

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**RÁDIO, TV E INTERNET**

**Matheus Canil de Souza**

**A FACE OU AS FACES DE SHELDON COOPER:**  
duas narrativas em busca de um personagem

Juiz de Fora

2021

**Matheus Canil de Souza**

**A FACE OU AS FACES DE SHELDON COOPER:**  
duas narrativas em busca de um personagem

Monografia apresentada ao curso de Rádio, TV e Internet, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador (a): Profa. Dra. Theresa Medeiros

Juiz de Fora

2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Souza, Matheus Canil de.

A face ou as faces de Sheldon Cooper: : duas narrativas em busca de um personagem / Matheus Canil de Souza. -- 2021.  
75 f. : il.

Orientadora: Theresa Christina Barbosa de Medeiros  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2021.

1. sitcom. 2. personagem. 3. Sheldon Cooper. 4. The Big Bang Theory. 5. Young Sheldon. I. Medeiros, Theresa Christina Barbosa de, orient. II. Título.

**Matheus Canil de Souza**

**A FACE OU AS FACES DE SHELDON COOPER:**  
duas narrativas em busca de um personagem

Monografia apresentada ao curso de Rádio, TV e Internet, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Aprovada em 06 de dezembro de 2021

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profª. Dra. Theresa Christina Barbosa de Medeiros (FACOM/UFJF) - Orientadora

---

Profª. Dra. Teresa Cristina da Costa Neves (FACOM/UFJF) – Convidada

---

Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini (IAD/UFJF) – Convidado



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
REITORIA - FACOM - Coordenação do Curso de Rádio, Tv e Internet

**ATA DE DEFESA DE  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**

Ata de defesa, perante Banca Avaliadora, do Trabalho de Conclusão de Curso do discente **Matheus Canil de Souza** para obtenção do título de Bacharel em Rádio, TV e Internet pela Faculdade de Comunicação (FACOM) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integraram a Banca Avaliadora a orientadora, **Profa. Dra. Theresa Christina Barbosa de Medeiros** e docentes convidados: **Profa. Dra. Teresa Neves (FACOM/UFJF)** e **Prof. Dr. Christian Pelegrini (IAD/UFJF)**. Aos 06 dias do mês de **dezembro** de **2021**, às 17 horas, **por webconferência, conforme Resolução nº 24/2020-CONSU** realizou-se a apresentação pública do Trabalho de Conclusão de Curso pelo discente. A orientadora abriu a sessão agradecendo a participação dos membros da Comissão Examinadora. Em seguida convidou o aluno para que fizesse a exposição do trabalho intitulado: "**A face ou as faces de Sheldon Cooper: duas narrativas em busca de um personagem**". Finalizada a apresentação, os membros avaliadores procederam à arguição do trabalho com tempo de resposta pelo discente. Dando continuidade aos trabalhos, a orientadora solicitou a todos que se retirassem da sala virtual para que a Banca Avaliadora pudesse deliberar sobre o trabalho apresentado. Terminada a deliberação, a orientadora solicitou a presença de todos e leu a ata dos trabalhos, declarando **aprovado** (aprovado/ aprovado com ressalvas/ reprovado) o Trabalho de Conclusão de Curso do discente. Em seguida, deu por encerrada a solenidade, da qual se lavrou a presente ATA que vai assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Juiz de Fora (MG), 06 de dezembro de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Theresa Christina Barbosa de Medeiros, Professor(a)**, em 06/12/2021, às 19:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Teresa Cristina da Costa Neves, Vice-Chefe de Departamento**, em 07/12/2021, às 14:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Christian Hugo Pelegrini, Professor(a)**, em 07/12/2021, às 22:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uffj ([www2.uffj.br/SEI](http://www2.uffj.br/SEI)) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **0600159** e o código CRC **76453C5C**.

Dedico este trabalho aos milhares de Sheldon's Cooper's espalhados pelo mundo à fora, muitas vezes incompreendidos e marginalizados pela sociedade.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por permitir que tudo isso acontecesse ao longo de minha vida, e não somente nesses anos como universitário, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

Agradeço a minha mãe Renata, ao meu pai José Roberto e ao meu irmão Renato, por serem a base da minha vida e me incentivarem a batalhar pela conquista dos meus sonhos. Lembro também de minha madrastra Nilziane, minhas tias Norma, Ana Lúcia e Vera, minhas primas Juliana e Fabiana e minha cunhada Evelin por todo o auxílio durante toda essa trajetória.

Agradeço aos professores dos meus Ensinos Infantil e Fundamental, além de toda a equipe gestora e corpo docente do Colégio Anglo Cassiano Ricardo em São José dos Campos. Lembro ainda de Elisete Baruel e todos os patrocinadores e integrantes do Instituto Empreendedor do Futuro (IEF), por me possibilitarem três anos de Ensino Médio em alto nível.

Agradeço a Universidade Federal de Juiz de Fora, por disponibilizar um ensino público, gratuito e de qualidade. Lembro ainda da Pró-Reitoria de Assistência Estudantil (PROAE), por possibilitar a minha permanência em Juiz de Fora durante esses cinco anos, além também da Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa (PROPP), pelo incentivo a pesquisa e as possibilidades abertas no fomento de bolsas de iniciação científica.

Agradeço a professora Theresa Medeiros, minha orientadora, pelos ensinamentos, dedicação e paciência em todo processo deste trabalho, que é fruto de muito orgulho. Estendo também meu muito obrigado a professora Cláudia Thomé, pelo acolhimento, preocupações e generosidade durante todo o período de orientação na iniciação científica. Parte de tudo aqui também conta com as suas assinaturas.

Agradeço a professora Teresa Neves e ao professor Christian Pelegrini pela generosidade, tempo e dedicação de terem aceitado compor essa banca de avaliação da monografia.

Agradeço a professora Marise Mendes e toda a equipe gestora da unidade, bem como a professora Erika Savernini, também coordenadora do curso de Rádio, TV e Internet, e a todos os técnicos-administrativos que formam a da Faculdade de Comunicação da UFJF. Estendo também essa mensagem aos profissionais da cantina, xerox e de limpeza.

Agradeço aos professores Marco Bonetti, Francisco Pimenta, Márcia Falabella, Paulo Roberto Leal, Potiguara Silveira Jr, Carlos Pernisa Jr, Iluska Coutinho, Letícia Americano, Cristiano Rodrigues, Cristina Brandão, Eduardo Leão, Flávio Lins, Janaína Nunes, Nilson

Alvarenga e demais integrantes da equipe docente da Facom/UFJF, como também aos estagiários docentes, monitores e convidados especiais das disciplinas.

Agradeço aos meus colegas de turma Ana Carolina, Ana Luiza, Bernardo, Camila Moura, Camila Mathias, Carlos, Carolina, David, Fabiana, Giulia, Inês, Júlia, Juliana, Kethleen, Laura Ferrari, Laura Fonseca, Layene, Luiza, Lucas, Mylena, Renan e Stéphanie, além de demais alunos de outros cursos, que estiveram em disciplinas comigo no RTVI e experimentaram um pouco do universo audiovisual.

Agradeço ao professor Mauro Aurelio Reis, a Pedro Miranda, a Aurora Leão, a Vanessa Martins, a Ana Carolina Campos e aos demais integrantes do grupo de pesquisa Narrativas Midiáticas e Dialogias. Lembro também da professora Christina Musse, de Talita Magnolo, de Eliza Granadeiro e todos os integrantes do grupo de pesquisa Comunicação, Cidade e Memória.

Agradeço também aos meus amigos Gabriel Takashi, André Rey, Givaldo Oliveira, William Ferreira, Diego Motinha, Pedro Augusto, Clarissa Sayuri e demais integrantes de outras turmas do RTVI, que auxiliaram diretamente ou indiretamente na minha trajetória acadêmica. Lembro ainda aqui, em memória, do meu amigo Sander (1998-2019), a primeira pessoa a saber sobre essa ideia de TCC.

Agradeço a Jefferson Oliveira, CEO do Portal Alta Definição e que se tornou um grande amigo nessa trajetória profissional. Estendo os agradecimentos ainda a Berg Araújo, João Victor Guedes e Vinícius Ramos, como também a todos os demais integrantes e colaboradores da equipe do AD.

Em geral, agradeço a todos que estiveram ou estão presentes em minha vida, incentivando meu crescimento profissional e pessoal, além de me tornar um ser humano melhor. A todos, meu muito obrigado!



“Eu esperava aplausos, mas suponho que um  
silêncio atordoado é igualmente apropriado”

(SHELDON COOPER)

## RESUMO

O presente trabalho se localiza nos estudos de narrativa e sua relação com produções de ficção seriada. A pesquisa tem como objetivo analisar a construção narrativa do personagem Sheldon Cooper nas séries *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, exibidas originalmente pela rede norte-americana CBS e com vasta repercussão no Brasil. O trabalho buscará entender se construção narrativa da *spin-off* fez surgir outras faces do personagem, já conhecido fortemente por suas características singulares na série original. Esta monografia se utilizará de autores como Machado (2000), Esquenazi (2011) e Pelegrini (2014) para classificar e definir características do gênero sitcom, assim como de teóricos e especialistas na construção de roteiros, como Comparato (2000) e Gancho (2002), para entender os principais elementos na elaboração de uma narrativa, dentre eles o personagem. O método de análise será feito a partir de um estudo de caso (MARTINO, 2018) das séries em questão, baseando-se nos princípios de construção do personagem, elencados por Field (2001).

**Palavras-chave:** sitcom; personagem; Sheldon Cooper; *The Big Bang Theory*; *Young Sheldon*.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1 - Gráfico - Estado da Arte - Intercom Nacioal - Anos 2009 a 2011 .....	14
Figura 2 - Gráfico - Estado da Arte - Intercom Nacional - Anos 2015 a 2017 .....	15

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2 NARRATIVAS FICCIONAIS E A SERIALIDADE</b> .....	18
2.1 TAXONOMIA DOS GÊNEROS .....	19
2.1.1 Narrativas seriadas.....	20
2.1.2 Complexidade narrativa .....	22
2.1.3 Spin-off e derivações.....	24
2.2 O SITCOM .....	25
2.2.1 Comicidade: o ridículo e o defeituoso .....	27
2.2.2 Histórico do gênero.....	28
<b>3 O PERSONAGEM COMO O CENTRO DE UM ROTEIRO</b> .....	36
3.1 DA LITERATURA PARA AS TELAS .....	36
3.1.1 Elementos básicos da narrativa.....	37
3.1.2 O cerne da história .....	39
3.2 CONSTRUINDO UM PERSONAGEM.....	40
3.2.1 O protagonismo em cena.....	41
3.2.2 A caracterização e os relacionamentos .....	42
3.2.3 Seis princípios de construção.....	45
<b>4 SHELDON COOPER: UM ESTUDO DE CASO</b> .....	47
4.1 THE BIG BANG THEORY .....	48
4.1.1 O personagem Sheldon Cooper.....	51
4.1.2 “Disponha, humanidade”.....	52
4.2 YOUNG SHELDON .....	54
4.2.1 O jovem Sheldon.....	55
4.2.2 Uma família no Leste do Texas .....	56
4.3 DESCONSTRUINDO E RECONSTRUINDO.....	56
4.3.1 Da Caltech ao Nobel: Sheldon em TBBT .....	57
4.3.2 Texas, trens e física: o personagem em Young Sheldon.....	62
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	66
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	68
<b>APÊNDICES</b> .....	71

## 1 INTRODUÇÃO

Exibidas originalmente pela rede norte-americana CBS, as séries *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon* são classificadas como sitcoms, ou comédias de situação, e possuem milhões de fãs espalhados pelo mundo. *The Big Bang Theory* chegou ao Brasil pelo canal Warner Channel, sendo também exibida posteriormente pelo SBT<sup>1</sup> em TV Aberta, e estando ainda disponível nas plataformas de *streaming* Globoplay e HBO Max.

*Young Sheldon* é uma *spin-off* de *The Big Bang Theory* e relata os acontecimentos da vida do personagem Sheldon Cooper em sua infância no Leste do Texas, sendo temporalmente anterior a série co-irmã. A obra original contém 12 temporadas, sendo exibida originalmente entre 2007 e 2019, com um total de 279 episódios. Já a produção derivada, estreou em 2018 e está atualmente na sua quinta temporada, totalizando até o momento, no final da temporada 4, 83 episódios.

Enquanto esteve no ar, *The Big Bang Theory* bateu recordes de audiência e conquistou diversos prêmios importantes da televisão, como o Emmy Internacional e o Globo de Ouro. A série gira em torno do cotidiano dos amigos Sheldon (Jim Parsons), Leonard (Johnny Galecki), Penny (Kaley Cuoco), Howard (Simon Helberg), Rajesh (Kunal Nayyar), Bernadette (Melissa Rauch) e Amy (Mayim Bialik), na cidade de Pasadena/Califórnia (EUA).

De forma semelhante, *Young Sheldon* é uma das séries maior audiência atualmente nos Estados Unidos e já tem garantida produção de novas temporadas até 2024<sup>2</sup>. A série é protagonizada por Iain Armitage, no papel de Sheldon, que ainda tem como personagens secundários Mary Cooper (Zoe Perry), sua mãe, George Cooper Sr. (Lance Barber), seu pai, George Cooper Jr. (Montana Jordan) e Missy Cooper (Raegan Revord), seus irmãos, Connie Tucker (Annie Potts), sua avó, e o professor Dr. John Sturgis (Wallace Shawn).

Sitcoms irmãs, *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon* possuem diferenças no seu padrão de construção. Enquanto a original é gravada com plateia, em um sistema de multicâmera e com vários protagonistas, a *spin-off* é gerada sem a presença de público, no sistema de câmera única e com apenas um personagem central. A obra derivada também conta com um narrador-personagem, tendo a voz interpretada por Jim Parsons, o Sheldon na série original, com teor nostálgico e de lembranças.

<sup>1</sup> No canal, a série teve seu título traduzido para *Big Bang: a Teoria*. Disponível em: <https://observatoriodatv.uol.com.br/noticias/sbt-estreia-8a-temporada-inedita-de-big-bang-a-teoria>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/derivada-de-big-bang-theory-comedia-young-sheldon-e-renovada-ate-2024-54387>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.

Unidade comum entre as sitcoms, Sheldon Cooper é a peça chave na elaboração desta monografia. O objetivo principal deste trabalho é analisar a construção narrativa do personagem Sheldon Cooper nas diferentes temporalidades das séries *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, buscando entender se a partir da *spin-off* pode ser determinado o surgimento de faces distintas de um mesmo personagem, que se transforma ao longo do tempo.

Como objetivos específicos, tem-se: analisar o desenvolvimento do personagem ao longo do arco narrativo de cada série, tendo em vista a diferença nos tipos de roteiro: multiprotagonista e protagonista único; analisar a influência do narrador-personagem na construção do personagem ainda em sua infância; e identificar se a alteração no modo de produção das séries influenciou em uma diferenciação na construção narrativa do personagem deste estudo.

A importância deste trabalho se justifica pela discussão proposta dentro do campo de estudos da narrativa. As produções de ficção seriada, como *The Big Bang Theory* e séries de maneira geral, vêm conquistando ainda mais adeptos no mundo todo, com o aumento do consumo em plataformas de *streaming*. A partir disso, se faz necessário buscar entender, dentre outros elementos, como que ocorre a construção narrativas dessas obras e a importância do personagem dentro delas, tendo em vista que o seu arco narrativo se arrasta por várias temporadas.

Para tentar entender como tem sido a abordagem de trabalhos acadêmicos relacionados a ficção seriada, foi realizado, no início da pesquisa, um estado da arte. O levantamento buscou, nos repositórios dos grupos de pesquisas ligados a ficção seriada do Intercom Nacional<sup>3</sup> e da Socine<sup>4</sup>, por publicações feitas entre os anos 2008 e 2020, utilizando a métrica temporal de *The Big Bang Theory*, nos anos seguintes após a estreia e encerramento da sitcom. De maneira geral, pode ser observada a predominância de temáticas mais ligadas para as telenovelas, deixando as séries, principalmente as sitcoms, em segundo plano

Entre 2009 e 2011, foram apresentados 48 trabalhos ao todo no GP de Ficção Seriada. Desses, conforme pode ser observado no gráfico abaixo, 59% eram ligados a estudos sobre telenovelas brasileiras; 18% a minisséries e séries nacionais; 7% a séries e seriados; e 16% com

---

<sup>3</sup> Intercom Nacional é sigla para a versão nacional do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado anualmente e que conta com a participação de estudantes de graduação, pós-graduação, professores e acadêmicos de maneira geral. O evento acompanha e discute os principais campos da comunicação, estando entre ele a ficção seriada. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/>. Acesso em: 23 de julho de 2021.

<sup>4</sup> A Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine) se destina a comunicações voltadas para o cinema e o audiovisual de entretenimento, sendo assim mais restrita que o Intercom. Os trabalhos são ligados a análise de filmes, séries, novelas e semelhantes, que envolvem estudos de narrativas, som, imagem, construção estética e histórica, além de questões sociais teóricas como a relação com a educação e a presença do negro nas produções. Disponível em: <https://www.socine.org/publicacoes/anais/>. Acesso em: 23 de julho de 2021.

pesquisas direcionadas a outros assuntos, como publicidade na ficção ou sobre um quadro do programa *Fantástico*, na TV Globo.

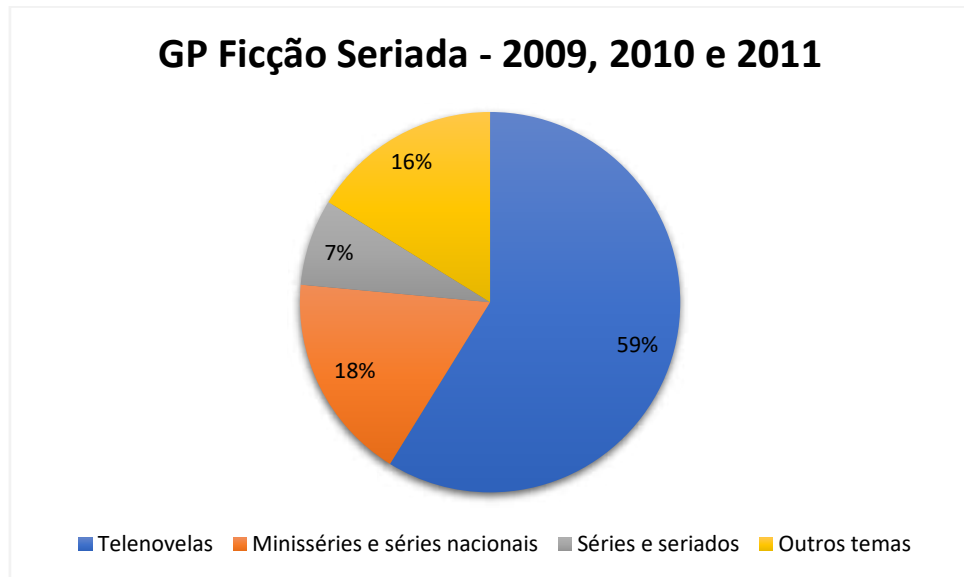


Figura 1 - Estado da Arte - GP de Ficção Seriada - Intercom Nacional - Anos 2009 a 2011- Elaborado pelo autor

Os poucos trabalhos encontrados sobre os estudos de séries, principalmente de sitcoms como *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, se construíam, quase sempre, a partir de preposições de possíveis métodos de classificação e categorização desses formatos. No entanto, não foram encontrados trabalhos ligados diretamente a estudos da narrativa ou de construção de personagem, focos desta pesquisa.

Nas comunicações apresentadas na Socine, no mesmo período, os dados obtidos apontam para resultados semelhantes. Os primeiros trabalhos observados, e que se relacionam diretamente com a ficção seriada, são construídos a partir de apresentações de possíveis classificações e taxonomias de gêneros e formatos da ficção. Algumas dessas comunicações, buscam distinguir as definições de “série”, “seriado” e minissérie”.

Observa-se ainda que, com o passar dos anos, as séries, de maneira geral, também começaram a conquistar seu espaço nas pesquisas apresentadas, fazendo um contraponto aos estudos sobre telenovelas. Entre 2015 e 2017, foram apresentados 106 trabalhos ao todo no GP de Ficção Seriada do Intercom Nacional. Ao analisar os dados, conforme destacado no gráfico abaixo, pode se observar que desses, 39% eram com estudos direcionados a telenovelas brasileiras; 13% a minisséries e séries nacionais; 31% a série e seriados; e 17% a outros assuntos, como teorias da ficção seriada e a relação com a literatura.

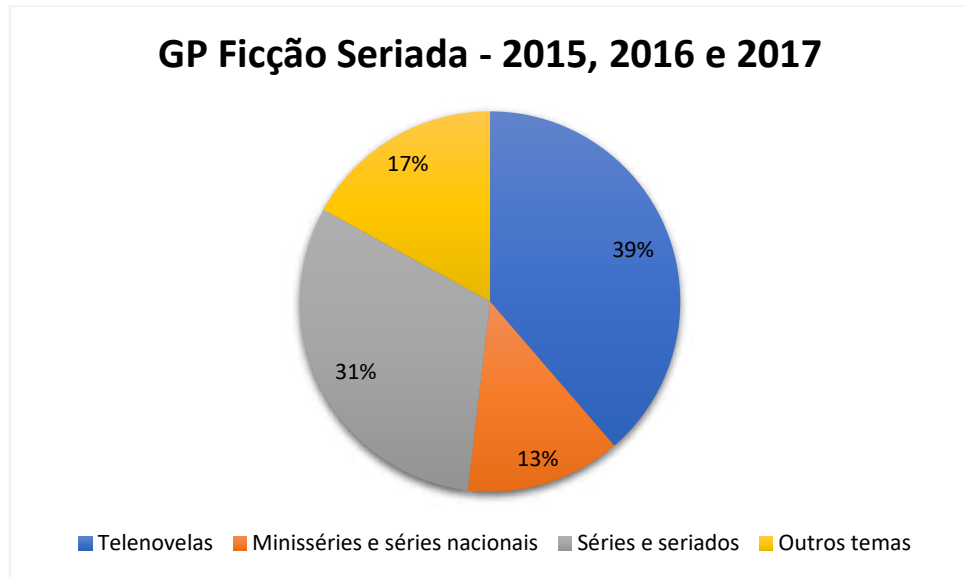


Figura 2 - Estado da Arte - GP de Ficção Seriada - Intercom Nacional - Anos 2015 a 2017- Elaborado pelo autor

Na Socine, os estudos sobre séries também têm uma sequência mais sólida e o termo sitcom aparece pela primeira vez em 2012, no trabalho “Auto-reflexividade na sitcom contemporânea”<sup>5</sup> de Marcel Vieira Barreto Silva. Nesta pesquisa, o autor apresenta um breve histórico do formato e as possíveis características que podem ser encontradas nele. Ele também traça uma relação entre “*mise-em-scène*” e “complexidade narrativa”, na construção de uma ficção seriada.

A partir de 2015, trabalhos relacionados diretamente a sitcoms ou comédias de situação ganham algum destaque, mesmo que mínimo. Comunicações com análises das séries *Seinfeld*, *The Office* e *Friends* são apresentadas, em estudos direcionados a construção de memória, o grotesco e o humor do cotidiano, além de análises de estilo, estratégia e complexidade narrativa. Essas abordagens narrativas, estabelecidas a partir de problemáticas e de análises dessas três sitcoms, auxiliam na criação de um parâmetro para o estudo do gênero sitcom no Brasil.

A série *The Big Bang Theory* é apresentada diretamente em três artigos neste período, nos anos de 2014<sup>6</sup>, 2016<sup>7</sup> e 2017<sup>8</sup>, no levantamento feito nos anais do Intercom Nacional.

<sup>5</sup> Disponível em:

[https://associado.socine.org.br/anais/2012/12146/marcel\\_vieira\\_barreto\\_silva/auto\\_reflexividade\\_na\\_sitcom\\_contemporanea](https://associado.socine.org.br/anais/2012/12146/marcel_vieira_barreto_silva/auto_reflexividade_na_sitcom_contemporanea). Acesso em: 23 de julho de 2021.

<sup>6</sup> Trabalho denominado “Entendendo *The Big Bang Theory*: a popularização de uma linguagem específica em uma série de televisão”. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1142-1.pdf>. Acesso em: 17 de julho de 2021.

<sup>7</sup> Trabalho denominado “Smart is the new sexy: a resignificação do nerd na sitcom *The Big Bang Theory*”. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3053-1.pdf>. Acesso em: 17 de julho de 2021.

<sup>8</sup> Trabalho denominado “Identidade Nerd e Consumo em *The Big Bang Theory*”. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0469-1.pdf>. Acesso em: 17 de julho de 2021.



Nesses trabalhos, a problematização é construída a partir de temáticas ligadas ao universo nerd. A estereotipação dos personagens e suas características, o uso de linguagens de um conhecimento de público mais específico em um produto de televisão, além do consumo de produtos da cultura *geek* pelos personagens foram as escolhas utilizadas.

Nesse sentido, diante do exposto neste breve levantamento, pode ser observado que o estudo de sitcoms, como *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, é ainda pequeno na academia brasileira, parente a outros gêneros ficcionais. A partir disso, este trabalho procura dialogar e contribuir com o campo de estudos do gênero ficcional em questão, que se tornou importante no universo audiovisual e que atrai milhões de fãs ao redor do mundo.

A presente monografia está dividida em três capítulos. As observações apresentadas seguirão um caminho do macro para o micro. O trabalho se partirá das definições e modelos de classificações de gêneros e formatos televisuais, passando pelas teorias de formação e construção de histórias e personagens, até chegar à análise propriamente dita.

No capítulo 2, denominado “Narrativas ficcionais e a serialidade”, serão apresentadas definições sobre o que gênero no universo audiovisual, mais precisamente na televisão. Em seguida, a discussão seguirá diretamente sobre as narrativas seriadas e os modelos de construção do seu enredo. As definições sobre o que é sitcom e como ocorre a sua construção narrativa é o foco da seção seguinte, que também contempla o que é comicidade e sobre o que se ri nas produções do gênero. Para finalizar, será destacado ainda um histórico do gênero, para entender como ocorreu a construção das sitcoms ao longo das décadas, seja na formação dos enredos ou nos modos de produção e gravação.

No capítulo 3, denominado “O personagem como o centro de um roteiro”, serão destacados os elementos básicos na construção de uma narrativa, além das definições de personagem, a partir de teóricos da literatura e autores especialistas na elaboração de roteiros. Em seguida, será discutida a diferenciação nos tipos de roteiro: multiprotagonista e protagonista único. Os modelos para a caracterização dos personagens em dois níveis, como também se baseado nos seus relacionamentos público, pessoal e privado, são o destaque da seção seguinte. O capítulo se encerra com a apresentação dos seis princípios na construção de um personagem, a partir do estudo proposto por Field (2001).

Feita a discussão dos conceitos a partir de teóricos da comunicação e da literatura, o capítulo 4, denominado “Sheldon Cooper: um estudo de caso”, apresenta uma análise da construção narrativa do personagem, objetivo central do trabalho, nas séries *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*. Para isso, foi selecionado um corpus de 32 episódios, sendo 24 da série original e 8 da *spin-off*. A análise será feita a partir dos seis princípios na construção de

um personagem, propostos por Field (2001), que serão ainda antecipados por uma breve contextualização das duas séries, além de uma pequena caracterização dos personagens nas distintas temporalidades.

## 2 NARRATIVAS FICCIONAIS E A SERIALIDADE

Quando se afirma que *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon* são séries de comédia de situação ou sitcom, precisa-se antes entender quais são as aplicações dessa frase e qual é o seu significado dentro do universo televisual. Isso, tendo em vista, que a seriedade é apenas um segmento das narrativas ficcionais como um todo. Essa, por sua vez, é parte integrante de apenas um, dentre outros gêneros televisivos pesquisados no ramo da comunicação.

As definições do que é gênero e como ele é formado, são informações importantes para começar a desconstruir as duas séries em destaque, buscando entender qual é o princípio básico de sua formação e quais são as características iniciais para classifica-las como sitcoms, conhecidas como comédias de situação e que retratam o cotidiano, com episódios de duração média de 20 a 30 minutos cada.

Em um mundo mais globalizado, o acesso a plataformas de *streaming*<sup>9</sup> se tornou cada vez mais frequente e o leque de conteúdos disponíveis também aumentou. A partir disso, o mercado precisou se preocupar em produzir mais conteúdos e a estética da repetição (MARTÍN-BARBERO, 1997; ECO; 1989), que já existia desde o século passado, se tornou um hábito ainda mais recorrente no universo da serialidade.

Nas sitcoms, se tornou comum observar a apresentação de arcos narrativos cada vez mais próximos um dos outros, seja nas construções de suas temáticas ou até mesmo na forma em que são produzidas as piadas, na instância humorística. Esse tipo de produção também é conhecido por sua imobilidade narrativa, pois além da repetição dos enredos entre as obras, existe a “cópia” das histórias em cada episódio.

Os personagens partem de uma normalidade básica de suas rotinas, sofrem um breve conflito em busca do seu objetivo de vida, a sua necessidade, e retornam à normalidade inicial, tudo isso dentro de um determinado episódio, para que no seguinte ele passe pela mesma ordem causal de acontecimentos. A variação nessa sequência é mínima e se tornou um padrão básico nas produções televisuais já há algum tempo.

A ficção como um todo é construída para ser o “chantili do cotidiano” (BULHÕES, 2009, p. 11) e entreter o espectador que as acompanha. Nas sitcoms, isso se torna ainda evidente, pois o gênero retrata justamente o cotidiano, buscando uma identificação, e com requintes de humor, muitas vezes estereotipado. No entanto, isso não impediu que ao longo dos anos,

---

<sup>9</sup> Plataformas de streaming são serviços que possibilitam a transmissão de conteúdos pela internet, sem a necessidade de o usuário fazer download para ter acesso ao filme, série, música ou livro, por exemplo. Esse conteúdo por ser acessado por vários dispositivos, como notebook, celular ou tablet, em qualquer lugar que tenha um acesso básico de internet, seja pela rede móvel ou wi-fi.

algumas produções tenham sido construídas de forma mais politizada e servindo mecanismo para quebrar tabus na sociedade.

O capítulo a seguir traça breve panorama sobre as definições de gêneros e formatos na ficção, como é o caso das sitcoms, e explica a importância que essas obras têm em um universo globalizado. Além disso, é relatado as principais características de sua construção como gênero e como isso foi se remodelando ao longo do tempo, a partir de um histórico produzido década a década, traçando ainda um paralelo com as produções brasileiras correspondentes.

## 2.1 TAXONOMIA DOS GÊNEROS

Para o pesquisador Arlindo Machado (1999; 2000;), gênero é uma “força aglutinadora”, que busca, de certo modo, organizar ideias, meios e recursos expressivos de um determinado grupo. Segundo o autor, é o “gênero que orienta todo o uso da linguagem no âmbito de um determinado meio e é nele que se manifestam as tendências expressivas mais estáveis” (MACHADO, 1999, p. 143), trazendo uma organização a partir de características comuns.

Martín-Barbero (1997) segue na mesma linha de raciocínio ao tratar diretamente dos gêneros televisivos. No entanto, o autor identifica essas características semelhantes na definição de um gênero a partir da estética da repetição. Nesse caso, elementos comuns e que se repetem em diversos produtos distintos podem ser considerados como características comuns de um determinado grupo, ou gênero.

É a partir destas definições, aparentemente simples, que ocorrem as maiores discordâncias entre os autores, pensando nos modelos de formações de grupos ou classificações de elementos semelhantes. Com isso, a taxonomia dos gêneros se torna complexa, tamanha a quantidade e variedade de visões dos pesquisadores a respeito de um mesmo produto ou produção audiovisual.

Além do que, a combinação de características da televisão, com elementos midiáticos de outros meios, como o rádio e o cinema, deixou essa tarefa de classificação ainda mais complexa. Alguns autores, como Aronchi de Souza (2015), Machado (2000), Balogh (2002) e Pallottini (1998), propuseram seus modelos de classificação dos gêneros televisivos do Brasil.

Aronchi de Souza (2015) divide a programação televisiva brasileira em cinco categorias: entretenimento, informação, educação, publicidade e outros. Essas, são subdivididas a partir das características principais de cada produto, em uma lógica de produção e ramificação. Uma categoria é formada por um conjunto de gêneros e cada gênero específico se constitui de diversos formatos.

Com relação a categoria entretenimento, o autor elenca 23 gêneros: auditório, jornalismo social, culinário, desenho animado, docudrama, esportivo, filme, game-show (competição), humorístico, infantil, interativo, musical, telenovela, quiz-show (perguntas e respostas), reality-show, revista, série, série brasileira, sitcom (comédia de situações), talk-show, teledramaturgia (ficção), variedades e western (faroeste). Esses, por sua vez, são subdivididos em formatos.

De forma um pouco diferente, Balogh (2002) e Pallottini (1998) consideram a ficção como um gênero específico, separado do entretenimento. Para as autoras, o que Aronchi de Souza (2015) determina como categoria, elas classificam como gêneros, sem qualquer posição de taxonomia acima. Nesse modelo, os gêneros também se apresentam com suas ramificações de formatos, sendo as séries um deles, assim como as telenovelas, os seriados e as minisséries.

Já Arlindo Machado (2000), divide os conteúdos veiculados na TV em seis grandes gêneros textuais, sendo alguns subdivididos por gêneros menores (MACHADO, 2000, p. 71). Além das narrativas seriadas, estão classificados os gêneros: formas fundadas no diálogo, telejornal, transmissão ao vivo, poesia televisual e videoclipe e outras formas musicais.

Apesar de distintos, esses quatro modelos apresentados destacam a ficção seriada como um gênero fundamental para a televisão. Sua enorme presença na programação das emissoras, como as brasileiras, acontece, dentro outros motivos, pelo barateamento de suas produções, principalmente as que não são veiculadas diariamente. As sitcoms também se destacam pelo baixo custo com os cenários e a quase inexistência de gravações em espaços externos (ESQUENAZI, 2011; JOST, 2007).

### **2.1.1 Narrativas seriadas**

O termo serialidade, principal foco de estudo deste trabalho, foi definido por Machado (2000, p.71) como produções apresentadas na televisão de forma descontínua e fragmentada, podendo ter blocos para inserção de comerciais e uma recapitulação dos acontecimentos do episódio ou capítulo anterior, constituídos ou não a partir de ganchos dramáticos de suspense.

Machado (2000, p. 84-85) ainda propõe subdividir as narrativas seriadas em três grandes tipos: em capítulos, com uma única grande narrativa central e linear, de característica teleológica, comum em telenovelas; em episódios seriados, na qual existe um começo, meio e fim em cada emissão da história, mantendo-se os personagens principais e a situação narrativa, podendo ser assistidos em qualquer ordem; em episódios unitários, em que se preserva a temática base, mas as histórias, os cenários e os personagens são diferentes a cada episódio ou capítulo.

Um outro modelo proposto para classificar as narrativas seriadas foi o de Esquenazi (2011). Nesse caso, o autor levou em conta a evolução narrativa das obras. Apesar de semelhante ao escrito por Machado (2000), esse modelo prevê uma análise do desenvolvimento da trama a partir ou não de uma linha temporal, ou seja, de uma passagem de tempo.

Para Esquenazi (2011), as séries podem ser imóveis ou evolutivas. As séries imóveis possuem uma narrativa suspensa e que se mantém imóvel, utilizando esquemas idênticos sem maiores preocupações com a cronologia temporal. Já nas séries evolutivas, como o próprio nome já representa, os personagens estão em uma evolução cronológica e as narrativas seguem uma linha temporal demarcada, muitas vezes, por ganhos e suspense.

Quando se aproxima as definições propostas por Machado (2000) e Esquenazi (2011), pode se observar um terceiro modelo para classificação de narrativas seriadas, que se relaciona diretamente ao escrito por Mungioli e Pelegrini (2013) na diferenciação dos termos ingleses *series* e *serial*, associando-os aos que se conhece no Brasil como séries e seriados.

A tradição da ficção televisual americana possui duas formas básicas de serialização: a *serial* e a *series*. *Serial* (que, no Brasil, corresponderia à série) é o modo em que a narrativa acontece ao longo de episódios, com arcos dramáticos que atravessam diversos capítulos até uma conclusão. [...] No caso do *serial* tipicamente americano, geralmente, os limites do arco dramático ocorrem dentro de uma temporada anual. Já a *series* (que corresponderia ao nosso seriado) é a forma em que os arcos dramáticos têm o limite do episódio – o desequilíbrio dramático ocorre no início do episódio e é resolvido no mesmo episódio. (MUNGIOLI; PELEGRINI, 2013, p.151).

Para Mungioli e Pelegrini (2013), as séries seriam narrativas construídas “em capítulos”, nos termos de Machado (2000), sendo também “evolutivas”, no proposto por Esquevani (2011). Já os seriados, seriam classificados como “episódios seriados” (MACHADO, 2000) e “imóveis” (ESQUENAZI, 2011), pensando a partir de suas características narrativas e temporais.

Aqui, no entanto, é importante ressaltar, que todas essas classificações propostas e apresentadas foram pensadas em narrativas com formato e estrutura fixos. Nesses casos, a possibilidade de hibridização, que se tornou cada vez mais frequente, não foi considerada. No Brasil, por exemplo, os termos séries e seriados são utilizados como sinônimos, apesar de suas diferenças na terminologia norte-americana.

### 2.1.2 Complexidade narrativa

Essa opção pela hibridização dos formatos séries e seriados pode ocorrer, dentre outras maneiras, por solução narrativa, buscando trazer sobrevida a uma obra que esteja perdendo o fôlego, algo comum em produções com alto número de episódios e temporadas; por estilo do roteirista, que adota essa opção desde o episódio piloto e carrega consigo esse modelo durante o desenvolvimento do roteiro; ou por estratégia de produção do canal exibidor ou idealizador.

Pensando nessa hibridização de gêneros e formatos ficcionais, Mittell (2012) propõe o termo “complexidade narrativa”, que seria, em linhas gerais, um produto que se estabelece no equilíbrio entre série e seriado. Segundo o autor, a segmentação de público, ocasionada pelo aumento do número de canais de televisão a partir da década de 1990, fez as produções serem destinadas diretamente para seus nichos, facilitando uma complexidade no texto (MITTELL, 2012, p. 97).

Mittell (2012) determina que complexidade narrativa, em seu nível mais básico é:

uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia histórias com continuidade e passando por diversos gêneros (MITTELL, 2012, p. 36).

Para Mittell (2012), as produções com características de complexidade narrativa não precisam necessariamente ter um arco narrativo com começo, meio e fim no mesmo episódio, podendo se estender para o seguinte, de forma a privilegiar a continuidade da história. No entanto, o autor alerta que nem todos os produtos que arrastam o seu arco dramático em várias partes são complexos. Para exemplificar, ele cita o caso das telenovelas.

A narração nas novelas certamente pode ser complexa e requer um alto nível de postura ativa do público para engrenar na rede de relações e histórias prévias evocadas em cada virada da trama. Em contrapartida, na programação narrativamente complexa, o desenvolvimento da trama tem posição muito mais central, possibilitando emergir um relacionamento e um drama associado às personagens a partir do desenrolar do enredo e, dessa forma, atribui ênfase de maneira reversa às novelas (MITTELL, 2012, p. 37).

Como já havia sido destacado acima, narrativas complexas são produzidas para nichos de públicos específicos, pois requer uma postura mais ativa de quem acompanha. No caso das telenovelas, apesar de terem como característica o arco narrativo permeando por vários

capítulos, elas são produzidas, em sua grande maioria, para a população em massa, necessitando de um entendimento simples do espectador, para que não haja fuga de público e uma consequente diminuição no faturamento.

Além disso, o fato de as novelas serem construídas ao redor de vários personagens, com vários núcleos distintos, também dificulta deixar a trama mais complexa. De forma diferente, as séries, em sua grande maioria, possuem poucos personagens e uma narrativa mais central, geralmente ao redor de um único protagonista, deixando mais factível a possibilidade de complexidade.

A complexidade narrativa (MITTEL, 2012) tem influenciado o modelo de produção de narrativas seriadas. Em um mercado globalizado e que a repetição narrativa se torna cada vez mais frequente (MARTÍN-BARBERO, 1997; ECO; 1989) a construção de histórias pensadas a partir de novas estratégias, como a proposta por Mittell (2012), tem permitido que algumas séries ganhem uma sobrevida a cada nova temporada.

Dentre as séries com características de complexidade narrativa citadas por Mittell (2012) estão: *Twin Peaks* (1990-1991), *Seinfeld* (1989-1998), *The X-Files* (1993-2018), *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003), *Angel* (1999-2004) e *The Sopranos* (1999-2007). Outros exemplos mais recentes são: *Arrested Development* (2003-2006) e *Raising Hope* (2010-2014).

Uma das séries que serão estudadas neste trabalho também pode ser classificada como uma narrativa complexa. *Young Sheldon* é um *spin-off* de *The Big Bang Theory*, contando a história do personagem principal ainda em sua infância. Diferentemente da sitcom original, a *spin-off* possui um arco narrativo que se arrasta ao longo da temporada, com quase todos os episódios necessitando de continuidade no seguinte.

Apesar de ser sucesso de audiência nos Estados Unidos<sup>10</sup> e com renovações das temporadas a cada ano, *Young Sheldon* é voltada para o nicho de público mais específico, os fãs de *The Big Bang Theory*, tendo referências diretas no seu roteiro. Para tentar diminuir essa complexidade e deixar a obra disponível para todo o público, a *spin-off* conta com a presença de um narrador, que explica e ambienta situações que precisaram ser correlacionadas com a série original.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://mixdeseries.com.br/young-sheldon-cbs-audiencia/>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.



### 2.1.3 Spin-off e derivações

Como já foi destacado na seção anterior, umas das possibilidades de se aplicar a complexidade narrativa (MITTEL, 2012) na serialidade é a construção de histórias a partir de outras já conhecidas, como por exemplo, o chamado *spin-off*. Em linhas gerais, o termo pode ser definido como um novo produto, baseado em um já existente, servindo como uma complementação da ideia original e não apenas como uma continuidade.

No âmbito do audiovisual narrativo, uma *spin-off* seria criação de uma história, fora do universo original, a partir de um evento específico, como destacam Santos e Pereira (2018):

Na esfera do audiovisual, a ideia é de criação de um produto a partir da derivação de outro produto, na maioria das vezes, também audiovisual e de entretenimento como por exemplo rádio, TV, cinema, série, videogames, histórias em quadrinho entre outras possibilidades de narrativas. A ideia não é de continuidade, mas de complementação e desenvolvimento de outros personagens, situações, histórias e temas que estão presentes de alguma forma na obra “base”, porém, com pouco detalhamento (SANTOS, PEREIRA, 2018, p. 4).

Como exemplo, pode-se citar a retirada de um dos personagens da história base e a criação de uma nova narrativa ao redor dele, em um novo universo, diferente do anterior. Geralmente esse personagem era secundário na obra original e agora se torna o centro da produção derivada, ou seja, o protagonista. Apesar de claramente terem uma relação de proximidade, a *spin-off* e a série original são desenvolvidos de forma independente, com arcos dramáticos próprios.

Narrativamente, uma *spin-off* pode ser apresentada de duas formas distintas: prequela e sequência. A prequela é uma pré-sequência de fatos e acontecimentos ocorridos narrativamente antes do enredo da série original, como é o caso de *Young Sheldon*. Já a sequência, é justamente o contrário. Ela é uma sequência que ocorre após a história original, servindo de complementação aos fatos, como de um núcleo narrativo específico. Um exemplo desse modelo é a série *Pearson* (2019)<sup>11</sup>, derivado de *Suits* (2011-2019). A personagem Pearson deixa a obra original, após mudar de cidade. Com isso, todo o seu desenrolar nesse novo espaço é relatado na *spin-off*.

Em uma criação de *spin-off*, as características gerais do personagem na história original são utilizadas e a partir daí são elaboradas todas as demais partes do novo universo narrativo.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/161730-pearson-o-que-ja-sabemos-sobre-o-spin-off-de-suits.htm>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.

No entanto, é necessário um cuidado para não trazer novos conflitos e ocasionar furos no arco narrativo da trama original. Em *Young Sheldon*, por exemplo, toda a construção do personagem deve ser baseada em *The Big Bang Theory*. Como o público já conhece o Sheldon adulto, o Sheldon criança deve ser construído para se tornar exatamente a sua versão mais velha, anos depois.

## 2.2 O SITCOM

Histórias engraçadas baseadas no cotidiano humano sempre estiveram entre os maiores sucessos da televisão americana e permanecem até os dias atuais (TODISCO, 2019). A sitcom ou comédia de situação, em uma tradução livre, é um gênero televisivo caracterizado por apresentar histórias cômicas, de personagens comuns, em ambiente de um cotidiano, com a intenção de gerar identificação por parte de seu público.

Aronchi de Souza (2015) define sitcom como um gênero da categoria entretenimento com dois braços fundamentais: humor e teledramaturgia. Ainda segundo o autor, a sitcom “é o gênero mais enraizado na cultura americana - um tipo de humor que utiliza a teledramaturgia para apresentar em situações cômicas os costumes dos cidadãos comuns” (ARONCHI DE SOUZA, 2015, p. 135).

Já Mintz (1985), citado por Pelegrini (2014), destaca que a sitcom é:

uma série de meia hora focada em episódios envolvendo personagens recorrentes sempre com a mesma premissa. Isso é, a cada semana nós encontramos as mesmas pessoas essencialmente da mesma maneira. Os episódios são finitos: o que acontece em um dado episódio é geralmente fechado, explicitado, reconciliado, resolvido no final da meia hora (MINTZ, 1985, p. 115 *apud* PELEGRINI, 2014, p. 36).

A retratação do cotidiano, como pode ser visto nas sitcoms, é um dos braços fundamentais das narrativas ficcionais da atualidade, segundo Bulhões (2009, p. 41). Para o autor, muitas das histórias construídas hoje são adaptações, em uma absorção completa, de narrativas antigas do cotidiano, presentes no que ele classifica como “bazar de atrações populares” nos séculos XVIII e XIX.

Bulhões (2009, p. 41) também destaca três modelos ficcionais de grande importância para o período e que ainda tem suas características inseridas nas produções atuais, sendo eles o *vaudeville*, o melodrama e o folhetim. Os dois primeiros são manifestações comuns no palco de teatro, principal meio de cultura da época. Já o folhetim, grande gênero de entretenimento

de massa, cativava o público a partir da narrativa escrita capitular ou episódica, nas leituras rotineiras das páginas dos jornais impressos.

Como poderá ser observado no histórico abaixo, o gênero sitcom em si não existia na época, mas muitas das características observadas nessas narrativas do cotidiano, sejam elas ficcionais ou não, se tornaram elementos base para a construção do que hoje é classificado como sitcom. Foi com base nelas e a partir de ressignificações das características do meio audiovisual que o gênero tomou forma e se tornou o atual sucesso conhecido.

Pesquisadora do gênero, Furquim (1999, p. 5) destaca essa importância da sitcom em abraçar características de antigas narrativas do cotidiano na formação de sua essência como uma narrativa própria. Para definir sitcom, a autora traça uma comparação com a crônica, afirmando que os gêneros têm uma mesma origem, ou seja, uma narrativa na qual o enredo é escrito a partir dos movimentos do dia-a-dia de cada um dos poucos personagens existentes naquela história.

Também presente nas páginas dos jornais impressos, a crônica se tornou conhecida por ser um gênero desqualificado perante o jornalismo, “ao rés do chão” nos termos de Antonio Candido (1992). Os textos cronísticos retratam, com um olhar humanizado e rastros de vivência (REIS, THOMÉ, 2017), o inusitado e o banal, muitas vezes tocando em tabus na sociedade sem um grande estardalhaço, algo que a sitcom tomou para si ao longo do tempo.

Furquim (1999, p. 16) também destaca as raízes teatrais da sitcom, com o *vaudeville*, que eram as peças francesas de comédia e baseadas no improviso, e o melodrama, que trazia uma dramaticidade para o enredo a partir de um romance ou uma tragédia. Esses dois elementos já haviam sido destacados acima, por Bulhões (2009, p. 41) e permanecem nas sitcoms até os dias atuais, como exemplos as obras brasileiras *Sai de Baixo* (1996-2002) e *Vai que Cola* (2013-presente).

Com relação ao folhetim, a sitcom tomou para si as características de tentar imitar a realidade, na construção dos arcos narrativos de cada personagem, e fidelizar o público, a partir de sua serialidade. Mesmo as obras que possuem um formato episódio, o enredo da história deixa para o telespectador o desejo de assistir o episódio seguinte, assim como ocorria com os leitores do folhetim, que esperavam ansiosamente pelo próximo dia para acompanhar a continuação da narrativa.

### 2.2.1 Comicidade: o ridículo e o defeituoso

Além de ressignificar características de outras narrativas do cotidiano, a sitcom tomou para si o humor e a comédia como grandes aliados em sua construção. O enredo das histórias do gênero é produzido a partir de um grupo específico de personagens, a relação entre eles e o mundo ao redor. Isso, com toques de comicidade e forçando o riso de telespectador, através de piadas clássicas ou até mesmo de duplo sentido. A sitcom tem em sua promessa estabelecida (JOST, 2007) a função de entreter e divertir, mesmo que trate de assuntos polêmicos ou politizados.

Propp (1992) reflexe a respeito do riso, afirmando que o ser humano ri do ridículo e do é defeituoso, algo que esteja intrínseco aos aspectos de suas características, como seu rosto, sua silhueta e os seus movimentos. O autor determina essa forma de humor como “riso de zombaria”, que segundo ele, “é o tipo de riso que mais se encontra na vida” e consequentemente na arte, como no caso das sitcoms (PROPP, 1922, p. 28).

Além disso, Propp (1992) também propõe classificar a comicidade em dois tipos: semelhança e diferenças. A de semelhança consiste no homem encontrar o ridículo naquilo que é igual a ele, seja no aspecto físico ou espiritual, no caso o pensamento de ideias. Já a de diferenças, é rir daquilo que não é igual a si, de algo que se torna grotesco e estereotipado. Características físicas, como excesso ou falta de peso, além de tom de pele ou estrangeirismo, são comuns nessas situações.

No entanto, Propp (1992, p. 60) alerta que rir do defeituoso não deve ofender, revoltar e suscitar piedade ou compaixão. O riso deve buscar abranger a todos os presentes. O autor ainda destaca que “nem toda deformidade é cômica” (PROPP, 1922, p. 60) e que fazer piada de um corcunda, por exemplo, só provoca riso em uma pessoa imatura. Dessa forma, é compreensível que exista uma linha tênue entre o engraçado e o ofensivo, que deve ser testada e repensada em cada ato cômico.

Os critérios propostos por Propp (1992) são válidos e servem de base da comédia nas sitcoms. As *gags*, que seriam as piadas inseridas dentro do roteiro, fazem os personagens rirem de si mesmo e rir dos demais, em uma repetição constante da temática, apesar da piada ser diferente. Nesse sentido, é importante lembrar que a maioria das sitcoms são imóveis (ESQUENAZI, 2011), sendo construídas a partir da repetição narrativa em cada episódio. No entanto, essa imobilidade do gênero não se refere, necessariamente, apenas ao congelamento temporal, como também a repetição das *gags*.

Como já afirmado acima, o ridículo em muitos casos é destacado a partir da aparência física, pelo fato de a pessoa ser alta ou baixa de mais, gorda ou magra. Outros tipos de estereotipação também são frequentes, como opção sexual, nacionalidade e até mesmo profissão. Em *The Big Bang Theory* ou *Young Sheldon*, por exemplo, piadas sobre o universo nerd se permeiam por todos os episódios, mas em estilos diferentes. Não existe uma repetição em si do texto da piada e sim do sentido de humor esperado a partir dela.

Essa imobilidade narrativa, e conseqüentemente humorística, é o que permite a maioria das sitcoms serem assistidas fora de uma ordem cronológica, não sendo necessário acompanhar o episódio anterior para entender o contexto narrativo, já que existe uma repetição. Sendo essa, inclusive, uma das principais características que fazem as sitcoms serem sucesso de público mundialmente.

De forma semelhante ao proposto por Propp (1992), Esquenazi (2011) traça um método de comparação e define três princípios básicos na construção da comicidade na sitcom: 1) a tipificação dos personagens, queria seria a redução dos personagens a características básicas e sem profundidade; 2) a definição de ritmos internos, ou seja, determinar quais são as principais temáticas de humor trabalhadas nas séries e como elas voltam a aparecer; 3) a repetição de gestos e mímicas, sendo a demarcação das repetições do princípio anterior, como um jargão, por exemplo.

Diante disso, a partir das percepções dos autores citados acima, percebe-se que o cômico nas sitcoms gira diretamente em torno dos personagens. É neles e sobre ações deles que o público ri. Como será visto no capítulo seguinte, o personagem é a peça fundamental em um roteiro (FIELD, 2001) e sua construção de forma bem elaborada, independente das variações, auxilia na fidelização e identificação por parte do público. No entanto, nas sitcoms, em que entreter e fazer rir são os principais objetivos, se não houver o ridículo e o defeituoso, o enredo, por mais bem escrito que seja, estará fadado ao fracasso.

### **2.2.2 Histórico do gênero**

Presente na televisão desde os primórdios do meio, o sitcom possui ainda antecedentes no rádio e é construído com fortes características teatrais, como já afirmado anteriormente. O gênero sofreu alterações no seu formato ao lado dos anos, até se tornar o que é conhecido atualmente. Por isso, se faz necessário realizar um histórico sobre as principais sitcoms de cada década, apresentando as suas principais características e entendendo de que forma o gênero se consolidou como uma das maiores audiências da televisão americana.

O histórico a seguir foi construído a partir de considerações descritas por Fernanda Furquim (1999), no livro “Sitcom: definição e história”, e Christian Pelegrini (2014), em sua tese de doutorado “Sujeito engraçado: a produção de comicidade pela instância de enunciação em *Arrested Development*”. Além disso, buscou-se traçar uma breve relação com as produções brasileiras do gênero nos mesmos períodos e entender de que forma as sitcoms americanas obtiveram seu espaço na televisão brasileira, sendo exibidas em canais de TV aberta, como TV Globo, Record TV e SBT, e na TV por assinatura.

Antes mesmo do termo sitcom ser cunhado, algo que aconteceria apenas em 1964, o gênero sitcom deu seus primeiros passos de formação ainda nas ondas do rádio, a partir do final da década de 1920. Na época, o rádio era o meio de comunicação de maior penetração nos Estados Unidos, servido assim como mídia doméstica e estando presente nos principais ambientes das casas, sendo um lugar de encontro de toda a família. Com isso, todos os programas veiculados precisavam respeitar esse caráter familiar nos seus conteúdos.

Chamadas de “comédias de dialeto” (MARC, 2005 *apud* PELEGRINI, 2014), *Amos ã Andy* (CBS – 1928) e *The Goldbergs* (NBC – 1929) foram consideradas as principais sitcoms do rádio e fizeram a passagem para a televisão anos depois. Nesse estilo, os textos eram construídos de forma semelhante as radionovelas, com arcos narrativos no formato capitular, em que a história não se encerra em cada edição. Os enredos focavam na estereotipação de origens ou modos de fala de seus personagens.

Outra ascendente da sitcom no rádio eram os programas híbridos de sitcom-variedades (MARC, 2005 *apud* PELEGRINI, 2014). Neles, além das pequenas *sketches* cômicas ficcionais, as atrações ainda continham apresentações de artistas vindo de outras áreas, servindo como uma espécie de separação dos blocos ou intervalos nos enredos. Programas como *The Jack Benny Program* (CBS, 1950-1964; NBC, 1964-1965) e *The George Burns and Gracie Allen Show* (CBS, 1950-1958) fizeram sucesso nesse modelo.

É a partir da década de 1950, com a extensa penetração da televisão nos Estados Unidos, que começam a surgir as primeiras sitcoms televisuais, ainda com enredos transpostos do rádio, como *Amos ã Andy* e *The Goldbergs*, já citados anteriormente. Outra sitcom provinda do rádio foi *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957). A obra é considerada a principal sitcom da década e talvez a de maior sucesso na história, tendo seu formato copiado incessantemente até os dias atuais.

Estrelada por Lucille Ball e Richard Denning, *I Love Lucy* é uma adaptação do programa de rádio *My Favorite Husband* (CBS, 1948-1951) e tinha uma premissa bastante simples no seu enredo, que gira em torno do casal Ricky e Lucy Ricardo. Ele, um cubano e líder de uma

banda de música latina. Já ela, uma dona de casa que tem como grande desejo, desbravado em cada episódio, entrar no mercado do show business, onde o marido trabalha.

A série serviu como de referência para as produções das décadas seguintes por suas inovações, tanto na questão do enredo, como nos mecanismos de gravação. *I Love Lucy* quebrou tabus na construção dos personagens da época, como ao mostrar uma personagem grávida e até mesmo o casal dormindo no mesmo quarto, apesar de estarem em camas separadas, algo impensado para aquele período. O desejo de Lucy em se igualar ao marido na profissão também é um comportamento jamais visto até então.

Já com relação a questões técnicas, *I Love Lucy* firmou um padrão de gravação das sitcoms no mundo (PELEGRINI, 2014, p. 85). Filmagem ao vivo, com plateia e em estúdios de cinema, que pareciam grandes teatros, além do uso de câmeras de 35mm e luz *highlight*, com possibilidade de edição posterior, foram algumas das inovações apresentadas pela série e que são seguidas até hoje, como nas sitcoms *Friends* (1994-2004), *Two and a Half Men* (2003-2015) e na própria *The Big Bang Theory*, umas séries estudadas nesta monografia.

O enorme sucesso de *I Love Lucy* nos Estados Unidos fez a sitcom ser exportada para o exterior. No Brasil, a obra foi exibida pela TV Tupi, entre 1958 e 1979, inspirando inclusive o surgimento de uma versão nacional, o *Alô, Doçura!*, considerada a primeira sitcom brasileira<sup>12</sup>. Anos depois, a série ainda foi exibida pela TV Gazeta, TV Bandeirantes, TV Cultura, Rede 21 e SBT, em TV Aberta, e pelos canais de TV por assinatura Multishow e TCM.

A década seguinte, de 1960, ficou destacada pelo fato das principais sitcoms terem ficado, de certa forma, alheia aos movimentos culturais, políticos e sociais que marcaram a época. Enquanto os telejornais mostravam manifestações ligadas ao movimento dos direitos civis dos negros e das mulheres, as sitcoms eram construídas de forma a-politizadas, em um universo completamente descompromissado com a realidade social (FURQUIM, 1999, p. 25; PELEGRINI, 2014, p. 64).

O principal sitcom da década foi *The Dick Van Dyke Show* (CBS, 1961-1966). A história girava em torno de Rob Petrie, um roteirista-chefe de um importante comediante, e tinha como objetivo principal mostrar os bastidores de um programa humorístico na TV. A vida doméstica de Petrie, característica importante de um enredo de sitcom, também era presente. A rotina da família, ao lado de sua esposa Laura e de seu filho Rick eram apresentadas de forma confluyente e equilibrada ao espaço dos bastidores do show.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-54203030>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.

Com relação as questões técnicas, *The Dick Van Dyke Show* seguia o padrão formal estabelecido por *I Love Lucy*. Produção em estúdio, multicâmera, gravação com plateia, cenários bem produzidos e quase total ausências de cenas externas. Outras sitcoms de sucesso na década de 1960 foram: *The Andy Griffith Show* (CBS, 1960-1965), *Bewitched* (ABC, 1964-1971) e *The Beverly Hillbillies* (CBS, 1962-1971), além de *The Flintstones* (ABC, 1960-1966), considerado a primeira sitcom de animação (PELEGRINI, 2014, p.79).

Ao contrário do que pode ser visto nos anos anteriores, os sitcoms da década de 1970 surgiram com uma abordagem temática explicitamente engajada na vida social dos Estados Unidos (FURQUIM, 1999, p. 26-27; PELEGRINI, 2014, p. 81). A mais celebrada produção da época foi *The Mary Moore Show* (CBS, 1970-1977), protagonizada pela atriz homônima Mary Tyler Moore. O enredo girava em torno de Mary Richards, uma mulher solteira, independente e focada em sua carreira como produtora associada de um importante telejornal em Minneapolis.

Com tais atributos, a obra se tornou importante na luta pelo feminismo mundial na época, já que Mary era uma personagem feminina que não dependia de estar ancorada em um homem para estar na televisão, algo raro para aquele período. Ao longo das temporadas, a personagem foi ganhando uma certa complexidade, a partir do seu desenvolvimento narrativo. De uma mulher frágil no início, Mary se torna uma profissional firme e encoraja nas decisões.

Apesar dessa evolução de características na construção roteiro, incomum na época e que tornou *The Mary Moore Show* uma referência nessa questão, a série não apresentou mudanças no seu modo de produção e seguia o padrão instaurado por *I Love Lucy*. A sitcom teve uma breve exibição no Brasil, por meio da TV Globo.

Outra produção importante para a década foi *M.A.S.H.* (CBS, 1972-1983). O texto girava em torno do dia a dia de uma equipe de cirurgiões de um hospital que recebia soldados feridos da Guerra da Coreia. Em um ambiente tão insalubre, bebedeiras, sexo casual e adultério eram temáticas frequentes da sitcom, que também trazia um retrato dos horrores da guerra, mostrada como sem sentido nas cenas.

Pensada inicialmente para ser uma comédia que tivesse momentos sérios e tensos, *M.A.S.H* foi perdendo essa característica com o passar das temporadas e o desenvolvimento do arco narrativo. Elementos importante do sitcom foram desaparecendo e o texto se tornou cada mais dramático (PELEGRINI, 2014, p. 88). Com tais mudanças, atores foram pedindo dispensa do elenco da trama, ocasionando, inclusive, a morte de um dos personagens principais da série, por meio da queda de um helicóptero, abatido como consequência da guerra.



Do ponto de vista formal, *M.A.S.H* era gravada no modelo de câmera única, abusando dos enquadramentos, em algo próximo do que era visto na decupagem do cinema clássico (PELEGRINI, 2014, p. 89). Com o enorme sucesso local de audiência, a série foi exportada, estreando no Brasil em 1974, na TV Tupi<sup>13</sup>. Posteriormente, ganhou exibição pela Record TV, TV Rio e Band. Entre 2018 e 2020, foi ainda apresentada pela Rede Brasil, com transmissão diária<sup>14</sup>.

Já na década seguinte, de 1980, o sitcom precisou se adaptar as novas lógicas de produção e audiência da televisão americana. Com o crescimento do acesso a TV por assinatura, abrangendo-se em 30% dos lares americanos (BERCIANO, 1999, p. 99 *apud* PELEGRINI, 2014, p. 99), houve um aumento de demandas nos conteúdos, que passaram a ficar restritos a nichos de públicos com interesses mais específicos (PELEGRINI, 2014, p. 99). Houve ainda uma hegemonia no padrão multicâmera, com pouca experimentação nos padrões de produção.

O sitcom mais importante da década foi *Cheers* (NBC, 1982-1993). Um bar, de nome homônimo ao da obra, é o centro da história, onde um grupo de pessoas conhecidas vinham para sentar, beber, contar fatos malucos, reclamar e contar piadas. Sam Malone (Ted Danson), dono do bar, e os empregados Ernie “Coach” (Nicholas Colasanto), Carla Tortelli (Rhea Perlman) e Diane Chambers (Shelley Long) são os protagonistas da história.

Diferente das sitcoms dos anos de 1970, *Cheers* trouxe uma fuga as temáticas engajadas socialmente e centrou-se seu enredo na comicidade construída a partir dos personagens. A série ainda trazia como novidade um hibridismo entre as formas episódicas e capitulares, o que Mittell (2012) classificaria, anos depois, como complexidade narrativa. Arcos do enredo se prolongava ao longo dos episódios, em paralelo a arcos que se resolviam em cada um deles.

Outro sitcom importante nos anos de 1980 foi *Full House* (ABC, 1987-1995), conhecida no Brasil como *Três é Demais*. A história quebrava paradigmas ao mostrar o viúvo Danny Tanner (Bob Saget), criando suas três filhas DJ (Candace Cameron), Stephanie (Jodie Sweetin) e Michelle (Mary-Kate e Ashley Olsen) sem uma presença feminina, apenas com o auxílio de Jesse Katsopolis (John Stamos), seu cunhado, e Joey Gladstone (Dave Coulier), seu melhor amigo.

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/serie-de-maior-audiencia-da-tv-dos-estados-unidos-mash-completa-45-anos--16823>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://rbtv.com.br/noticias/412/mash-serie-de-maior-audiencia-da-tv-americana>. Acesso em: 23 de novembro de 2021.

A série teve forte aceitação no Brasil, sendo exibida pela TV Globo<sup>15</sup> nas tardes de sábado, entre o final da década de 1980 e o início dos anos de 1990, e pelo SBT<sup>16</sup>, de 2000 a 2006 e de 2013 a 2014. *Full House* também foi transmitida diversas vezes no canal pago Warner Channel, além de ter tido todos os seus 192 episódios disponíveis, até junho de 2020, no catálogo da plataforma Netflix<sup>17</sup>.

A década seguinte, de 1990, ficou marcada pelos três sitcoms que se tornaram fenômenos do gênero, nos termos de Berciano (1999, p.133), citado por Pelegrini (2014, p. 107). Trata-se de *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), *Frasier* (NBC, 1993-2004) e *Friends* (NBC, 1994-2004). As três séries criaram novos padrões narrativos e ditaram os rumos que o gênero sitcom seguiriam nos anos seguintes e que são aplicados até os dias atuais.

*Seinfeld* narra a história de Jerry Seinfeld (ator de nome homônimo), um comediante de *stand up*, e o seu grupo de amigos, composto por George Costanza (Jason Alexander), Elaine Benes (Julia Louis-Dreyfus) e Cosmo Kramer (Michael Richards). Diferente do que se via até então, a série não apresenta um espaço físico central determinado, onde acontece a maioria das ações. Toda a premissa do roteiro gira exclusivamente em torno das ações dos personagens, em pequenas minúcias cotidianas, como enfrentar uma fila no cinema, sair para jantar ou comprar roupas.

Assim como *Cheers* na década de 1970, o enredo de *Seinfeld* apresenta uma fusão nas formas episódicas e capitulares, tornando-se assim uma narrativa com características complexa (MITTELL, 2012), como já foi destacada no início deste capítulo. No entanto, *Seinfeld* também ousa em seguir nenhum dos padrões estabelecidas, na qual alguns arcos narrativos iniciados jamais são finalizados, seja no fechamento do episódio ou no seguinte. Havia um verdadeiro abandono daquela história parcialmente construída, em um entendimento de que o espectador não conseguiria acompanhar muitas tramas paralelas sem se perder (PELEGRINI, 2014, p. 109).

Já *Frasier*, trata-se de um spin-off de *Cheer*. Com um humor verbal mais sofisticado, o sitcom é protagonizado por Kelsey Grammer (Frasier Crane) e apresenta um estudo do personagem em suas mais puras idiossincrasias, em que tenta se apreender, e até mesmo

<sup>15</sup> Disponível em: <https://gente.ig.com.br/tvenovela/2020-04-09/elenco-de-tres-e-demais-recria-abertura-na-quarentena.html>. Acesso em 01 de outubro de 2021.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://natelinha.uol.com.br/series/2019/08/26/de-um-maluco-no-pedaco-a-tres-e-demais-os-desfechos-de-series-famosas-no-sbt-132998.php>. Acesso em: 01 de outubro de 2021.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-120235/>. Acesso em: 01 de outubro de 2021.

ensinar, a partir dos erros e da vergonha alheia. Como grande característica, tinha cenários mais sofisticados, com marcação de espaço baseado em “*mise-en-scène*”.

Conhecida do público brasileiro, *Friends* inovou ao trazer o multiprotagonismo para o enredo, ao ter Rachel Green (Jennifer Aniston), Monica Geller (Courteney Cox), Phoebe Buffay (Lisa Kudrow), Joey Tribbiani (Matt LeBlanc), Chandler Bing (Matthew Perry) e Ross Geller (David Schwimmer), um grupo de amigos, nos papéis principais. A trama gira em torno da rotina de cada um deles juntos, tendo também arcos narrativos secundários independentes, que ultrapassam por diversos episódios.

A série conquistou seis Prêmios Emmy e já foi transmitida em dezenas de países, rendendo boas audiências, inclusive com as reprises de seus episódios, que permanecem no ar até os dias atuais. No Brasil, *Friends* já foi exibida por SBT e RedeTV!<sup>18</sup>, em TV aberta, e pelo canal Warner Channel, na televisão por assinatura. Todos os episódios já foram disponibilizados pela Netflix e atualmente, durante a escritura deste trabalho, pertencem ao catálogo da plataforma HBO Max<sup>19</sup>, no *streaming*.

Outra sitcom estadunidense dos anos de 1990 que fez (ou até mesmo ainda faz atualmente) sucesso no Brasil é *Um Maluco no Pedaco* (NBC, 1990-1996), sendo transmitido por SBT, Multishow e Comedy Central. Foi ainda nessa década, que o Brasil produziu uma de suas principais sitcoms, o *Sai de Baixo* (TV Globo, 1996-2002), protagonizado por Miguel Falabella (Caco Antítes), Aracy Balabanian (Cassandra), Luis Gustavo (Vavá) e Marisa Orth (Magda).

A partir dos anos 2000, o número de sitcoms produzidas aumentou nos Estados Unidos e o gênero passou a ganhar ainda mais espaço no Brasil, sendo utilizado pelas emissoras como formar de tapas buracos vagos nas programações. No SBT, por exemplo, uma faixa diária com a exibição de sitcoms logo após o almoço e outra durante as madrugadas fizeram parte da grade da emissora durante muitos anos. Já na Record TV, as manhãs de sábado e domingo já foram (e são até hoje) o espaço para as produções do gênero.

Além de *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-2019), uma das séries da qual está inserida o objeto de estudo deste trabalho, outras sitcoms americanas que foram produzidas nessa década e que fizeram sucesso no Brasil são: *Eu, a Patroa e as Crianças* (ABC, 2001-2005), *As Visões da Raven* (Disney Channel, 2003-2017), *Arrested Development* (FOX, 2003-2006), *Tho And a*

<sup>18</sup> Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/friends-na-redetv-e-greys-anatomy-no-sbt-voce-se-lembra-dessa-epoca-26843>. Acesso em: 15 de outubro de 2021.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://natelinha.uol.com.br/series/2021/06/29/friends-um-maluco-e-sex-and-the-city-10-series-de-sucesso-que-estao-na-hbo-max-166022.php>. Acesso em: 15 de outubro de 2021.

*Half Man* (CBS, 2003-2015), *Todo Mundo Odeia o Chris* (UPN, 2005-2006; THE CW 2006-2009), *The Office* (2005-2013) e *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014).

De um ponto de vista formal, as sitcoms da década de 2000 se apropriam dos dois estilos de gravação: multicâmera e câmera única, sendo ambos aceitos pelo público. Das séries citadas acima, *The Big Bang Theory*, *Tho And a Half Man*, *Eu, a Patroa e as Crianças*, *As Visões da Raven* e *How I Met Your Mother* seguem o padrão formal estabelecido por *I Love Lucy* (PELEGRINI, 2014): produção em estúdio, multicâmera, gravação com plateia e cenários bem delimitados.

Já *Arrested Development* e *Todo Mundo Odeia o Chris* são filmadas no sistema de câmera única, no modo semelhante ao cinema, e sem plateia, com as risadas sendo inseridas no momento de pós-produção, quando assim se faz necessário. Outra característica importante de *Todo Mundo Odeia o Chris*, é que série é contada no formato de nostalgias e lembranças, possuindo assim um narrador, que está presente em todos os episódios.

Na década de 2010, está localizada a produção de *Young Sheldon* (CBS, 2017-presente), outra sitcom na qual está inserida o objeto de estudo desta monografia. *Spin-off* de *The Big Bang Theory*, a série é gravada no sistema de câmera única e possuiu um narrador, o próprio Sheldon Cooper adulto (Jim Parsons), contando suas lembranças, ainda tendo o Leste do Texas como cenário da história.

Já com relação as produções brasileiras na década, é válido destacar a sitcom *Vai que Cola* (Multishow, 2013). Com um enredo e características de produção e gravação bem próximas ao visto em *Sai de Baixo*, de Miguel Falabella, a série é protagonizada por Catarina Abdala (Dona Jô), Marcus Majella (Ferdinando), Cacau Protásio (Terezinha), Samantha Schmütz (Jéssica), Fiorella Mattheis (Velna) e Emiliano D'Avila (Máicol) nos papéis principais, além de ter tido Paulo Gustavo (1978-2021) como ator principal nas primeiras quatro temporadas e outras participações especiais nas demais.

Além de todas as sitcoms aqui citadas, desde os antecedentes no rádio e passando pelas décadas de 1950, 1960, 1970, 1980, 1990, 2000 e 2010, outras produções do gênero também obtiveram seu sucesso e são dignas de estudos acadêmicos e apreciação de seus telespectadores. Para construir esse histórico, foi levado em consideração as sitcoms citadas como relevantes, por pesquisadores do meio, além das que trouxeram inovações com relação ao formato narrativo ou produção. As séries que tiveram aceitação e fizeram sucesso no Brasil também foram selecionadas para fazer parte deste texto.

### 3 O PERSONAGEM COMO O CENTRO DE UM ROTEIRO

Tendo em vista o panorama, apresentado no capítulo anterior, sobre as narrativas ficcionais como um todo, destacando a serialidade e as sitcoms, o capítulo a seguir afunila diretamente as discussões para a construção e desenvolvimento do personagem, o foco principal deste estudo, dentro do universo narrativo já destacado.

O personagem é o elemento básico mais importante de uma narrativa, pois é ao redor dele que toda a ação se desenvolve e que as demais características da história são construídas. Ele é o centro de qualquer roteiro e muitas vezes é confeccionado para causar identificação no público. Assim como qualquer pessoa, ele precisa ter um objetivo de vida delimitado e enfrenta obstáculos para alcançá-lo.

Ao longo da narrativa, ele pode ter personagens aliados ou inimigos. E isso é peça importante de sua construção. Para ser um personagem forte, em um enredo bem produzido, ele precisa ser elaborado nos mais diferentes níveis, a partir de suas características físicas, psicológicas, relacionamentos, pontos de vista, atitudes, comportamentos e personalidades. Tudo isso é importante para trazer complexidade ao personagem, permitindo um desenvolvimento narrativo a partir de vários caminhos e evitando uma solução por clichê.

O capítulo a seguir traça um panorama e descreve as principais definições do que é personagem, com base em teóricos de literatura e autores especialistas na confecção de roteiros. Em seguida, um breve percurso para se realizar a construção de personagens é apresentado, a partir de várias etapas, buscando a melhor elaboração possível do elemento mais fundamental em uma narrativa.

#### 3.1 DA LITERATURA PARA AS TELAS

Para se entender como ocorre a construção das narrativas ficcionais televisivas, como é caso das sitcoms, é preciso retornar as preposições de teóricos da literatura e de autores que falam sobre a confecção de roteiros para ficção. Apesar de ser um produto audiovisual, as séries também tiveram o seu início no texto. Antes de ser tornar o conhecidíssimo Sheldon Cooper de *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, o personagem precisou ser elaborado a partir de padrões e princípios literários.

As seções a seguir apresentam os elementos básicos e fundamentais para a construção de qualquer história, pois tão importante quanto formar um bom personagem, é também elaborar a narrativa ao redor dele. Para isso, serão utilizados autores ligados a construção de

roteiros de produções textuais, como Gancho (2002), Mckke (2006), Field (2001), Comparato (2000), Pollottini (1989), Campos (2007) e Brait (1985). Quando for necessário, será explicitado um contraponto dos conceitos a partir do que pode ser observado e aplicado nas produções audiovisuais.

### **3.1.1 Elementos básicos da narrativa**

Toda história ficcional, por mais simples que seja, é construída por cinco elementos narrativos básicos, sendo eles: personagem, enredo, espaço, tempo e narrador (GANCHO, 2002). Esses elementos devem ser bem construídos e delimitados, havendo uma preocupação direta com cada um deles, mas sem esquecer da necessidade de harmonia na história, evitando assim que haja furos no arco narrativo como um todo (MCKEE, 2006).

Tendo isso em mente, antes de apresentar as principais características na construção de um personagem em uma narrativa, foco principal desta monografia, será necessário entender os demais elementos básicos que compõem uma história e que interferem diretamente na formação do personagem e a sua relação com mundo. Nas sitcoms, por exemplo, esses elementos são fixos e se arrastam por várias temporadas, necessitando de uma construção bem delimitada.

Se o personagem é peça fundamental em um roteiro, nas definições de Field (2001), o enredo é o segundo elemento mais importante, pois é ele quem organiza todas as ações do personagem, desde a sua origem, passando pelo objetivo de vida narrativo e a resolução desse. Gancho (2002, p. 10) apresenta duas questões fundamentais a se observar no enredo: sua estrutura, ou seja, as partes que o compõem; e sua natureza ficcional, sendo a lógica interna da história, conhecida como verossimilhança.

A estrutura do enredo de uma história vai muito além de perceber o começo, meio e fim. É necessário entender o conflito, o elemento estruturador da narrativa, que seria, nos termos de Gancho (2002, p. 11), “qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, ideais, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história”. A autora também que relata que o conflito tem a função de prender a atenção do leitor, que no caso das séries seria o espectador.

De forma semelhante, Comparato (2000, p. 97) define conflito como a “confrontação entre forças e personagens através da qual a ação é desenvolvida”. O autor ainda afirma que esse elemento é um dos “três pontos-chaves da história” (COMPARATO, 2000, p. 98), se postando entre a exposição das ideias e o retorno à normalidade. Em linhas gerais, o conflito

seria o que se opõem ao personagem protagonista, com veremos abaixo, na busca de seu objetivo, trazendo uma certa tensão a narrativa, além dos pontos de virada.

Já a verossimilhança pode ser definida como a coerência criada dentro da narrativa, na relação entre o real e o ficcional. Gancho (2002, p. 10) afirma que nem todos os elementos presentes em uma história precisam ser verossímeis ao mundo real, mas precisam fazer sentido em uma lógica interna do roteiro. A aparição de características do universo fantasioso, como ocorre em alguns episódios de *The Big Bang Theory* por exemplo, durante os sonhos de Sheldon, pode ser compreendida por qualquer espectador, desde que a construção da história crie essa possibilidade desde o início da narrativa, não servindo apenas como uma solução rápida de clichê.

O espaço é outro elemento básico da narrativa. Em linhas gerais, ele é/são o lugar ou os lugares em que ocorre a história. Assim como os personagens, o espaço também precisa ser detalhadamente descrito, pois é a partir dele que podem ser retiradas referências sociais, socioeconômicas, religiosas e psicológicas (GANCHO, 2002, p. 24). A construção do espaço também precisa ser verossímil com o tempo, principalmente com relação a época em que a história acontecesse e a composição dos cenários.

Outro elemento básico de uma narrativa é o tempo. Segundo Gancho (2002, p. 20), esse elemento pode ser dividido em quatro níveis. O primeiro deles é relativo à época em que se passa a história, trazendo como consequência o contexto de pano de fundo para a narrativa. Já o segundo nível do tempo é relativo à duração da história: se é curta ou longa; se ocorre em horas, dias ou anos.

Os terceiros e quartos níveis se referem a linearidade ou não da narrativa. Se a história é contada na ordem natural dos fatos, indo do começo ao final, ela possui um tempo cronológico. No entanto, se não existe essa sequência causal dos acontecimentos, como através do uso de flashbacks, o tempo torna-se psicológico, construído na maioria das vezes a partir da imaginação dos personagens ou do narrador.

Embora nem sempre esteja presente em cena, o narrador é mais um elemento básico da narrativa, pois sem ele não existe história (GANCHO, 2002). Sua função é primordial, já que estrutura as partes do enredo e auxilia o espectador a compreender todos os acontecimentos da história. Campos (2007, p. 47) afirma que o narrador é “um recurso da narrativa que, a partir de um ponto de vista (lugar), percebe, interpreta, seleciona, organiza e, por fim, narra os pontos de foco (a ação) que selecionou de uma massa da estória”.

Aqui é importante destacar que o narrador não deve ser tratado como autor da história e sim como parte integrante dela. Ele conta os fatos de acordo com a sua interpretação ou

intenção, podendo ser, inclusive, dividido em dois tipos: observador e personagem, de acordo com as pessoas do discurso. O narrador em terceira pessoa, mas conhecido como observador, é aquele que está fora dos fatos narrados. Esse tipo de narrador tem como característica ser onisciente e onipresente, ou seja, ele sabe tudo e está presente em todos os lugares da história, podendo, também, julgar um personagem ou se dirigir diretamente ao espectador.

Já o narrador em primeira pessoa, ou personagem, é aquele que participa com integrante das cenas do enredo, portanto tem seu ponto de visão limitado, não sendo onisciente e onipresente. Esse estilo de narrador pode ser testemunhal, que narra os acontecimentos da qual presenciou ou participou, geralmente sendo um personagem secundário, como será explicitado logo abaixo. Outra opção é ser um narrador protagonista, na qual ele, além de ser o personagem principal, ainda assume a função de narrar o que está acontecendo, podendo, inclusive, ser crítico de si mesmo.

No entanto, antes de continuar, é importante enfatizar que essas características de elementos básicos da narrativa foram propostas para histórias textuais, em que se faz necessário aguçar o espectador, que no caso é um leitor, pelos detalhes. Uma série, como *The Big Bang Theory*, por exemplo, não tem um narrador explícito no seu entendimento, porém, todas as principais informações que poderiam ser apresentados por ele, como detalhes de cenário, vestimentas e expressões, podem ser observados pela imagem. A característica do vídeo, muitas vezes, acaba substituindo a função do narrador.

Também é considerável destacar, que assim como existem hibridizações nas características de formato episódico e capitular, os tipos de narrador podem se fundir. Em *Young Sheldon*, de mesmo modo em *Todo Mundo Odeia o Chris*, o enredo da narrativa é contado a partir de memórias do personagem principal, no caso Sheldon Cooper e Chris, respectivamente. Nos dois casos, apesar de ser um narrador personagem protagonista, que julga e reflete sobre suas ações, ele também apresenta as características de onisciente e onipresente, algo primordial no narrador em terceira pessoa.

### 3.1.2 O cerne da história

Com enredo, tempo, espaço e narrador esmiuçados, enfim é o momento de falar sobre o personagem, principal foco deste trabalho. Para destacar sua tamanha importância, Candido (1995, p. 53) afirma que “o enredo existe através dos personagens: os personagens vivem do enredo”. O personagem é a peça principal e é ao redor dele que tudo acontece na história. Esses acontecimentos são organizados pelo enredo, como já havia sido explicitado acima.



Para Gancho (2002, p. 14-15), o personagem é o ser que faz a ação acontecer, ou seja, o responsável pelo desempenho do roteiro. A autora ainda afirma que por mais que pareça real o personagem é sempre uma invenção da ficção. Inclusive, Gancho (2002) também destaca que não apenas o ser humano pode ser considerado um personagem, como também bichos e outras coisas inanimadas, desde que haja uma verossimilhança construída para tal.

Comparato (2000) defende que os personagens sustentam o peso da ação e são o ponto de atenção mais imediato para os espectadores, podendo ser considerado o “cerne da história”. Dessa maneira, sem personagem não existe qualquer narrativa, mesmo que os outros elementos básicos estejam presentes. Sobre sua construção, Pollottini (1989) destaca que o personagem seria a “imitação” e a “recriação de traços fundamentais” de pessoas, podendo também ser determinado como a ficcionalidade da realidade.

Essa relação íntima entre o real e o ficcional é importante quando se fala de sitcoms. Apesar de ser uma narrativa que tem como grande objetivo retratar e imitar, ao extremo, o cotidiano, esse tipo de série é ficcional e precisa ser tratada como tal, até mesmo para se dar abertura para outras verossimilhanças fora da realidade humana. Brait (1985) reflete sobre isso ao falar sobre o personagem, sendo esse um ser “habitante da ficcionalidade”, na sua visão. Campos (2007, p. 139) segue na mesma linha e afirma que o “personagem é a representação de pessoas e conceitos em sua forma ficcional”.

### 3.2 CONSTRUINDO UM PERSONAGEM

Autor de um livro manual básico para a confecção de roteiros, Field (2001, p. 18) afirma que “sem conflito não há drama. Sem necessidade, não há personagem. Sem personagem, não há ação”. Por isso, antes de qualquer construção de personagem, é preciso definir qual é a necessidade (FIELD, 2001) do personagem, ou seja, o seu objetivo de vida na narrativa, que interfere diretamente no conflito.

Essa importância de definição já havia sido apontada por Chion (1989, p. 228), ao afirmar que “o traço essencial do personagem, aquele que lhe confere função na história, merece ser apresentado logo, desde a sua primeira aparição”. O que o autor chama de “traço essencial”, seria justamente a necessidade (FIELD, 2001) ou o objetivo narrativo do personagem. Qualquer decisão sobre o personagem só deve ser tomada após estar bem determinado o que ele espera alcançar no final da história.

Em qualquer narrativa, o personagem pode ser definido como plano ou redondo (GANCHO, 2002, p. 17-18), de acordo com complexidade na sua construção, por isso ela se

faz tão importante. Os planos, ou unidimensionais, são aqueles com pouco desenvolvimento, seja na caracterização ou nas demais características. Já os redondos, ou multidimensionais, têm como fundamento a sua complexidade, o que os deixa mais próximos do real.

Pelegriani (2019) reflete sobre a importância dessa complexidade na construção do personagem e a dinâmica que essa etapa bem elaborada pode trazer para a história.

O bom personagem complexo não deixa em evidência apenas um aspecto quando age: ele faz com que os demais traços de personalidade que coexistem dentro dele também se movimentem, criando uma relação figura-fundo bastante dinâmica (PELEGRINI, 2019, p. 138).

A complexidade de um personagem vai de acordo com a forma em quem ele é construído e o quão profunda é a sua elaboração. Após determinar o seu objetivo de vida, a próxima etapa na construção de um personagem é a definição do seu local na narrativa: se ele é protagonista, secundário ou antagonista. Apesar de básica, essa determinação interfere diretamente na elaboração do seu histórico de vida, suas atitudes e principalmente a sua personalidade. Mesmo todos sendo personagens, a construção de cada um deles difere de acordo com a sua posição na história, sendo alguns de forma rasa e outros de forma mais complexa, como veremos abaixo.

Na sequência, é de suma importância a caracterização inicial do personagem, com detalhes de sua biografia, além de seus costumes, gostos e características físicas. Em seguida, é também relevante falar sobre suas relações e suas motivações no dia-a-dia. Com esses detalhes definidos, é momento de aprimorá-los e construir de fato o personagem, com detalhes inerentes ao ser humano como ponto de vista, atitudes e personalidades. As seções a seguir aprimoram cada um desses aspectos.

### **3.2.1 O protagonismo em cena**

Como já foi destacado nesse trabalho, o personagem é quem sustenta o peço da ação de uma narrativa (Comparato, 2000). Para que sua construção seja bem elaborada, o primeiro passo é definir o seu objetivo e em seguida o seu papel no roteiro. Dentro de uma mesma história, podem existir apenas um personagem ou vários, de acordo com a necessidade do enredo. Caso haja mais de um, é importante destacar o principal, aquele que assume o protagonismo em cena. Ao lado dele, podem ser anexados personagens secundários e até mesmo antagonistas.

É ao redor do personagem principal que a história se desenvolve e é ele quem sofre as maiores transformações ao longo do tempo, como o conflito e os pontos de virada. O protagonista tende ser caracterizado de forma mais profunda e elaborado, já que sofrerá os principais olhares do espectador. Conhecidos como secundários, os demais personagens também podem ser bem elaborados e possuírem arcos próprios, sendo devolvidos em segundo plano no enredo, ou apenas servirem de apoio para que o protagonista alcance o seu objetivo, sendo assim construídos de forma mais rasa.

A presença de um antagonista estabelecido e bem definido não é uma obrigação clara em todas as narrativas. Em tramas como telenovelas, por exemplo, existe a necessidade e a importância da presença de um personagem vilão, para fazer um contraponto ao protagonista no decorrer da trama. Já em sitcoms, como *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, a exigência desse tipo de personagem é quase nula. Apesar de em alguns episódios haver um rival claro estabelecido contra Sheldon, como Barry Kripke e Leslie Winkle, a sua construção é rasa e o seu embate não interfere no arco narrativo total da trama.

Teóricos da literatura, como Gancho (2002), destacam que as histórias devem ter apenas um personagem principal, o protagonista único, que dita o andamento e o ritmo das ações dos demais personagens. Esse tipo de narrativa ficou conhecida como “arquitrama”, sendo o padrão clássico do roteiro, denominado por Mackee (2006, p. 59), e que ficou estabelecido por muito tempo, desde a literatura, passando por narrativas de cinema, rádio e televisão. Apenas a presença de um antagonista era aceita em algumas histórias, mas esse nunca chegava ao nível de importância do personagem principal.

No entanto, em narrativas seriadas, como as sitcoms, se tornou costume ver histórias com mais de um protagonista, em uma “multitrama”, nos termos de Mckee (2006, p. 59). Nesses casos, a história gira em torno de vários personagens, os multiprotagonistas. Eles geralmente convivem a maior parte do tempo juntos, como nas séries *Friends* e *How I Met Your Mother* mas também desenvolvem pequenas sub-tramas paralelas e individuais, que não sofrem grandes transformações ao longo do tempo.

### **3.2.2 A caracterização e os relacionamentos**

Após a definição da necessidade do personagem e o seu local na narrativa, o próximo passo, na visão de autores como Field (2001) e Seger (2006), é iniciar a caracterização do personagem. Essa etapa simboliza reunir um conjunto de informações sobre o personagem, que possa lhe apresentar um conhecimento prévio sobre quem é ele, além de uma contextualização

própria no universo narrativo. Detalhes da sua biografia, além de características como seus gostos, costumes e trejeitos compõem uma boa caracterização, servindo como base para a construção do roteiro em si.

Field (2001) e Seger (2006) apresentam uma proposta de caracterização do personagem em duas frentes: a primeira seria relativa à história de pano de fundo, mostrando o que ocorre antes da narrativa começar, uma *backstory* (SEGER, 2006) ou a vida interior (FIELD, 2001) do personagem; a segunda frente se iniciaria no primeiro ato da história e ocorreria até o final dela, em uma *front story* (SEGER, 2006) ou vida exterior (FIELD, 2001) do personagem.

Em linhas gerais, a criação de uma *backstory*, segundo Seger (2006), se dá a partir de elementos que remetem ao passado do personagem, como a sua biografia, a genealogia de sua família ou informações sobre o seu período na escola, por exemplo. Seria tudo que compõe a vida interior (FIELD, 2001) do personagem e o que forma ele, ocorrendo antes da história começar de fato, em uma espécie de pré-roteiro, com particularidades íntimas.

O comportamento do personagem tende a ser explicado na *backstory*, seguindo naquele antigo dilema de para se entender o presente, é preciso retomar e buscar informações no passado. Se um personagem demonstra no presente traumas de infância ou alguma mania diferenciada, como as três batidas na porta do Sheldon Cooper em *The Big Bang Theory*, por exemplo, isso normalmente precisa ser explicado e contextualizado na *backstory*. Quanto melhor for construída essa etapa, mais complexo será o personagem.

Já a *front story* seria tudo o que ocorre a partir do momento em que o roteiro se inicia, todo o desenrolar narrativo. É a história onde o personagem se encontra, sendo dividida, na forma clássica, em começo, meio e fim. Field (2001) classifica essa etapa como a vida exterior do personagem. Para o autor, após o ser o personagem se formado, na *backstory*, chegou o momento de sua revelação.

Elementos que compõem a *front story* são aqueles que podem ser observados pelo espectador ou verbalizados por algum personagem ou até mesmo por um narrador. Essa etapa é baseada na imagem, seja no visual, em uma série televisiva, como é o caso das sitcoms; ou na imaginação, como ocorre em histórias literárias, em que o texto é a única forma de comunicação.

Seguindo o mesmo pensamento, mas sem fazer a distinção temporal, Pallottini (1989, p. 67) propõem categorizar as características do personagem também em dois modelos: externo, forçando-se no visual e em características físicas; e interno, pensado a partir de uma abordagem íntima do personagem, como suas características psicológicas, de caráter ou humor. Segundo a autora, a composição desses dois elementos, construídos de forma bem elaborada, tornam o

personagem complexo, pois estará repleto de informações para a criação de conflitos e pontos de virada.

Para complementar a caracterização, Field (2001, p. 29) ainda propõe uma outra etapa de construção, a partir das relações do personagem e as suas motivações no dia a dia, sempre ancoradas em uma necessidade ou objetivo. O autor elenca três componentes básicos: profissional, pessoal e privado, para apresentar como que o personagem se comporta em meio a relacionamentos, com outras pessoas e consigo mesmo. Ainda segundo Field (2001, 29), quando aplicados, esses detalhes buscam trazer sentido à narrativa e aproximá-las do real.

Mesmo que muitos desse detalhes já tenham sido estabelecidos na *backstory* ou na *front story* (SEGER, 2006), é nesse momento que eles podem ganhar maior riqueza de informações e sentidos. No âmbito profissional, pode se entender mais as motivações do personagem e os seus objetivos, além do contexto narrativo. A relação do personagem com seus colegas de profissão e se ele está feliz naquele emprego ou carreira, também pode dizer muito sobre o estado de espírito.

O pessoal se dirige diretamente a relacionamentos sociais e amorosos. O personagem é mais discreto, com poucas amizades, ou ele é mais extrovertido, recheados de colegas e amigos. Isso diz muito sobre quem é o personagem e como é a sua rotina social. Se o personagem está em um relacionamento amoroso, a forma como ele se posiciona perante o parceiro, além das decisões tomadas, ajudam a explicar e explicitar traumas, medos e receios próprios e que podem se desenvolver ou se resolver no decorrer da história.

O terceiro âmbito é o privado. Ele se diz respeito a momento em que o personagem está sozinho. Explicitar o que ele faz, os seus hobbies ou os seus gostos, dão a entender se o personagem vive bem consigo mesmo, se ele gosta ou não da própria companhia. É no privado, o que nenhum outro personagem vê, que os espectadores podem buscar respostas para alguns questionamentos.

Ainda sobre a caracterização, Chion (1989) faz um alerta importante. Apesar de considerar essa etapa essencial, o autor destaca que o personagem não pode ser todo caracterizado no início da história, e sim com nuances ao longo do tempo, trazendo assim um sentido dramático para a narrativa. Apenas detalhes fundamentais e impreteríveis devem ser apresentados logo no começo da narrativa.

Seguindo nessa mesma linha, Pelegrini (2019) traça uma breve comparação na forma de apresentar o personagem ao público nos filmes e nas séries, classificando-as como intensiva e extensiva, respectivamente, de acordo com o tempo de discurso da obra.

Dessa forma, o contato que o espectador tem com o personagem pode acontecer ao longo de um tempo discursivo maior, logo, de forma mais compassada, menos corrida. Em outras palavras, se o filme tem uma apresentação do personagem que é intensiva, a série pode fazê-lo de forma extensiva, mostrando-o um pouco por vez por um período mais longo (PELEGRINI, 2019, p. 144).

Seger (2006) propõe a mesma reflexão e destaca que a revelação de detalhes da vida do personagem nas séries deve acontecer aos poucos, de acordo com o seu desenvolvimento, buscando aguçar a curiosidade do espectador. Em histórias que permeiam por várias temporadas, algumas dessas características podem aparecer apenas depois de muitos episódios, sendo utilizadas para a resolução ou até mesmo a criação de novos conflitos.

### **3.2.3 Seis princípios de construção**

Como etapa final de uma construção, além da caracterização em duas etapas e as definições dos relacionamentos profissionais, pessoais e privado, Field (2001, p. 34-41) propõe ainda elaborar o personagem a partir de seis princípios: ponto de vista, atitude, personalidade, comportamento, revelação e identificação. Segundo Field (2001), esses detalhes “colocam vida” a criação, ocasionando mais profundidade e complexidade ao personagem, de tal forma ao trazer para ele motivações e necessidades.

O princípio do ponto de vista é relacionado a maneira com o personagem observa o mundo. Assim como cada pessoa, cada personagem tem o seu ponto de vista específico, que é construído a partir do contexto em que se vive. Se ele é pai, por exemplo, tende a possuir uma visão mais paternal, madura e conservadora das situações e dos acontecimentos ao seu redor. Agora, se o personagem é um jovem estudante, o seu ponto de vista tende a estar inserido nesse contexto estudantil e revolucionário. Pontos de vista relacionados a política, religião, profissão e cultura são os mais comuns na construção de um personagem.

A atitude é o segundo princípio descrito por Field (2001, p. 37) e se relaciona com a forma com que o personagem age ou sente, perante as situações da vida. Quando o personagem tem uma necessidade bem definida, obstáculos devem ser criados, trazendo drama e conflito para a história, até que ele alcance o objetivo. O comportamento do personagem para enfrentar essas barreiras é a sua atitude, que pode ser superior ou inferior, otimista ou pessimista, negativa ou positiva, entusiasta ou infeliz, por exemplo.

Outro princípio destacado é a personalidade, ou seja, o que ele manifesta visualmente. Segundo Field (2001, p. 38), todo personagem tem sua personalidade, mesmo que ela não seja

tão aparente. Em um personagem tímido e retraído, por exemplo, pode não se conhecer muito sobre ele, mas apenas esse fato de ser mais discreto, já diz sobre a sua personalidade. Outros exemplos de personalidade são: feliz, brilhante, sagaz, extrovertido, sério, encantador, deselegante, rude e rabugento.

Com ponto de vista, atitude e personalidade descritos, o personagem também apresenta o seu comportamento. Field (2001, p. 38) afirma que a essência do personagem é a ação. E se existe ação, existe comportamento. O que o personagem faz, de fato, perante a algumas situações. As ações que ele toma dizem muito sobre o seu comportamento. Assim como os demais princípios, o comportamento é uma característica individual, construída no cerne de cada um.

A revelação, ou seja, a descoberta de algo novo sobre o personagem é o quinto princípio. Assim como já afirmado no início desse capítulo, o personagem não deve ser todo caracterizado logo no início da história. É necessário que o seu arco narrativo seja desenvolvido ao longo de todo o enredo, sempre revelando novidades ao espectador. Para Field (2001, p. 39), a descoberta de novos pontos de virada sustenta a ação dramática da história e aguçam a curiosidade do espectador, principalmente em narrativas que se permeiam por diversas temporadas, como é o caso das sitcoms.

O sexto princípio é a identificação, ou seja, o auto reconhecimento do espectador no personagem. Segundo Field (2001, p. 39), a frase "eu conheço alguém assim" é o maior cumprimento que um roteirista pode receber e deve ser a sua maior obrigação. Em histórias que se aproxima da realidade, com as sitcoms, a identificação por parte do espectador é um dos princípios fundamentos na sua construção. Sem essa característica, a história pode ser perder na mesmice e ocasionar diminuição na audiência.

#### 4 SHELDON COOPER: UM ESTUDO DE CASO

Tendo em vista os teóricos e conceitos apresentados nos capítulos anteriores, este trabalho segue agora para sua análise em si de fato. A aplicação metodológica será feita a partir de um estudo de caso (MARTINO, 2018), com critérios que serão definidos logo abaixo, buscando responder os questionamentos levantados nos objetivos de pesquisa propostos.

O foco desta monografia, como já foi exposta algumas vezes anteriormente, é a análise da construção narrativa do personagem Sheldon Cooper em duas temporalidades distintas. Para isso, o estudo de caso (MARTINO, 2018) será realizado a partir das duas séries em ele está presente: *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*. No entanto, é importante destacar, que as sitcoms não são analisadas como um todo e sim somente nas partes que se dizem respeito ao personagem.

Para a definição do corpus de análise, foi realizado um recorte no total dos episódios das séries. Um dos objetivos específicos deste trabalho é analisar o desenvolvimento do personagem ao longo do arco narrativo de cada obra. Por isso, na seleção dos episódios para a análise, foi levado em conta que todas as temporadas fossem contempladas na escolha, buscando observar esse crescimento ou não do personagem com o passar do tempo.

De *The Big Bang Theory*, foram selecionados 24 episódios<sup>20</sup>, sendo 2 de cada uma das 12 temporadas. A escolha se deu a partir de uma sequência lógica: o episódio 1 da temporada 1, o episódio 2 da temporada 2 e assim suscetivelmente até o episódio 12 da temporada 12. Em seguida, a escolha retornou ao início, selecionando o episódio 13 da temporada 1, o episódio 14 da temporada 2, seguindo até o episódio 24 da temporada 12.

Com esse modelo de seleção, foram selecionados episódios de todas as temporadas e que se encontram em vários momentos da narrativa. Mesmo que o *The Big Bang Theory* seja uma série com características episódicas, em que o começo, meio e fim de cada arco narrativo secundário ocorre em cada episódio, ela também possui um arco narrativo maior, que se arrasta por todas as temporadas. Nessa seleção, possuem episódios que compõem os inícios, os meios e os fins de temporadas, além do episódio piloto e o último da série. A partir disso, é possível analisar o arco narrativo de *The Big Bang Theory* como um todo, como também o personagem individualmente em cada episódio.

Já de *Young Sheldon*, que ainda está sendo transmitida, a seleção dos episódios foi feita apenas nas duas primeiras temporadas, exibidas de forma simultânea as temporadas de

---

<sup>20</sup> Encontra-se no apêndice A uma tabela com breve informações sobre os episódios de *The Big Bang Theory* selecionados para a análise.



encerramento de *The Big Bang Theory*. O objetivo nesse recorte mais específico é buscar referências diretas entre as séries, como crossovers. Da *spin-off*, o corpus para análise contará com 8 episódios<sup>21</sup>, sendo 4 de cada temporada. A escolha seguiu a mesma lógica da série original, podendo analisar o personagem em cada episódio e como um todo na trama, sendo selecionados os episódios 1, 7, 14 e 21 da temporada 1, como também os episódios 2, 8, 15 e 22 da temporada 2.

Com o corpus delimitado, a análise se utilizará dos seis princípios fundamentais na construção de um personagem, elencados por Syd Field (2001, p. 34-41) no livro “Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico”, para o levantamento dos dados. No texto, o autor ensina a novos roteiristas os elementos fundamentais na construção de uma narrativa ficcional clássica, dentre eles o personagem.

Baseando-se então nos preceitos de Field (2001), o trabalho inicialmente irá desconstruir narrativamente o personagem Sheldon Cooper em *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, buscando entender como ocorreu a sua construção nas duas séries. Em seguida, esses dados serão agrupados, reconstruindo o personagem de uma forma comparativa entre as duas sitcoms. Antes de tudo, ainda serão apresentadas uma breve contextualização das narrativas, além das biografias de Sheldon e dos demais personagens, para o melhor entendimento de todos os leitores deste trabalho.

#### 4.1 THE BIG BANG THEORY

*The Big Bang Theory* (doravante *TBBT*) foi uma sitcom exibida originalmente pela rede norte-americana CBS, entre 2007 e 2019. Criada por Chuck Lorre e Bil Prady, a série contou com um total de 279 episódios, divididos em 12 temporadas. O show é produzido pela Warner Bros. Television, em conjunto com a Chuck Lorre Productions. Suas gravações ocorriam no estúdio 25 da Warner Bros., em Hollywood.

No Brasil, episódios da série são reprisados diariamente pelo canal Warner Channel, na TV assinatura, estando também esporadicamente na programação de final de semana do SBT, na TV aberta, ocupando espaços vagos na grade. *TBBT* também pode ser assistindo através de plataformas de *streaming*, tendo todos os seus episódios disponíveis no Globoplay e na HBO Max.

---

<sup>21</sup> Encontra-se no apêndice B uma tabela com breve informações sobre os episódios de *Young Sheldon* selecionados para a análise.

A série é gravada no sistema de multicâmera, em um padrão próximo ao estabelecido por *I Love Lucy* (PELEGRINI, 2014, p. 85): filmagens em grandes estúdios, construídos no formato de palcos de teatros, com a presença de plateia ao vivo e participação do público com as risadas. Os episódios duram em média 20 minutos, sendo estruturados, em sua grande maioria, como narrativas de episódios seriados, nos termos de Machado (2000) e imóveis, segundo Esquenazi (2011), possibilitando assim serem assistidos fora de ordem.

Com o passar das temporadas, *TBBT* conquistou um vasto público fiel, além de uma legião de fãs. Nos Estados Unidos, a série se tornou um dos programas mais visto da televisão local, superando até a principal faixa de transmissão de jogos da NFL, na temporada 2017-2018<sup>22</sup>. Sua maior audiência está na décima temporada, em que alcançou média de 18,99 milhões de espectadores por episódio<sup>23</sup>. Já a décima segunda e última temporada, alcançou média de 17,31 milhões<sup>24</sup> de espectadores por episódio.

*TBBT* também recebeu indicações e recebeu prêmios importantes da televisão estadunidense. Em 2009, dois anos após a estreia, a obra conquistou o prêmio TCA Awards de “Melhor Série de Comédia” e o ator Jim Parsons de “Atuação Individual em uma Série”. Posteriormente, houve ainda conquistas do Emmy Awards e do Globo de Ouro, nas categorias “Melhor Ator em Série de Comédia” e “Melhor Ator – Musical ou Comédia”, além de quase uma dezena de prêmios no “People's Choice Awards”.

O enredo da série se passa em Pasadena, na Califórnia, e gira em torno do cotidiano de Sheldon Cooper, interpretado pelo ator Jim Parsons, ao lado de seus amigos Leonard Hofstadter (Johnny Galecki), Penny (Kaley Cuoco), Howard Wolowitz (Simon Helberg) e Rajesh Koothrapali (Kunal Nayyar). Posteriormente, com passar das temporadas, se juntam ao elenco fixo Bernadette Rostenkowski (Melissa Rauch) e Amy Farrah Fowler (Mayim Bialik).

Temáticas comuns como trabalho, sexualidade, amizades e relacionamentos dão o tom na narrativa. Essa representação descontraída do cotidiano é apontada por Flores, Rocha Filho e Samuel (2014) como a principal característica do sucesso da série.

Em conjunto, os personagens compõem um quadro em miniatura dos principais aspectos da vida contemporânea, o que justifica o sucesso da série: o trabalho, as relações frágeis, as ilusões, a sexualidade, a infância estendida, as neuroses, as fobias, a alta tecnologia e o profundo autodesconhecimento.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/big-bang-theory-bate-futebol-americano-e-e-o-programa-mais-visto-na-tv-dos-eua-20602>. Acesso em: 22 de abril de 2020.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://tvbythenumbers.zap2it.com/daily-ratings/thursday-final-ratings-may-11-2017/>. Acesso em: 10 de novembro de 2020.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://tvbythenumbers.zap2it.com/daily-ratings/thursday-final-ratings-may-16-2019/>. Acesso em: 10 de novembro de 2020.

Cada um dos apaixonados pela série se vê projetado nas atitudes dos personagens, aqui e ali, e esse é o segredo de sucesso de qualquer sitcom. (FLORES; ROCHA FILHO; SAMUEL, 2014, p. 64-65).

Os personagens quase sempre estão juntos, tendo a sala de estar no apartamento de Sheldon e Leonard o principal ambiente do enredo, ocorrendo ali as principais reuniões do grupo, além de jogos e festas. A construção da série é baseada em um multiprotagonismo (MCKEE, 2006, p.59), na qual todos os personagens possuem arcos narrativos próprios, em pequenas subtramas paralelas e individuais.

No entanto, a narrativa construída a partir de Sheldon Cooper é o “cerne da história”, sendo a necessidade de vida desse personagem o objeto principal de resolução do enredo. Sheldon é um físico teórico da Caltech (Instituto de Tecnologia da Califórnia) e tem como grande obsessão a conquista de um Prêmio Nobel na área. Direta ou indiretamente, todos os personagens contribuem e alimentam esse objetivo até a sua resolução, no episódio final.

A Caltech e a ciência como todo, inclusive, são uma das principais temáticas da série e parte da construção do humor presente nela também. Os protagonistas, principalmente Sheldon, Leonard, Howard e Rajesh, são assumidamente nerds, em sua forma mais clássica. Eles sabem tudo de ciência, mas são incapazes nas tarefas cotidianas mais simples, na qual não precisa de um alto nível de intelecto.

Pigliucci (2013) traça um paralelo sobre esses dois mundos, citando Penny como exemplo, e reflete a respeito da lição que se pode tirar sobre isso em *The Big Bang Theory*.

O humor se manifesta conforme a abordagem científica dos rapazes se desdobra na rotina diária. Eles, é claro, invariavelmente falham em diversas tarefas mudanças, em um contraste nítido com a não intelectual, porém mais pragmática, Penny. Nesse sentido, a arte nos ensina algo a respeito da vida (PIGLIUCCI, 2013, p. 149).

Apesar de toda a evolução no arco narrativo dos personagens ao longo das temporadas, em que eles firmam relacionamentos amorosos, se casam e tem filhos, como será explicitado logo abaixo, a essência do comportamento nerd ainda permanece. As noites de jogos e videogames, além das feiras sobre quadrinhos e a paixão pela temática conhecida como *geek* permeia por toda a história.

#### 4.1.1 O personagem Sheldon Cooper

Sheldon Lee Cooper nasceu na cidade de Galveston, no estado do Texas (EUA). Sua inteligência acima de média e o seu comportamento excêntrico são algumas de suas principais características desde pequeno. O personagem possui um QI de 187 (sendo considerado normal entre 90 e 109 pontos) e entrou na faculdade com apenas 11 anos e se formou aos 14, tendo conquistado seu doutorado aos 16 anos.

O seu currículo acadêmico é contemplado, dentre outros prêmios, por 1 mestrado e 2 doutorados, frutos de muito orgulho e de argumentos para o personagem se colocar superior a outras pessoas. Seu grande objetivo de vida é a conquista de um Prêmio Nobel de Física e esse desejo é arrastado por todas as temporadas de *TBBT*, sendo também o motivo de grandes crises existenciais do personagem e motivos de risada para o público.

No decorrer da série, o personagem se apresenta como Dr. Sheldon Cooper, físico teórico de partículas na Universidade Caltech, onde estuda uma área da física chamada “Teoria das Cordas”. Ele mora com seu melhor amigo e colega de quarto Leonard Hofstadter, na qual os dois dividem um apartamento Avenida Los Robles, 2311, Pasadena, Califórnia.

Sheldon é fã de quadrinhos, tendo as visitas a ‘The Comic Center of Pasadena’, loja de quadrinhos de Stuart Bloom (Kevin Sussman), como parte sua rotina semanal. Outros elementos da cultura conhecida como *geek* também fazem parte de sua rotina, sendo eles: séries de ficção científica, jogos de cartas colecionáveis, videogames e RPG. O personagem é um nerd assumido e é assim intitulado, seja positiva ou negativamente, pelas pessoas.

Antes solitária sentimentalmente, a vida de Cooper começa a se transformar a partir do episódio final da terceira temporada, quando conhece Amy Farrah Fowler, que se tornaria sua parceira romântica. Entre términos e conciliações, o relacionamento do casal floresce e os dois se casam no final da décima primeira temporada, onde juntos descobrem a ‘Super Assimetria’, que lhes rende o Prêmio Nobel de Física, no episódio final da série.

Como será destrinchado logo mais abaixo, Sheldon possui graves problemas nas relações sociais, sendo incapaz de tocar fisicamente outra pessoa sem entrar em pânico. Apesar de uma enorme capacidade cognitiva, o personagem demonstra dificuldades em compreender sarcasmos e metáforas, além de não apresentar empatia com seus amigos e namorada. Seu comportamento também é ditado por uma rotina excessiva, por ele mesmo criada, e que afeta todos ao seu redor.

Tendo essas características como base, a psicóloga Mariana Leboreiro (2014) propõe um diagnóstico de Síndrome de Asperger<sup>25</sup> ao personagem.

Mesmo que de maneira exagerada e, na maioria das vezes, em tons jocosos, Sheldon apresenta características semelhantes às dos indivíduos com diagnóstico da Síndrome de Asperger (SA). Esse mesmo diagnóstico poderia ser dado ao personagem Doutor Spock da série “Jornada nas Estrelas”, de quem Sheldon é fã. (LEBOREIRO, 2014, p. 97)

Além do Doutor Spock<sup>26</sup>, citado pela autora acima, Cooper possui outros ídolos, como o Professor Próton (Bob Newhart), com quem o personagem indica ter sido o grande incentivador para ele ter se tornado um cientista, e Stephen Hawking (ele mesmo). Ao longo das temporadas, Sheldon ainda rivaliza com alguns personagens secundários, que frequentemente entram e saem da sua chamada “lista de inimigos mortais”, como Leslie Winkle (Sara Gilbert), Wil Wheaton (ele mesmo) e Barry Kripke (John Ross Bowie).

#### 4.1.2 “Disponha, humanidade”

Além de Sheldon Cooper, *The Big Bang Theory* possui outros personagens principais que auxiliam no andamento da obra, tendo inclusive arcos narrativos próprios. Em alguns episódios da sitcom, Sheldon pede que Leonard, Penny, Howard, Rajesh, Bernadette e Amy, seus amigos que serão caracterizados a seguir, prestem a atenção em seus movimentos e em suas ações, pois o seu futuro biógrafo poderá questioná-los sobre isso em breve, durante a construção de sua autobiografia, intitulada por ele como “Disponha, humanidade”, que dá título a essa seção.

Colega de quarto de Sheldon, Leonard Hofstadter é um físico experimental de QI 173 e que conquistou seu doutorado quando tinha 24 anos. Ao contrário do seu melhor amigo, ele se interessa pelas relações sociais, apesar de seus trejeitos nerd. No decorrer das temporadas, entre idas e vindas e após tentativas frustradas com Leslie Winkle e a irmã de Rajesh, ele engata um

---

<sup>25</sup> Em linhas gerais, a Síndrome de Asperger pode ser descrita como um transtorno de personalidade, acometido em crianças com capacidade intelectual elevada, “sendo caracterizada por aspectos como: isolamento social; pobreza na comunicação não-verbal; dificuldade em estabelecer empatia para com o outro; tendência a intelectualizar emoções, fala prolixa, em monólogos, algumas incoerente; linguagem formal; interesses focados em tópicos não-usuais e dificuldades de coordenação motora” (KLIN, 2006 apud LEBOREIRO (2014, p. 98)).

<sup>26</sup> Spock é personagem integrante da série de TV “Star Trek” que é meio vulcano (raça ficcional) e meio humano. Por conviver com humanos cheios de falhas e cujas emoções lhes atrapalham frequentemente, ele decide agir apenas pela lógica, sua bússola, e ignorar os sentimentos humanos, fazendo valer sua metade vulcana (BEAHM, 2012, p. 39).

relacionamento com Penny, que acaba se tornando um casamento. Leonard é que mais sofre com o comportamento exótico (assim determinado na série) de Sheldon.

Vizinha de Sheldon e Leonard, Penny é natural da pequena cidade de Omaha, no Nebraska (EUA). Aspirante a atriz, ela se mudou para Pasadena em busca de melhores opções no ramo, mas acabou se tornando garçonete e bartender do restaurante Cheesecake Factory. Considerada piriguete pelos amigos, ele envolve com vários rapazes no decorrer das temporadas, até firmar um relacionamento com Leonard. Durante o último episódio da série, o público descobre que os dois terão um filho juntos.

Howard Wolowitz é um engenheiro especial no departamento de Física Aplicada da Caltech. Ao contrário de seus amigos, ele não possuiu um doutorado, o que é motivo constante de piadas. Judeu não praticamente e filho único de uma mãe superprotetora, no decorrer das temporadas ele conhece Bernadette Rostenkowski, também garçonete na Cheesecake Factory, com quem se casa e tem dois filhos. Por sua formação, ele também recebeu a oportunidade de viajar até à Estação Espacial e se tornar um astronauta, durante um certo período.

Indiano de nascimento, Rajesh Koothrappali é outro gênio do grupo, com doutorado em física e atuante na área de astrofísica. É o melhor amigo de Howard e se considera um metrossexual, por sua constante preocupação com a beleza. Nas primeiras temporadas, ele é incapaz de falar com uma mulher sem estar bêbado. Mesmo com a resolução desse transtorno, ele não consegue se arranjar sentimentalmente e encerra a série sozinho, apesar de ter se envolvido com várias mulheres ao longo das temporadas.

Bernadette Rostenkowski é doutora em microbiologia, atuante por uma empresa farmacêutica de renome em Pasadena. Antes, trabalhou na Cheesecake Factory, com o objetivo de pagar seus estudos e se manter. Foi justamente lá onde conheceu Howard, com quem posteriormente se casou e teve dois filhos. A personagem é conhecida pelo seu jeito mais maldoso, bravo e mandão, principalmente no seu casamento, onde tenta controlar todas as ações do seu marido, apenas pelo fato de ganhar mais dinheiro que ele.

Amy Farrah Fowler é uma neurocientista, que possui mestrado em neurobiologia, com um foco de investigação sobre o vício em primatas e invertebrados. Ela foi o resultado correspondente ao perfil de Sheldon, criado por Howard e Rajesh, em um site de namoro. Entre altos e baixos, o relacionamento dos dois evolui e eles acabam se casando. Para que isso acontecesse, ela teve que se submeter a um contrato de relacionamento proposto por. Amy também é coautora do trabalho que concedeu o Prêmio Nobel de Física para Sheldon.

## 4.2 YOUNG SHELDON

*Young Sheldon* é uma sitcom exibida originalmente pela rede norte-americana CBS, desde 2017, que atualmente leva ao ar a sua quinta temporada. Criada por Chuck Lorre e Steven Molaro, a série já conta com 83 episódios, divididos em 4 temporadas. Assim como a original, a série é exibida no Brasil pelo canal Warner Channel, na TV assinatura, onde também ganha reprises dos episódios mais antigos. A série ainda está disponível nos catálogos do Globoplay e da HBO Max, no *streaming*.

Protagonizada por Iain Armitage, *Young Sheldon* é um *spin-off* de *TBBT*, contando a história de Sheldon Cooper ainda em sua infância, no Leste do Texas. Todo o seu enredo é baseado na história original, relatando o passado de um presente já conhecido do grande público. Apesar dessa relação, a série é de certa forma independentemente, não precisando ter assistido *TBBT* para o seu entendimento.

Como forma de auxiliar o público, *Young Sheldon* possuiu uma unidade comum com *TBBT*. Trata-se de Jim Parsons. Intérprete de Sheldon Cooper na série original, ele reaparece na *spin-off* como o narrador-personagem da história. É Jim que apresenta todo o contexto dos episódios e os sentimentos que o personagem está enfrentado. O ator também foi um dos idealizadores e responde pela produção executiva da *spin-off*.

Diferentemente de *TBBT*, *Young Sheldon* é gravada sem plateia, em um sistema de câmera única, que possibilita um maior número de enquadramentos, além de mais cenas em ambientes externos. O modelo é semelhante ao visto no cinema. A série ainda possuiu características de uma narrativa complexa (MITTEL, 2012), em que as formas: episódica e capitular (ESQUENAZI, 2011) se misturam, dificultando que os episódios possam ser assistidos fora de ordem. É comum que um episódio seja continuação direta do anterior, em um mesmo arco narrativo.

Outra característica importante de *Young Sheldon* e que se diferencia da série original, é a questão do protagonista único (MCKEE, 2006, p.59). Apesar de outros demais personagens terem seus arcos narrativos paralelos, eles se tornam pequenos e insignificantes perto do principal protagonizado por Sheldon, que em muitos casos problematiza e dificulta o andamento dos demais arcos. Mesmo que não queiram, as histórias de todos os personagens sofrem interferência direta e clara do protagonista.

Além do jovem Sheldon Cooper (Iain Armitage), a série ainda conta com sua mãe Mary Cooper (Zoe Perry), seu pai George Cooper (Lance Barber), seu irmão mais velho George Cooper Jr (Montana Jordan) e sua irmã gêmea Missy Cooper (Raegan Revord). Completam o

elenco principal a avó Connie Tucker (Annie Potts) e o professor Dr. John Sturgis (Wallace Shawn), tutor de Sheldon na universidade.

#### 4.2.1 O jovem Sheldon

Aluno com altas habilidades, Sheldon Lee Cooper avança de turma na escola e passa a ser companhia de seu irmão mais velho na sala de aula. No entanto, essa mudança causou mais problemas do que soluções, pois ele ainda não estava desafiado o suficiente e passou a confrontar intelectualmente seus novos professores. Essa questão só é resolvida quando o personagem passou a se corresponder com o Dr. John Sturgis, professor de uma universidade local, que lhe permite acompanhar suas aulas física avançada como ouvinte.

Já com problemas nas relações sociais, Cooper é de poucos amigos e nem faz questão deles. No colégio, apenas Tam Nguyen (Ryan Phuong) lhe faz companhia nos intervalos e estudos na biblioteca. Foi também pelo garoto vietnamita, que Sheldon teve seu primeiro contato com interesses fora do ambiente científico, como quadrinhos e jogos de RPG. Além de Tam, apenas Billy Sparks (Wyatt McClure), filho de uma vizinha local, pode ser considerado amigo do personagem.

Sheldon é amante de ciência e se apodera dela até mesmo em seus momentos de lazer. O seu programa preferido na televisão é o Professor Próton, onde acompanha experiências científicas que podem ser feitas em casa e tenta reproduzi-las. Outra paixão sua, e talvez a principal, são os trens. Na garagem de sua casa, existem trilhos, vagões e apitos dos mais variados. É lá onde ele passa a maior parte do seu tempo quando não está na escola, inclusive sendo o seu local preferido quando está triste.

O personagem também é amante de regras e prefere que as coisas sejam feitas da melhor forma possível, sendo um de seus hobbies as leituras de manual de instruções e códigos de condutas. Isso lhe causa problemas, principalmente na escola, quando entrega colegas de sala, professores e pessoas de modo geral, que estão fora do padrão de conduta estabelecido - seja de vestimenta ou linguajar – aos seus superiores.

Sua inteligência lhe coloca como um questionador de tudo, principalmente de crenças e da fé religiosa, sendo considerado um ateu. Quando vai ao culto com sua mãe, ele profere inúmeros questionamentos, deixando, inclusive, sem graça o Pastor Jeff Hodgkins (Matt Hobby). Em casa, ele é responsável pela realização do imposto de renda da família, fazendo com que os Cooper's economizem todo ano.



#### 4.2.2 Uma família no Leste do Texas

Como já afirmado acima, Sheldon cresceu Leste do Texas, onde conviveu em família, com seus pais: Mary e George, seus irmos: Missy e George Jr e sua avó: Connie Tucker. Além deles, o professor John Sturgis, grande inspiração do personagem na infância, aparece com frequência na série. Apesarem de não serem protagonistas, esses personagens são importantes para a construção narrativa do Sheldon e por isso são caracterizados a seguir.

Mary Cooper é mãe de Sheldon e uma cristã devota, que mantém um emprego na administração da igreja, além de se ocupar com as atividades de casa. É pessoa que melhor entende Sheldon e tenta, inclusive, protegê-lo ao máximo das críticas e problemáticas do mundo exterior. De forma semelhante é George Cooper, seu pai. Principal treinador de futebol em Medford High, escola onde estuda Sheldon e George Jr, ele defende seu filho gênio das chacotas diárias, mas nem sempre consegue compreendê-lo, ficando impaciente com as várias manias e costumes pragmáticos do pequeno gênio.

Os irmãos Missy Cooper e George Cooper Jr não são tão inteligentes quanto Sheldon, mas possuem esperteza e perspicácia, qualidades que o pequeno gênio busca em vários episódios da série, principalmente na busca de resolver problemas sociais. Missy tem como grande objetivo de vida encontrar algum homem em que possa se escorar, não precisando assim nem estudar ou trabalhar. Já George Jr, não é muito adepto aos estudos, mas para ter sua liberdade logo arrumou emprego, em busca de ter seu próprio dinheiro.

Connie Tucker é avó materna de Sheldon e o seu principal porto seguro, a quem ele chama de vizinha. Ela sempre está muito perto de sua filha e de seus netos, apesar de não se dar muito bem com seu genro. Ao longo das temporadas, ela inicia um relacionamento com o Dr. John Sturgis, muito incentivado por Sheldon, após ter conhecido o acadêmico, enquanto acompanhava seu neto em uma das aulas na universidade.

#### 4.3 DESCONSTRUINDO E RECONSTRUINDO

Para analisar a construção narrativa de Sheldon Cooper em *The Big Bang Theory* e *Young Sheldon*, o primeiro passo é desconstruir o personagem. Em busca disso, foram utilizados os seis princípios fundamentais na construção de um personagem, elencados por Field (2001), no livro “Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico”, sendo eles: ponto de vista, atitude, personalidade, comportamento, revelação e identificação.

O corpus selecionado para análise foi assistido e fichado<sup>27</sup>, a partir de detalhes gerais de cada episódio específico, como título, duração, personagens participantes e premissa, além de observações concretas em cada da categoria proposta por Field (2001), caracterizando assim uma desconstrução do personagem.

Em seguida, os dados levantados nos fichamentos foram agrupados, a fim de reconstruir o personagem, a partir dos seis princípios de construção (FIELD, 2001), levando em conta episódios para exemplificar cada característica observada, como pode ser acompanhado logo abaixo. Uma comparação entre a reconstrução do personagem nas duas séries responde o objetivo geral do trabalho e encerra a etapa de análise metodológica.

#### **4.3.1 Da Caltech ao Nobel: Sheldon em TBBT**

A maneira com que o personagem observa o mundo, ou seja, o seu ponto de vista, é o ponto de partida para a construção de um personagem, segundo definição de Field (2001). Em *TBBT*, Sheldon se comporta como cientista acima de tudo. Para ele, apenas coisas que podem ser testadas e comprovadas, a partir de métodos científicos, devem ter sua importância. Isso já fica claro logo no episódio 1 da temporada 1<sup>28</sup>, quando ele demonstra desprezo as crenças da Penny em signos. O personagem também é um fã árduo da evolução, sendo contrário assim ao cristianismo e as demais crenças em deuses ou religiões.

Nesse mesmo ponto de vista, Cooper coloca o seu emprego como cientista acima dos demais. Para ele, trabalhar em boates, por exemplo, é insignificante, pois não exige escolaridade. A sua alta formação, com 1 mestrado e 2 doutorados, ainda lhe faz desmerecer os demais. Na visão do personagem, pessoas que não possuem doutorado, como Howard, não são inteligentes e devem ser motivo de chacota. A sua falta de traquejo social, que será explicitada logo em seguida, também lhe faz acreditar em uma sociedade que não vê gênero e sim qualidade no serviço, independentemente de ser homem ou mulher.

Com relação as suas atitudes, o segundo princípio proposto por Field (2001) e que se explicita pela forma com que o personagem age ou sente, perante as situações da vida, Sheldon se coloca como superior e sempre quer estar acima dos demais, principalmente por sua inteligência. O personagem almeja ser o melhor em tudo e faz questão de reafirmar,

---

<sup>27</sup> Modelo em branco desse fichamento está disponível no apêndice C.

<sup>28</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXe72uQGab0ytlAEAAkO>. Acesso em 01 de novembro de 2021.

categoricamente, que o seu “QI não pode ser medido em testes normais”, como foi observado no episódio 2 da temporada 2<sup>29</sup>.

Sheldon expõem e se vangloria disso até mesmo em situações em que não é solicitado. No episódio 8 da temporada 8<sup>30</sup>, demarcado pelo dia do Baile de Formatura no telhado, ele não quer participar da celebração, mas acaba sendo convencido pelos demais, após todos confirmarem presença. A partir disso, o personagem passa a explicar todo o seu conhecimento histórico e prático sobre o ritual do evento, querendo novamente estar acima dos demais, no desejo de se tornar o ‘Rei do Baile’.

O personagem também gosta que as coisas aconteçam da forma mais correta possível, não aceitando trapaças. No episódio 14 da temporada 2<sup>31</sup>, ele empresta dinheiro para Penny, para que ela pegue suas contas e não fique devendo os credores, uma atitude considerada errada na sua visão. E é justamente por gostar das coisas certas, é que ele faz questão de apontar os erros das pessoas, mesmo que elas nem estejam de fato errando. Isso leva-o a ser chamado de insensível pelos seus amigos.

Uma face um tanto quanto egoísta de Sheldon também é revelada em suas atitudes. Após se mudar e ir morar com Amy, o personagem decide resgatar alguns objetos do seu antigo apartamento. Esse momento é relatado no episódio 10 da temporada 10<sup>32</sup>. Ao contrário de uma divisão justa, ele decide ficar com a maioria das coisas, como jogos e acessórios, deixando Leonard praticamente sem nada. Quando questionado por Amy, Sheldon se justifica, afirmando não ser sua culpa não saber dividir, pois não frequentou o jardim de infância, quando era pequeno.

Já com relação a sua personalidade, terceiro princípio descrito por Field (2001), Sheldon é tímido e demonstra uma falta de traquejo social, não se preocupando com o sentimento das pessoas ao seu redor. Ele é pessimista sobre relacionamentos amorosos, seja o entre Leonard e Penny ou até mesmo o seu próprio com a Amy, além de não gostar de festas. Isso acaba deixando-o solitário em alguns momentos da narrativa, como no episódio 9 da temporada 9<sup>33</sup>,

---

<sup>29</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXjmw5vEKXCPQEAABft>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXk8Af2dKXCPQEAAB8Z>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>31</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXkMgHIvKXCPQEAABs1>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>32</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXehb5goXtMPCwwEAAEJX>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXkoAdiOcPCwwEAABqX>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

quando todos os seus amigos rejeitam o seu convite para passar o Dia de Ação de Graças no Aquário.

Sua vida é baseada em uma excentricidade, onde suas preocupações e seus pensamentos são somente para consigo mesmo. Mesmo quando tenta ser amigo, acaba magoando as pessoas ao seu redor. Germóforo<sup>34</sup>, ele é incapaz de parabenizar Penny por sua gravidez, no episódio 24 da temporada 12<sup>35</sup>, o último da série. Sua única preocupação é que ela não possuía alguma doença transmissível e que pudesse contaminá-lo, enquanto eles viajavam de avião em direção a Suécia, para receber o Prêmio Nobel.

Ainda nessa excentricidade, Sheldon não sabe trabalhar em equipe, pois lhe considera superior a todos e quer fazer tudo sozinho. No episódio 13 da temporada 1<sup>36</sup>, ele é expulso da equipe formada por seus amigos. Como vingança, ele monta em novo time, com competidores desconhecidos e que não atrapalhem ele a responder sozinho as perguntas. No entanto, no desafio final do torneio, ele não sabe a resposta. Um integrante da sua nova equipe tenta responder, mas ele não permite e acaba perdendo a competição. Com isso, fica determinado, nas palavras de Leonard, “que Sheldon prefere perder sozinho, do que ganhar como membro de um time”.

O personagem também é conhecido por não entender ironias e sarcasmos, sendo constantemente caçoado por isso. Sua ingenuidade acaba fazendo ele interpretar tudo de forma literal. Isso, somando a sua grande sinceridade, acaba trazendo vários problemas no seu relacionamento com as pessoas. Sheldon muitas vezes também é arrogante, ciumento e inconveniente. No episódio 17 da temporada 5<sup>37</sup>, ele vai até o banheiro incomodar o reitor da universidade devido a escolha de uma nova sala.

A personalidade de Sheldon ainda é baseada no seu desejo de controlar tudo e ter todos sobre o seu domínio. O acordo de colegas de quarto, com Leonard, e o acordo de relacionamento, com Amy são exemplos disso. Ele também cria algumas listas, para deixar a sua opinião e as coisas da sua maneira, como por exemplo a lista de inimigos, a lista de

---

<sup>34</sup> Germóforo é uma característica atribuída a Sheldon por Amy, no episódio 23 da temporada 11, que pode ser explicitada pela fobia que o personagem tem germes e doenças de maneira geral. Durante vários episódios da *The Big Bang Theory*, o personagem tem esse comportamento em sua personalidade, que se reflete também em *Young Sheldon*, como poderá ser observada nas características do personagem logo mais a baixo.

<sup>35</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXlpAud2MPCwwEAAB4a>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>36</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXkMgHCmqXCPQEAABs0>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>37</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXlkAwnP5uAuwEAAB-Q>. Acesso em: 01 de novembro de 2021

conversação, a lista de lugares aonde não vai, além do diário de interações sociais. Tudo é registrado por ele.

Outras características da personalidade do personagem são: seu estilo nerd, amante de jornada das estrelas e fã do Doutor Spock; a presença de uma memória fotográfica, capaz de decorar e descrever as coisas facilmente; a sua inabilidade com esportes; além de uma tentativa, na maioria das vezes não tão bem executada, de ser engraçado; ele também tenta agradar os outros, mas a sua maneira e dentro das regras.

Assim como suas atitudes e personalidade, o comportamento de Sheldon, quarto princípio proposto por Field (2001), é um tanto quanto diferenciado. Ele é completamente metódico, com uma rotina toda estabelecida. Em cada noite da semana, existe um tipo de jantar que deve ser comprado em um local específico. Para a realização de outras ações cotidianas, como lavar roupa por exemplo, existe todo um ritual e um dia da semana próprio para isso. Até mesmo suas relações íntimas como Amy são programadas e agendadas para um singular dia no ano, como pode ser observado no episódio 11 da temporada 11<sup>38</sup>.

Toda essa rotina metódica, apesar de estabelecida no acordo de colegas de quarto com Leonard, afeta todos presentes, causando diversos problemas quando algo sai do planejado por ele. De certa forma antissocial, Sheldon é incapaz do enfrentamento direto. Porém, o arco narrativo de praticamente todos os episódios passa por atritos entre ele e os demais personagens. Além dos outros seis protagonistas, ele também tem rugas com Wil Wheaton (E5T5<sup>39</sup>), Stephen Hawking (E6T6<sup>40</sup>), Professor Próton (E7T7<sup>41</sup>), Leslie Winkle (E13T1; E2T2), Barry Kripke (E17T5) e seu irmão mais velho George (E23T11<sup>42</sup>) nesse corpus estabelecido para análise.

Sheldon também quer ter opinião sobre tudo e possui um comportamento controlador. No episódio 4 da temporada 4<sup>43</sup>, ele cria problemas com Rajesh pelo simples fato de não querer que o amigo tenha uma mesa no escritório compartilhado por eles. Já no episódio 3 da

---

<sup>38</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXjmwwVF8PCwwEAABUr>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>39</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXIXgmvQMPCwwEAABYe>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>40</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXehb8AlZqrPDfgEAAAvf>. Acesso: em 01 de novembro de 2021.

<sup>41</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXlGAlLvqXCPQEAAB-S>. Acesso: em 01 de novembro de 2021.

<sup>42</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXluAy1gaXCPQEAACFq>. Acesso: em 01 de novembro de 2021.

<sup>43</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXk0goMh8PCwwEAABuS>. Acesso: em 01 de novembro de 2021.

temporada 3<sup>44</sup>, Sheldon tenta “domesticar” os comportamentos e jeito de falar de Penny, baseando-se em teorias para alterar o comportamento de animais. A ciência também é utilizada para justificar seu comportamento. No episódio 22 da temporada 10<sup>45</sup>, ele decide aprender coisas novas, pois acredita que está ficando velho e se tornou incapaz de conquistar o Prêmio Nobel.

A revelação é o quinto princípio proposto por Field (2001) e se relaciona com os detalhes da vida do personagem que apresentados ao público no decorrer da história. Dentro desse corpus de episódio analisado, pode se perceber como principal revelação a evolução de Sheldon em relação ao seu relacionamento com as outras pessoas. Completamente antissocial no início, ele se envolve com Amy e é capaz de afirmar que ama a personagem, no episódio 8 da temporada 8. Já a relação entre Sheldon e Penny, se torna tão forte, que vira de motivo de ciúmes em Leonard e Amy, como é destacado no episódio 21 da temporada 9<sup>46</sup>.

Essa evolução, e de certa revelação, do envolvimento de Sheldon nas relações sociais, presente no arco narrativo do personagem, fica ainda explicitado no episódio 24 da temporada 12, o último da série. Como já destacado acima, Sheldon tem um comportamento completamente insensível quando descobre que Penny estar grávida. No entanto, em seu discurso ao receber a medalha do Prêmio Nobel, ele destaca o tamanho da importância do relacionamento com seus amigos. Ele deixa, mesmo que temporariamente, de ser o centro das atenções e de se preocupar somente consigo, para dar crédito e homenagear Leonard, Penny, Howard, Rajesh e Bernadette.

Outras características da construção do personagens reveladas no transcorrer da série são: as três batidas na porta; a utilização da palavra “Bazinga!”, quando fala algo supostamente engraçado; a formação de possíveis antagonistas, como Leslie, Wheaton e Kripke; além do fato de Sheldon lembrar e expor detalhes do seu passado, sendo uma forma de justificar ações do presidente, como foi apresentado no episódio 23 da temporada 11, quando retorna ao Texas para convencer seu irmão a ir no seu casamento.

O sexto princípio elenco por Field (2001) é a identificação. O autor relata que o personagem deve ser construído de uma forma que o público possa se reconhecer nele, algo importante dentro do universo das sitcoms e que já havia sido apontado por pesquisadores do

---

<sup>44</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXkRgHggZuAuwEAABq6>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>45</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXjfQtHHKXCPQEAABeH>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

<sup>46</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXdXlrgyUVMPCwwEAAB5T>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

gênero, como Furquim (1999) e Aronchi de Souza (2015), como também por Propp (1992), ao falar sobre a comédia e do que se ri.

Dentro desse corpus de análise, foi encontrada as seguintes características nesse sentido: um personagem incompreendido e considerado estranho; o virgem e excluído; o nerd, amante de quadrinhos e que mantém ídolos das histórias de ficção; a criança mimada e que tem atritos com seu irmão; o amigo carinhoso e que dentro das suas limitações tenta fazer o melhor a quem ele ama.

#### 4.3.2 Texas, trens e física: o personagem em *Young Sheldon*

Em *Young Sheldon*, assim como ocorre em *TBBT*, Sheldon possuiu um ponto de vista muito ligado a ciência, acreditando apenas naquilo que pode ser testado. No enredo que narra a história de sua infância, fica ainda mais claro que é ele ateu e completamente descrente da existência de um ser superior. Frequentador assíduo dos cultos do Pastor Jeff Hodgkins, obrigado e como forma de agradar sua mãe, ele questiona todas os ensinamentos bíblicos e faz contrapontos científicos sobre eles, como pode ser observado no episódio 1 da temporada 1<sup>47</sup>. O personagem ainda mantém alguns preconceitos estabelecidos, como o de que músicos usam drogas.

Com as suas atitudes, o personagem também é construído de forma semelhante a sua versão adulta. Sheldon se comporta como um ser superior, devido à sua exímia inteligência, que fica ainda mais evidente por ser uma criança em universo com outros adultos. Exatamente por isso, o personagem espera que reconheçam o seu alto intelecto. Ainda nesse pensamento de ser superior, Sheldon também se torna irritante. Por não ter tirado uma nota máxima em um teste de física, como mostrado no episódio 15 da temporada 2<sup>48</sup>, ele cria uma implicância e até mesmo uma mini perseguição para com Dr. John Sturgis, até que o professor altere sua nota.

Desde criança, Sheldon já gostava de que as coisas fossem feitas da forma mais correta. Aqui, já era observado o comportamento do personagem na preocupação de leituras de códigos e manuais de regras ou de orientação. Por esse conhecido adquirido, além do seu próprio, ele faz questão de apontar os erros nas pessoas, seja na forma de falar, escrever ou até mesmo se

---

<sup>47</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL-6AvAosJ6pQEAAAFR>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

<sup>48</sup> Disponível em: [https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL\\_OA8OJcMIuQEAAADM](https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL_OA8OJcMIuQEAAADM). Acesso em: 02 de novembro de 2021.

vestir. No episódio 14 da temporada 1<sup>49</sup>, mesmo em uma situação de aflição, Sheldon interrompe seu raciocínio para corrigir um erro de construção gramatical na fala de sua irmã. O personagem também não é adepto a mentiras, pois entende que isso não é correto.

O início de sua paixão pelo Professor Próton também é mostrado, com Sheldon tomando aquele personagem como modelo para suas atitudes e até mesmo o seu código de vestimenta, como na utilização de uma gravação em seu primeiro dia de aula, após avançar de série, como é mostrado no episódio 1 da temporada 1. Apesar de contrariado por sua família, ele insiste em utilizar o adereço, alegando que o Professor Próton utiliza em seus programas na TV.

A personalidade de Sheldon em *Young Sheldon* é um tanto contraditória. No mesmo momento é que ele é um amante de trens e adora de divertir com eles, algo de certa forma infantil, ele se recusa a ir brincar na rua com outras crianças, sendo considerado, inclusive, uma “pessoa velha”, na visão de sua irmã. Sheldon é germófago desde de pequeno, sendo incapaz de tocar em outras pessoas. Ele também não entende ironias e por isso acaba sendo muito sincero, em opiniões que não agradam a todos.

De forma similar a fase adulta, o personagem já apresenta dificuldades de interação social na sua personalidade. Seus contatos mais próximos se restringem a pessoas de sua família, como sua mãe e sua avó, com quem tem um relacionamento próximo, como apresentado no episódio 8 da temporada 2<sup>50</sup>. Na escola, Sheldon não possuiu amigos e nem faz muita questão deles, pelo seu jeito arrogante e muitas vezes inconveniente, que lhe acabam tornando um tanto solitário.

Sua inteligência, lhe confere ser um ser muito curioso e responsável. Como já destacado acima, Sheldon adora regras, mas odeia surpresas. Ele gosta de ser o centro das atenções em tudo e fica enciumado quando alguém lhe rouba os holofotes. No episódio 2 da temporada 2, ele conhece Paige (Mckenna Grace), uma aluna que lhe desafia intelectualmente por suas altas habilidades, na aula de física do Dr. John Sturgis. Isso mexe com seus sentimentos e lhe causa um princípio de surto de ansiedade e raiva. Outras características de sua personalidade são a presença de uma memória fotográfica e de ouvido absoluto.

Diferentemente de *TBBT*, *Young Sheldon* possui um narrador-personagem, interpretado por Jim Parsons (Sheldon na série original). E ele interfere diretamente na construção do comportamento do personagem, apresentando explicações e justificativas das ações cometidas

---

<sup>49</sup> Disponível em: [https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL\\_TA2Pj8MIuQEAAADX](https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL_TA2Pj8MIuQEAAADX). Acesso em: 02 de novembro de 2021.

<sup>50</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL-3ghYU8J6pQEAAAEz>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.



por ele na infância, sempre com um teor de nostalgia. Uma das coisas que o narrador revela, é que a vivência em família do personagem serve para ele como uma observação para comprovar ou confrontar experiências científicas, a partir de teóricos.

A ciência, inclusive, aliada à sua paixão por trens, o faz comprovar alguns princípios científicos, com as Leis de Newton, através de testes práticos. Para Sheldon, a vida pode ser considerada um grande jogo, com fases e obstáculos, em busca de um objetivo final. E são justamente os jogos, por mais infantis que possam parecer, feitos por ele no carro com sua mãe, que lhe acalmam e lhe trazem de volta à normalidade, quando ele se estressa ou fica apreensivo com algo, como pode ser observado no episódio 1 da temporada 1.

Sheldon é totalmente comprometido com os estudos e isso lhe tomar atitudes até mesmo impensadas por ele, como cabular aula, apresentada no episódio 15 da temporada 2. Mesmo sendo considerado algo errado e que não faz parte de sua personalidade, ele tem esse tipo de comportamento para tentar buscar uma solução e mostrar o seu contraponto a nota baixa que ele recebeu, em um teste na aula de física do Dr. John Sturgis. Em tese, ele cabulou uma aula para estudar algo de outra aula, considerada mais difícil.

Apesar de ser considerado antissocial, Sheldon demonstra, no episódio 22 da temporada 2<sup>51</sup>, um comportamento de alguém que quer se relacionar com outras pessoas. Com a ajuda de sua mãe, ele organiza uma festa para acompanhar a cerimônia de premiação do Nobel daquele ano e convida todos da escola. Ingênuo, ele esperava que muitas pessoas compareçam, apesar do evento ser de madrugada. Quando ninguém aparece, ele se sente solitário e sofre com a falta de amigos.

É nesse momento que ocorre a principal revelação, quinto princípio proposto por Field (2001), desse corpus analisado: um crossover com *TBBT*. O narrador, que já tem conhecimento do futuro, faz um alerta esperançoso de que as coisas vão mudar e ele terá sim amigos. Surgem na tela: Leonard, Penny, Bernadette, Howard, Rajesh e Amy. Eles ainda são crianças, em simultaneidade aquele momento de Sheldon sozinho na festa, mas já apresentam características de fácil reconhecimento do público aos seus personagens adultos na série original.

Outros elementos revelados ao longo do corpus analisado foram: a loja de aparelhos eletrônicos RadioShack, onde Sheldon adora ir passear e que será relembrada em vários episódios de *TBBT*; a paixão dele por videogames, que aparece apenas a partir do episódio 8 da temporada 2, também revelada e segue com ele por toda a *spin-off*, percorrendo também em *TBBT*, como já foi destacado anteriormente.

---

<sup>51</sup> Disponível em: <https://play.hbomax.com/episode/urn:hbo:episode:GXyL-3ghfnMMIuQEAAABp>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

Em *Young Sheldon*, Sheldon possuiu características de identificação bem semelhantes as encontradas em *TBBT* como: o amante de videogames; a pessoa estranha e esquisita na escola; o diferente; a criança solitária; o fanático por histórias de quadrinhos como o Senhor Spock, de Jornada das Estrelas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos elementos destacados nos capítulos anteriores, é importante constatar que a construção do personagem Sheldon Cooper é elaborada de forma independente em cada uma das duas séries. As características semelhantes apresentadas entre os “dois personagens” são destacadas por si só em *The Big Bang Theory* ou *Young Sheldon*, não necessitando que o espectador conheça uma das faces para entender a outra.

Um exemplo claro disso é falta de traquejo social de Sheldon Cooper, destacada como característica de sua personalidade nas duas obras. Quem está acompanhando *Young Sheldon*, entende esse detalhe de forma clara e direta, mesmo que essa pessoa não tenha assistido *The Big Bang Theory* ou não conheça essa informação sobre o personagem. Esse mesmo dilema é repetido em outras características na construção do personagem, como a sua germofobia, o fato de acreditar apenas na ciência e não na religião, além do seu jeito excêntrico.

Em contrapartida, dentro do corpus selecionado para análise, também pode ser observado algumas características únicas em cada uma das séries. Em *Young Sheldon*, por exemplo, a paixão de Sheldon para com trens é algo recorrente e aparece em quase todos os episódios, sendo, inclusive, a garagem, onde se encontra o brinquedo, um dos locais preferidos do personagem e para onde ele se dirige quando está triste. A paixão de Sheldon por trens também faz parte da premissa de *The Big Bang Theory*, mas ela não é tão frequente quanto na *spin-off* e não aparece no corpus analisado.

Nesse ponto, *Young Sheldon* assumiu exatamente o papel que se esperava dela. Na definição básica, uma *spin-off* de ficção seriada deve servir como complementação para a obra original e não como continuação. Ela pode, como explicitado exatamente nesse caso, agregar com outras informações, outros pontos de vista, mas jamais continuar o arco narrativo da trama principal, que deve ser apenas respeitado, evitando assim furos com a construção da obra derivada.

Do ponto de vista formal, *Young Sheldon* é construída de forma diferente de *The Big Bang Theory*, sendo isso perceptível para o público. Enquanto a sitcom original é baseada em um multipotagonismo, gravado em estúdio, com cenários mais simples e no sistema multicâmera, a *spin-off* é construída como uma narrativa de protagonista único, com uma demanda maior de cenários fixos e várias cenas externas, em um sistema de câmera única, que permite enquadramentos mais próximos e mais agilidade na trama, a partir de cortes na montagem e edição.

Essas mudanças interferem diretamente na disposição da série, que se tornou uma narrativa complexa (MITTEL, 2012), e respigam na construção do personagem. Por ser um protagonista único, a face do Sheldon em *Young Sheldon* é elaborada de forma bem mais profunda e complexa, focando nas emoções e no psicológico do personagem. O enquadramento mais fechado e com closes, possibilitado pelo sistema de câmera única, explicita essa questão de forma clara e direta.

O fato de *Young Sheldon* possuir um narrador, diferente de *The Big Bang Theory*, também contribui para essa complexidade narrativa (MITTEL, 2012) da obra e consequentemente do personagem. É o narrador que explica comportamentos de Sheldon, muitas vezes não expostos visualmente e sim psicologicamente, além de contextualizar a história de cada episódio, principalmente pelo fato de a série possuir muitos arcos narrativos longos, que se arrastam por vários episódios, sendo o seguinte, continuação do anterior.

O narrador também é responsável por explicar algumas referências diretas de *The Big Bang Theory* em *Young Sheldon*. Por ser uma narrativa complexa (MITTEL, 2012), a *spin-off* tem como característica ser destinada a um nicho de público mais específico, os fãs da obra original. Com isso, ela tende a apresentar algumas referências diretas, que somente quem assistiu *The Big Bang Theory* entende. Isso não interfere diretamente no andamento da narrativa, mas deixa a *spin-off* mais completa na questão de significados e sentidos.

No último episódio da segunda temporada, por exemplo, existe um crossover entre as duas séries. Jim Parsons, narrador-personagem da *spin-off* e protagonista da original, explica o que está ocorrendo ali, até mesmo para justificar o choro do personagem, que afirma que nunca terá amigos. O narrador discorda da visão do personagem, enquanto imagens dos demais protagonistas de *The Big Bang Theory*, e amigos de Sheldon, aparecem na tela. Caso não houvesse o narrador, essa referência passaria despercebida, pois apenas quem compreende o contexto das séries, pode assimilar a informação.

De maneira geral, existem sim duas faces de um mesmo personagem, que são ou foram construídas de forma independentes, mas que se complementam quando organizadas em uma linha única e causal dos acontecimentos. O Sheldon de *Young Sheldon* possui base para se tornar o Sheldon de *The Big Bang Theory*, olhando para uma sequência direta na temporalidade, assim como o Sheldon de *The Big Bang Theory* pode ser representado, em sua infância, pelo Sheldon de *Young Sheldon*, pensado na ordem em que as obras foram produzidas.

## REFERÊNCIAS

- ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. **Gêneros e formatos da televisão brasileira**. 2. Ed. São Paulo: Summs, 2015.
- BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV: Sedução e Sonho em Doses Homeopáticas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.
- BEAHM, George. **Big Bang a teoria**. / George Beahm: [tradução de Felipe C. F. Vieira]. – São Paulo: Universo dos Livros, 2012. 320p.
- BRAIT, B. **A personagem**. 3ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1985.
- BULHÕES, Marcelo Magalhães. **A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais**. São Paulo: Ática, 2009.
- BUTLER, J. **Television style**. Abingdon: Routledge, 2010.
- CAMPOS, F. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. CÂNDIDO, A. et al. **A Personagem de ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.
- CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. Michel Chion: (tradução Eduardo Brandão). São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. 5a ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ECO, Umberto. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaios**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1989.
- ESQUENAZI, Jean-pierre. **As séries televisivas**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. 14a ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FLORES, José Francisco; ROCHA FILHO, João Bernardes da; SAMUEL, Lucius Rafael Sichonany. The Big Bang Theory e os Mitos da Criação: Uma explosão que produz Deus. In: FORTIM, Ivelise (Org.). **The Big Bang Theory e a Psicologia: Não sou Louco! Minha mãe me Testou!**. São Paulo: Homo Ludens, 2014. p. 44-66.
- FURQUIM, Fernanda. **Sitcom: definição e história**. Porto Alegre: FCF, 1999.
- GANCHÓ, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002 (Série Princípios).
- JOST, François. **Compreender a televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

LEBOREIRO, Mariana Ferreira. "Bazinga!" Sheldon Cooper e a Síndrome de Asperger. In: FORTIM, Ivelise (Org.). **The Big Bang Theory e a Psicologia: Não sou Louco! Minha mãe me Testou!**. São Paulo: Homo Ludens, 2014. p. 97-103.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Pode-se falar degêneros na televisão?** In: Revista FAMECOS v. 10. Porto Alegre: 1999.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editoria UFRJ, 1997.

Martino, Luís Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em Comunicação: projetos, ideias, práticas** / Luís Mauro Sá Martino – Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

MCKEE, R. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Matrizes**, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012.

MUNGIOLI, Maria Cristina P.; PELEGRINI, Christian. Narrativas complexas na ficção televisiva. **Revista Contracampo**, vol. 26, n. 1, 2013. Niterói: Contracampo, 2013. p. 21-37.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

PELEGRINI, Christian H.. Aspectos do personagem no audiovisual: uma abordagem pela narratologia transmidiática. In: MUANNIS, Felipe & PELEGRINI, Christian H. (org) **Perspectivas do audiovisual contemporâneo: urgências, conteúdos e espaços**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2019. p. 137-152.

PELEGRINI, Christian Hugo. **Sujeito Engraçado: a produção de comicidade pela instância de enunciação em Arrested Development**. 2014. 259 p. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Meio e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicação e Artes / Universidade de São Paulo.

PIGLIUCCI, Massimo. Um paradigma para todos governar: cientificismo e The Big Bang Theory. In: Irwin, William. **The Big Bang Theory e a filosofia: papel, pedra, tesoura, Aristóteles, Locke** / editado por Dean A. Kowalski: tradução Mariana Kohnert, - 1. ed. – Rio de Janeiro: Best Seller, 2013. p. 149-165.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e Riso**. São Paulo: Editora Ática, 1992.

REIS, Marco Aurelio; THOME, Claudia de Albuquerque. Videoteratura: uma proposta de análise do cronismo na televisão. **Linguagens: Revista de Letras, Artes e Comunicação (FURB)**, v. 11, p. 577-598, 2017.

SANTOS, Alexandre Tadeu; PEREIRA, S. E. M. **O uso do Spin-off e do Crossover como recurso narrativo na Ficção Seriada Televisiva**. In: 41 congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2018, Joinville – SC.

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**: Cinema - Televisão - Teatro - Propaganda. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2006.

TODISCO, E. The Office Beats Out Friends as the most watched licensed show on Netflix. People, 23 out. 2019. Disponível em: <https://people.com/tv/the-office-beats-friends-most-watched-licensed-show-netflix/>. Acessado em 04 de janeiro de 2021.

## APÊNDICES

**APÊNDICE A**  
**Tabela dos episódios analisados de The Big Band Theory**

<b>Episódio</b>	<b>Temporada</b>	<b>Título (<i>original</i>)</b>	<b>Duração</b>
1	1	"Piloto" ( <i>Pilot</i> )	22:51
13	1	"A Conjectura da Bat Jarra" ( <i>The Bat Jar Conjecture</i> )	21:40
2	2	"A Topologia do Alçapão" ( <i>The Codpiece Topology</i> )	21:10
14	2	"A Permeabilidade Financeira" ( <i>The Financial Permeability</i> )	21:31
3	3	"O Desvio de Gothowitz" ( <i>The Gothowitz Deviation</i> )	20:25
15	3	"A Grande Colisão de Hadron" ( <i>The Large Hadron Collision</i> )	21:20
4	4	"O Desvio Quente da Pegadinha" ( <i>The Hot Troll Deviation</i> )	19:35
16	4	"A Coabitação da Formulação" ( <i>The Cohabitation Formulation</i> )	20:32
5	5	"A Reação do Foguete Russo" ( <i>The Russian Rocket Reaction</i> )	21:29
17	5	"A Desintegração de Rothman" ( <i>The Rothman Disintegration</i> )	21:15
6	6	"O extrato da eliminação" ( <i>The Extract Obliteration</i> )	21:07
18	6	"A implementação de obrigação contratual" ( <i>The Contractual Obligation Implementation</i> )	20:00
7	7	"O deslocamento do próton" ( <i>The Proton Displacement</i> )	19:37
19	7	"A amalgamação da indecisão" ( <i>The Indecision Amalgamation</i> )	19:16
8	8	"A Equivalência do Baile de Formatura" ( <i>The Prom Equivalency</i> )	20:02
20	8	"A Implementação Fortificação" ( <i>The Fortification Implementation</i> )	19:35
9	9	"A Permutação Platônica" ( <i>The Platonic Permutation</i> )	20:57
21	9	"O Partido da Visão de Combustão" ( <i>The Viewing Party Combustion</i> )	18:28
10	10	"A Colisão da Divisão da Propriedade" ( <i>The Property Division Collision</i> )	19:39
22	10	"A Regeneração da Cognição" ( <i>The Cognition Regeneration</i> )	19:53
11	11	"A Reverberação da Celebração" ( <i>The Celebration Reverberation</i> )	19:43



<b>Episódio</b>	<b>Temporada</b>	<b>Título (<i>original</i>)</b>	<b>Duração</b>
23	11	"O Realinhamento dos Irmãos" ( <i>The Sibling Realignment</i> )	20:04
12	12	"A Proposta da Propagação" ( <i>The Propagation Proposition</i> )	19:48
24	12	"A Síndrome de Estocolmo" ( <i>The Stockholm Syndrome</i> )	23:03

**APÊNDICE B**  
**Tabela dos episódios analisados de Young Sheldon**

<b>Episódio</b>	<b>Temporada</b>	<b>Título (<i>original</i>)</b>	<b>Duração</b>
1	1	"Piloto" ( <i>Pilot</i> )	21:15
7	1	"Bisteca, Voodoo, e Quem não Corre, Voa" ( <i>A Brisket, Voodoo, and Cannonball Run</i> )	18:59
14	1	"Salada de Batata, uma Vassoura, e Uísque do Papai" ( <i>Potato Salad, a Broomstick, and Dad's Whiskey</i> )	21:10
21	1	"Linguiça de Verão, um Poncho de Bolso e Tony Danza" ( <i>Summer Sausage, a Pocket Poncho, and Tony Danza</i> )	20:21
2	2	"Um Rival Prodígio e Sir Isaac Neutron" ( <i>A Rival Prodigy and Sir Isaac Neutron</i> )	19:13
8	2	"Uma Princesa de 8 Bits e um Gênio dos Pneus Furados" ( <i>An 8-Bit Princess and a Flat Tire Genius</i> )	19:40
15	2	"Uma Emergência Matemática e Palmeiras Perky" ( <i>A Math Emergency and Perky Palms</i> )	19:46
22	2	"Uma Coisa Científica Sueca e a Equação do Brinde" ( <i>A Broken Heart and a Crock Monster</i> )	19:31

**APÊNDICE C**  
**Modelo para fichamento do personagem**

**Episódio:**

**Título:**

**Duração:**

**Personagens participantes:**

**Premissa ou resumo do episódio:**

**- PONTO DE VISTA:**

**- ATITUDE:**

**- PERSONALIDADE:**

**- COMPORTAMENTO:**

**- REVELAÇÃO:**

**- IDENTIFICAÇÃO:**