REVISTA PLURAIS PPG IELT
e-ISSN 2238-3751

.

UMA ANÁLISE SEMÂNTICA E PRAGMÁTICA A PARTIR DE DOIS EPISÓDIOS DA ANIMAÇÃO RICK E MORTY (2013)

Lorrane Stefany de Araújo
Possui graduação em Letras Português/Inglês pela Universidade Estadual de Goiás (2022). Interesse na área da Linguística aplicada, com ênfase em estudo dos signos, com uma linha de pesquisa voltada para a Semântica e a Pragmática, abordando os meios veiculares digitais e a Cultura de massa buscando associar a perspectiva dos Estudos Culturais; Tem experiência na área de Linguística com ênfase em Linguística Histórica, Sociolinguística e Psicolinguística. Desenvolveu experiências docente inicialmente no estágio proporcionado pela UEG, ministrando aulas em nível Fundamental e Médio, posteriormente no IEL como monitora escolar (2017). Desenvolveu experiência em sala de aula com alunos do 6º ao 9º ano ministrando aulas de Português na instituição de ensino privada Colégio Majoritário em Formosa (Goiás) no período de 2019.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/7724440087356454

RESUMO

Este artigo propõe apresentar algumas reflexões sobre a importância da Semântica e Pragmática e dos Estudos Culturais sobre os discursos midiáticos, tendo como locus de análise a animação Rick e Morty (2013). Foram utilizados o ep. 01 - "Piloto" da 1ª temporada, e o ep. 06 - "Bateria Esgotada" da 2ª temporada. Para uma leitura crítica acerca desses campos de análises, foram utilizados os estudos linguísticos do teórico Saussure (1973) com a perspectiva da arbitrariedade do signo. Para uma análise do trecho da animação há outros teóricos que compõe a pesquisa, como Umberto Eco (2003) e Moura (2006) para uma análise geral dos meios midiáticos. Além disso, no campo dos Estudos Culturais, temos os teóricos Richard Williams, E. Thompson (1963) e Culler (1999), que nos ajudam a pensar sobre os meios midiáticos na forma da circulação e produção da Cultura. Dessa maneira, foi levantada a hipótese após a conclusão da análise envolvida nesse artigo de que a perspectiva Semântica, Pragmática e os Estudos Culturais possibilitam entender os processos que envolvem a produção discursiva das animações televisivas/midiáticas. Assim, conclui-se que essas produções são carregadas de contexto cultural, críticas sociais e construções linguísticas e quando acessadas podemos descobrir um novo universo intelectual, que nos faz refletir sobre nós e a sociedade.

Palavras-chave: Rick e Morty. Signos. Mídia. Estudos Culturais.

ABSTRACT

This article presents some comments on the importance of Semantics and Pragmatics and Cultural Studies on media discourses, having Rick and Morty (2013) as the locus of animation. ep. 01 - "Pilot" of the 1st season, and the ep. 02 - "Battery Exhausted" from season 6. For a critical reading of studies, these linguistic studies by the theorist Saussure (1973) were used with the perspective of the arbitrariness of the sign. For an

analysis of the animation excerpt, there are other essays that make up the research, such as Umberto Eco (2003) and Moura (2006) for a general analysis of the media. Furthermore, in the field of Cultural Studies, we have the theorists Richard Williams, E. Thompson (1963) and Culler (1999), who help us to think about the media in the form of the circulation and production of Culture. In this way, the hypothesis was raised after the conclusion of the analysis without the need to produce an article from which the perspective was possible, Practicing the studies and discursive cultures of TV/media animations. Thus, it is concluded that these productions are loaded with cultural context, social criticism and linguistic constructions and when accessed we can discover a new universe, which makes us reflect on ourselves and society.

Keywords: Rick and Morty. Signs. Media. Cultural Studies.

INTRODUÇÃO

"É preciso força para sonhar e perceber que a estrada vai além do que se vê..." (Los Hermanos)

O objetivo deste trabalho é traçar uma análise abordando a sociedade e o discurso que circula na animação televisiva Rick and Morty (2013). Além disso, busca-se uma reflexão maior, pensando sobre a sociedade ocidental e analisando as possíveis críticas presentes no primeiro episódio "Piloto" da 1ª temporada e o sexto episódio da 2ª temporada "Bateria esgotada". Tem-se de base os estudos teóricos de Saussure (1973), linguista que apresenta conceitos ricos acerca da estrutura da língua e Umberto Eco (2003), com a leitura estética, fazendo-se compreender que para além de ler ou visualizar, devemos interpretar.

A animação, em análise, também foi conduzida pelas reflexões dos Estudos Culturais envolvendo teóricos como Richard Williams (1958), Edward Thompson (1963), Culler (1999) e outros pensadores desse campo que cada vez ganha mais destaque, pois toca em pontos sociais e em discursos que circulam em territórios midiáticos, televiso, cinematográficos, literários etc. Ou seja, visualizamos as línguas, os símbolos e os signos em suas manifestações nas diferentes plataformas midiáticas.

Destaca-se, ainda, que nenhuma língua é igual, além de que são compostas por diversos símbolos, gestos e sons. Assim denominadas línguas singulares, que se distinguem de cultura para cultura. Portanto, temos conosco desde pequenos o ato de aprender e repetir o que os adultos fazem. Somos encantados por essa conexão

linguística, e boa parte do tempo estamos nos apropriando de certa palavra que aprendemos ou de gestos que observamos. Como afirma Saussure,

> Com efeito, todo meio de expressão aceito numa sociedade repousa em princípio num hábito coletivo ou, o que vem a dar na mesma, na convenção, é essa afirmação que permeia por todo o texto, o senso comum que é aceito pela sociedade quando nos referimos em descobrir sobre a origem de alguma palavra (signo) ou gesto (signo). (SAUSSURE, 1973, p. 82.)

Desse modo, um específico gesto que é presente na cultura ocidental, e no Brasil acabou chegando há algum tempo e uma considerável parte da sociedade é habituada a fazer: é o dedo médio como forma de insulto. O etólogo Desmond Morris (1977, p. 21) definiu "gesto" apesar de ser um termo complexo, pois varia de cultura para cultura o significado de cada um: "Um gesto é uma ação humana que emite um sinal visual para um espectador". Nesta definição, "gesto" é qualquer ato que crie um interesse de decodificaçãode seu sentido por outro humano.

Com o passar do tempo as coisas se modificam, uma sociedade mais moderna vem a surgir e então fica tudo mais ágil, instantâneo, inclusive a língua. Vamos encurtando palavras, gesticulando ao invés de pronunciar, mandando mensagem ao invés de conversar. Entretanto, se pararmos para pensar, muitas das palavras que somos habituados a falar e os gestos no dia a dia carregam consigo uma contextualização, uma origem de como ou a partir de que momento aquela palavra ou aquele gesto circulou até o presente momento.

Além da investigação proposta nesse artigo sobre o dedo médio e a contextualização de insulto que carrega no Ocidente, proponho também a relação dos Estudos Culturais, o qual tem importância quando nos referimos sobre críticas sociais sendo retratadas em plataformas midiáticas, sendo, neste caso, a animação televisiva.

Este trabalho é composto por quatro tópicos, além da introdução. O primeiro tópico aborda "A animação televisiva: Rick and Morty (2013)". Aqui é exposto a ficha técnica do desenho, as características dos personagens, como também o contexto da família que é fundamental para o discernimento da animação. No segundo tópico "Rick and Morty – temporada 01, episódio 01: Piloto" e no terceiro tópico "Análise Semântica vs. princípios Saussuriano – Temporada 02, episódio 06: Bateria Esgotada" será feita uma análise mais profunda, discutindo as temáticas pela ótica teórica de signos no

princípio da arbitrariedade relacionando com os Estudos Culturais, permitindo assim, uma construção ampla do sentido da análise semântica exposta no presente artigo. O quarto tópico apresenta as considerações finas mostrando as conclusões e reflexões que obtidas por meio das pesquisas e análises bibliográficas realizadas, a fim de que possa perpassar a importância que a língua tem sobre as relações sociais, culturais e simbólicas.

A ANIMAÇÃO TELEVISIVA: Rick and Morty (2013)

Rick and Morty (em português **Rick e Morty**) é uma série de animação para adolescentes/adultos norte-americana, criada por Justin Roiland e Dan Harmon. De acordo com o blog Sobre Livros e Traduções (BELLANI, 2017) a série foi criada a partir de uma curta-metragem de animação apresentada no Festival de Curtas "O Channel 101". O curta fez muito sucesso e teve sua estreia, em formato de série, pela primeira vez na televisão em 2013 pelo bloco de programação noturno Adult Swim no canal da Cartoon Network.

De acordo com o blog Marés literárias[3] (BIRTH, 2017),

> Rick and Morty possui um texto complexo, que carrega em suas entrelinhas diversas formas de reflexão. Sejam elas de natureza científica, filosófica, social ou psicológica (...) utiliza o humor como ferramenta para transportar pensamentos mais profundos para seu telespectador. (2017, s/p.)

A animação faz referência ao filme norte-americano de 1985 "De Volta para o Futuro", dirigido por Robert Zemeckisdo, em que temos o jovem Marty McFly e o Doc Brown viajando pelo espaço-tempo, e isso é o que também acontece em Rick e Morty, coma relação de neto e avô.

Desse modo, o Blog Marés Literárias (2017) nos apresenta o contexto da animação em que se traduz na desiquilibrada família de Rick Sanchez. Ele é o avô da família e foi morar na casa da sua filha Beth. Ela tem dois filhos, Summer e Morty, e um marido, Jerry. De acordo com um dos autores, Justin Roiland, a família mora fora da cidade de Seattle, no estado norte-americano de Washington. No entanto, as aventuras de Rick e Morty ocorrem em um número infinito de realidades, com os personagens

viajando para outros planetas e dimensões através de portais usando o veículo voador de Rick, e é essa a genialidade de Rick que o faz tão superior dos outros humanos. Assim, para fazer uma boa leitura da série é necessário adentrar ainda mais no contexto da realidade e das relações que a animação possibilita.

As características dos personagens é uma parte fundamental na descrição do desenho. Vamos começar apresentando o senhor Rick Sanchez, que é um cientista cético em relação ao convívio social, que questiona tudo e todas as ações alheia, sempre demostrando não ter fé nas instituições sociais como casamento, família e emprego. Ele possui uma relação conflituosa com a sua família. Rick é um senhor de 70 anos extremamente inteligente e capaz de construir máquinas e acessórios tecnológicos que o permite viajar por diversos universos e realidades, mas quase nunca pensa nas consequências de suas ações e possui um comportamento inquieto e excêntrico.

Morty Smith é o seu neto, e principal companheiro de aventuras. Ele é o protagonista secundário da série. A animação baseia-se nas aventuras feitas por neto e avô. Morty tem 14 anos, é bastante influenciável e demonstra muita insegurança na sua personalidade.

> Ao longo da série podemos perceber a evolução positiva de Morty ao que refere na sua insegurança. Na primeira temporada, Morty parece estar sofrendo de ansiedade e fica facilmente estressado, principalmente como resultado de experiências traumáticas durante suas aventuras com Rick. Ele é frequentemente considerado idiota pelos outros, mas se mostra mais sábio do que seu avô em termos de compreensão dos sentimentos das pessoas, e é capaz de sentir raiva explosiva e indignação moral em objeção às atitudes e ações de Rick. (STRINGFIXER, 2020, s/p.).

O seu avô é uma pessoa que na série o ajuda a se tornar mais confiante. O afeto com seu avô é recíproco, e Rick tem expectativas em relação ao seu futuro, desejando que ele se torne um gênio também, diferentemente da perspectiva que os pais possuem, pois geralmente demonstram não acreditar na capacidade de Morty. Eles se aventuram juntos com frequência e por consequência disso o seu avô faz com que ele se afaste mais da instituição escolar.

> As aventuras de Rick ao longo da série são uma analogia do despertar de Morty para a natureza dura da vida adulta. O gentil e compassivo Morty, conforme a série avança, gradualmente diz adeus à sua inocência de infância e descobre sua própria personalidade e voz

> enquanto confronta Rick sobre os danos causados por seu egoísmo. (AS, 2021, s/p).

Summer Smith, a filha de Beth e Jerry, tem 17 anos e é neta de Rick. Na animação, ela tem um perfil bastante superficial, sempre buscando melhorar seu status com seus colegas. Muitas vezes se sente de lado pelo fato de seu avô Rick preferir se aventurar com Morty nos universos paralelos que eles viajam. Contudo, na 2ª temporada ela passa a acompanhar Rick e Morty com mais frequência.

A personagem Beth Smith tem 34 anos e é bastante inteligente como o seu pai, mas, ao contrário dele, é bastante responsável. Ela é uma cirurgiã de equinos e algumas vezes nos mostra seu arrependimento de não ter sido médica. Frequentemente tem discussões com Jerry, seu marido. A série nos apresenta uma visão de um relacionamento bem incompatível, em relação entre a interação marido e mulher, podendo ampliar essa incompatibilidade para a instituição casamento. O site *Looper* complementa:

> Beth e Jerry não têm exatamente um casamento de conto de fadas, mas você pode realmente culpá-los? Quantos casamentos felizes começam com uma gravidez acidental na adolescência? E morar na mesma casa com um pai cientista? Beth certamente adiciona alguma tensão. Ainda temos que lhes dar crédito por tentar resistir, no entanto. Além de um breve hiato durante Rick e Morty na 3ª temporada para 'passar algum tempo divorciados', eles tentaram fazer as coisas funcionarem. Todos esses esforços para sustentar um casamento problemático, até incluíram uma viagem a um retiro de aconselhamento alienígena por recomendação de Rick. (LOOPER, 2020, s/p.).

Por fim, tem-se Jerry Smith, 35 anos e genro de Rick. Sua característica na animação é por ser o pai inseguro de Summer e Morty,

> Geralmente inseguro, ele é frequentemente levado a conflitos decorrentes de posturas oportunistas, enquanto seu casamento às vezes é prejudicado pelas reações de sua esposa ao relacionamento ruim comRick" (STRINGFIXER, 2020, s/p.).

Esse sentimento decorrente pode ser relacionado por ele também não obter muito sucesso profissionalmente, e é colocado ao espectador que seus filhos Morty e Summer costumam ter vergonha disso. Ele trabalhou em uma agência de publicidade

de baixo nível, até que foi demitido por incompetência e passa todas as temporadas desempregado.

A incompatibilidade do casamento é exposta pela lógica tradicional de casamento alterada no qual a mulher termina assumindo economicamente o papel de gestora. Outro ponto é a gravidez indesejada, que é revelada no EP. 08 - "Cabo Interdimensional" da 2ª temporada. Sua personalidade é bastante infantil e, ao decorrer da série, nota-se que Jerry desaprova fortemente a influência de Rick sobre o seu filho Morty, mesmo o garoto preferindo sempre estar com Rick e em suas aventuras. Percebe-se a relação com o seu filho sendo forçada e pode-se observar no EP. 09 - "Loja do diabo" da 1ª temporada, quando Jerry tem a tentativa frustrada em ajudar seu filho Morty na tarefa de ciências e acaba insistindo para seu filho que o planeta Plutão existe, virando algo pessoal, atrapalhando a vontade de Morty em aprender ou até ter um momento de interação, logo, Morty recorre ao Rick para ajudá-lo a se livrar das ideias pouco inteligentes de seu pai.

Feita a apresentação dos personagens e o contexto que a série se desenvolverá, tem- se agora o segundo tópico, iniciando a análise acerca dos elementos Semânticos e Pragmáticos, observando criticamente o que cada episódio apresenta a respeito da nossa sociedade e suas construções simbólicas.

RICK E MORTY – TEMPORADA 01, EPISÓDIO 01: PILOTO

A série estreia apresentando os personagens centrais e que dão nome à animação, Rick e Morty (2013). A cada episódio as histórias vão ficando mais profundas na vida de todos os personagens e o telespectador vai se ligando cada vez mais com eles. Do primeiro ao último episódio, são apresentados um misto de aventuras que se juntam com emoções e reflexões sobre realidade. A animação apesar do seu carácter ácido, em razão das ações dos personagens, é bem-humorada e apresenta críticas sociais que não estamos acostumados a ver em produções desse gênero.

O episódio 01 inicia com os pais de Morty (Jerry e Beth) assumindo que Rick é uma má influência para seu filho (Morty), quando descobrem que ele perdeu um semestre inteiro na escola para acompanhar as aventuras com Rick. Então o avô (Rick) leva Morty para outra aventura, mas essa seria diferente. O universo era o 35-C, que possui as condições perfeitas para o crescimento de "Mega Árvores", as quais Rick

necessita para concluir sua pesquisa. O objetivo é colher algumas sementes e voltar para casa, mas na volta se deparam com tiros, alienígenas e todo tipo de seres estranhos. Ao chegar em casa, as sementes são usadas para tornar Morty altamente inteligente, fazendo com que seus pais acreditem que sua educação está em perfeita qualidade e que assim possam deixar Rick passar mais tempo nas aventuras com o seu neto Morty.

Em um trecho Rick fala para o Jerry (pai do Morty): "Eu vou te dizer o que eu acho das escolas, Jerry… é uma perda de tempo!" (...) (RICK AND MORTY, 2013, 3:40). Em todas as temporadas da série, Rick questiona muito as instituições, em especial escola e família.

Assim, buscam tirar o telespectador da zona de conforto constantemente. Numa perspectiva linguística, temos discursos sociais que refletem sobre as instituições, o modo de produção e a transmissão do seu conteúdo a todo momento, possibilitando extensões analíticas, discursivas e críticas para além da forma animação. É o que as análises vão demonstrar acerca dessa produção midiática, relacionando-a com os estudos culturais e sociais.

ANÁLISE SEMÂNTICA E PRAGMÁTICA VS. PRINCÍPIOS SAUSSURIANO: TEMPORADA 02, EPISÓDIO06: BATERIA ESGOTADA

Cada episódio da animação é conectado por mensagens e outros personagens que vez ou outra aparecem. Ainda assim, cada episódio é uma nova experiência, pois em suas viagens aos multiversos, Rick e Morty mostra de uma forma cômica e ácida que debates linguísticos são considerados relevantes na animação, ou seja, a língua, os signos manifestam-se nas diferentes plataformas midiáticas.

Há todo um contexto que se passa no episódio "Bateria esgotada". Começando com Rick levando seus netos, Morty e Summer, para ver um filme no cinema que fica em outro universo, ou seja, um cinema intergaláctico. O episódio começa com os personagens chegando no cinema, mas rapidamente já mostra eles retornando à nave assim que o filme acaba. Eles estão muito felizes e tudo está aparentemente normal, quando ele vai dar a partida e verifica que perdeu toda a bateria da espaçonave, porém acha estranho e decide ir checar.

Esse momento se torna o gatilho do episódio. Rick decide chamar o neto Morty para verificar o que aconteceu, enquanto sua neta Summer fica na nave esperando, inconformada. Com Morty ao seu lado, ele aperta um botão e simplesmente entra, literalmente, dentro da bateria do seu veículo. Nesse episódio, podemos ver qual a fonte de energia que ele usa para funcionar a nave.

Morty fica assustado com o que vê ao sobrevoar e visualizar uma cidade com casas, prédios, hospital e escola. Ele descobre que dentro da bateria existe um Microverso (uma forma de nomenclatura para o pequeno universo que ele criou). Essa cidade gera a eletricidade para alimentar o carro do avô, todavia sem o conhecimento da sociedade que vive ali, dentro da bateria.

Para conseguir tal façanha, a ferramenta utilizada por Rick foi a linguagem. Ele conseguiu persuadir e, assim, induzi-los a acreditarem na sua norma linguística como forma ideal e padrão a ser utilizada pelos habitantes do Microverso. Ainda os manipulou e modificou a semântica da língua, ressignificando signos e símbolos. Ofensa virou saudação e palavras consideradas bonitas e normais nos Estados Unidos, para eles viraram sinônimosfeios e anormais. Rick impôs uma língua e ela foi aceita.

Como ponto de partida associamos, a esse contexto Saussure (1973) e seus estudos sobre signos linguísticos e a arbitrariedade do signo, o qual podemos verificar no trecho do Episódio 06 – Bateria esgotada. É interessante pensar em quais padrões de cultura de massa eles foram submetidos e como se apresenta essa convenção da linguagem na animação.

No trecho específico para essa análise, temos Morty questionando seu avô sobre o fato de ter uma sociedade em sua "posse". Vejamos:

> - Morty: "Rick, você tem um planeta inteiro gerando energia para você? Isso éescravidão!" (RICK E MORTY, 2019, 03:10).
> - Rick: "É a sociedade. Eles trabalham uns para os outros, pagam uns aos outros, compram casas. Eles se casam e fazem filhos que os substituem ao envelhecer para gerar mais energia…" (RICK E MORTY, 2019, 3:22).
> -Morty: "Isso só parece escravidão com umas coisinhas a mais..." (RICK E MORTY, 2019, 3:28)

No desenrolar desse trecho, é notório que Morty acha tudo moralmente abominável, porém os nativos daquele mundo são eternamente gratos ao seu "Deus"

Rick. Afinal, foi ele o responsável pela máquina de eletricidade doada e que os abastece de energia e melhora a vida da sociedade com celulares, televisões, luz elétrica e água quente.

Além disso, a animação televisiva engloba uma construção de signos, e o que nos chama a atenção com a chegada de Rick é que, ao descer do veículo, Rick pede para Morty estender o dedo médio como sinal de saudação, e profere o seguinte discurso: "- Rick: Morty, mostra o dedo do meio. Eu falei para eles que significa paz entre os mundos!" (RICK E MORTY, 2019, 4:35)

Imagem 1 – Momento em que Rick e Morty descem da nave e saudam a nação.

Para entender sobre o comportamento de Rick, buscamos em F. Saussure (1973) expor o conceito de Signo Linguístico. O signo é o objeto, sendo este composto por dois pontos: a união de uma imagem acústica e um conceito, de um significante e um significado. Esta união, por sua vez, não é determinada e nem fixa, mas sim arbitrária:

> O laço que une o significante ao significado é arbitrário ou então, visto que entendemos por signo o total resultante da associação de um significante com um significado, podemos dizer mais simplesmente: o signo linguístico é arbitrário (SAUSSURE,1973, p. 81).

Na imagem 1, percebemos a personalidade egoísta de Rick, e seguindo na perspectiva semiótica cinematográfica, fazendo um paralelo com o enredo do filme "O

show de Truman" (1998), percebemos que Truman, protagonista do filme, é uma pessoa que foi manipulada e alienada de sua própria realidade social e linguística, como a sociedade do Microverso e Cristof, o "criador" do mundo de Truman, assemelha-se com o Rick, afinal, eles fazem o mesmo papel de manipular e fazer com que os indivíduos acreditem que seja a realidade verdadeira.

Esta arbitrariedade é característica presente tanto na sociedade da animação, quanto na sociedade da vida real. A convenção social na linguagem se deu pelo fato de não terem memórias ou registros de outras falas. Nesse sentido, as contribuições de Saussure (1973) sobre arbitrariedade agregam nessa ideia, pois "Com efeito, todo meio de expressão aceito numa sociedade repousa em princípio num hábito coletivo ou, o que vem a dar na mesma, na convenção" (p. 82).

Fato é que a apropriação da linguagem caminha junto com a memória ou a falta dela, pois com o passar dos anos o fato dos signos serem esses ou aqueles se tornaram apenas normal, sendo que a sociedade apenas aceita e reproduz. Com base no trecho da animação da imagem 1, podemos relacionar com a realidade da Língua Portuguesa no Brasil. No artigo "A Língua Portuguesa no Brasil" do autor Eduardo Guimarães (2005) temos a seguinte afirmação:

> Com o início efetivo da colonização portuguesa em 1532, a língua portuguesa começa a ser transportada para o Brasil. Aqui ela entra em relação, num novo espaço-tempo, com povos que falavam outras línguas, as línguas indígenas, e acaba por tornar-se, nessa nova geografia, a língua oficial e nacional do Brasil. (GUIMARÃES, 2005, p. 24)

Associando com a animação, percebe-se como as relações de poder são estabelecidas sobre a construção da linguagem e a força que ela pode carregar. Pensando ainda sobre essa imposição, verificamos como tudo isso são vistas em relação com a literatura. Na realidade brasileira, por exemplo, vivencia-se essa experiência de imposição linguística e normativa no processo de colonização que fomos submetidos. Sobre essa questão, Guimarães escreve na revista científica Ciência e Cultura (2005) que:

> Essas questões tomam espaços importantes tanto na literatura quanto na constituição de um conhecimento brasileiro sobre o português no Brasil. É dessa época a literatura de José de Alencar, que tem debates

> importantes com escritores portugueses que não aceitavam o modo como ele escrevia. É também dessa época o processo pelo qual os brasileiros tiveram legitimadas suas gramáticas para o ensino de português e seus dicionários. Dessa maneira cria-se historicamente no Brasil o sentido de apropriação do português enquanto uma língua que tem as marcas de sua relação com as condições brasileiras. Pela história de suas relações com outro espaço de línguas, o português, ao funcionar em novas condições e nelas se relacionar com línguas indígenas, língua geral, línguas africanas, se modificou de modo específico e os gramáticos e lexicógrafos brasileiros do final do século XIX, junto com nossos escritores, trabalham o "sentimento" do português como língua nacional do Brasil. (GUIMARÃES, 2005, p. 2).

Logo, pode-se inferir que os signos servem para estabelecer significado ou sentido para algo, ou até com as pessoas. As pessoas são inteiramente ligadas aos signos sempre que querem se comunicar. Por isso, se usamos a palavra (signo) '**Computador**' para falar que estamos usando para pesquisar sobre esse artigo, automaticamente virá na mente a associação da imagem computador, porém não necessariamente o **significado** é o meu computador, mas sim o que vier na mente do leitor que realizará a leitura. Como também o **significante** de 'computador' não será o mesmo identificado em outros determinadosgrupo de falantes.

Portanto, cada vez que as pessoas se comunicam, seja com palavras ou gestos, estão trabalhando em nossa cabeça conceitos designados a partir de outros contextos. Ou seja, a **Semântica** e a **Pragmática** atuam diretamente quando estamos proferindo esses conceitos em nossas mentes (os signos linguísticos) falando ou gesticulando. Segundo o livro Significação e Contexto: Uma introdução a questões de semântica e pragmática, do autor Heronides Moura (2006): "A fronteira entre semântica e pragmática é normalmente traçada a partir da noção de contexto. A significação que independe de contexto é colocada no campo da semântica, e a significação contextualmente dependente é colocada no campo da pragmática" (p. 66).

OS ESTUDOS CULTURAIS: A MÍDIA, O DISCURSO E AS PLATAFORMAS MIDIÁTICAS

A animação Rick e Morty (2013) é cultura: "Apesar de apresentar uma visão extremamente fantasiosa (.) traz para a audiência uma realista visão a respeito das falhas humanas que permeiam o processo de construção do conhecimento." (CARNEIRO, 2019). Além disso nos traz bastante reflexão sobre as plataformas

midiáticas e como os signos se manifestam nesses meios, sendo que também gera debates numa escala mais ampla, comodebates linguísticos, sociais e raciais.

Pensando na perspectiva dos Estudos Culturais, passando pelo campo da educaçãoe sociedade, tem-se uma primeira proposição:

> Em sua concepção mais ampla, o projeto dos estudos culturais é compreender o funcionamento da cultura, particularmente no mundo moderno: como as produções culturais operam e como as identidades culturais são construídas e organizadas, para indivíduos e grupos, num mundo de comunidades diversas e misturadas, de poder do Estado, indústrias da mídia e corporações multinacionais (Culler, 1999, p. 49).

Em meados de 1963, o inglês Richard Hoggart, Professor de literatura, apresentou o termo *cultural studies.* Raymond Williams e Edward Thompson, que também eram colegas de profissão envolvidos nesse projeto, se comprometeram com o estudo da cultura popular e operária. "Eles haviam procurado aplicar métodos literários de análise ao estudo de textos 'não-literários', assim como descrever, analisar e criticar a cultura popular contemporânea; e o fizeram em termos de duas categorias-chave: classe e nação." (A. Milner em WILLIAMS, 2007, p. 421).

Em 1964, os três professores e autores fundaram o famoso *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS) na Universidade de Birmingham. A contribuição dos Estudos Culturais é sempre moderna e atemporal, pois tem ênfase em cultura popular e meios de comunicação social de massas, e com o passar do tempo os desenhos, novelas e filmes passam a ser estudados por essa perspectiva como forma de desenvolver o pensamento crítico. Ao mesmo tempo, nota-se que diminui a importância de antigos gêneros literários orais, como a literatura de cordel no Brasil ou os contos de fadas tradicionais. Enquanto na sociedade capitalista, no início da revolução industrial, o consumo e as mídias de massas eram pouco desenvolvidos, porém ambos na atualidade sãoformas intrínsecas na construção da cultura.

Pensando assim, a animação televisiva Rick Morty, e tantas outras, tem muito a colaborar quando buscamos entendê-las a partir da perspectiva dos Estudos Culturais. Atualmente, o modo que a sociedade recepciona os meios midiáticos é mais amplo que antes, e com o consumo cada vez mais intensificado. A sociedade é capaz de desenvolver reflexões sobre as relações sociais a partir filmes, desenhos e novelas, possibilitando ampliar a dimensão crítica acerca da vida cotidiana, redimensionada

com dimensão das redes sociais e as novas tecnologias de informação. Assim, modificando o modo como a sociedade interage com a produção cultural.

Nesse sentido, a mídia passa a ter uma importância conjunta na construção da cultura no contexto histórico em que vivemos:

> Historicamente, a gênese do homem está vinculada à gênese da língua; o segundo grande passo foi o desenvolvimento da escrita e a longa substituição do paradigma oral pelo paradigma da escrita. No século XX, os universos da oralidade e da escrita foram completados pelo paradigma audiovisual e, ultimamente, é o paradigma multimídia que tem ganho importância para os processos de produção e recepção de códigos culturais. (RAIBLE, 2006, p. 13).

A partir de Raymond Williams e Lawrence Grossberg (2009), é possível compreender os estudos culturais enquanto projeto político-pedagógico com a intenção de ler, interpretar e criticar fenômenos culturais no contexto das relações sociais de produção, distribuição e consumo. Os estudos culturais redimensionaram o campo de pesquisa cultural e um de seus princípios mais importantes é que nenhum produto, nenhuma prática cultural pode ser entendida fora do seu contexto: "(...) a prática dos Estudos Culturais é radicalmente contextualizadora, eles podem ser descritos como uma disciplina de contextualidade" (p. 33).

Por exemplo, a animação Rick e Morty pode ser vista como obra-prima de cunho psicanalítico, leituras feministas e linguística. Os Estudos Culturais, porém, sempre prestam atenção na prática. Pergunta-se: qual é o contexto social específico de produção e recepção da animação? Quem está envolvido na produção da animação? Qual é a motivação do público em assistir à animação?

Vimos aqui que para os Estudos Culturais, pouco importa a mídia em si, os diversos tipos de transmitir comunicação, da voz humana aos dispositivos de armazenamento por meios eletrônicos. A atenção está mais concentrada nas formas culturais ou formas simbólicas, em que a comunicação acontece:

> Formas simbólicas que foram criadas culturalmente e são obrigatórias, como os 'gêneros comunicativos' do dia a dia (small talk, fofoca, cumprimento), ou os gêneros textuais da escrita, os 'formatos' da programação televisiva e os gêneros de cinema, são formas que nos oferecem orientação, portanto o reconhecimento da unidade na variedade. (RAIBLE, 2006, p. 22)

Neste sentido, os 'gêneros comunicativos' constituem o lado material das formas simbólicas. São específicos para determinadas mídias; os modelos de categorizar, esquematizar e generalizar variam da conversa cotidiana com o vizinho, até a apresentaçãoda própria pessoa nas redes sociais:

> Os processos culturais estão intimamente vinculados com as relações sociais, especialmente com as relações e as formações de classe, com as divisões sexuais, com a estruturação racial das relações sociais e com as opressões de idade. A segunda é que cultura envolve poder, contribuindo para produzir assimetrias nas capacidades dos indivíduos e dos grupos sociais para definir e satisfazer suas necessidades. E a terceira, que se deduz das outras duas, é que a cultura não é um campo autônomo nem externamente determinado, mas um local de diferenças e de lutas sociais. (JOHNSON, 1999, p. 13).

Na ciência da literatura, a questão dos gêneros é uma das mais antigas e mais discutidas. Nas últimas décadas tem se desenvolvido uma narratologia intermedial com pesquisas sobre narrativas literárias, acústicas, gráficas, cinematográficas e de toda cultura audiovisual. Se é verdade que não há identidade cultural que não seja contada, a questão da narrativa é uma questão central, indo muito além da literatura tradicional, visto que as estruturas narrativas se encontram também no cotidiano e nas ciências. Um exemplo claro deste processo pode ser percebido pela recepção das representações veiculadas, sobretudo, pela mídia televisiva:

> A televisão apresenta os mais variados padrões estéticos e de comportamento: comportamento sexual, moda, linguagem, padrões de beleza etc. Tais posturas se popularizam ou não através de processos de identificação: diferentes comportamentos são enaltecidos ou inferiorizados e, de acordo com a relação que estabelecemos com o veículo de comunicação em questão, incorporaremos ou não determinados padrões (PASSOS, 2008. p. 36).

Pensando no campo dos Estudos Culturais e Educação, vamos para um próximo pressuposto que é o leitor ou telespectador. Para Umberto Eco (2003), o "leitor estético" vai além do que "foi narrado no texto" para valorizar "como foi narrado o texto" (p. 208). No Brasil, a crítica cultural não tem buscado novas formas para fortalecer a exploração do texto literário. Nos últimos anos temos, de um lado, análises culturalistas que deixam de explorar os aspectos estéticos do texto; do outro, uma

tradição que, em vez de valorizar o texto literário, fala da crítica de determinado autor ou da história da recepção de uma obra, como acontece com a expressiva fortuna crítica de Machado de Assis. Os jovens do século XXI conhecem mais os comentários sobre o texto do mestre do que sua literatura. "O leitor estético analisa como os problemas sociais foram representados artisticamente" (GOMES, 2010). Em diálogo com a proposta de Eco, privilegia-se o ato de ler como um exercício de comparações artísticas e culturais.

Na animação Rick e Morty, quando se dedica em saber mais do roteiro, é possível enxergar um caráter forte de machismo, as relações inter e intrapessoais retratadas, questões existentes na animação e que são vistas pelos espectadores. Segundo o siteDelirium Nerd (Legrand, 2019):

> Ora, o machismo existente na série não faz questão de ser excluído ou sequer disfarçado por seus roteiristas, sendo uma característica constante desde o piloto. Apesar do protagonista Rick ser o seu maior expoente, as demais personagens – recorrentes ou não – também reproduzem o machismo existente a cada episódio. Machismo esse que, curiosamente, se ampliou até mesmo aos demais planetas do universo, sendo igualmentereproduzido. (LEGRAND, 2019, s/p.).

Da mesma forma, ao analisar os comportamentos dos personagens percebe-se que as relações retratadas são essenciais ao andamento da trama, sendo as maiores responsáveisde seu sucesso, explica-se sobre essas relações sob a ótica do Site Terra:

> O relacionamento interpessoal refere-se à relação com o próximo, é a habilidade através da qual nos relacionamos bem com as pessoas que interagimos. O relacionamento intrapessoal também conhecido como inteligência intrapessoal, é o tipo de relação que você estabelece consigo mesmo e com seus próprios sentimentos e aspirações. (TERRA) (RELACIONAMENTO, 2017, s/p.).

Ora, apesar de todas as inúmeras empreitadas científicas a cada episódio, os personagens sempre apresentam situações capazes de nos fazer analisar não apenas o desenho, mas nossas próprias vidas pessoais. Questões desde as crises que permeiam um casamento, até as mais profundas – mesmo que discutidas pelos personagens de forma breve – como existencialismo e niilismo (QUAL, 2019) são levantadas na série a todo

momento, sendo, na verdade, as viagens de Rick e Morty apenas plano de fundo e ferramentas para tais discussões.

CONCLUSÃO

O objetivo desse artigo foi mostrar as múltiplas formas em que os signos se manifestam, focando nas plataformas midiáticas e a sua influência com a sociedade. Rick e Morty foi o ponto de partida para a realização dessa pesquisa, com toda a bagagem linguística que carrega em seu roteiro, chamando a atenção o fato de que, na animação, Rick passa a utilizar a língua naquela sociedade como ferramenta de poder. Ora, Saussure já falou sobre isso com os debates de signos e arbitrariedade. Foi bastante pertinente para a realização desse trabalho os estudos de Saussure, como também os outros debates que surgiram que a partir daí, a análise semântica e pragmática contribui para o discernimento da pesquisa e complementa os estudos sobre significante e significado.

Os Estudos Culturais que, através das teorias, apresentam como analisar a cultura de produção de massa, ou seja, os veículos de circulação de informação como animações, filmes, novelas, jornais, internet e redes sociais. Conclui-se nesse estudo a influência da linguagem através do desenho Rick e Morty e em assimilação com a sociedade ocidental, os Estudos Culturais agregou para mostrar a importância que perdura a prática de analisar a cultura como forma de problematização, em especial para segmentos audiovisuais que necessitam de um olhar diferente. Os estudos trazidos aqui tiveram a função de coletar ideias e mostrar que debates em escala audiovisual vem ganhando cada vez mais espaço na sociedade contemporânea. Essas ferramentas são poderosas para quebrar paradigmas e debater questões sociais importantes, mesmo que aparentemente a animação possua a finalidade de diversão e entretenimento. Algumas produções possuem na essência uma construção linguística, semântica e cultural presente e este trabalho contribui para uma melhor compreensão e possibilita o leitor pensar em profundidade no texto, adentrá-lo e analisá-lo para além da sua aparência de entreter.

Em suma, espera-se passar a concepção de que: “Os estudos culturais como um projeto político-pedagógico deve “começar sempre onde as pessoas estão” (GROSSBERG, 2009, p. 40), juntamente com a perspectiva semântica e pragmática é uma possibilidade

de adentrar no universo da produção midiática, em especial as animações, e analisá-las em sua essência, apresentados suas contradições e possibilidades no contexto cultural de produção e consumo cultural. Ou seja, para que os leitores e consumidores tenham um olhar especial e crítico com as animações/filmes que fazem parte do universo social da vida contemporânea, é necessário entender a linguagem e a cultura que são produzidas e reproduzidas nesses campos artísticos. O que foi constatado é que quase sempre há significados e significações para além da forma animação.

REFERÊNCIAS

101, Channel. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Channel_101. Acesso em: 01 dez. 2021.

AS curiosidades, sobre Rick and Morty. Animecity, 2021. Disponível em: https://www.animecity.com.br/2021/07/as-curiosidades-sobre-rick-and-morty.html. Acesso em: 25 out. 2021.

BELLANI, Brenda. **Sobre Rick and Morty**. Sobre livros e traduções, 17 de março de 2017. Disponível em: https://sobrelivrosetraducoes.com.br/sobre-rick-and-morty/. Acesso em: 16 ago. 2021.

BIRTH, Bruno. **Os segredos textuais de Rick and Morty**. Marés Literárias, 2017. Disponível em: http://maresliterarias.blogspot.com/2017/11/os-segredos-textuais-de-rick- and-morty.html. Acesso em: 16 ago, 2021.

CANAL, 101. Strigfixer, 2018. Disponível em: https://stringfixer.com/pt/Channel_101. Acesso em: 01 dez. 2021.

CULLER, J. **Teoria Literária**: uma introdução. São Paulo: Beca, 1999.

ECO, Umberto. Ironia intertextual e níveis de leitura. In: **Sobre literatura**. 2. ed. Trad. de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2003.

ESCOSTEGUY, A. C. Uma introdução aos Estudos Culturais. **Revista FAMECOS**, v. 5, n. 9, p. 87-97, 10 abr. 2008. Disponível em: https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3014. Acesso em: 19 set. 2021.

FONSECA, Bruno. **Rick e Morty** | 10 melhores episódios da série animada. Proibido ler, São Paulo – SP, p. 1, 2018. Disponível em: https://www.proibidoler.com/series/rick- morty-10-melhores-episodios-da-serie-animada/. Acesso em: 05 jan, 2022.

GOMES, Carlos Magno. Leitura e Estudos Culturais. Abralic. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, n.16, 2010. Disponível em: https://abralic.org.br/downloads/revistas/1415576014.pdf. Acesso em: 19 set. 2021.

GONÇALVES, Rafael. **Animação**: "Rick and Morty" pensa a humanidade. UFPEL, Arte no Sul, 26 de novembro de 2017. Disponível em:

https://wp.ufpel.edu.br/artenosul/2017/11/26/animacao-rick-and-morty-pensa-a-humanidade/. Acesso em: 27 set. 2021.

GÖTTLICH, Udo. Raymond, W. Materialität und Kultur. In: HEPP; KROTZ; THOMAS, p. 94-103, 2009.

GROSSBERG, Lawrence. **Cultural Studies** – What's in a Name (one more Time). In: HAMMER/KELLNER, p. 25-48, 2009.

GUIMARÃES, Eduardo. A Língua Portuguesa no Brasil. In. **Cienc. Cult**. Vol. 57, n. 2, São Paulo, 2005. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v57n2/a15v57n2.pdf. Acesso em: 18 ago. 2021.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

JOHNSON, Richard. O que é, afinal, estudos culturais? In: SILVA, Tomás Tadeu da (Org.). **O que é, afinal, estudos culturais?** Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

LISABETH, Zach. **The worst thing that has ever happened to Beth on Rick And Morty**. Looper, Nova York – NY, p. 1, 2020. Disponível em: https://www.looper.com/196744/the-worst-thing-that-has-ever-happened-to-beth-on-rick- and-morty/. Acesso em: 18 out, 2021.

MARIOSA CARNEIRO, Erica; MORAES, Bruno; FERNANDES, Leonardo. "**Mais arte do que ciência**": O discurso científico em Rick and Morty. – Parte 2. Blogs de Ciência da Unicamp, Campinas - SP, p. 1 - 1, 25 abr. 2019. Disponível em: https://www.blogs.unicamp.br/mindflow/?p=29. Acesso em: 20 set. 2021.

MORRIS, Desmond. **Bodytalk**: A world guide to gestures. London: Jonathan Cape Ltda, 1994.

MORRIS, Desmond**. Peoplewatching**. London: Vintage books, 1977.

MORTY, Smith. Stringfixer, 2018. Disponível em: https://stringfixer.com/pt/Morty_Smith. Acesso em: 28 out. 2021.

Muller, Cadu. Tudo que você precisa saber sobre Rick and Morty. **Blog Korova**, 2017. Disponível em: https://korova.com.br/blog/tudo-que-voce-precisa-saber- sobre-rick-morty/. Acesso em: 03 ago. 2021.

POLITICAMENTE, correto. Wikipedia, 2007. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Politicamente_correto. Acesso em: 20 set. 2021.

QUAL, é a diferença entre Niilismo e Existencialismo?. Quora, 2019. Disponível em: https://pt.quora.com/Qual-%C3%A9-a-diferen%C3%A7a-entre-Niilismo-e- Existencialismo. Acesso em: 23 set. 2021.

RAIBLE, Wolfgang. **Medien-Kulturgeschichte, Mediatisierung als Grundlage unserer kulturellen Entwicklung**. Heidelberg: Winter, 2006.

RANIERI, Raphael. **Não existe propósito, e todos vamos morrer** – A filosofia de Rick and Morty!. Formiga Elétrica, 11 de outubro de 2017. Disponível em: https://formigaeletrica.com.br/seriados/rick-and-morty-filosofia/. Acesso em: 05 dez. 2021.

RELACIONAMENTO, Intrapessoal x Interpessoal no ambiente de trabalho. **Terra**, 31 agosto de 2017. Disponível em: https://www.terra.com.br/noticias/relacionamento-intrapessoal-x-interpessoal-no-ambiente-de-

trabalho,95ccf22d5745855c8953103409c71980zh1bxorv.html#:~:text=O%20relacionamento%20interpessoal%20refere%2Dse,com%20as%20pessoas%20que%20interagimos.&text=Tamb%C3%A9m%20conhecido%20como%20intelig%C3%AAncia%20intrapessoal,seus%20pr%C3%B3prios%20sentimentos%20e%20aspira%C3%A7%C3%B5es.>. Acesso em: 22 set. 2021.

RIBEIRO, Erica. "**O Show de Truman**": a sociedade do espetáculo". Entrelinhablog, 30 maio 2018. Disponível em: https://entrelinhablog.com.br/o-show-de-truman-a- sociedade-do-espetaculo/. Acesso em: 20 set. 2021.

RICK and MORTY. Wikipedia, 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rick_and_Morty. Acesso em: 23 set. 2021.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral** – CLG (1916). 9. ed. Trad. Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1973.

WEIR, Peter. **O Show de Truman** – Edição Especial para Colecionadores. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2006. 102 minutos DVD-VIDEO. NTSC.

WILLIAMS, Raymond. **Um vocabulário de cultura e sociedade**. São Paulo: Boitempo, 2007.