

Rick and Morty: Cultura do Remix nas Narrativas Complexas¹

Lucas Alves de Brito²
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

Resumo

Ao analisar a primeira temporada do seriado *Rick and Morty* (2013), o objetivo deste artigo é mostrar o aumento da complexidade narrativa nas comédias, termo conceituado por Jason Mittell, através do grande uso de piadas que necessitam que o espectador conheça referências externas a trama para compreendê-la, recurso que Steven Johnson chama de *in-jokes*. Tal recurso humorístico atraiu uma comunidade de fãs mais exigentes e minuciosos que se reúnem em redes sociais para discutir todas as referências encontradas no seriado, investigando os episódios a fundo. Depois de explorado essas características, pretende-se relacionar como a cultura do remix está presente na sua construção narrativa que através de um *sampling* cultural cria o seu enredo, através de conceitos de Lev Manovich, Lawrence Lessig e Eduardo Navas.

Palavras-chave

Narrativas Complexas; Série de TV, Cultura do Remix, *In-Jokes*.

Introdução

Rick and Morty (2013), criado por Dan Harmon e Justin Roiland, é repleto de referências de filmes, séries de TV, videogames, literatura, notícias do dia a dia, propagandas etc. Reconhecer todas as referências em um episódio assistindo apenas uma vez é muito difícil e requer bastante atenção. Encontrá-las é um dos motivos que milhares de fãs se reúnem em redes sociais como o *Reddit* para catalogar e compartilhar todas as que foram descobertas pelos fãs no seriado. Neste artigo, a primeira temporada será analisada sobre os conceitos das narrativas complexas de Jason Mittell (2012), as *in-jokes* de Steven Johnson (2005), a convergência alternativa de Henry Jenkins (2009) e a inteligência coletiva de Pierre Lévy (2010). Todos estes conceitos entrarão em diálogo com a cultura do remix, trabalhada por teóricos como Lev Manovich (2005), Lawrence Lessig (2008) e Eduardo Navas (2012).

Segundo Jason Mittell, podemos “considerar o período que abrange dos anos 1990 até hoje como o da era da complexidade televisiva” (2012, p. 31). As narrativas complexas diferenciam-se das fórmulas mais tradicionais pelo hibridismo entre

¹Trabalho apresentado no DT4 – GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás. E-mail: alvesdebrito.lucas@gmail.com.

formatos como a mistura entre o *soap opera* e o *noir* em *Twin Peaks* ou a fusão de *sitcom* e *sci-fi* de *Rick and Morty*; há o hibridismo também entre seriado e série. As produções misturam a fórmula narrativa dos seriados, com trama de arcos curtos, em que o problema e a sua resolução são desenvolvidos em breves períodos de tempo, na maioria das vezes em apenas um episódio, com a fórmula das séries em que os arcos são longos e podem percorrer vários capítulos e até temporadas. Essa mistura entre seriado e série dificulta muitas vezes uma definição clara do que nomear determinados programas. Neste artigo chamar *Rick and Morty* de um seriado porque, apesar de também ter arcos longos, o ponto mais forte na narrativa são as tramas curtas. Há também nas narrativas complexas, o uso de analepses e prolepses, com histórias com estruturas temporais cada vez mais fragmentadas e não-lineares e por último nota-se o aumento da profundidade dos personagens que tanto os protagonistas das produções como os coadjuvantes estão mais complexos e bem construídos.

No seguinte artigo focaremos em outra característica das narrativas complexas que é bastante visível nas comédias: as *in-jokes*, conceituadas por Steven Johnson (2005) como “*a joke that's funny only to people who get the reference*” (2005, p. 86)³. Este elemento será o foco porque entende-se que as *in-jokes* são as ferramentas narrativas mais utilizadas no seriado e um dos motivos para o seu sucesso. As *in-jokes* são um dos principais motivos que os fãs se encontram nas comunidades virtuais para discutir sobre todas as referências encontradas nos episódios. A escolha também visa o diálogo mais objetivo com a da cultura do remix e de como todas as referências utilizadas são apropriações de materiais existentes, criando uma narrativa inspirada na estética do remix, que vai além da música, atingindo toda a arte, cultura e a sociedade contemporânea graças às novas mídias e a sua linguagem.

Rick-in-jokes, paródias e as narrativas complexas

Nas comédias com maior grau de complexidade narrativa, como diz Steven Johnson, “*the joke come in layers*” (2005, p. 87)⁴. O espectador pode assistir ao episódio *Anatomy Park* de *Rick and Morty* e se divertir, mesmo sem entender a referência ao filme *Jurassic Park*, entretanto aquele que a reconhece tem uma recompensa maior, um prazer “duplicado” por se lembrar do filme e fazer a conexão. A complexidade narrativa exige uma atenção cognitiva maior de quem assiste ao

³“Piadas que só são engraçadas quando as pessoas entendem a referência” (JOHNSON, 2005, p. 86, tradução nossa).

⁴“A piada vem em camadas” (JOHNSON, 2005, p. 87, tradução nossa).

programa, tendo que de antemão, possuir um grande conhecimento da cultura *pop* para “pegar” a piada.

Os fãs, interessados em desvendar todos os tipos de referências, criam comunidades virtuais em redes sociais como o *Reddit* e *Tumblr* ou enciclopédias online *wikia* específicas do universo de *Rick and Morty* (apelidada de *Rickpedia*). Nestes espaços, os fãs promovem e compartilham, através do diálogo, conhecimentos específicos sobre o universo do desenho. Geram o que Pierre Lévy nomeou de inteligência coletiva: “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (2007, p. 28). Os fãs destrincham os episódios expondo as referências e debatendo a validade dos achados, ampliando o conhecimento coletivo sobre o seriado.

Para Henry Jenkins, o que caracteriza de fato a inteligência coletiva não é simplesmente adquirir conhecimento, “mas o processo social de aquisição do conhecimento – que é dinâmico e participativo” (2009, p. 88). O teórico também adiciona que as comunidades virtuais são exemplos da convergência alternativa porque os fãs levam o conteúdo do seriado de TV para a Internet em uma tentativa de prolongar o prazer adquirido através da produção de conteúdo próprio e da expansão do conhecimento coletivo. A convergência alternativa é definida por Jenkins como o “fluxo informal e às vezes não autorizado de conteúdo de mídia quando se torna fácil aos consumidores arquivar, comentar os conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação (2009, p. 377).

Nas narrativas mais tradicionais o uso de referências já era uma prática comum, entretanto o tempo de preparação, número de vezes e de onde elas vêm é que são os elementos que aumentam a sua complexidade narrativa. As comédias mais tradicionais possuíam piadas que eram baseadas na regra da “escala de 30 segundos” (JOHNSON, 2005, p. 86, tradução nossa): primeiro se criava a *set up line* (linha que preparava a piada) para logo em seguida apresentar a *punch line* (a resolução da piada, a parte que deve gerar o riso). A resolução de uma piada, nas narrativas complexas, pode fugir desta regra e demorar até anos.

Os nomes Art Vandelay e Ms. Chanandler Bong em *Seinfeld* e *Friends*, respectivamente, são exemplos de piadas que o tempo entre a *set up lines* e a *punch line* pode durar anos e se repetir diversas vezes ao longo das temporadas. Nesse caso, cada vez que a *punch line* é repetida, ela ecoa na mente do espectador a lembrança de todas as vezes que ela foi usada, nas mais diversas situações,

criando um novo sentido e uma recompensa maior a cada nova repetição (JOHNSON, 2005). No modelo tradicional, assim como as piadas citadas acima, a grande maioria das piadas eram referentes a sua própria diegese: seja um bordão de um personagem, uma situação que ocorreu no começo de um episódio ou algo que aconteceu que o espectador sabe quem fez por já conhecer a personalidade de certo personagem. Nas narrativas complexas o uso de referências muitas vezes foge do seu próprio universo, citando coisas que pertencem a filmes, livros, séries de televisão, entre outros objetos que não possuem relações diretas com a narrativa (JOHNSON, 2005).

Nas comédias, estas mudanças são mais visíveis que em outros gêneros e *Rick and Morty* exemplifica bem essas novas características. Cada episódio é recheado de *in-jokes* alheias a sua narrativa, exigindo um conhecimento maior do espectador que é desafiado a encontrar todas essas referências. Em um primeiro contato, podemos relacionar muitas das *in-jokes* com o recurso da paródia. A paródia pode ser conceituada como “a criação do duplo destronante, o mesmo ‘mundo às avessas’” (BAKHTIN, 1981, p. 109), um recurso narrativo que está ligado a inversão de signos, a inversão de valores e a degradação de uma obra (FARIA; FERNANDES; PEREIRA; DANIEL, 2011).

Este caráter depredatório e destruidor das paródias lembra muito gênese dos protagonistas do seriado. Em entrevista concedida à revista *Rolling Stone*, Justin Roiland dizia que, assim como o personagem de Edward Norton em *Fight Club*, ele também possuía um enorme desejo de “destruir algo lindo”. Este “algo lindo” era o clássico filme *Back To The Future* de 1985. Em 2006, depois de sair de um emprego frustrante, Justin criou a paródia escrachada *The Real Animated Adventures of Doc and Mharti*, sobre as aventuras dos personagens Mharti e Doc (Referências claras aos personagens Marty McFly e Doc Brown) e que futuramente deu origem aos personagens Rick e Morty⁵.

Os protagonistas do seriado são semelhantes aos dos filmes na aparência, idade e alguns traços de personalidade, entretanto o desenho subverte Doc e Marty em versões escrachadas, grotescas e politicamente incorretas. O Doc deu origem ao gênio cientista, alcoólatra e absurdista Rick Sanchez e Mharti deu origem ao seu neto Marty Smith, um adolescente de bom coração, mas de pouca inteligência e com os hormônios à flor da pele. A paródia, apesar de ridicularizar o objeto parodiado, “à sua maneira, presta-lhe

⁵ Para saber mais sobre a origem da animação leia a entrevista de Dan Harmon e Justin Roiland feita para a revista *Rolling Stone* em 2015 disponível em: <http://www.rollingstone.com/tv/features/how-rick-and-morty-became-one-of-tvs-weirdest-hit-shows-20150722>. Último acesso em 16 de Junho de 2017.

homenagem” (FARIA; FERNANDES; PEREIRA; DANIEL, 2011) e é o que Justin Roiland fez quando se inspirou em *Back To The Future*. Esta estratégia pode ser considerada um dos tipos de *in-jokes* que são as que estão presentes nas construções dos personagens e se assemelham às paródias.

Figura 1 – Doc e Marty à esquerda; Rick e Morty à direita



Fonte: Autoria própria

Há várias outras citações de personagens famosos ao longo da trama como por exemplo, o Scary Terry é uma homenagem ao famoso monstro Freddy Krueger de *A Nightmare on Elm Street* (1984), exceto que Scary Terry apresenta-se ironicamente como um *"legally-safe knockoff of an '80s horror character with miniature swords for fingers instead of knives"*⁶. Um diálogo que quebra a quarta parede e ironiza a própria apropriação do personagem.

Rick and Morty utiliza bastantes as *in-jokes* nos diálogos também. Tal recurso pode ser exemplificado também em Scary Terry. Sempre que o monstro está perseguindo alguém na animação ele grita frases de efeitos esdruxulas que sempre terminam com o palavrão *bitch* (cadela, vadia). O espectador que assiste esse episódio pode reconhecer que o monstro é uma homenagem ao clássico dos filmes de terror, sem nem precisar ter de fato, assistido ao filme, porque Freddy Krueger é um monstro tão famoso que está presente no imaginário de muitas pessoas que nem sequer assistiram aos seus filmes. Porém só quem assistiu sabe que o uso desta palavra repetidamente é também uma referência a algumas de suas falas como a *"Welcome to Prime Time, Bitch!"*⁷, utilizada no terceiro filme da franquia.

⁶“Uma cópia legalmente segura de um personagem de um filme de horror dos anos 80 com mini-espadas no lugar dos dedos em vez de facas” (tradução nossa). Frase de Scary Terry no episódio *The Lawnmower Dog*.

⁷“Bem-vinda ao horário nobre, vadia!” (tradução nossa). Frase utilizada por Freddy Krueger em *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (1987).

Um outro exemplo das *in-jokes* nos diálogos é quando Rick diz no episódio *Rick Potion #9* “*I really Cronenberg'd the world up, didn't I? We got a whole planet of Cronenbergs walking around down there, Morty!*”⁸. A menção ocorre quando Rick realiza que transformou acidentalmente todos os habitantes do planeta Terra da dimensão C-137 em monstros desconfigurados e grotescos, fazendo um neologismo com o nome Cronenberg, querendo dizer que as abominações criadas, são muito parecidas com os monstros das obras de David Cronenberg, diretor de filmes como *The Fly* e *Videodrome*.

A paródia mais comum na comédia e muito utilizada no show é a intertextualidade através do enredo. No episódio *Raising Gazorpazorp*, Rick e Summer (neta de Rick e irmã mais velha de Morty) vão a um planeta alienígena investigar a origem de um robô sexual (uma mistura de boneca inflável com o Robocop) adquirido por Morty, que engravida a máquina e acaba tendo um filho metade humano e metade Gazorpazorp (espécie alienígena). Rick e Summer descobrem que o robô sexual foi uma invenção das Gazorpazorps do sexo feminino. Cansadas de terem que conviver com o sexo masculino de sua espécie, se isolam em uma nave gigante em um ambiente pacífico e confortável, enquanto que os machos são abandonados na superfície de seu planeta natal em um ambiente desértico e violento. A nave (que tem o formato de uma cabeça com a boca aberta), esporadicamente “cospe” milhares de robôs sexuais no seu planeta para os alienígenas do sexo masculino. Depois de fecundados os robôs voam de volta à nave para passarem pelo período de gestação. Se o bebê for do sexo feminino continua na nave, se não, é lançado de volta ao seu planeta.

A trama deste episódio é uma referência a um filme de ficção científica chamado *Zardoz* de 1974. No filme Zed (Estrelado por Sean Connery, em talvez o seu papel mais bizarro de sua carreira), é um assassino vivendo em um planeta distópico em que uma cabeça voadora “cospe” armas para que seus habitantes batalhem entre si. A cabeça voadora é vista como um deus pelos habitantes do planeta, entretanto não passa de um mecanismo controlado por uma classe privilegiada que a habita. Assim como toda paródia em *Rick and Morty* a narrativa muda pontos importantes criando uma nova história, mas a referência não se perde e é compreendida por aqueles que as conhecem.

Figura 2 – Cena do Filme *Zardoz* à esquerda e cena do episódio *Raising Gazorpazorp* à direita

⁸“Eu realmente ‘croneberguei’ o mundo, não foi? Nós temos um planeta cheio de Cronenbergs andando por aí, Morty” (tradução nossa).



Fonte: Autoria própria

Apesar de algumas *in-jokes* assemelharem com as definições de paródias, tal recurso em alguns momentos vai além disso e possui algumas divergências. Diferentemente da paródia, a estrutura de *Rick and Morty* não necessita que indivíduo sempre recorde o alvo parodiado e muitas vezes não é o contraste entre a paródia e o parodiado que gera o riso (FARIA; FERNANDES; PEREIRA; DANIEL, 2011). Como já citado anteriormente, Steven Johnson (2005) dizia que uma das características das *in-jokes* é a de ser em camadas e que nem sempre o espectador necessita conhecer a referência, mesmo que reconhecê-la geraria uma recompensa cognitiva maior. Em *Raising Gazorpazorp*, o espectador não necessita conhecer a obra apropriada porque o foco da piada não é, na maioria das vezes, reverenciar somente o filme. A narrativa apropria-se do filme, mas cria uma nova, independente e com outro foco. O contraste nem sempre é evidente entre o que é parodiado e a paródia e entre o que é apropriação e o que não é. As referências são tão diluídas na trama que muitas das vezes o reconhecimento em um primeiro contato é impossível.

Rick-mix, sampling cultural e a computação cultural

Os motivos citados anteriormente, que diferenciam as *in-jokes* da paródia, que vão além dessa prática humorística se assemelham bastante com a estética da cultura do remix. O remix, segundo Eduardo Navas (2012), tem sua origem na música, com o surgimento dos DJ produtores, no *dub* da Jamaica e no *hip-hop* de Nova Iorque, no final dos anos 60 e na década de 70. Através dos toca discos, os DJs misturavam várias

faixas, repetiam as batidas mais interessantes em *loops* e criavam novas sonoridades. A prática nas pistas de dança inspirou os produtores a utilizarem música pré-existentes para apresentar novas composições, o que gerou uma nova tradição musical inspirada na apropriação. Ainda segundo Navas (2012), graças aos avanços das novas mídias a estética do remix se tornou um discurso⁹ baseado nas ferramentas de copiar/cortar e colar, que ultrapassa a música e atinge a arte, a cultura e a sociedade. De maneira geral Navas (2012) define a cultura do remix como “*a global activity consisting of the creative and efficient exchange of information made possible by digital technologies. Remix is supported by the practice of cut/copy and paste*” (NAVAS, 2012, p. 65)¹⁰.

O conceito de cultura do remix foi criado por Lawrence Lessig (2008), entretanto Lessig prefere nomear essa cultura baseada na apropriação de *RW culture* ou *Read/Write culture* (cultura do Ler/Escrever). A *RW culture* se opõe a *RO culture* ou *Read/Only Culture* (cultura de apenas ler) que é uma cultura “*less practiced in performance, or amateur creativity, and more comfortable (think: couch)*” (2008, p. 28)¹¹. Tal cultura não exige que o espectador interaja, tendo a função apenas de consumir, enquanto a *RW culture* estimula a criatividade amadora e a participação. Com o surgimento das novas mídias o consumidor adquiriu um maior poder participativo e facilidade para manipular arquivos pré-existentes na Internet. A prática de usar e se apropriar da cultura observada e consumida no dia a dia para recriar algo novo se potencializou e ganhou novamente lugar de destaque com a popularização dos computadores e da Internet.

Rick and Morty tem em sua narrativa uma estética que dialoga com estes conceitos. Em cada episódio, os roteiristas apropriam-se das mais diversas referências que consumiram anteriormente e constroem uma nova narrativa, baseada em vários *samplings* culturais. O termo *sampling* também veio da música e foi “*developed in a social context that demanded for a term that encapsulated the act of taking not from the world but an archive of representations of the world*”¹² (NAVAS, 2012, p. 12). *Sampling* é portanto o ato de apropriar-se de gravações pré-existentes para criar uma narrativa. Navas (2012) ainda dizia que o *sampling* favorece a apreciação da obra como

⁹Navas utiliza a palavra Remix com o “r” maiúsculo quando quer tratar da prática como uma variável cultural, como um discurso que transforma a cultura. Vai além da recombinação de formas da cultura do remix (NAVAS, 2012).

¹⁰“Uma atividade global que consiste da troca de informação criativa e eficiente, possibilitado pelas tecnologias digitais. *Remix* é sustentado pela prática do cortar/copiar e colar” (NAVAS, 2012, p. 65, tradução nossa).

¹¹“Menos voltada a performance, ou a criatividade amadora e é mais confortável (pensar: sofá)” (LESSIG, 2008, p. 28, tradução nossa).

¹²“Desenvolvido em um contexto social que demandava por um termo que representasse o ato de apropriar não do mundo, mas sim de um arquivo de representações deste mundo” (NAVAS, 2012, p. 12).

algo fragmentado ao mesmo tempo em que cria algo único e completo. É o que milhares de fãs de *Rick and Morty* fazem nas redes sociais. Eles entendem que a estrutura tem um caráter fragmentado e o prazer está em reconhecer estes fragmentos.

Lev Manovich, assim como Lessig, utiliza-se de uma outra palavra para se referir às práticas de apropriação na cultura contemporânea. Em entrevista dada ao brasileiro Cícero Inácio da Silva (2012), o teórico utiliza a palavra *metamix*¹³ para se referir a prática da cultura do remix. Manovich explica que o *metamix*:

É um truísmo em relação a essa “cultura remix” que vivemos nos dias de hoje. Atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, mídia criada pelos usuários, comida – estão cheias de remixagens, fusões, colagens e “mash-ups”. Se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e irá provavelmente continuar a dominar na próxima década (SILVA, 2012, p. 8).

A diferença entre a estética do pós-modernismo e a “computação cultural” (que engloba o *metamix* e o *remix*) também são comentadas pelo teórico no livro *The Language of The New Media*. Manovich (2005). No livro o teórico explica que apesar da citação e a apropriação de materiais já existentes a proposta estética entre as duas é um pouco diferente. Enquanto a lógica pós-modernista que influenciou a estética dos anos 80 com montagens, foto montagens e colagens, criou-se um visual que valorizava o contraste e a dissonância entre os elementos que se mantêm como referências distintas e bem definidas, na “computação cultural” dos anos 90, a composição ganhou uma nova estética baseada na continuidade e na suavidade (MANOVICH. 2005). A composição digital permite a manipulação de elementos de uma maneira que fica muito difícil perceber cada peça de forma separada, tudo é muito diluído graças às facilidades do mundo virtual e suas técnicas de composição. “*This aesthetic of continuity can best be observed in television spots and special effects sequences of feature films that were actually put together through digital compositing (i.e., compositing in the narrow technical sense)* (MANOVICH, 2005, p. 142)¹⁴.

Rick and Morty vai além de aspectos pós-modernistas como “a articulação da apreensão erudita com a apreensão massificada através da citação a gêneros e subgêneros considerados absolutamente menores na história do cinema” (JORGE, 2013,

¹³Eduardo Navas (2012) utiliza a palavra *metamix* com outro sentido. Para ele *metamix* é uma sequência de breves trechos de músicas tocadas em sequência em um ritmo constante por um DJ.

¹⁴“Esta estética de continuidade pode ser melhor observada nos *spots* de televisão e nas sequências de efeitos especiais que são colocadas juntas através da composição digital (i.e composição em um sentido restrito)” (MANOVICH, 2005, p. 142, tradução nossa).

p. 102) ao homenagear por exemplo, filmes *trash*, *sci-fi* e terror que não são vistos como grandes obras pelos críticos como *The Lawnmower Man*, *Zardoz* e *A Nightmare on Elm Street*. Também vai além do “pós-moderno como retorno ao passado na modalidade paródia ou pastiche” (MAGNO; FERRARAZ, 2014, p. 4) porque em muitas das vezes o humor de *Rick and Morty* não está necessariamente na relação entre o objeto parodiado e a paródia, o humor está na nova narrativa criada a partir desta apropriação. As referências, assim como na “computação cultural” são tão diluídas que o mesmo episódio pode apropriar-se de várias narrativas e a distinção entre o que é referência e o que não é se tornar difícil. A narrativa é, ao mesmo tempo, fragmentada e repleta de *in-jokes*, enquanto que apresenta uma sensação de continuidade e sem fatores dissonantes. É como um tipo de remix na música que Eduardo Navas chama de “*reflexive remix*” (remix reflexivo):

It allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the ‘spectacular aura’ of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original; material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognizable (NAVAS, 2012, p. 66)¹⁵.

O remix reflexivo possui seu caráter alegórico e o seu traço histórico, entretanto as mudanças são tamanhas na obra original que a nova obra pode ter autonomia própria e funcionar muitas vezes, sem o caráter referencial. Neste remix a obra original pode se tornar irreconhecível. Quando casos assim acontecem, para manter o caráter alegórico, o compositor precisa deixar pistas que vão além do *sampling* do material para que o público reconheça de onde veio. Uma destas pistas são os nomes das faixas. Neste caso o remix passa da apropriação material para a citação cultural (NAVAS, 2012, p. 69).

Rick and Morty baseia-se muito mais na citação cultural ou no *sampling* cultural do que no *sampling* material até porque, por ser uma animação a apropriação do próprio objeto citado como trechos de filme, por exemplo, não acontece de forma literal e caso acontecesse criaria este contraste não desejado no *metamix* de Lev Manovich. As referências são re-criadas pelos desenhistas e pelos roteiristas, criando uma narrativa mais uniforme e contínua. Por esse motivo que algumas *in-jokes* estão presente nos nomes dos capítulos, uma tentativa para que o caráter alegórico não se perca. O nome

¹⁵“Ele alegoriza e estende a estética do *sampling*, onde a versão remixada desafia a ‘aura espetacular’ do original e clama por autonomia até quando ele carrega o nome do original; materiais são adicionados ou excluídos, mas as faixas originais são em sua maior parte deixadas intactas para serem reconhecidas” (NAVAS, 2012, p. 66, tradução nossa).

do episódio *Raising Gazorpazorp*, por exemplo, é uma referência a uma *sitcom* chamada *Raising Hope* que conta a história de um adolescente que tem que cuidar de um filho sozinho enquanto mora com os pais, uma referência a trama de Morty no episódio, obrigado a criar um bebê alienígena enquanto é julgado pelos seus pais (outros fãs argumentam que o nome também pode ser uma referência a *Raising Arizona*, dos irmãos Coen). Assim como o “remix reflexivo”, o episódio “remixa” tantas outras referências como o filme *Zardoz* já comentado no artigo, cria-se uma autonomia narrativa e se não existisse a pista no nome do episódio, o reconhecimento de todas essas citações culturais provavelmente se perderia.

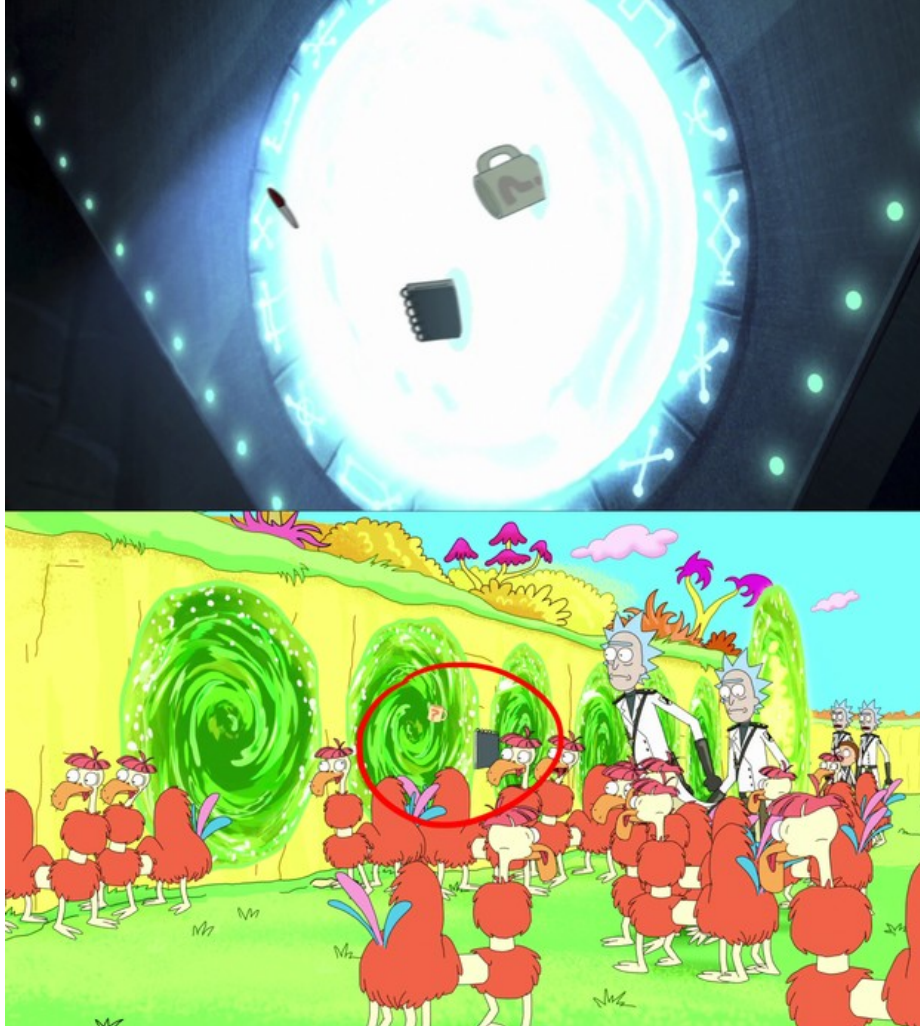
O episódio *M. Night Shaym-Aliens!* é outro que se não existisse a dica no nome a referência seria esquecida (um trocadilho com o nome do diretor M. Night Shyamalan). O episódio conta a história de Rick e Frank (pai de Morty), colocados em uma realidade virtual criada por aliens interessados em descobrir a fórmula para criar matéria escura de Rick, tentando iludir os personagens a acreditarem que estão no mundo real para que em algum momento o segredo da fórmula seja revelado. A trama do episódio não remete a nenhum filme em específico do diretor M. Night Shyamalan, entretanto o que é referenciado e ironizado é o estilo do diretor, famoso pelos seus *plot twists* (reviravoltas), muito utilizados neste episódio.

Os diversos *easter-eggs* no seriado também são *in-jokes* que não entram nesse caráter parodiante, dissonante e subversivo, ao contrário, a maneira suave em que eles está presentes na tela, de maneira quase oculta aos olhos desatentos é que os tornam *easter-eggs*. Este termo veio dos videogames e pode ser conceituado como “*a hidden feature present in a video game that is intentionally put in by the game’s creator and is often made difficult to discover*” (WOLF, 2012, p. 177)¹⁶. O termo remete a brincadeira de procurar ovos escondidos na Páscoa. Apesar de ter nascido no videogame é usado também nas produções audiovisuais que acabou apropriando-se dessa linguagem. É o que Lev Manovich (2012) explica, que com as novas mídias, “estamos cotidianamente em nossa rotina mixando são os vocabulários e as gramáticas das mídias previamente separadas, cada uma em seu suporte. Esse fenômeno eu denomino ‘metamix’” (SILVA, 2017, p. 2012). Os *easter-eggs* de *Rick and Morty* são numerosos e fãs gastam horas reassistindo os episódios para acharem estas referências escondidas que vão desde

¹⁶“um elemento oculto presente no videogame que é colocado intencionalmente pelos criadores do jogo e que são frequentemente difíceis de achar” (WOLF, 2012, p. 177, tradução nossa).

referências a outros desenhos como *Gravity Falls* a contos clássicos do terror como *A Pata do Macaco* de W. W. Jacobs.

Figura 3 – *Easter Egg* de *Gravity Falls* no episódio *Close Rick-counters of the Rick Kind*.



Fonte: https://www.buzzfeed.com/josehernandez/gravity-falls?utm_term=.oim9gkRamK#.jye6VLOKkg

Na imagem acima, o primeiro plano mostra uma cena de *Gravity Falls* em que Uncle Stan tem seus objetos sugados por um portal escondido em sua casa. Os objetos aparecem como *easter-eggs* no episódio *Close Rick-counters of the Rick Kind* caindo de um portal aberto por Rick para despistar seus inimigos. *Rick and Morty* com suas *in-jokes*, seja através do enredo, dos personagens, dos diálogos, dos nomes dos episódios ou dos *easter eggs* tem um modo de construção narrativa que dialoga com a cultura do remix e a “computação cultural”. Os criadores da série trabalham na lógica da seleção e da combinação de elementos que já existem (MANOVICH, 2005) e em que ao mesmo tempo que possui um caráter alegórico, cria-se uma nova narrativa que possui autonomia e independência daquilo que apropriou, tendo mais interesse em utilizar as

representações do mundo real do que o próprio mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a primeira temporada de *Rick and Morty* percebemos que a sua narrativa complexa se baseia no uso constante de *in-jokes*, criando uma narrativa fragmentada em que o fã deve conhecer as referências externas a diegese do programa para compreendê-la totalmente. Ao mesmo tempo que o espectador mergulha na narrativa ele deve manter um certo distanciamento para recordar e relacionar todos os elementos da trama com outras narrativas que conhece. O show na sua estrutura acaba refletindo a estética do remix que perpassa a música e atinge a arte, a cultura e a sociedade, influenciado pelas palavras de ordem das novas mídias copiar/cortar e colar.

O remix está em toda parte e o sucesso de *Rick and Morty* representa uma identificação aos indivíduos que já convivem com essas práticas no dia a dia. As *in-jokes* são como *sampling* culturais que vão muitas vezes além da paródia pós-modernista que busca, através da composição e da montagem, o contraste e a relação entre parodiado e paródia para gerar o riso. As *in-jokes* muitas vezes operam, assim como a “computação cultural”, compondo suas narrativas de maneira mais diluída e suave, gerando um grau maior de dificuldade para o fã reconhecer e compreender a referência, o que acaba atraindo este novo fã, descrito nos trabalhos de Jenkins (2009) cada vez mais exigente, atento e participativo. Às narrativa de *Rick and Morty* ao mesmo tempo que possuem o caráter alegórico, possuem sua própria autonomia e essas características são atingidas graças as *in-jokes*.

Essa narrativa complexa, híbrida, cheia de intertextualidades é um reflexo da era do remix, da reciclagem de materiais. Para Navas “*remix has become an attitude and proper aesthetic which marks a period of networked culture recycling ideas and preoccupations of the modern and postmodern period*” (2012, p. 100)¹⁷. *Rick and Morty*, através da citação cultural, cria uma narrativa fragmentada que utiliza esses fragmentos tanto para compor uma narrativa nova quanto para criar o humor. *Rick and Morty* é um exemplo de como as comédias nas narrativas complexas já representam a lógica da “computação cultural”. É como Manovich diz: “*the process of art making has finally caught up with modern times. It has become synchronized with the rest of*

¹⁷“Remix se tornou uma atitude e uma estética própria que marca um período de uma cultura em rede que recicla ideias e preocupações da modernidade e da pós-modernidade” (NAVAS, 2012, p. 100).

modern society, where everything from objects to people's identities is assembled from ready-made parts" (2005, p. 126)¹⁸.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da Poética de Dostoievsky**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.
- FARIA, Maria Cristina Brandão de Faria; FERNANDES, Guilherme Moreira; PEREIRA, Maria Fernanda França; Daniel, Arthur Ovídio. **Vim Ver Artista e Pegassione**: A paródia em plataforma autorreferencial. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). *Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FERRARAZ, Rogério; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **A CONTEMPORANEIDADE DE/EM TWIN PEAKS (1990- 1991)**: a junção entre o moderno e o pós-moderno no jogo (proto)transmidiático do seriado criado por David Lynch e Mark Frost. XXIII Encontro Anual da Compós, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- JOHNSON, Steven. **Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter**. New York: Riverhead Books, 2005.
- JORGE, M. S. **Cinefilia, cult movies e o filme Bastardos inglórios, de Quentin Tarantino**. *Galáxia*, São Paulo, n. 25, p. 99-110, jun. 2013.
- LESSIG, Lawrence. **Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy**. London: Bloomsbury Publishing PLC, 2008.
- LEV, Manovich. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2002.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Tradução Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- MITTELL, Jason. **Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea**. *Matrizes*, São Paulo, ano 5, n. 2, p. 29-52, jan./jun. 2002.
- SILVA, Cícero Inácio da. **A era da infoestética**: entrevista com Lev Manovich. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 6, n. 1, jun. 2012.
- STRAUSS, Neil. **How 'Rick and Morty' Became One of TV's Weirdest Hit Shows**. 22 de jul. de 2015. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/tv/features/how-rick-and-morty-became-one-of-tvs-weirdest-hit-shows-20150722>>. Último acesso em 01 de maio de 2017.
- WOLF, Mark J. P (Ed.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, the art of gaming**. Santa Barbara: ABC CLIO, LLC, 2012.

¹⁸“O processo de produção artística finalmente alcançou os tempos modernos. A arte se tornou sincronizada com o resto da sociedade moderna, onde tudo, de objetos as identidades das pessoas são construídas a partir de partes não originais” (MANOVICH, 2005, p. 126).