



Revista FAMECOS: mídia, cultura e  
tecnologia

ISSN: 1415-0549

revistadafamecos@pucrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio  
Grande do Sul  
Brasil

Luiz Anaz, Sílvio Antonio; Manzo Ceretta, Fernanda

Ciência e tecnologia no imaginário de The Big Bang Theory: das imagens arquetípicas à  
atualização de mitos e estereótipos na "Era do Conhecimento"

Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, vol. 21, núm. 2, mayo-agosto, 2014, pp.  
647-674

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495551016013>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Revista

# FAMECOS

mídia, cultura e tecnologia

Narrativa Ficcional

## Ciência e tecnologia no imaginário de *The Big Bang Theory*: das imagens arquetípicas à atualização de mitos e estereótipos na "Era do Conhecimento"

*Science and technology in the imaginary of The Big Bang Theory: from archetypical images to updating of myths and stereotypes in the "Information Age"*

SÍLVIO ANTONIO LUIZ ANAZ

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Pesquisador do Grupo de Pesquisa Comunicação e Criação nas Mídias, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).  
<silvioanaz@hotmail.com>

FERNANDA MANZO CERETTA

Mestrado em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Integrante do Grupo de Pesquisa Comunicação e Criação nas Mídias, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).  
<fmceretta@gmail.com>

### RESUMO

*The Big Bang Theory*, um dos *sitcoms* de sucesso na TV em vários países, cria, reproduz e compartilha um imaginário que reflete aspectos da ciência e da tecnologia que se tornaram quase que onipresentes na sociedade contemporânea. Este artigo mapeia os principais elementos simbólicos do imaginário científico-tecnológico da série e analisa os sentidos que eles comunicam, com o objetivo de melhor compreender os mecanismos que estabelecem a identificação da série com a

### ABSTRACT

*The Big Bang Theory*, a successful sitcom in several countries, creates, reproduces and shares an imaginary that is a mirror of some science and technology aspects that became almost omnipresent in contemporary society. This paper maps the main symbolical elements of the scientific-technological imaginary in the sitcom and analyses their meanings. The goal is better understand the identification process between the serial and its audience and identify some elements that

audiência, e consequentemente contribuem para o sucesso dela. A investigação fundamenta-se na concepção antropológica de imaginário e nos pressupostos do estudo dos arquétipos e mitos (mitodologia) desenvolvidos por Gilbert Durand. Os resultados mostram a circulação de arquétipos, mitos e estereótipos ligados à ciência e tecnologia no imaginário de um produto audiovisual midiático e como este os atualiza através do cômico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Imaginário. Sitcom. Mitodologia.

contribute for its success. The research is based on the anthropological concept about the imaginary and in the "mythodology" developed by Gilbert Durand. The results show what archetypes, myths and stereotypes related to science and technology flow in the imaginary of a mainstream audiovisual product and how they are updated in a comedy.

**KEYWORDS:** Imaginary. Sitcom. Mythodology.

“

*Os tempos mudaram desde quando éramos jovens.  
Smart is the new sexy.”*

(Howard Wolowitz, no episódio *The Jerusalem Duality*)

**A** presença da ciência e da tecnologia no imaginário da sociedade contemporânea ganhou novas dimensões com as aceleradas transformações provocadas pelos avanços da informática, novas tecnologias da comunicação, nanotecnologia e genética, entre outros campos do conhecimento, ocorridos a partir do final do século 20. Um dos índices desse fenômeno foi a ascensão à condição de estrelas midiáticas e referências no mundo dos negócios de inovadores no campo das tecnologias digitais, como Bill Gates (*Microsoft*), Steve Jobs (*Apple*), Mark Zuckerberg (*Facebook*) e Larry Page e Sergey Brin (*Google*). Não só suas marcas, mas também suas trajetórias de vida tornaram-se icônicas na sociedade e atualizaram a imagem do jovem intelectualmente brilhante, dedicado

ao conhecimento científico e tecnológico. Com eles no imaginário contemporâneo, o depreciativo conceito de *nerd* parece ter ganhado novas valorações e conotações.

A trajetória do adolescente brilhante intelectualmente que parte da situação de “perdedor” para se transformar na de “vencedor” tem sido há algumas décadas o tema de vários produtos da indústria criativa, especialmente de filmes para o cinema e a televisão nas criações norte-americanas. Várias dessas narrativas enfatizam o contraste entre a (extraordinária) habilidade intelectual e a (falta de) habilidade social de personagens que priorizam a busca pelo conhecimento, a tecnologia e o discurso científico. De diferentes formas, essas produções tratam de um dos temas mais caros à cultura norte-americana (e àquelas sob a influência do *soft power* dos Estados Unidos): a meritocracia como um dos pilares do “sonho americano” (*american dream*). A recompensa aos mais bem dotados e esforçados intelectualmente é socialmente vista como justa e correta, e os sucessos empresariais dos fundadores de gigantes como *Microsoft*, *Apple*, *Facebook* e *Google* reforçam sobremaneira essa visão.

Um dos produtos da indústria criativa que constrói um imaginário sobre ciência e tecnologia que atualiza essas transformações é a série televisiva *The Big Bang Theory*<sup>1</sup>, lançada em 2007 nos Estados Unidos<sup>2</sup>. O seriado insere-se numa tradição de *situation comedy* (*sitcom*)<sup>3</sup> norte-americana bem-sucedida em vários países, que surge na TV com a série *I Love Lucy*, nos anos 1950, ao definir um formato de seriado televisivo que ganharia novos patamares estéticos e comerciais a partir da década de 1990 com sucessos como *Seinfeld* e *Friends*.

*The Big Bang Theory* é um seriado cômico que centra suas narrativas ficcionais no cotidiano de um grupo de quatro amigos, jovens cientistas intelectualmente brilhantes – sendo dois físicos, um astrofísico e um engenheiro –, que trabalham na *Caltech* (Instituto de Tecnologia da Califórnia), em Pasadena. O mote central de boa parte dos episódios gira em torno do contraste entre a visão de mundo do grupo – pautada

pelo racionalismo científico e pelo vasto conhecimento do universo da tecnologia, da ciência, dos super-heróis, da ficção científica, dos *games* e de outros elementos da chamada cultura *geek*<sup>4</sup> – com o das pessoas “comuns” com que se envolvem – representadas principalmente pela figura de uma jovem vizinha, *sexy*, aspirante à atriz em *Hollywood*, com um nível intelectual bem inferior, mas com habilidades sociais bem superiores as do grupo de amigos.



**Figura 1** – Personagens centrais na primeira temporada de *The Big Bang Theory* – os *nerds* Howard, Sheldon, Leonard e Raj e a vizinha *sexy* Penny.

Uma das particularidades de *The Big Bang Theory* é trazer para o primeiro plano das narrativas o imaginário científico-tecnológico da sociedade contemporânea. O discurso do núcleo central dos personagens e os acontecimentos em boa parte dos episódios incluem fatos, métodos, princípios filosóficos e personagens dos vários campos das ciências – das naturais às humanidades – e da tecnologia.

Entendido o imaginário como o conjunto das atitudes imaginativas produzidas pelo homem (Durand, 1996), e como o “cimento social” que une os indivíduos ao coletivo (Maffesoli, 2001), ao falarmos de um imaginário científico-tecnológico em *The Big Bang Theory* nos referimos às imagens sobre esse tema que a série cria, reproduz e compartilha com a sua audiência. Sendo que “imagem” aqui deve ser entendida como “o modo de a consciência (re)apresentar objetos que não se apresentam diretamente à sensibilidade” (Barros, 2009, p. 6). Em uma obra audiovisual como *The Big Bang Theory*, as imagens são construídas a partir dos elementos simbólicos presentes nos diálogos, cenários, elementos de cena, trilha sonora e incidental, figurinos, expressões corporais dos personagens e outros elementos que compõem esse tipo de narrativa. “Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado” (Maffesoli, 2001, p. 76).

Neste artigo, buscamos mapear o imaginário sobre ciência e tecnologia no primeiro ano da série *The Big Bang Theory* e analisar alguns de seus potenciais efeitos de sentido. Junto com outras qualidades, como a performance dos atores, direção, produção, é, sem dúvida, o imaginário um dos vetores do sucesso da série. Mapear sua configuração e entender os significados que ele potencialmente carrega contribui para retratar o *ethos* que permeia o seriado e que estabelece um processo de identificação cultural da audiência com esse imaginário.

Aqui, partimos da concepção antropológica do imaginário desenvolvida por Durand e buscamos identificar as principais imagens arquetípicas, mitos (narrativas) e estereótipos atualizados pelo imaginário do seriado. Nesse sentido, em uma primeira visão ampla e geral percebemos nos vários níveis do imaginário de *The Big Bang Theory* índices que remetem a três das grandes narrativas mitológicas e arquetípicas: Prometeu (auto-sacrifício em busca do conhecimento), Fausto (homem moderno não temente a Deus) e Dionísio (alteridade, festa e caos). Mitos e arquétipos que estão nos fundamentos das forças centrais que estabelecem a dinâmica dramática do seriado, como veremos a seguir.

### **Dos mitos fundadores aos estereótipos em *The Big Bang Theory***

Para Durand (1996), os mitos fundadores estão sempre circulando em todas as sociedades ao longo da história. Durand (2004) entende o mito como a combinação de símbolos e imagens e “um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos (matrizes de caráter universal e não ambivalentes) em ideias” (Durand, 2010, p. 63). Ele destaca que mesmo a tentativa do positivismo de destruição do mito levou a instauração de um mito positivista:

“

*Auguste Comte, como antes dele Saint-Simon na Religião industrial, deseja depassar e destruir o obscurantismo do mito, mas através de um outro mito, de uma outra teologia que não é nova [...] Existe então um tipo de 'inversão' causal porque, para combater o obscurantismo da idade do mito e das imagens 'teológicas', acentuamos uma mitologia progressista onde triunfa o mito de Prometeu e, principalmente, onde entrevemos os 'amanhãs que cantam' do reino final do Espírito Santo.*

(Durand, 2004, p 10-11)

Em uma primeira e ampla observação do imaginário da primeira temporada de *The Big Bang Theory* é possível identificarmos duas forças ou dois *ethos* antagônicos claros na narrativa. De um lado, o grupo de jovens cientistas – representados pelos personagens Sheldon Cooper, Leonard Hofstadter, Rajesh Koothrappali e Howard Wolowitz<sup>5</sup> – e do outro, pessoas “comuns” – representadas principalmente pela personagem Penny (garçonete sexy vizinha de Sheldon e Leonard, que até a sétima temporada não teve seu sobrenome revelado).

Nesse sentido, elementos da mitodologia (ciência do mito), proposta por Durand (1993), como a mitocrítica, contribuem para compreender as fundações do imaginário em produtos midiáticos e o papel de catalizador de processos de identificação cultural que o imaginário exerce (e sua contribuição no êxito desses produtos). Barros (2009) explica que a mitocrítica tem o objetivo de verificar temas ou metáforas obsessivas presentes em obras da cultura em geral. A importância da mitocrítica está em colaborar na compreensão de uma obra à medida que:

“

*O mito seria, de alguma maneira, o ‘modelo’ matricial de todo discurso, estruturado por padrões e arquétipos fundamentais da psique do sapiens sapiens, a nossa. É preciso, pois, pesquisar qual – ou quais – mito mais ou menos explícito (ou latente!) anima a expressão de uma “linguagem” segunda, não mítica. Por que razão? Porque uma obra, um autor, uma época – ou ao menos um ‘momento’ de uma época – é ‘obsedado’ (Ch. Mauron), de maneira explícita ou implícita, por um (ou mais) mito que, de maneira paradigmática, toma consciência de suas aspirações, seus desejos, seus medos, seus terrores...”*

(Durand, 2012, p. 131)

Em *The Big Bang Theory*, o grupo de jovens cientistas protagonistas da série traz elementos que remetem a dois mitos recorrentes na era moderna: Fausto e Prometeu. Mitos que racionalizam os arquétipos do sábio<sup>6</sup> e do mago<sup>7</sup> e figuram a imagem primordial da “luz”, a mesma do Iluminismo, da razão que iluminou as trevas, e do fogo que Prometeu roubou dos deuses do Olimpo para iluminar a vida dos homens. As imagens e símbolos do progresso, do avanço tecnológico, da razão acima da religião, do homem que se liberta da superstição e não teme mais a Deus, da dedicação sobre-humana (sobrenatural e titânica) em busca do conhecimento são alguns dos significados dessas narrativas mitológicas associados à trajetória e aos valores desse grupo de jovens devotados à razão científica acima de tudo, ou quase acima de tudo, já que há forças “irracionais” no grupo antagônico, como o amor e o sexo, que sempre estão a tentá-los.

O grupo de pessoas “comuns” – no qual está *Penny*, e também personagens eventuais como *Mary Cooper*, mãe de Sheldon, uma devotada cristã do interior do conservador Texas (EUA), e os ex-namorados de *Penny*, que primam pela beleza e força física e não pela capacidade intelectual – formam uma força antagônica ao primeiro grupo, que os percebe como “diferentes”, caóticos e, especialmente, no caso de *Penny*, hedonista, características derivadas do arquétipo do prazer (da “brincadeira”). Essas características nos remetem à narrativa mitológica de Dionísio, deus grego dos excessos, festas, transgressões e imperfeições (que caracterizam o mundo humano).

Assim, em um primeiro e amplo olhar, o que encontramos são reminiscências das mitologias de Fausto, Prometeu e Dionísio na narrativa de *The Big Bang Theory*. A presença dessas narrativas mitológicas se dá através de um processo de atualização dos mitos fundadores nos produtos midiáticos. É, aliás, nos produtos midiáticos que se evidencia o processo de transformação dos mitos originais, que, conforme observado por Durand (1996), podem resultar no seu desgaste, na sua distorção, com a ênfase em

alguns de seus aspectos em detrimento de outros, e na sua institucionalização, sem os aspectos selvagens e contestatórios originais. Para Barros (2009), é nesse processo que ocorre também o nascimento dos estereótipos<sup>8</sup>.

Um dos mais evidentes estereótipos em *The Big Bang Theory* é o do *nerd*. Definido de forma ambivalente como um especialista em tecnologia e uma pessoa tola e desprezível sem habilidades sociais ou que é aborrecidamente estudiosa<sup>9</sup> (Oxford Dictionary, 2014), ou como uma pessoa convencional e desinteressante ou obsessivamente estudiosa, obcecada por máquinas e técnicas (Houaiss, 2014), o *nerd* é um dos elementos simbólicos centrais do imaginário de *The Big Bang Theory*. Como estereótipo, a imagem icônica do *nerd* representaria a degeneração dos mitos de Fausto e Prometeu, ainda que mantenha bem vivas as principais características dos arquétipos do sábio e do mago. É em torno da imagem do *nerd* que se dá a dinâmica da narrativa e é nela que está a raiz de boa parte das situações cômicas, principalmente quando há um choque dos *ethos* do grupo formado pelos jovens cientistas (os *nerds*) com o das pessoas “normais”. Da mesma forma, o mito de Dionísio também se degrada em uma imagem icônica, a da loira sedutora e hedonista, estereótipo que se contrapõe ao do *nerd*.

Nossa percepção é que, em *The Big Bang Theory*, os estereótipos e antagonismos são pontos de partida para a construção de um imaginário dialógico e densamente intertextual, principalmente no núcleo semântico associado à ciência e à tecnologia. Para compreendermos esse imaginário científico-tecnológico que emerge da narrativa audiovisual do seriado, buscamos mapear e analisar alguns dos principais elementos simbólicos na primeira temporada da série (2007-2008) que remetem a esse tema.

## O imaginário científico-tecnológico em *The Big Bang Theory*

À medida que a imagem do *nerd* está no centro da dinâmica da narrativa audiovisual de *The Big Bang Theory*, a ciência e a tecnologia assumem a parte central e predominante

do imaginário do seriado. No mapeamento dos 17 episódios da primeira temporada encontramos um rico conjunto de elementos simbólicos associados a esse imaginário científico-tecnológico – incluindo nele imagens e símbolos relacionados ao universo da ficção científica e tecnologia da cultura popular (filmes, seriados, quadrinhos, livros, jogos, eventos). Dentro desse recorte, alguns dos elementos mais redundantes nos episódios são (Figura 2):



**Figura 2** – Elementos simbólicos mais frequentes na 1<sup>a</sup> temporada de *The Big Bang Theory*

Nesse conjunto estão imagens de lugares, instituições, personagens, atitudes, situações, teorias, entre outros objetos, que, para a finalidade deste estudo, agrupamos por similaridade semântica, com o objetivo também de analisar suas funções no imaginário. A reunião dos elementos relacionados ao imaginário científico-tecnológico resultou em cinco grandes categorias<sup>10</sup>, descritas a seguir:

- Teorias e práticas científicas: agrupa imagens, símbolos, lugares, citações, personalidades, práticas, atitudes e pensamentos que remetem às teorias e práticas da ciência moderna. Exemplos: menções das teorias do *Big Bang* (sobre a origem do universo e que também está no título da série), da gravidade, da evolução das espécies, do *design* inteligente (pseudocientífica), do paradoxo do "Gato de Schrödinger", sobre viagem no tempo; realização de experimentos e pesquisas; uso de explicações científicas para as ações cotidianas; campos e profissões científicas (físicos, física quântica, astronomia, matemática); menção de fenômenos científicos; imagens de equações, cálculos, estruturas moleculares; citações de grandes cientistas como Albert Einstein e Stephen Hawking.
- Ficção científica: agrupa imagens, símbolos, citações, personagens, lugares, eventos e objetos de elementos de produtos da cultura popular (filmes, seriados, quadrinhos, livros) dos gêneros ficção científica e fantasia. Exemplos: *Super-Homem*, *Lois Lane*, *Star Trek*, *Star Wars*, *Battlestar Galactica*, *The Flash*, *Guerra dos Mundos*, *Captain Future*, *Senhor dos Anéis*, *Orcs*, *Klingon*, *Godzilla*, *Planeta dos Macacos*, *Exterminador do Futuro*, *Skynet*, *Goblins*, *Millenium Falcon*, máquina do tempo, viagem no tempo, *Matrix*, *Hulk*, *Kripton*, *Princesa Léia*, invisibilidade, *Liga da Justiça*, ciborgues, robôs, *Comic-Con*.
- Tecnologia: agrupa imagens, objetos, símbolos e referências a elementos tecnológicos em geral, como as novas tecnologias da comunicação, a robótica e

a tecnologia aeroespacial. Exemplos: imagens e referências aos robôs, às leis da robótica e à inteligência artificial; uso de computadores e *smartphones*; trabalho em laboratórios equipados com laser e outros recursos tecnológicos avançados; uso e menção da internet, redes sociais (*MySpace*, *Facebook*, *e-Harmony*), *apps*, *blogs*; menção a inventores (Alexandre Graham Bell, inventor do telefone); trabalho com tecnologia espacial (satélites, naves); uso de videogames (*Wii*); menção à tecnologias avançadas (fertilização artificial, acelerador de partículas, *CAT scan*).

- Vocabulário científico: agrupa termos da linguagem científica (jargões) utilizados pelos personagens centrais em seus diálogos. Exemplos: hipótese, método, pesquisa, efeito *doppler*, *CAT scan*, *homo habilis*, coito (*interruptus*), *Bose-Einstein*, *positronium* molecular, partículas de alta energia, matéria escura, anos-luz, impacto subsônico, buraco negro, simpósio.
- Instituições científicas<sup>11</sup>: agrupa imagens, símbolos e citações de instituições ligados à ciência e à tecnologia. Exemplos: *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), *California Institute of Technology* (Caltech), banco de esperma, laboratório, Grande Colisor de Hádrons, revistas científicas.

Cada uma dessas categorias exerce funções ora distintas ora similares no imaginário científico-tecnológico do seriado em relação à produção de sentidos<sup>12</sup>, pois há uma convergência dos elementos simbólicos agrupados nelas em direção a determinados significados. Sem a pretensão de fazer uma investigação exaustiva desse processo, neste estudo buscamos entender como essas categorias funcionam como mediadoras na dinâmica da narrativa e apontar alguns dos potenciais efeitos de sentido que residem nelas. Antes de avançarmos, é preciso destacar que, como *The Big Bang Theory* é um *sitcom*, a análise dessas funções foi pautada pela ideia de que elas buscam primordialmente criar situações engraçadas.

- Teorias e práticas científicas



Figura 3 – Cena do episódio *The Middle Earth Paradigm*, na qual Sheldon fantasiado de “Efeito Doppler” explica a teoria sobre tal fenômeno da física para convidados em uma festa de *Halloween* no apartamento de Penny.



Figura 4 – Conteúdo disponível em vídeo: <[http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/periodicos/famecos/cenas\\_schrr\\_cat\\_the\\_big\\_bang\\_theory.mp4](http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/periodicos/famecos/cenas_schrr_cat_the_big_bang_theory.mp4)>

Cenas do episódio *The Tangerine Factor* em que Sheldon explica o experimento teórico conhecido como “Gato de Schrödinger” para Penny, na tentativa de criar uma metáfora sobre o relacionamento dela com Leonard. A complexidade da teoria deixa Penny perplexa, mas Sheldon simplifica: o relacionamento dos dois pode ser considerado uma superposição de dois estados contrários, um bom e um ruim, até que a “caixa seja aberta”, ou seja, até que eles se relacionem de fato. Desta forma, ele a incentiva a prosseguir. Sheldon faz o uso da mesma metáfora com Leonard. Após o primeiro beijo dos dois, Penny relembraria o diálogo com Sheldon e diz “O gato está vivo!”

No imaginário de *The Big Bang Theory*, os elementos simbólicos agrupados na categoria “teorias e práticas científicas” têm principalmente a função de explicar o mundo. Fatos e coisas, incluindo as emoções, crenças e ações banais, são explicados (ou procuram ser) quase sempre sob o ponto de vista do racionalismo científico, contrapondo-se ao senso comum ou à visão “superficial” das pessoas comuns sobre o mundo. Em todos os episódios da primeira temporada houve o uso de alguma teoria científica ou o recurso ao pensamento científico (metódico, lógico) para explicar algum acontecimento ou comportamento banal. Além das explicações teóricas, o experimento científico também está sempre presente na narrativa. Ele aparece não só como parte do

trabalho dos quatro jovens cientistas que forma o núcleo central da série, mas também como opção de lazer para eles (controlar à distância a iluminação e os equipamentos eletrônicos de uma casa usando um sistema de conexão via internet e satélite, por exemplo) e como forma deles realizarem algumas tarefas cotidianas (o tempo necessário para aquecer uma refeição pronta usando raio laser, por exemplo). Esse tipo de recurso busca provocar o riso a partir da exposição de um conhecimento fora do comum dos protagonistas e do exagero na sua aplicação. Esse comportamento, que é uma das características principais do estereótipo do *nerd*, é ridicularizado no seriado, muitas vezes, com a auto-percepção pelos protagonistas do uso fora de propósito ou absurdo dessa categoria na sua mediação com o mundo ao redor.

- **Ficção científica**



**Figura 5** – Conteúdo disponível em vídeo: <[http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/periodicos/famecos/cena\\_time\\_machine\\_S01E14.mp4](http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/periodicos/famecos/cena_time_machine_S01E14.mp4)>

Cena do episódio *The Nerdvana Anihilation*, no qual Leonard compra em um leilão on-line a máquina do tempo utilizada no filme *Time Machine* (1960). Inicialmente, todos ficam empolgados, tanto pela diversão que a máquina do tempo pode proporcionar quanto pela possibilidade de utilizá-la para impressionar garotas. Raj, inclusive, ridiculariza um colega de trabalho que possui uma jacuzzi, dizendo que uma máquina do tempo o deixaria bem mais atraente para futuras conquistas.



Leonard: Penny, espere.  
 Penny: Sim?  
 Leonard: Um... se você não tiver outros planos, quer se juntar a nós para jantar comida tailandesa e assistir a uma maratona de filmes do Super-Homem?  
 Penny: Uma maratona? Uau... quantos filmes do Super-Homem existem?  
 Sheldon: Você não está falando sério, não?  
 Penny: Eu gosto daquele em que a Lois Lane cai de um helicóptero e o Super-Homem voa e a pega no ar. Qual é esse?  
 Leonard, Sheldon e Howard (juntos): Primeiro.  
 Sheldon: Você percebeu que aquela cena contém uma imprecisão científica?  
 Penny: Sim, claro, homens não podem voar.  
 Sheldon: Oh, não, vamos supor que eles possam. Lois Lane está caindo e acelerando a uma velocidade inicial de 32 pés por segundo ao quadrado. Super-Homem voa em mergulho para salvá-la, alcançando ela com seus dois "braços de aço". Senhorita Lane, que está viajando a 120 milhas por hora, bate então nos braços dele e é imediatamente cortada em três partes iguais.  
 Leonard: A menos que o Super-Homem emparelhe com ela e desacelere.  
 Sheldon: Em qual dimensão, sirs, em qual dimensão? Ela é salva a poucos centímetros do chão. Sinceramente, se ele realmente a amasse, a deixaria espatifar-se contra o asfalto. Seria uma forma muito mais misericordiosa de deixá-la morrer.

Figura 6 – Imagens e diálogo de cena do episódio *The Big Bang Hypothesis*.

As imagens simbólicas do universo da ficção científica, oriundas dos produtos da cultura popular (quadinhos, filmes, séries, livros, videogames), funcionam em *The Big Bang Theory* como elementos de diluição das fronteiras entre o real e o ficcional, sob a perspectiva dos protagonistas. Há uma valorização dos elementos da ciência “ficção” praticamente no mesmo patamar dos da ciência “não-ficção”, sendo os temas daquela tratados com a mesma seriedade dos desta. Assim, o desconhecimento que as pessoas comuns têm sobre a filmografia do *Super-Homem* é motivo de espanto para os protagonistas tanto quanto é o fato de elas não conhecerem o paradoxo do “Gato de Schrödinger” (experimento teórico da física quântica). A diluição das fronteiras

leva, a nosso ver, a um transbordamento do real para o ficcional e vice-versa: nessa (con)fusão, o experimento do “Gato de Schrödinger” ou a teoria das cordas e universos paralelos flutuam entre o real e o ficcional tanto quanto a discussão sobre se é possível, ao observar-se as leis da física, Lois Lane não ser cortada em pedaços ao ser salva pelo *Super-Homem* durante uma queda de um helicóptero. Nesse sentido, têm também o mesmo valor na série as aparições de cientistas do mundo real, como Stephen Hawking, e de atores consagrados em papéis de personagens da ficção científica, como Leonard Nimoy (o vulcaniano *Spock*, de *Star Trek*).

- **Tecnologia**



Figura 7 – Cena do episódio *The Cooper-Hofstadter Polarization*, em que os protagonistas testam um sistema de controle à distância de equipamentos domésticos, desenvolvido por Howard, que utiliza uma intricada combinação de conexões via internet e satélites.

A presença da tecnologia em *The Big Bang Theory* reflete de uma forma exagerada o papel que ela assumiu na vida contemporânea. Os significados dos elementos simbólicos que remetem ao universo tecnológico vão muito além do utilitarismo e do entretenimento – uso de computadores, *smartphones*, videogames e outros recursos para as atividades corriqueiras – e expressam a fascinação dos protagonistas pelas possibilidades tecnológicas. A discussão

do papel da tecnologia na vida dos protagonistas – um papel esperado dentro do que se consolidou como a imagem do *nerd* ou do *geek* –, embute também uma disputa – representada principalmente por Sheldon (físico teórico) e Howard (engenheiro) – sobre a maior importância que a teoria nas ciências tem sobre a prática, o que remete às “disputas” entre as duas principais correntes filosóficas no nascimento da ciência moderna: o racionalismo cartesiano e o empirismo.

- **Vocabulário científico**



**Figura 8** – Conteúdo disponível em vídeo: <[http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/periodicos/famecos/cena\\_light\\_years\\_S01E17.mp4](http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/periodicos/famecos/cena_light_years_S01E17.mp4)>

Cena do episódio *The Tangerine Factor*, na qual Penny diz a Sheldon que Leonard “é o tipo de pessoa que se mantém em um relacionamento, como você diz (Sheldon), por anos-luz”. Sheldon discorda de Penny: “Eu não diria isso. Ninguém diria isso. Um ano-luz é uma medida de distância e não de tempo”. Penny agradece, de forma irônica, pelo esclarecimento e Sheldon continua: “As pessoas ouvem a palavra ‘ano’ e pensam em duração (...). É um erro comum”.

O uso de terminologias científicas no lugar da linguagem coloquial, como, por exemplo, *coitus interruptus* em vez de relação sexual ou “transa”, e de jargões do mundo acadêmico, como “hipótese” ou “método”, operam na narrativa no sentido de reforçar o vasto conhecimento dos protagonistas – isto é, suas condições de sábios – em suas carreiras como cientistas e acadêmicos e também de criar situações de exagero ao usá-las em situações coloquiais. Os termos científicos funcionam também para dar um certo ar “pudico” a algumas das falas.

- **Instituições científicas**



**Figura 9** – Cena do episódio “Piloto” em que Howard e Raj vão até o apartamento de Sheldon e Leonard empolgadíssimos por terem obtido uma gravação em DVD de uma palestra de Stephen Hawking, no MIT (Massachusetts Institute of Technology), em 1974.

As instituições operam no imaginário de *The Big Bang Theory* principalmente nos sentidos de valorizarem (darem respeitabilidade e *status*) às práticas, posições e pontos de vistas dos protagonistas e também como “âncoras” da narrativa ao mundo real. Assim como os elementos simbólicos da categoria ficção científica, os das instituições científicas também funcionam na diluição das fronteiras entre o real e o fictício na narrativa.

As cinco categorias de elementos simbólicos que configuram o imaginário científico-tecnológico de *The Big Bang Theory* convergem para redundâncias que dirigem os sentidos desse imaginário. Também contribui para isso a ampla riqueza intertextual que o imaginário da série carrega, ao estabelecer diálogos com diversos lugares da cultura, expandindo o alcance das significações. A seguir analisamos as relações dessas categorias com imagens arquetípicas e narrativas míticas e de que forma o imaginário da série as atualiza.

### A atualização de mitos e estereótipos através da comédia

“

[...] na Era do Conhecimento, Sheldon,  
eu e você somos os machos alfa.”

(Leonard Hofstadter, no episódio *The Middle Earth Paradigm*)

A visão científica (racionalista e metódica) do mundo, o “culto” à tecnologia, o valor supremo das instituições científicas e a diluição da fronteira entre o real e a ficção são algumas das principais significações que emergem do imaginário da

primeira temporada de *The Big Bang Theory*. Com elas veem junto a valorização do progresso, do conhecimento científico, da sabedoria como iluminadora dos caminhos da humanidade e dos cientistas e inventores como os “heróis” dos novos tempos. Esse conjunto de significados compõe um dos aspectos centrais do retrato que a série busca traçar da influência da ciência e da tecnologia na sociedade contemporânea. Essa visão, ainda que através de construções estereotipadas, resgata imagens arquetípicas e atualiza narrativas míticas neste começo de século 21.

É preciso ressaltar que no imaginário da "Era do Conhecimento"<sup>13</sup> o mito de Fausto ocupa um lugar central, lado a lado com Prometeu. A ciência e a tecnologia e os cientistas e os inventores – personificações dos arquétipos do sábio, do mago e da luz – são protagonistas neste princípio de terceiro milênio. O mito fáustico, que representa o homem moderno, que tenta superar Deus, dar significado à vida decifrando os mistérios do mundo, através da ciência, e controlar a natureza, através da tecnologia, ocupa nesse cenário um lugar de destaque. No mundo moderno, “o mito faustico transforma-se em um ‘mito vivo’, um relato que confere modelo para a conduta humana” (Heise, 2001, p. 48).

*The Big Bang Theory* desenvolve uma visão sobre a quase onipresença do imaginário científico-tecnológico na sociedade contemporânea e as relações dele com uma vida ordinária que se transforma, à medida que o universo científico, o acadêmico e a tecnologia invadem o cotidiano. O seriado constrói um olhar sobre o protagonismo dos mitos fáustico e prometeico e o antagonismo dionisíaco. Mas faz isso a partir de uma visão cômica que busca o riso ao mostrar, principalmente, o exagero e o absurdo no uso da ciência e da tecnologia no dia a dia e o conflito dos estereótipos do *nerd* e das pessoas comuns – o primeiro resultado de uma desmitologização de Prometeu e Fausto, e o segundo da degradação do mito de Dionísio.

Também a imagem arquetípica do “heroi” é atualizada através das referências intertextuais, como nas imagens icônicas dos elementos da ficção científica (símbolo do *Super-Homem*, espada *Jedi*, fantasia do *Flash*, etc), nas cenas de disputa entre o novo “heroi” da Era do Conhecimento – o “heroi” fáustico – e o antigo “heroi” detentor apenas da força física<sup>14</sup> e, também, na “veneração” aos grandes cientistas, como *Stephen Hawking*. É interessante notar que a missão do heroi na cultura grega (da qual a cultura ocidental e ciência moderna são herdeiras) é garantir a ordem do cosmos contra a volta do caos. Foi essa a missão de Héracles, filho de Zeus e seu representante no mundo dos homens, na luta daquele contra a ressurgência das forças do caos, herdeiras dos Titãs (Ferry, 2012, p. 279). Em *The Big Bang Theory*, os elementos científicos não ficcionais e ficcionais assumem esse papel.

Do ponto de vista de sua estrutura de narrativa audiovisual, *The Big Bang Theory* possui duas qualidades principais que contribuem para o seu sucesso enquanto produto de comédia. Primeiro, a série reproduz o formato tradicional do *sitcom*, cujos códigos fazem parte do repertório dos espectadores há mais de cinquenta anos, desde o esquema de três câmeras cruzadas na captação (conhecido como *three-headed-monster*) até a claque, que simula o riso de espectadores presentes em estúdio. Além disso, a série parodia e satiriza contexto e personagens que se relacionam com o imaginário científico-tecnológico dos espectadores, que está em pleno processo de enriquecimento neste início de século 21.

Ao construir a comédia, existe uma importância da familiarização das audiências com o universo retratado na ficção. Nem todos riem das mesmas piadas. A causa para este fenômeno pode residir, segundo Propp (1992), em condições de ordem histórica, social, nacional e pessoal. “Cada época e cada povo possui seu próprio e específico sentido de humor e de cômico, que às vezes é incompreensível e inacessível em outras épocas” (Propp, 1992, p. 32).

As pesquisas acerca da comédia antiga, segundo Ortolan, apontam para a utilização dos temas que mais afetam a sociedade na época em que cada texto era elaborado. Tanto o contexto das histórias quanto as personagens eram baseados em política, guerra, educação, religião, discriminação sexual, etc. (Ortolan, 2004, p. 15). Bergson afirma que o nosso riso sempre tem um grupo implícito:

“

*O nosso riso é sempre o riso de um grupo. Ele talvez nos ocorra numa condução ou mesa de bar, ao ouvir pessoas contando casos que devem ser cômicos para elas, pois riem a valer. Teríamos rido também se estivéssemos naquele grupo. Não estando, não temos vontade alguma de rir. [...] Por mais franco que se suponha o riso, ele oculta uma segunda intenção de acordo, diria eu quase de cumplicidade, com outros galhofeiros, reais ou imaginários.”*

(Bergson, 1983, p. 7)

Provavelmente apenas uma pequena parcela daqueles que assistem à *The Big Bang Theory* seja composta por cientistas, como físicos, engenheiros ou biólogos, mas a série relata situações e personagens de fácil identificação. Amigos solteiros dividindo um apartamento, os desafios de socializar com outras pessoas (principalmente com garotas), disputas acadêmicas e outras situações com as quais um jovem contemporâneo possa se relacionar, tudo isso em um universo de referências geek bastante populares, sobretudo em uma época em que filmes de super-heróis são tão populares e lucrativos em *Hollywood* (Buchanan, 2013). Quando o cotidiano e situações retratadas no *sitcom*

assemelham-se ao que vivemos ou projetamos nesses ambientes, estamos inseridos no grupo necessário para o riso sobre o qual falava Bergson.

*The Big Bang Theory* propõe uma rápida assimilação das características das personagens. Sheldon, Leonard, Penny, Howard e Raj possuem personalidades facilmente identificáveis e a série busca explicar, já nas entrelinhas dos diálogos e situações dos primeiros episódios, as inclinações e problemas de cada um deles. A identificação maior do espectador supostamente é com Leonard, o desajustado que desperta interesse na vizinha bonita e popular.

O comportamento *nerd* do quarteto masculino, em geral, encontra maior afinidade com a audiência atualmente do que em qualquer período anterior. Desde a virada do milênio, aparatos tecnológicos sofisticados estão cada vez mais presentes em toda e qualquer atividade do dia a dia das pessoas em países desenvolvidos. Desta forma, o imaginário científico-tecnológico está em constante enriquecimento através de nossas vivências e interesses.

Como vimos nas funções assumidas pelas categorias de elementos simbólicos que operam no imaginário do seriado, seus sentidos emergem como resultado da tensão do universo científico-tecnológico com o cotidiano. Enquanto Fausto, Prometeu e os heróis assumem o protagonismo, os elementos dionisíacos fazem o antagonismo que resulta na comicidade. Mas essa não é uma tensão dualística e sim dialógica (em que há um diálogo entre interlocutores e entre visões de mundo que seus discursos expressam), à medida que cada interlocutor é afetado e, às vezes, transformado pelos valores e atitudes do outro.

A partir desse imaginário científico-tecnológico, a comicidade exerce um papel fundamental no processo de produção de sentidos através do recurso aos excessos e absurdos da presença da ciência e tecnologia na visão de mundo dos protagonistas – como mostraram as redundâncias dos significados das categorias de elementos

simbólicos aqui mapeados – assim como na completa ausência de raciocínio lógico nos personagens dionisíacos, em algumas situações. As redundâncias encontradas confirmaram as imagens arquetípicas inicialmente percebidas e acrescentaram outras operando no imaginário da série – como as do sábio, da luz, do mago, do herói e do hedonista – e também confirmaram a presença de índices que remetem em maior ou menor grau a narrativas (mitos) como as de Prometeu, Fausto e Dionísio. Esses elementos que se constituem em imagens e narrativas universais, ainda que não sejam percebidos imediatamente pelo espectador, podem contribuir de forma fundamental para o processo de identificação cultural da audiência com o imaginário do seriado (aliás, esse é um ponto promissor a ser estudado em nossas futuras investigações – que incluam também o estudo da recepção – sobre o papel do imaginário nos processos de identificação cultural).

Vimos que o *nerd* em *The Big Bang Theory* tem a sua comicidade explorada de formas mais complexas, que vão além do estereótipo do “cientista maluco” ou do “esquisito solitário”. Afinal, na “Era do Conhecimento”, todos precisamos ser um pouco *nerds* para nos relacionarmos com o mundo científico-tecnológico ao redor e, portanto, estamos mais propensos a rir com as situações apresentadas em *The Big Bang Theory*. ●

## REFERÊNCIAS

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. A saia de Marilyn: dos arquétipos aos estereótipos nas imagens midiáticas. *E-compós* – Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília, v. 12, n. 1, jan.-abr. 2009.

BERGSON, Henri. *O Riso*: ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro: Guanabara, 1983

BUCHANAN, Kyle. Why the Newest Superhero Movies Can't Seem to Make Their Actors Into Superstars. *Vulture*. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2013/11/why-superhero-actors-arent-superstars-anymore-thor-chris-hemsworth.html>>. Acesso em: 18 mar. 2014.

- DUARTE, Elizabeth Bastos. Sitcom: novas tendências. *Animus: revista interamericana de comunicação*, UFSM, v. 7, n. 13, jan.-jun. 2008.
- DURAND, Gilbert. *Estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- \_\_\_\_\_. O retorno do mito: introdução à mitodologia. *Mitos e sociedades. Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 1, p. 7-22, set. 2004.
- \_\_\_\_\_. *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos, 1993.
- \_\_\_\_\_. Passo a passo da mitocrítica. *Revista Ao Pé da Letra*, Universidade Federal de Pernambuco, v. 14, n. 2, 2012.
- EDGAR, Andrew; SEDGWICK, Peter. *Teoria cultural de A a Z*. São Paulo: Contexto, 2003.
- FERRY, Luc. *A sabedoria dos mitos gregos*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.
- HEISE, Eloá. *A lenda do Dr. Fausto em relação dialética com a utopia*. São Paulo: Humanitas/FAPESP/FFLCH/USP, 2001.
- HEISE, E. A lenda do Doutor Fausto em relação dialética com a utopia. In: IZARRA, L. P. Z. (Org.). *A literatura da virada do século: fim das utopias?* São Paulo: Humanitas/Fapesp/FFLCH/USP, 2001. p. 47-56.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- \_\_\_\_\_. O imaginário é uma realidade. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 15, p. 74-82, ago. 2001.
- ORTOLAN, Edson Tadeu. *História do teatro*. Campinas, Brasil: Editora Conquista, 2004.
- PROPP, Vladimir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Ática, 1992.
- SETTLES, Burn. On “Geek” versus “Nerd”. *Slackpropagation*. Disponível em: <<http://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>>. Acesso em: 17 mar. 2014.
- STEINBERG, Brian. CBS Sets Mega 3-Season Renewal for “The Big Bang Theory”. Disponível em: <<http://variety.com/2014/tv/news/cbs-sets-mega-3-season-renewal-for-the-big-bang-theory-1201129964/>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

## NOTAS

<sup>1</sup> *The Big Bang Theory* é uma criação de Chuck Lorre e Bill Prady. É produzida em conjunto pela *Warner Bros Television* e a *Chuck Lorre Productions* e veiculada pela rede CBS.

<sup>2</sup> A série está em 2014 em sua sétima temporada e irá pelo menos até a décima temporada. A audiência média saltou nos Estados Unidos de 8,3 milhões de espectadores por episódio, na primeira temporada (2007/2008), para 19,8 milhões de espectadores por episódio na sétima temporada (Steinberg, 2014). Por suas seis primeiras temporadas, a série recebeu 27 prêmios, entre elas, dois Emmy e um Globo de Ouro.

- <sup>3</sup> *Situation comedy* (comédias de situação), mais conhecidas como *sitcoms*, são “histórias curtas e independentes, com personagens fixos, que utilizam como quadro de referência o mundo exterior próprio de um determinado núcleo social, familiar ou profissional, colocando em cena a vida e/ou as atividades profissionais das pessoas pertencentes a esse grupo. Esses programas não costumam ter data de encerramento pré-definida, podendo estender-se, no tempo, enquanto houver audiência e, consequentemente, patrocínio e/ou publicidade” (Duarte, 2008, p. 1).
- <sup>4</sup> Apesar de dicionários como o *Oxford Dictionary* (2014) trazer uma definição de *geek* muito similar a do *nerd* – alguém socialmente inapto e um entendido ou entusiasta obsessivo de um determinado assunto – o termo tem uma conotação menos pejorativa. Experimento realizado pelo cientista de dados e engenheiro de software Blurr Settles mostrou que o termo *geek* está relacionado a coisas, enquanto o termo *nerd* se mostrou mais próximo de ideias (Settles, 2013). Termos como quadrinhos, *Instagram*, coleções e *cosplay* são mais associadas a *geek*, enquanto seminário, neurociência, física e biologia são mais associadas a *nerd*.
- <sup>5</sup> A partir da terceira temporada a esse grupo totalmente masculino juntaram-se duas personagens femininas, igualmente brilhantes intelectualmente e com carreiras acadêmicas: Amy Farrah Fowler (como namorada de Sheldon Cooper) e Bernadette Rostenkowski (como namorada e depois esposa de Howard Wolowitz).
- <sup>6</sup> O sábio arquetípico é aquele que busca o conhecimento para chegar à verdade, pois somente a verdade liberta. Ele faz isso através do uso da inteligência, da capacidade analítica para entender o mundo, da autorreflexão e de processos para entender como funcionam os pensamentos.
- <sup>7</sup> O mago arquetípico é um visionário busca entender as leis fundamentais do universo e fazer as coisas acontecerem, encontrar soluções, desenvolver uma visão de mundo e viver de acordo com ela.
- <sup>8</sup> Entendidos os estereótipos como “mitos desmitologizados” (Barros, 2009, p. 7), ou seja, o resultado de uma “visão supersimplificada e usualmente carregada de valores sobre as atitudes, comportamento e expectativas de um grupo ou de um indivíduo” (Edgar; Sedgwick, 2003, p. 107).
- <sup>9</sup> A foolish or contemptible person who lacks social skills or is boringly studious; a single-minded expert in a particular technical field.
- <sup>10</sup> As categorias foram definidas e nomeadas a partir do recenseamento dos elementos simbólicos mais frequentes nos episódios da primeira temporada. Alguns dos elementos simbólicos podem associar-se a mais de uma categoria em função de sua semântica.
- <sup>11</sup> Referimo-nos a instituições em sua acepção mais ampla, incluindo não só universidades, institutos de pesquisa, órgão oficiais, mas também a linguagem e as práticas morais e culturais.
- <sup>12</sup> Ainda que não haja uma equivalência entre os elementos simbólicos, no conceito de Durand sobre o imaginário, e o signo da semiótica peirciana, há em nossa visão um processo similar em relação à produção de sentidos por ambos. Baseado na relação triádica do signo estabelecida por Peirce, é possível ver em cada elemento simbólico o interpretante imediato, isto é, o potencial interpretativo que está contido nele, e o interpretante dinâmico, que é o efeito de sentido que ele efetivamente produz na mente do interlocutor.

<sup>13</sup> Fase histórica em que há uma valorização econômica e social do conhecimento e do desenvolvimento de novas capacitações pelos indivíduos e organizações (Economia Baseada no Conhecimento), intensifica-se o processo de globalização e há o acelerado desenvolvimento e disseminação de novas tecnologias de informação e comunicação.

<sup>14</sup> A disputa entre a inteligência e a força física é representada, por exemplo, no primeiro e sexto episódios da primeira temporada quando Leonard tem de “enfrentar” Kurt, o atlético ex-namorado de Penny.

Recebido em: 20 mar. 2014

Aceito em: 15 maio 2014

**Endereço dos Autores:**

Sílvio Antonio Luiz Anaz <[silvioanaz@hotmail.com](mailto:silvioanaz@hotmail.com)>

Fernanda Manzo Ceretta <[fmceretta@gmail.com](mailto:fmceretta@gmail.com)>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica

Rua Monte Alegre, 984 – Prédio Bandeira de Mello – 4º andar – Perdizes

05008-000 São Paulo, SP, Brasil