

Figura 50 – Reunião de autoridades do Planeta Cobra



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 51 - Cenas do filme *A chegada*



Fonte: Filme, A Chegada, 2016

Jerry se recusa a recorrer à ajuda de Rick e Beth para salvá-lo de flutuar a esmo pelo céu. Para conversar em particular com Jerry sem que Beth ouça, Rick a paralisa usando um controle remoto, explicando para Jerry que pausou Beth (Figura 52) com um dispositivo que ganhou de Christopher Walken depois de uma gravação. Essa é uma referência clara ao filme *Click*, de 2006, que mostra um arquiteto com excesso de trabalho e com problemas com a família, até que adquire um controle remoto universal que lhe permite manipular o tempo, indo para frente ou para trás em sua própria vida, e deve lidar como as consequências dessas modificações temporais. O ator americano Christopher Walken interpreta o cientista que dá o controle para o personagem principal, curiosamente o nome do personagem é Morty (Figura 53).

Figura 52 - Rick “pausa” Beth



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 53 - Cenas do filme *Click*

Fonte: Filme, Click, 2006

A invasão das cobras é uma referência em forma de sátira da série de filmes *O Exterminador do Futuro*. A primeira invasão é uma referência direta ao primeiro filme da série. O modo como o exterminador chega (Figura 55) é o mesmo que a cobra exterminadora chega no quarto de Morty (Figura 54). Para defendê-lo, aparece uma cobra com uma espécie de casaco verde uma referência direta ao personagem Kyle Reese, o soldado que vem do futuro para defender a mãe do líder da resistência.

Figura 54 - Cobra no quarto de Morty



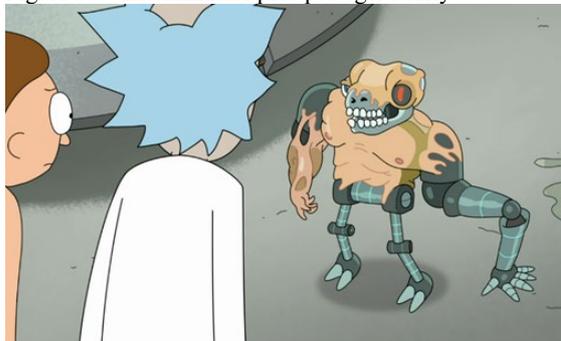
Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 55 - Cena do filme *O Exterminador do Futuro*

Fonte: Filme, *O Exterminador do Futuro*, 1984

Um dos exterminadores que vem proteger Morty (Figura 56) é uma referência ao exterminador modelo T-600 (Figura 57), que aparece no filme *O Exterminador do Futuro – A Salvação* (*Terminator Salvation*, 2009), em que são criados os primeiros modelos de exterminadores que emulam humanos.

Figura 56 - Exterminador para proteger Morty



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 57 - Cena do filme *O Exterminador do Futuro*

Fonte: Filme, *O Exterminador do Futuro – A Salvação*, 2009

A sequência (Figuras 58 a 61) que mostra a guerra entre as cobras exterminadoras e a resistência das cobras no futuro é quase idêntica à abertura do filme *O Exterminador do Futuro 2: O julgamento Final* (*Terminator 2 – Judgment Day*, 1991), onde uma narração em *off* contextualiza a guerra entre a humanidade e as máquinas. Isso também acontece no episódio, uma narração em *off* explica a guerra no Planeta Cobra. Até mesmo o *design* das cobras exterminadoras é idêntico ao do filme de 1991.

Figura 58 - Guerra das cobras - detalhe



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 59 - Guerra das cobras



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 60 - *O Exterminador 2*Fonte: *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final*, 1991Figura 61 - *O Exterminador 2*Fonte: *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final*, 1991

Uma vez dentro do Pentágono Cobra, vemos as cobras do futuro que vêm para defender ou matar Slippy e sua cria. Uma após a outra aparecem se impedindo, então chegam em um consenso (Figura 62) e falam “Não faz sentido!”, uma visível crítica ao uso da viagem no tempo no filme e suas consequências, em que cada filme da série *O Exterminador do Futuro* acaba invalidando ou alterando as resoluções do último.

Figura 62 - Cobras em um consenso



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Em uma das paredes nos laboratórios do M.I.T. Cobra, é possível ver o *easter egg* da versão cobra do filme *De Volta Para o Futuro*. Além de ser um filme que também trata de viagem no tempo, é a origem do seriado *Rick and Morty*, pois nasceu como uma paródia desse filme (Figuras 63 e 64).

Figura 63 - *Easter egg*

Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 64 - Detalhe



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

O departamento de polícia interdimensional que fica na quarta dimensão está rodeado por gatos de Schrödinger (Figura 65), mais uma referência ao tempo, à física e suas mecânicas.

Figura 65 - Departamento de polícia interdimensional



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Os policiais que cuidam do tempo (Figura 66) são uma referência clara aos Langoliers (Figura 67), seres que estão presentes na minissérie de dois episódios, *Fenda no Tempo* (*Langoliers*, 1995) que por sua vez foi baseado no conto homônimo escrito por Stephen King. O filme conta a história de um voo, onde algo estranho acontece, pois, dez passageiros, que dormiam, ao acordarem constatarem que são as únicas pessoas no avião. Ao pousar o avião, o grupo vê um aeroporto vazio. Descobre-se que o avião entrou em uma fenda temporal, e nesse lugar existem os Langoliers, seres famintos que devoram tudo a sua frente.

Figura 66 - Policial que cuida do tempo



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 67 - Langolier



Fonte: <https://msnewb.wordpress.com/2013/04/08/hawmc-2013-day-8-the-demyelinators-are-langoliers/>

Os *Time Cops* (policiais do tempo) também são uma referência ao filme *Time Cop – O Guardiã do Tempo*. (*Time Cop*, 1994) O enredo fala sobre o momento em que a viagem no tempo é aperfeiçoada e pode ser utilizada, criminosos se aproveitam dessa tecnologia para cometerem novos delitos, então um novo tipo de policiamento é criado para garantir que a invenção não seja usada de maneira abusiva. Na animação, o conceito é parecido, exceto que os *Time Cops* são mais violentos, eles já apareceram no primeiro episódio da segunda temporada, “A Rickle in Time”, quando, na cena pós-créditos, ao perseguir Rick por mexer com o tempo, o confundem com Albert Einstein e o espancam (Figura 68) como “aviso” para não mexer com o tempo, o que ele prontamente desobedece, criando a teoria da relatividade geral. Neste episódio resolvem do mesmo modo, espancando até a morte a cobra ancestral do Planeta Cobra (Figura 69).

Figura 68 - Rick confundido com Albert Einstein



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 69 - Cobra ancestral sendo espancada



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Após espancar a cobra “das cavernas” todas as cobras deixam de existir, comendo sua própria cauda (Figura 70), um símbolo antigo e muito recorrente na alquimia, o Ouroboros (Figura 71). Esse símbolo tem como um de seus vários conceitos a espiral da evolução morte e reconstrução.

Figura 70 - Cobras comendo a própria cauda



Fonte: Rattlestar Rickalactica, 2019

Figura 71 - Ouroboros



Fonte:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ouroboros>

Neste episódio é interessante analisar como tudo gira em torno do tema central - não mexer com o tempo. Mesmo sendo uma série de ficção científica, os efeitos em uma viagem no tempo podem ser catastróficos, essa é a paródia de um filme que trata da manipulação temporal, o que é visto no piloto, *The Real Adventures of Doc and Mharti*. Os criadores, em entrevista no site *CBR*, já tinham demonstrado sua intenção de não usar viagem no tempo em *Rick and Morty*:

Harmon: Viagem no tempo é um verdadeiro malabarismo. Uma vez que você apresenta para o cânone do seu programa - é um brinquedo perigoso de se tirar.

Roiland: O que é ótimo sobre o primeiro episódio da segunda temporada é que é um conto de advertência de por que você não fode com o tempo. E por falar nisso, Rick nunca viajou, nenhum deles viajou no tempo, tudo o que fizeram foi pausar o tempo.

Harmon: Isso fratura o tempo, então eles estão em um espaço onde se tornaram teóricos em vez de reais.<sup>36</sup>

Este episódio mostra o potencial narrativo de não apenas contar histórias, mas, de certo modo, de criticar e satirizar os elementos narrativos disponíveis e usados pelos criadores de conteúdo, que, ao fazê-lo, usam a “inter-ricktualidade”, ou seja, as referências mostram os perigos (na opinião de Harmon e Roiland) de se usar esse conceito de viagens no tempo em uma narrativa televisiva.

<sup>36</sup> “Harmon: Time travel is a real shark-jumper. Once you introduce it to the canon of your show - it's just a dangerous toy to pull out. Roiland: Here's what's great about the first episode of Season Two is that it's a cautionary tale of why you don't fuck with time. And by the way, Rick never travelled - none of them travelled in time - all they did was pause time. Harmon: It fractures time so they're in a space where they have become theoretical instead of real.” Disponível em: <https://www.cbr.com/cbr-tv-rick-and-morty-creators-talk-heart-time-travel-and-evil-morty/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Outro ponto para ser observado é o uso das referências como peça não apenas para montar a narrativa, mas como uma crítica desse dispositivo, uma espécie de narrativa metalinguística em que todos os elementos convergem para o tema. A “inter-ricktualidade” não é apenas a criação de uma narrativa intertextual, mas também um elemento de expressão.

## CONCLUSÃO

As séries animadas para adultos estão encontrando um lugar nas produções televisivas e o modo de alcançar esse lugar tem sido em suas experimentações e técnicas narrativas que buscam explorar o potencial que reside nas produções animadas em contar histórias com possibilidades narrativas que muitas vezes as séries *live action* não podem alcançar, seja por limitação de orçamento ou mesmo de linguagem.

*Rick and Morty* expressa esse potencial narrativo característico das animações para contar essa história sobre personagens que estão em constante contato com o mundo comum e o mundo fantástico, e que seria muito difícil ou até impossível fazer isso de outra forma que não por meio da animação. Há a liberdade de criar um universo cheio de possibilidades visuais e conceituais, povoado por seres cartunescos, mas que expressam emoções e reações genuínas.

A série é o resultado da televisão contemporânea, que é voraz e abraça todas as formas e textos existentes de modo veloz. A tecnologia permite que os espectadores possam manipular a maneira como vão assistir a esses programas e suas narrativas complexas.

O espectador pode se engajar com a série, participando da narrativa de um modo particular ao desvendar os mecanismos narrativos que compõem a série, tendo a oportunidade de identificar-se com o programa. É criada uma espécie de jogo, no qual o espectador está sempre assistindo com duplo intuito: assistir ao episódio como um espectador e prever como a narrativa se desenvolve.

Essa espécie de jogo que vem da narrativa complexa cria uma necessidade, em que o espectador está sempre à procura desse tipo de série. Esse espaço de jogo narrativo permite que *Rick and Morty*, enquanto animação, se aproveite do espaço deixado por outras séries e desenvolva uma narrativa complexa que trabalhe com esse engajamento do espectador que acontece não apenas por meio da busca de prever os elementos narrativos utilizados pelos realizadores (ao menos não apenas com esse intuito), mas por uma busca de referências utilizadas pelos realizadores, que costuram a narrativa dos episódios com referências culturais.

A intertextualidade é uma das características da televisão, que devora todos os tipos de linguagens e programas, gerando novos programas. Os espectadores estão preparados para esse tipo de série pela característica ubíqua da televisão e por esse motivo é completamente

acessível. Com isso, muitos espectadores já estão “treinados” para essa linguagem intertextual utilizada pela televisão. Balogh (2002, p. 27) propõe que o uso da intertextualidade na televisão é “Um dos mais palpáveis deste universo plural e fragmentário é um fazer artístico que não consiste mais exclusivamente na elaboração de obras originais, como ocorria no pretérito, mas sim na reelaboração, na metamorfose de obras já existentes.” Essa prática do uso da referenciação não é nova e *Rick and Morty* não é a única série televisiva a fazê-lo, mas, usá-la de modo que una a narrativa com o espectador é algo que merece ser analisado e compreendido.

*Rick and Morty* é um programa que faz referência a todos os elementos e linguagens disponíveis em seu texto e essas referências acontecem em diversos níveis e estão intimamente atreladas ao enredo. Outras séries, *live action* ou animadas, usam a referenciação em seus episódios, muitas vezes em tom de paródia ou mesmo como *easter egg*, os episódios não dependem dessa intertextualidade. Em *Rick and Morty* elas não apenas servem como um modo de avançar a história, são o modo como são construídos, não é possível desassociar a trama da referência.

A intertextualidade na série gera um tipo de engajamento por meio de um diálogo que acontece com o espectador, o jogo intertextual. Os espectadores podem ter uma enciclopédia cultural potencializada pelo meio televisivo, que também é intertextual, o que permite à audiência perceber essas referências e usá-las para uma melhor compreensão da trama, gerando essa busca de referências. Esse é um efeito gerado pelo uso intertextual. Não se trata apenas de assistir, mas de colecionar referências e alinhar o conhecimento do espectador e dos realizadores, uma vez que as referências (e autorreferências) são inúmeras, permitindo uma busca detalhada e categorizada, sendo que muitos sites e vídeos até chegam a fazer listas delas.

Esse jogo intertextual não é excludente. Os dois tipos de espectadores, os de primeiro nível que estão a observar somente a narrativa, sem se preocupar com as referências utilizadas e os de segundo nível, que absorvem as referências e as utilizam para enriquecer sua experiência com a obra. Em *Rick and Morty* esse jogo intertextual é mais democrático, permitindo que mesmo o espectador de primeiro nível, que não participa dessa troca intertextual por não possuir as referências necessárias, possa utilizar sua enciclopédia intertextual para decodificar a série, pois esta tem muitas camadas de referências presentes no enredo, no visual, na música e nos diálogos. Ou seja, se quiser se aprofundar, o espectador está convidado a participar desse jogo.

Essa participação do espectador com a série, por meio desse jogo de busca de referências, funciona independentemente da quantidade de referências que possui. Aí está a essência da “inter-ricktualidade”, neologismo que a pesquisa propõe, fazendo uso do termo “intertextualidade” misturado ao nome do personagem “Rick”. Trata-se de uma das ferramentas que a série usa para criar seus episódios, que fica expressa em seus títulos, como o décimo episódio da primeira temporada, “Close Rick-counters of the Rick Kind”, que mistura o nome do personagem Rick com título do filme *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977).

Na “inter-ricktualidade” não há hierarquização dos textos a serem referenciados, não importa a sua origem, tudo se torna igual. Por essa razão se torna mais simples o uso das referências interligadas à narrativa como uma colcha de retalhos conceitual, o que também possibilita o seu reconhecimento, independente do espectador e de seu conhecimento cultural.

Isso permite o uso de elementos variados, como filmes, músicas, livros, física quântica, ficção científica, comédia, personalidades famosas (atuais e antigas), fazendo referência à própria televisão e suas mecânicas. Essas referências estão em muitas camadas, algumas são perceptíveis, outras exigem um conhecimento prévio de certos elementos e outras ainda exigem sofisticação e conhecimentos mais avançados de cultura. Elas não se sobrepõem à narrativa ou à trama do episódio, porém criam camadas novas de compreensão e fruição da série.

A “inter-ricktualidade” acrescenta-se ao estudo do uso do jogo intertextual em séries televisivas, especialmente na animação, onde a possibilidade de aceitar esse jogo é possível por causa da linguagem cartunesca de que a animação dispõe para se aproximar do espectador. Está entre realidades, uma do mundo físico e outra do mundo representacional da iconografia, desse modo as referências são mais fáceis de serem reproduzidas e de serem absorvidas. Esse jogo intertextual pode explicar como as séries animadas contemporâneas podem se utilizar dessa ferramenta para criar narrativas que permitem que o espectador se engaje e tenha outras experiências narrativas com as séries animadas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALOGH, A. M. A criação intertextual nos processos mediáticos. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 29, n. 18, p. 15-42, 2002.

BALOGH, A. M. Televisão: ficção seriada e intertextualidade. **Comunicação & Educação**, v. 12, n. 3, p. 43-49, 2007.

BECK, Jerry. **Animation Art**. Londres: Harper Design International, 2004.

CAMUS, Albert. **O Mito de Sísifo**. São Paulo: Record, 2004.

CINEMA DE ANIMAÇÃO É “COISA DE CRIANÇA?”. Disponível em: <http://animacaosa.blogspot.com/2015/11/cinema-de-animacao-e-coisa-de-crianca.html>. Acesso em 18/12/2020.

DAN HARMON, JUSTIN ROILAND TALK ABOUT ABSURD TO ‘RICK AND MORTY’. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/tv/showtracker/la-et-st-dan-harmon-justin-roiland-on-bringing-the-absurd-to-adult-swims-rick-and-morty-20140304-story>. Acesso em: 01 nov. 2019.

ECO, Umberto. A Inovação no seriado. *In*: ECO, U. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-140.

GNOLI, Antonio. **Umberto Eco**: Così ho dato il nome alla rosa. Disponível em: [https://www.repubblica.it/cultura/2016/02/21/news/umberto\\_eco\\_cosi\\_ho\\_dato\\_il\\_nome\\_alla\\_rosa\\_-133898314/](https://www.repubblica.it/cultura/2016/02/21/news/umberto_eco_cosi_ho_dato_il_nome_alla_rosa_-133898314/). Acesso em: 18 set. 2020.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Editora Senac, 2003.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**. Ensinaamentos das formas de arte do século XX. Tradução de Teresa Louro Pérez. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

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

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of life**. New York: Walt Disney Productions, 1984.

KALLAS, Christina. **Na sala de roteriristas**: conversando com os autores de Friends, Família Soprano, Mad Men, Game of Thrones e outras séries que mudaram a TV. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges, 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Tradução Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: EDUSC, 2001.

LESSIG, Lawrence. **Remix**: Making Art and Commerce Thrive in Hybrid Economy. London: Bloomsbury Publishing PLC, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY. **A Tela Global**: Mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

LOVECRAFT, H.P: **Medo clássico**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2001.

MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. **E-Compós**, v. 8, n. 26, jun. 2007.

MAHADEO, Kevin. **CBR TV**: 'Rick and Morty' Creators Talk Heart, Time Travel and Evil Morty. Disponível em: <https://www.cbr.com/cbr-tv-rick-and-morty-creators-talk-heart-time-travel-and-evil-morty/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

MANY WORLDS INTERPRETATION OF QUANTUM MECHANICS. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/qm-manyworlds/>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, São Paulo, ano 5, n. 2. p. 29-52, jan./jun. 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zarathustra**. Tradução Paulo César de Sousa. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

RICK AND MORTY'S IS HERE TO ANSWER YOUR QUESTIONS!. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/1543965842>. Acesso em 20 abr. 2018.

SANTANA Gelson, O líquido céu do futuro: o cinema de ficção científica na cultura pop. p 151 in.. DE SÁ, Simone P.; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério. (Orgs.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 151-164.

SARTRE, Jean Paul. **O Existencialismo é um humanismo**. São Paulo: Nova Cultural (Coleções Os Pensadores), 1973.

SICILIANO, James. **The Art of Rick and Morty**. Miwaukie: Dark Horse Books, 2017.

SILVA, Lucas. **Universo Observável**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/cosmologia/universo-observavel/>. Acesso em: 28 ago. 2020.

TEGMARK, Max. **The Multiverse Strikes Back**. Disponível em: <https://www.scientificamerican.com/article/multiverse-the-case-for-parallel-universe/>. Acesso em: 30 ago. 2020.

THE HISTORY OF CHANNEL 101. Disponível em: <http://www.channel101.com/about>. Acesso em: 20 abr. 2018.

THE REAL ANIMATED ADVENTURES OF DOC AND MHARTI. Disponível em: [https://vimeo.com/49664066?utm\\_campaign=2617611&utm\\_source=affiliate&utm\\_channel=affiliate&cjevent=471c068b3d6911ea81e500320a240613](https://vimeo.com/49664066?utm_campaign=2617611&utm_source=affiliate&utm_channel=affiliate&cjevent=471c068b3d6911ea81e500320a240613). Acesso em: 20 abr. 2018.

THIELMAN, Sam. **In the golden age of TV, the existential-animation is king.** Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/sep/11/bojackhorseman-netflix-animation-depression>. Acesso em: 15 nov. 2017.

THIELMAN, Sam. **Why Broke Millennials Love 'Rick and Morty.** Disponível em: [https://www.vice.com/en\\_id/article/bj8zyd/why-broke-millennials-love-rick-and-morty](https://www.vice.com/en_id/article/bj8zyd/why-broke-millennials-love-rick-and-morty). Acesso em: 01 out. 2017.

TODOROV, Tzevtan. **Introdução à literatura fantástica.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTE, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.

VOGLER, Cristopher; **A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores.** 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2015.