

*Smart is the new sexy:*¹
a ressignificação do nerd na sitcom The Big Bang Theory
Érico Fernando de OLIVEIRA²

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Poços de Caldas, MG

Resumo

Este artigo busca, à partir da série televisiva *The Big Bang Theory*, estudar a ressignificação do estereótipo nerd e suas implicações de ordem sócio-culturais e midiáticas. Nos interessa discutir como a positivação do termo nerd legitima a cultura nerd como uma cultura de consumo, da qual a série se transforma num modalizador. Tomamos como principais referenciais teóricos o pensamento de Žižek sobre a natureza cínica pósmoderna e as considerações de Baudrillard sobre a sociedade de consumo para compreendermos fenômenos de aderência superficial à cultura nerd: a cultura hipster e o geek chic. O corpus é constituído pelos episódios das oito temporadas (2007-atual) e o episódio-piloto reprovado pelo canal Warner em 2006. A tese central é de que a ressignificação se presta mais a interesses de mercado do que possibilita uma nova organização social menos pautada na animosidade entre grupos.

Palavras-chave: *Nerd, The big bang theory*, série, televisão.

Em sua nona temporada, a *sitcom*³ norte-americana *The Big Bang Theory*⁴ é uma das maiores audiências da televisão mundial, com média de treze milhões de expectadores nos Estados Unidos, sendo também exibida em outros setenta países, incluindo Brasil, Albânia e Venezuela (BEAHM, 2011, p.17). A série é também sucesso de crítica, está confirmada na grade da emissora CBS⁵ até a décima temporada e acumula quarenta e cinco prêmios, entre os quais um Globo de ouro⁶.

O programa criado por Bill Prady e Chuck Lorre⁷ apresenta o cotidiano do físico teórico Sheldon Cooper (interpretado por Jim Parsons) e seu colega de quarto⁸ Leonard

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação e Semiótica pelo PEPGCOS da PUC/SP, professor assistente I da PUC Minas em Poços de Caldas, email: erico@pucpcaldas.br.

³ *Sitcom* é o nome dado às famosas comédias de situação, formato popular na televisão norte-americana, cuja duração média é de 20 minutos. Na televisão costumam ser apresentadas em três blocos divididos por intervalos comerciais.

⁴ O episódio piloto estreou em 2007. Um ano antes, um piloto foi recusado pelo canal Warner. O piloto proibido vazou na internet e virou *cult*. Nele, Sheldon e Leonard eram realmente perdedores.

⁵ Columbia Broadcast System (http://www.cbs.com/shows/big_bang_theory/). Acessado em 27/01/2016.

⁶ http://www.imdb.com/title/tt0898266/awards?ref =tt_awd). Acesso em 15 de fevereiro de 2015.

⁷ Criadores de *Two and a half men*, outro fenômeno humorístico de grande êxito comercial.

Hofstadter (Johnny Galecki), físico experimental, pesquisadores da Caltech⁹ – que têm sua rotina abalada pela presença de uma nova vizinha, a garçonete e aspirante a atriz, Penny (Kaley Cuoco): "À primeira vista, Penny evoca um estereótipo clássico: a loira sensual, uma mulher notável apenas pela beleza e certamente não por sua inteligência" (BEAHM, 2011, p.82). Sheldon é um prodigioso e idiossincrático cientista oriundo do Texas com elevado QI (187) e Leonard descende de uma família de cientistas que trocavam artigos entre si no lugar dos presentes de natal. Diferente deles, Penny¹⁰ não possui títulos acadêmicos, mas segundo ela mesma, tem a sabedoria das ruas. Esses dois universos aparentemente inconciliáveis passam a se relacionar devido à fixação romântica que Leonard desenvolve por ela. Somam-se a eles dois outros personagens, o indiano Rajesh Koothrapally ou 'Raj' (Kunal Nayar), doutor em astrofísica que apresenta uma característica singular – a incapacidade de se comunicar com as mulheres¹¹, o que na série é explicado em termos de uma patologia intitulada *mudez seletiva*; e o superexcitado mestre em engenharia, o judeu Howard Wolowitz (Simon Helberg), que além de ser frequentemente subestimado por ter *apenas* o título de mestre (especialmente por Sheldon), ainda mora com sua mãe. Segundo Sheldon, ele é um homem baixo com um complexo de Édipo mal resolvido¹². É a partir das interações dessas cinco¹³ personagens (com a inserção de outros coadjuvantes fixos e ocasionais) que as narrativas se desenvolvem: "A comédia reina nessa colisão inevitável entre o mundo *nerd* e mundo real, especialmente no caso de seu presumido líder, o Dr. Cooper, que se posiciona distante e acima de todos eles" (BEAHM, 2011, p.10). Portanto, é na relação das outras personagens com Sheldon que está o *leitmotiv* da série – embora as demais personagens sejam também marcantes – os pontos de tensão surgem, na maior parte das vezes, a partir das situações em que as personagens lidam com as

⁸O termo em inglês é *roommate* e designa a prática comum em outros países, de pessoas de origens diferentes coabitarem o mesmo imóvel sem que exista um relacionamento e/ou parentesco prévio.

⁹Universidade de tecnologia da Califórnia.

¹⁰Diminutivo de Penélope: acreditamos ser proposital que o sobrenome dela não seja divulgado justamente para marcar a divisão entre universo não acadêmico e acadêmico, onde é praxe a identificação pelo sobrenome.

¹¹No 8º episódio da primeira temporada, *The Grasshopper Experiment* (o experimento do gafanhoto em alusão ao coquetel cuja cor verde deriva da presença de licor de menta) descobre-se que ele consegue falar com as mulheres desde que esteja sob efeito de álcool. No 24º episódio da sexta temporada, intitulado *The Bon Voyage reaction*, ele é curado e passa a se comunicar com mulheres sem precisar de suporte alcoólico.

¹²Ver 7º episódio da quarta temporada, *The Apology insufficiency*.

¹³Conforme o desenvolvimento da série mais duas personagens fixas foram adicionadas: Bernadette (Melissa Rauch) aparece na terceira temporada, como garçonete da *Cheese Cake Factory* (cadeia norte-americana de restaurantes) onde trabalha com Penny, sob pretexto de pagar seus estudos de doutorado. Bernadette se casa com Howard. Outra personagem fixa é Amy Farrah Fowler (Mayin Bialik), que aparece na quarta temporada e é atual "namorada" de Sheldon. O relacionamento deles é bem pouco ortodoxo.

idiossincrasias dele. Não por acaso: "em uma pesquisa com 34.516 fãs da série, dois terços votaram em Sheldon como seu personagem favorito" (idem, 2011, p.48).

Uma de nossas premissas é a de que o texto de BBT¹⁴ apresenta uma totalização discursiva a respeito do *nerd* diferente de outros produtos culturais predecessores como, por exemplo, a franquia *Porkys*¹⁵, em que os *nerds* eram vistos como *outsiders*, perdedores em potencial e sem visibilidade midiática ao passo que BBT apresenta um registro diferenciado: "Baseada em ciência real e repleto de referências à cultura pop, a série é uma tácita afirmação de que agora os nerds estão no comando" (ibidem, 2011, p.16). Importante salientar que não pretendemos aqui empreender uma discussão ampla sobre o conceito de cultura em sentido antropológico, haja visto que mesmo para a antropologia se trata de um conceito controverso, com diferentes interpretações, no entanto entendemos que existe uma cultura nerd que pode ser entendida como um conjunto de práticas, técnicas, valores e símbolos, uma consciência coletiva acerca do que é ser nerd. Além disso, trabalharemos a questão da midiatização dessa cultura, ou seja, a apropriação de um determinado conjunto de características, que sem dúvida fazem parte do imaginário dessa cultura porém é incapaz de representar a totalidade dela mas que, por investimento da mídia, passa a ser visto como a totalidade. Conforme destaca João Freire Filho:

Por intermédio de filmes, ficções seriadas, videoclipes, noticiários, editoriais, reportagens, entrevistas, testes, dicas e anúncios, as indústrias da cultura fornecem descrições textuais e visuais daquilo que é socialmente conveniente em matéria de personalidade, aparência, conduta moral e cívica, postura política, relacionamento afetivo e comportamento sexual - modelos e recursos simbólicos a partir dos quais os consumidores podem construir o seu senso do que significa ser "moderno", "civilizado", etc (FILHO, 2005, p.6)

Na cultura audiovisual, sempre coube ao *nerd* um papel coadjuvante. Hora ele é utilizado como bucha de canhão, como por exemplo a personagem *Peewee*¹⁶ do filme *Porkys*, que devida sua inaptidão física e falta de jeito com as mulheres é colocado em cena sempre se dando mal (figura 1). Na franquia *Porkys*, a figura do *nerd* aparece de modo estereotipado e *disforizado*, ou seja, os atributos que caracterizam o estereótipo *nerd* são retratados de maneira negativa e são, portanto, indesejados.

¹⁴Abreviatura de *The Big Bang Theory*.

¹⁵A série de filmes *Porkys* conta com três filmes lançados entre 1982 e 1985.

¹⁶Gíria para anão, duende.

Quando não é colocado em posições vexatórias por parte dos descolados¹⁷, o *nerd* se vê integrando um triângulo amoroso (figura 2), porém seus sentimentos nunca são correspondidos. Este é o caso de *Duckie*¹⁸, personagem de John Cryer na comédia romântica *A garota de rosa-choque*.¹⁹ *Duckie* amarga uma eterna *friendzone*²⁰ pois sua amada não consegue lhe perceber como um ser desejável. Afável, solícito, confidente e conselheiro, no entanto, é um ser desprovido de volúpia aos olhos dela. Esse é o outro papel que costuma caber aos *nerds* nas ficções televisivas.

Na aurora dos anos noventa vimos surgir uma personagem que ajudaria a sedimentar as bases conceituais sobre as quais se desenvolvem os *nerds* de BBT. Um dos seis personagens mais queridos da televisão, *Ross Geller*, de *Friends*, pode ser considerado um *proto-nerd* bem sucedido. PhD, professor universitário e paleontólogo de um importante museu, ele pode ser considerado o mais bem sucedido financeiramente dentre os seis amigos da trama (sendo o único que tem condições de viver sozinho em Nova York). No entanto, seus relacionamentos afetivos são desastrosos. Ao longo das dez temporadas ele se casa três vezes: sua primeira mulher lhe deixa parar viver com outra mulher. Em seu segundo casamento, troca o nome da mulher bem na hora dos votos.

Daí surge nossa primeira indagação: ser *nerd* agora é de fato *cool* ou se trata apenas da *performance* cínica de uma estética já esvaziada de sentido? Dito de outro modo, quais interesses estariam por trás da positivação desse estereótipo? Anderegg (2007) apresenta a tese de que para que os Estados Unidos se mantenha como um *player* relevante (hegemônico) dentro do cenário econômico mundial é necessário que se invista em jovens com inclinação natural para a ciência e a tecnologia. O autor se preocupa que muitos jovens deixem de investir nessas habilidades devido a pressões sociais (*peer pressure*). Entendemos que essa reconfiguração do estereótipo, em parte propiciada graças ao advento tecnológico (*boom* das *ponto.com*), faz com que o *nerd* seja considerado alguém que tem a potência de vir a ser um líder mundial, formador de opinião e multimilionário, haja vista os exemplos de pessoas como Bill Gates, Steve Jobs e Mark Zuckerberg. Além disso, aventamos o desdobramento de nossa análise propondo a temática da validação da "cultura *nerd*" como cultura de consumo midiaticizada e suas implicações. Entendemos tal

¹⁷ Jocks (nota do autor).

¹⁸ Patinho.

¹⁹ *Pretty in Pink* (1986), escrito por John Hughes.

²⁰ Zona da amizade.

ressignificação como um processo complexo e intrincado, que mescla interesses diversos, desde a aglutinação de grupos dispersos por intermédio da tecnologia capitalizadora (internet, redes sociais, etc.), bem como a apropriação do que denominamos uma ideologia nerd (ou cultura nerd) por parte do capital. Posto de outro modo, seria o *nerd* de hoje o *bully*²¹ de amanhã? Tentaremos dar conta dessas questões a seguir.

The losers are the new winners

Não há precisão histórica para o surgimento do termo *nerd*. Existem no entanto duas hipóteses largamente divulgadas. Teria *nerd* sido uma corruptela de KNURD (*Drunk* ao contrário, que significa bêbado). Outra referência recorrente é a de que N.E.R.D. seria a sigla de *Northern Electric Research and Development*, um laboratório fundado em Ottawa, em 1959 (ANDEREGG, 2007, p.36). A primeira aparição do termo de que se têm notícia ocorreu num livro infantil publicado em 1950, intitulado *If I ran the Zoo*, onde *Dr. Seuss* descreve uma série de criaturas fantásticas e o *nerd* é apenas uma entre tantas criaturas de nome esquisito. Em 1951 o termo aparece em uma reportagem da revista *Newsweek*, como sinônimo de “quadrado”²² (NUGENT, 2008, p.55; ANDEREGG, 2007, p.36). Segundo o dicionário Cambridge, *nerd*²³ significa pessoa ou indivíduo carente de habilidades sociais, alguém interessado em questões técnicas: “A definição do dicionário Merriam-Webster para *nerd* é um ser ‘sem estilo, não-atraente, ou pessoa socialmente inapta; especialmente: um devotado escravo dos objetivos intelectuais ou acadêmicos” (ANDEREGG, 2007, p.30). Há ainda o termo *geek*²⁴, descrito como indivíduo obcecado por computadores: “Os termos ‘nerd’ e ‘geek’ são praticamente sinônimos em alguns contextos e levemente diferentes em outros” (idem). “Geek” é utilizado preferencialmente quando as pessoas descrevem a si mesmas, porque é ligeiramente menos pejorativo que “Nerd”(ibidem, p.34).

A palavra *geek* é bem mais antiga, mas como adquiriu seu significado atual é obscuro. Parece derivada de *Geck*, um termo germânico para tolo ou simplório. O termo aparece em *Twelfth night*, de Shakespeare.[...] séculos depois de Shakespeare, nos Estados Unidos, o termo foi usado para descrever artistas circenses ou de shows de horrores, especialmente

²¹Bully: brigão, intimidador, aquele que pratica bullying (agressão, intimidação (grifo nosso).

²²Gíria para pessoa antiquada.

²³<http://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/american-english/nerd?q=nerd>

²⁴<http://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/american-english/geek?q=geek>

aqueles que chocavam suas plateias mordendo cabeças de frango vivos (ANDEREGG, 2007, p.36).

Para nossa finalidade não faremos diferenciação entre ambos. Sobretudo é de conhecimento do senso comum que o termo *nerd*, bem como seu correlato nacional, o popular CDF²⁵, apresenta longo percurso pejorativo. *Nerd* não transa²⁶, segundo Anderegg: "Em uma cultura hipersexualizada, quando os garotos aprendem que os *nerds* são (a) bons em matemática e ciência e (b) estranhos e não-sexys, eles talvez percam o interesse em matemática e ciências" (ibidem, p.67):

O caminho para o sucesso material bem como para o poder está todo do lado dos *nerds* e *geeks*, e cedo ou tarde eles irão reescrever o DSM também. E quando eles o fizerem, talvez eles decidam tirar a *nerdice* do livro. Preconceitos *antinerd* não irão desaparecer da noite para o dia, mas é uma questão de tempo para desaparecerem, ao menos oficialmente (ANDEREGG, 2007, p.123).

Porém nem sempre foi assim:

Filmes e séries de TV sobre *nerds* não são novidade alguma. De fato a premissa de *Big Bang: a teoria* é simples: *nerds* encontram uma garota bonita. Esse tema já se mostrou lucrativo em outras oportunidades, mas geralmente à custa dos *nerds*: nós rimos deles, não com eles (BEAHM, 2011, p.9).

Consideremos o significado ainda vigente nos dicionários, de que ao *nerd* faltam habilidades sociais, para refletir a respeito dos personagens da série. Pelo menos dois deles carecem de fato de habilidades sociais. Um deles é Raj, que não consegue interagir com mulheres e precisa sussurrar no ouvido de seu melhor amigo, Howard, tudo o que ele deseja dizer a elas. O caso mais extremo é definitivamente o de Sheldon, o idiossincrático gênio que é um cientista devotado e foi para a faculdade na tenra idade de onze anos²⁷. Enquanto personagem de uma ficção televisiva chega a ser encantadora e divertida a forma pela qual ele não se submete às regras tácitas do convívio social, mas parece seguro afirmar que seria insuportável tê-lo em seu círculo de amigos. Sua rotina é milimetricamente planejada nos mínimos detalhes. Existe o dia certo para comer pizza, para comida tailandesa, para lavar roupa, etc. Qualquer alteração nessa rotina causa enormes transtornos não apenas para ele, mas para todos aqueles que orbitam ao seu redor:

²⁵CDF é sigla para *cú de ferro*, designando as pessoas estudiosas.

²⁶George Beahn chama atenção para o fato de que a palavra *bang* em inglês coloquial significa transa, sendo o título da série um trocadilho que pode ser entendido como A te oria da grande transa (2011, p.16).

²⁷Entrou para a faculdade com 11 anos e se formou aos 14 (quando também foi agraciado com o fictício Prêmio *Stephenson*); aos 16, conquistou o primeiro de seus dois doutorados. Podemos presumir logicamente que Sheldon se focou inteiramente em seus estudos, excluindo tudo mais de sua vida (BEAHM, 2011, p. 40)

No episódio intitulado *A renormalização Las Vegas* o mero pensamento de jantar com Penny em seu apartamento parece absurdo para Sheldon. Ele responde sarcasticamente a tal convite: Claro, por que não? E depois do pôr do sol, podemos entrar na minha caminhonete e irmos todos nadar pelados no lago. Pois pelo visto, hoje é o dia em que nada faz sentido (BEAHM, 2011, p.110).

Outro ponto determinante no que tange à vaidade: embora sonhe com o prêmio *Nobel*, Sheldon quase nunca espera o reconhecimento dos seus pares. Além disso, carrega uma veneração de tiete por Stan Lee²⁸, Leonard Nimoy²⁹ e Steve Wozniak³⁰. Portanto, o que em outras circunstâncias seriam utilizadas para atribuir adjetivos negativos a pessoas dentro de uma lógica normativa e binária simplesmente não pode se aplicar a esta personagem:

Para Sheldon, as preocupações insignificantes da humanidade – especialmente o turbilhão emocional dos relacionamentos, namoro e sexo – são meramente distrações para as coisas que são realmente importantes: a aquisição de conhecimento e deixar uma marca no mundo (diferentemente da maioria das pessoas, para as quais o conhecimento é um meio para um fim, para Sheldon, a busca e aquisição de conhecimento é uma justificativa e recompensa em si) (BEAHM, 2011, p.41).

Sheldon não permite que seu raciocínio seja perturbado por suas emoções. A maior parte delas é recalcada quando ele está em estado de alerta. No episódio *Codpiece topology*, ao ser alertado por Leonard de que sua irmã-gêmea poderia carregar a mesma mutação genética que faz com que o QI dele seja tão elevado, Sheldon se vê obrigado a escolher o par ideal para aumentar a chance da descendência dela resultar num novo gênio, pois isso seria bom para o mundo e, portanto, suplanta automaticamente os sonhos e fantasias românticas de sua irmã. O temperamento de Sheldon suscitou rumores de que a personagem sofreria de síndrome de Asperger³¹. A associação entre o temperamento estereotípico do *nerd* e patologias clínicas está no cerne da negatividade que o termo carregou durante muito tempo. Trata-se, entretanto, de um equívoco amplamente propagado, conforme assinala Nugent (2008, p.143): “Síndrome de Asperger é uma condição neurológica [...] desordens

²⁸Roteirista e desenhista da Marvel Comics. Criador do Homem-Aranha, Incrível Hulk, Homem de Ferro, *X-Men*, Demolidor, Thor, Os Vingadores e Quarteto Fantástico.

²⁹Ator que interpretou o Dr. Spock no seriado *Star Trek*. Sheldon claramente confunde as características da personagem e as projeta naquele que a interpretou. Para Sheldon, é como se Nimoy e Spock fossem a mesma pessoa, ele confunde ator e personagem.

³⁰Cofundador da Apple inc.

³¹A síndrome de Asperger recebeu esse nome por causa do psiquiatra e neurologista austríaco Hans Asperger, que publicou um artigo em 1944 descrevendo uma série de sintomas em diversas crianças, a maioria, mas não todas, características de autismo. Esses pacientes tinham dificuldades para se sociabilizar e alguns dos comportamentos típicos de pacientes autistas, como andar em círculos, movimentos dos braços e outros comportamentos auto estimulantes. Mas, diversamente das crianças autistas, os pacientes de Asperger tinham inteligência normal e desenvolvimento da linguagem (ANDEREGG, 2007, p.109). Sobre a síndrome de Asperger e o DSM-IV sugerimos a leitura de Anderegg (2007, p. 110-118).

do espectro autista tem critérios razoavelmente exatos para diagnóstico; este não é o caso com o diagnóstico “popular” do nerd”. O senso comum é o de que os portadores da síndrome de Asperger apresentam as mesmas características dos autistas sem o QI baixo e sem as dificuldades de aprendizagem que caracterizam o autismo: “alguns estão na fronteira do autismo, outros não apresentam serem portadores de nenhuma síndrome até que você os conheça melhor” (idem, p.142). As mudanças recentes na maneira pela qual as pessoas se relacionam através das redes sociais e dos dispositivos de comunicação à distância fizeram com que atributos pessoais como empatia e traquejo social se tornassem menos preponderantes para garantir o sucesso afetivo e profissional.

Nerds para consumo

Vivemos em uma sociedade organizada em torno do ato de consumir. Conforme assinala Mayer (*apud* BAUDRILLARD, 2010, p.10): “O consumo, na qualidade de novo mito tribal, transformou-se na moral do mundo contemporâneo”. Mesmo as ações pretensamente solidárias aparecem sob a forma de consumo, ou seja, ao invés de oferecermos nosso tempo e solidariedade *in loco*, diversas empresas nos oferecem a possibilidade de agirmos de forma “socialmente engajada” sem nem mesmo termos de sair do sofá. Podemos citar os projetos dos produtos RED ou o *McDia Feliz* como exemplos. Segundo Prado (2013, p.76): “Há uma falta fundamental que os discursos buscam nulificar, oferecendo a cura para todo e qualquer mal por intermédio do *consumo*”. O autor ainda observa que: “há um mal-estar da pós-modernidade não assumido como efeito social, mas como realidade individual” (idem). Mas a passagem que mais nos interessa é a que afirma que: “os dispositivos midiáticos enfrentam o lodo movediço da realidade com os guindastes de alta tecnologia” (ibidem), pois é justamente esse cenário altamente tecnológico que permite que a subjetividade *nerd* se destaque como detentora de um “a mais” valorizado e desejado. Conforme dito no início, acalentamos a ideia de que uma profunda ressignificação em torno do estereótipo *nerd* esteja em curso. Essa ressignificação positiva o termo, preenchendo-o com adjetivos positivos e desejáveis face à crescente *tecnologização* do mundo. É o capital cultural da idiosincrasia (NUGENT, 2008, p.124). Isso pode ser observado nos *cases*, que a mídia adora de jovens milionários da tecnologia como Drew Houston (30)³², Eduardo Saverin (31)³³, Mike Krieger (29)³⁴ e Matt Mullenweg

³²Criador do Dropbox (www.dropbox.com);

(29)³⁵, entre outros. Segundo Cazeloto e Prado (2014, p.4): "a apresentação da atualidade digital visa instrumentalizar o enunciatário para o futuro". Em trabalho que analisa os discursos das reportagens sobre tecnologia na revista *Veja*, os autores detectaram uma construção de mundo à partir de quatro grandes grupos temáticos, a saber: os novos heróis; a nova economia; os gadgets (dispositivos) mágicos e o "lugar de risco" (p.9/10). Ainda de acordo com os autores, esse importante veículo midiático afirma que: "o futuro pertence aos jovens empreendedores dinâmicos, criativos, de comportamento idiossincrático, representados pelos novos "heróis", como Gates, Jobs e Zuckerberg". Ao que acrescentamos: são todos nerds, cada uma à sua maneira. Diferente dos Jocks³⁶ que seriam todos iguais (não sei se fica legal escrever isso, é uma brincadeira com a introdução do Ana Karenina, mas não sei se vão entender ou me achar muito partidário!!!). Segundo a análise, a revista propõe que "a posição que deve ser ocupada pelos leigos é a de usuários, encantados e agradecidos pelas grandes inovações que surgem das pranchetas dos "gênios" da raça. Cazeloto e Prado ainda concluem que, segundo a proposta editorial da revista: "os discursos que circunscrevem o uso das tecnologias estão acoplados a discursos modalizadores de valores dos usuários, que afirmam como os sujeitos devem agir no social, quais devem ser os objetivos válidos e quais são as práticas culturais relevantes". Esse ponto talvez seja o mais interessante e se mostre em sinergia com nossa proposição. A idéia de que existe um esforço em apresentar a cultura nerd como uma prática cultural relevante, haja visto que o mundo hoje apresenta uma "nova economia", dinâmica, flexível e extremamente célere, baseada em tecnologia e ciência. A euforização do discurso tecnológico promete uma vida atravessada por dispositivos mágicos, interconectados e que nos permitirão viver com mais conforto e segurança. Também em BBT o discurso acerca das tecnologias aparece, na maior parte do tempo euforizado e demonstra como a tecnologia se constitui num campo que é, também, atravessado por antagonismos sociais. No episódio *The Lunar Excitation*, que foi exibido no dia 24 de maio de 2010, os nerds vão para o terraço do edifício a fim de fazer um experimento com lasers e convidam Penny e o

³³Criador do Facebook (www.facebook.com);

³⁴Criador do Wordpress (www.wordpress.com);

³⁵Cofundador do Instagram (www.instagram.com).

³⁶ Jocks são a antítese do nerd: fortes e pouco afeitos a ciência, preferindo o mundo da caça e dos esportes de impacto. Na esteira da tradição proposta por Ralph Waldo Emerson, pensador norteamericano influente que efetuou a cisão entre o homem da ação versus o homem da reflexão (man of action/man of reflection), não admitindo que fosse possível um indivíduo bem sucedido em ambos (isso tá no *Anderegg*, vou buscar a página, é outro livro que não está comigo aqui, está na PUC).

seu *peguete*, Zack, que é um *jock* estereotipado, sendo literalmente alto, bonito, forte e burro como uma porta. Durante a preparação do experimento, que consiste basicamente em apontar um laser para a lua à partir de determinadas coordenadas do ponto onde haveria um refletor que mandaria esse sinal de volta, (o experimento é explicado como uma possível comprovação da estada do homem na lua), Zack faz perguntas estúpidas do tipo: como você sabe que esse laser não explodirá a lua? Estando em maior número, os *nerds* se sentem à vontade para ridicularizá-lo. O encontro entre Penny e Zack fracassa e Leonard a encontra bêbada. Nas palavras de Penny, a culpa é de Leonard, com quem ela já havia saído anteriormente, pois segundo ela, Leonard acabou com a capacidade dela de tolerar idiotas. No final, ela toma a iniciativa, literalmente o arrasta para o quarto dele para fazer sexo e ainda diz para Sheldon: "coloque os seus fones de ouvido pois vamos fazer barulho".

Os *nerds* em BBT são jovens e bem-sucedidos em suas áreas de atuação. Howard é engenheiro da NASA³⁷. Raj foi eleito pela revista *People* uma das trinta pessoas com menos de trinta anos³⁸ para serem observadas por sua descoberta de um corpo celeste. Sheldon, além do fictício prêmio *Stephenson*, recebeu o prêmio de *Chanceler da Ciência* e Leonard recebeu o prêmio de Dissertação do ano, o que reforça a proposição de Anderegg, de que a mudança de paradigma se fez necessária no sentido de estimular os jovens a desenvolverem carreira em áreas científicas:

Grande parte dos executivos, educadores e legisladores de todo o país estão desenvolvendo modelos para uma mudança de atitude porque a força bruta necessita desenvolver uma força de trabalho tecnologicamente sofisticada para impulsionar a competitividade da economia americana nas próximas décadas (ANDEREGG, 2007, p.7).

Os *nerds* da série têm certa estabilidade financeira, o que lhes permite consumir uma série de itens tidos como supérfluos: novelas gráficas³⁹, miniaturas, espadas, vestuário, jogos, etc. Posto isso, podemos considerar que o programa atua como um modalizador de comportamento, fornecendo todas as bases necessárias para que o telespectador se torne um *nerd cool*. Apoiamos essa tese a partir de diversos comentários extraídos dos diálogos dos episódios: Sheldon afirma que em seu apartamento ninguém assistirá *Babylon 5*⁴⁰ porque falha como drama e também como ficção científica, além de ser derivado de outros

³⁷Agência do Governo dos Estados Unidos responsável pela pesquisa e desenvolvimento de tecnologias e programas de exploração espacial. Fonte: <http://www.nasa.gov/> (acesso em 24/09/2013).

³⁸30 *Under 30 to Watch*: prêmio oferecido pela revista *People* para trinta jovens promissores com menos de 30 anos.

³⁹*Graphic Novels*: os termos 'revistas em quadrinhos' ou 'gibis' são considerados pejorativos pelos aficionados do gênero.

⁴⁰*Babylon 5* é uma série de TV de 45 minutos de duração que ficou no ar durante cinco temporadas (1994-1998) muito influenciada por *Star Trek*.

produtos anteriores. Quinta-feira é dia de jogar *Halo*⁴¹ e sabemos que a *Comic Con*⁴² de *San Diego* é melhor que a de *Bakersfield*⁴³. Numa outra passagem, Sheldon explica que não assistirá à série de TV *Clone Wars*⁴⁴ até que tenha assistido ao filme homônimo, pois ele prefere deixar que George Lucas⁴⁵ o desaponte na ordem em que ele pretendia (ele se refere à ordem cronológica – o chiste alude as novas produções de Lucas, que dividem opiniões entre os *nerds*: os mais puristas consideram que os novos produtos não fazem jus à série original)⁴⁶. BBT ensina como se tornar um *nerd cool* e também um *nerd uncool*. Sheldon e Leonard são físicos teórico e experimental, respectivamente e são bem sucedidos, têm artigos publicados em importantes periódicos destinados a divulgação científica. Howard, apesar de ter "apenas" o título de mestre, é um competente engenheiro da *Caltech*, que devido ao seu *expertise*, foi convidado pela NASA para participar de uma missão espacial. Raj também é bem sucedido no campo da astronomia, como dito anteriormente, foi destacado pela revista *People* como uma promessa (*30under30toWatch*). Nove anos após a estréia, nossos heróis evoluíram bastante. Sheldon encontrou a tampa de sua panela, a idiossincrática Amy Farah Fowler, neurobióloga de renome. O relacionamento dos dois evolui a ponto de Sheldon "presenteá-la" com uma noite de fornicação no dia do aniversário dela (episódio intitulado *The Opening Night Excitation*), o que era impensável no começo da série, devido a repulsa que Sheldon possuía em relação atividades que envolvessem transpiração e troca de fluídos (vale ressaltar que no começo do relacionamento deles, Sheldon afirmava tratar-se de um relacionamento de idéias e que cogitavam a fertilização *in vitro* para fins de presentear a raça humana com um ser de intelecto superior. Leonard casou-se com Penny, que desistiu ao menos temporariamente de seu sonho de ser uma atriz famosa e arranjou um emprego muito bem remunerado como propagandista farmacêutica, um trabalho que Sheldon afirmaria estar à altura do seu intelecto pouco privilegiado e de sua voluptuosa silhueta. Howard também está casada, com a microbiologista Bernadette Rostenkowski, que após o seu doutorado, foi empregada por

⁴¹*Halo* é uma franquia de jogo de ficção científica.

⁴²*Comic Con*: seu nome original é SDCC, ou seu nome oficial: *San Diego Comic Con International*. A *Comic Con* recebe mais de 125 mil participantes de todo o mundo. A demanda por ingressos é tão grande que eles acabaram em menos de 7 horas na edição de 2011. (BEAHM, 2011, p.176)

⁴³Episódio *The Bakersfield Expedition*.

⁴⁴A *guerra dos clones* foi o primeiro filme da "nova trilogia" de *Star Wars*. *Star Wars* é um ícone da cultura *nerd*. Os três primeiros filmes adquiriram status *cult* mas a segunda parte, filmada décadas depois é execrada pelos fãs mais fervorosos.

⁴⁵George Lucas é um dos expoentes da cultura *Nerd*. Roteirizou, dirigiu e produziu a série *Star Wars*, marco dessa cultura.

⁴⁶The Lizard-Spock Expansion.

uma multinacional do ramo farmacêutico. Até o indiano Raj superou sua mudez seletiva e está em um relacionamento sério. Se a vida anda muito boa para as personagens principais, o mesmo não se pode dizer do pobre Stuart Bloom, o proprietário da loja de quadrinhos. Stuart é descrito como um artista talentoso (formado em *Design*). A personagem secundária sempre aparece como um contraponto aos *nerds* das ciências exatas. Stuart é um *nerd* das ciências humanas, das artes liberais. Ele não tem o êxito comercial dos demais (a loja de quadrinhos está sempre a beira da falência), não goza de prestígio acadêmico e é o único que não superou as dificuldades afetivas, além de sofrer de diversos problemas de saúde (na despedida de solteiro de Howard ele se descreve como possuidor da densidade óssea de um homem de oitenta anos). É descrito pelos demais como um pé no saco (*a pain in the ass*) e é geralmente excluído das atividades de lazer, exceto quando não há outra opção. O recado que fica aqui é o seguinte: quer ser um *nerd*, seja, mas seja das ciências exatas. Os *nerds* bem sucedidos são os das ciências exatas.

No campo da economia material, é possível destacar que existe uma infinidade de *merchandises* da série disponíveis para o deleite dos fãs mais históricos. É possível encontrar inclusive os figurinos das personagens à venda⁴⁷. Salientamos que esse aspecto importante da cultura *nerd* já midiaticizada emerge como um filão de ouro para a indústria do entretenimento. O *nerd* parece ser o consumidor ideal: é ávido pelas novidades tecnológicas e parece não se incomodar com a obsolescência programada cada vez mais obscena dos produtos tecnológicos. Face ao acima exposto nos parece razoável considerar que exista a possibilidade de uma aderência superficial à chamada *cultura nerd* por intermédio de um simulacro cínico, espécie de adesão estética superficial, estritamente voltada ao consumo dos objetos fetichizados sem que isso implique um engajamento profundo na *ideologia nerd*. Conforme assinala Nugent, especialmente em profissões criativas (mas não somente nelas) as cada vez mais constantes mudanças de paradigma transformam a existência humana em um lamaçal de incertezas. Prado (2013, p.75) fala em termos de uma *deriva social e profissional*. Face a esse panorama, o estilo de vida *nerd* parece um antídoto: “Para alguns, ser *nerd* não é um voo de uma existência excessivamente ordenada; é um voo de fuga de uma vida de medo e confusão para a ordem” (NUGENT, 2008, p.111).

Verificamos duas modalidades possíveis de apropriação de elementos que compõem o imaginário do estereótipo *nerd*, uma pressupostamente *underground* (alternativa) e a outra pelo chamado *mainstream* (convencional): a cultura *hipster* e o *geek chic*, respectivamente.

⁴⁷ <http://the-big-bang-theory.com/shop/> (acessado em 24/09/2013).

Em ambos os casos, a apropriação é imagética, pois são apropriadas estampas, modelos de peças e, especialmente os óculos de aros grossos, frequentemente associados aos *nerds*, conforme descrito por Anderegg: “algumas pessoas, especialmente os jovens, adotam uma ampla definição e definem um nerd como qualquer pessoa que use óculos, baseados na teoria de que qualquer um poderia usar lentes de contato se quisessem, então, usar óculos deve ser uma espécie de distintivo de nerdice” (2007, p.21-22).

O novo *ethos* da sociedade pós *cool*⁴⁸

A ressignificação do estereótipo *nerd* nas sociedades contemporâneas pode ser apenas a ponta do *iceberg* de uma mudança de paradigma muito mais ampla: a superação do *ethos cool*, teoria defendida pelo crítico cultural Ted Gioia. Em seu livro intitulado *O nascimento e a morte do cool* (2009) o autor mapeia o surgimento de um estilo de vida baseado em altas doses de ironia, desprezo pelas instituições burocráticas e pela religião organizada, cujos expoentes seriam Miles Davis (ícone do jazz), James Dean (eterno rebelde sem causa do cinema, transformado em mito após sua morte precoce), Frank Sinatra e, pasmem – *Pernalonga*. Esse estilo de vida, iniciado nos círculos internos do jazz na década de quarenta teria sido deslocado de sua função original e transformado em atributo intangível associado a diversos produtos. Dito de outra forma, teria sido deslocado das pessoas para os objetos:

O *cool* abandonou seus suportes emocionais e psicológicos na medida em que foi transformado de uma força carismática residente nas pessoas e reificado como um atributo das mercadorias. O poder original do *cool* deriva de seu papel formador de uma personalidade moderna, um estilo de engajamento – indireto, irônico, flexível, repleto de humor, às vezes *volúvel*⁴⁹ – que foi adotado com sucesso por uma crescente porcentagem da população. Mas o descuidado *marketing* de massa do *cool* maculou seu estilo e o fez parecer inautêntico para um número crescente de indivíduos (GIOIA, 2009, p.189).

Segundo o autor, faltaria ao *cool* convicção e energia (idem, p. 190). Ao longo de seu texto, Gioia apresenta diversos exemplos da eminente superação desse *ethos* em diversas esferas do fazer social: nas interações sociais através da internet (ibidem, p.158, 161), no surgimentos dos *shows* de realidade (*reality shows*) (ibidem, p.12, 17, 108, 214) e na

⁴⁸O termo é utilizado de modo coloquial para atribuir juízo de valor nas mais diferentes situações. A tradução do termo em português varia de acordo com a região. Na região metropolitana de São Paulo seria “legal” ou “massa”. Já no Rio de Janeiro, “maneiro” ou “sinistro” seriam os correspondentes mais indicados. Devidas a essas variações, optamos por não traduzir.

⁴⁹*Flippant*: pode ser traduzido também como leviano, frívolo ou impertinente.

polarização das campanhas e discursos políticos (ibidem, 154, 159) etc. Em substituição à ironia do mundo *cool*, o autor aventa o surgimento de um novo paradigma social fundamentado em outros valores:

A nova geração não vai desperdiçar seu voto para expressar um irônico e sarcástico *state of mind*; eles não têm a metade da ironia da geração de seus pais. [...] A maior verdade que você pode dizer a respeito das pessoas que estarão formando opiniões nos próximos anos é também a mais simples: o que você vê é o que você terá (GIOIA, 2009, p.22).

A aposta feita por Gioia é bastante alta: ele prevê a superação da subjetividade cínica pós-moderna: a predominância de um modelo de sujeito histórico que responderia de maneira cínica à interpelação, conforme dito por Žižek: “hoje os crentes são assim – zombam de suas crenças, apesar de continuar a praticá-las, ou seja, apoiam-se nelas como a estrutura oculta de suas práticas diárias” (2002, p. 90). Para Gioia “o futuro pertence a um tipo diferente de personalidade, marcado por mérito, ceticismo, simplicidade e sinceridade rude” (idem, p.195). Todos esses adjetivos fazem parte da construção da personagem *Sheldon Cooper*, que como já dito anteriormente, é o personagem preferido da audiência de *The Big Bang Theory*.

A aposta otimista de Gioia ignora alguns pontos que consideramos importantes elencar: a ressignificação do estereótipo não demonstra ser uma ameaça para o sistema capitalista, muito pelo contrário, pois grosso modo, os *nerds* não parecem se incomodar com o modelo econômico atual e graças às boas ideias que possuem e aos recursos que têm para desenvolvê-las, podem se tornar milionários quase que da noite para o dia. Conforme assinalado por Cazaloto e Prado (2014, p.10): "o sucesso não é mais construído: ele "surge" a partir de uma combinação de talento inato, oportunismo e intuição". Podemos afirmar com base na proposição de Prado que: “trata-se de uma diferença governável e não de uma rebeldia indomável” (PRADO, 2013, p.19). Outro ponto é que essa ressignificação não parece eliminar animosidades entre os *nerds* e aqueles que não o são; de fato, parece até aumentá-la, como sugere o livro de Garth Sundem (2009), intitulado *O guia do geek para dominar o mundo*, cujo subtítulo é “pessoas bonitas, temam”. Ainda a esse respeito, consideramos válido citar um discurso proferido pela personagem Leonard no episódio *The Graduation Transmission*. Nesse episódio, ele é convidado para dar um discurso aos graduando do ensino médio. Leonard, fala de maneira emocionada e direciona seu discurso aos "invisíveis". Aos pequenos demais, pesados demais ou estranhos demais. Ele afirma que esses talvez nunca se encaixem (*fit in*), não tenham amigos, mas afirma que o que eles estão fazendo ao construir computadores, tocarem violoncelo, passarem tempo sozinhos

estão na verdade se tornando pessoas interessantes que, quando forem notados, surpreenderão aos outros por isso. Por último ele deixa um recado aos garotos(as) populares, simples e direto: *acabou, sinto muito*. O que ele quer dizer é que os valores que os tornaram populares durante o período escolar não tem validade no mundo "adulto", social e do trabalho. Nos perguntamos se, assim como os nerds, os *jocks (não-nerds)* não estariam sendo ressignificados também, convertendo-se em uma classe estereotipada de oprimidos, inaptos para lograr êxito material numa sociedade cada vez mais dependente de tecnologia?

REFERÊNCIAS

- ANDEREGG, David. **NERDS**. New York: Tarcher/Penguin, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de Consumo**. Lisboa: Edições 70, 2010.
- BEAHM, George. **Big Bang: a teoria**. São Paulo: Universo dos Livros, 2011.
- CAZELOTO, Edilson, PRADO, José Luiz Aidar. **Tecnologias digitais na revista Veja: a construção de um futuro despotencializado**. <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/1007>> Acesso em: 27 jan. 2016.
- CHAGAS, Luciana Zamprogne. **Na teia do aranha: a construção cultural dos estereótipos dos jovens Nerds**. <http://periodicos.ufes.br/SNPGCS/article/view/1562> > Acesso em: 05 set. 2015.
- FILHO, João Freire. **Força de Expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias**. <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0320-1.pdf>> Acesso em: 26 jan. 2016.
- GIOIA, Ted. **The birth and death of the cool**. Colorado: Speck press, 2009.
- KOWALSKI, Dean (org). **The Big Bang Theory e a Filosofia**. Rio de Janeiro: Best-seller, 2013.
- MIGUELEZ, OSCAR M. **Narcisismos**. São Paulo: Ed. Escuta, 2007.
- NUGENT, Benjamin. **American Nerd: The Story of my people**. New York. Simon & Schuster, 2009.
- OLIVEIRA, Érico Fernando. **South Park: (des)construção iconoclasta das celebridades**. http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14929 > Acesso em: 05 set. 2015.
- PRADO, José Luiz Aidar. **Convocações nos dispositivos comunicacionais**. São Paulo: Educ, 2013.
- SAFATLE, Vladimir. **Cinismo e falência da crítica**. São Paulo: Boitempo, 2008.
- SUNDEM, Garth. **The geek's guide to world domination**. New York: Random House, 2009.
- ŽIŽEK, Slavoj. **Como ler Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.