







EL  
MUNDO  
SEGÚN  
SHELDON



Toni de la Torre



EL  
MUNDO  
SEGÚN  
SHELDON





de la Torre, Toni

El mundo según Sheldon. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires. :  
El Ateneo, 2015.

224 p. : il. ; 24x16 cm.

ISBN 978-950-02-0871-0

1. Libros de Series Televisivas.

CDD 790

*El mundo según Sheldon*

© Toni de la Torre, 2014

© Editorial Alfa Futuro S.A. de C.V., 2015

Fotografías: Getty Images ®

© Grupo ILHSA S. A. para su sello Editorial El Ateneo, 2015

Patagones 2463 - (C1282ACA) Buenos Aires - Argentina

Tel: (54 11) 4943 8200 - Fax: (54 11) 4308 4199

editorial@elateneo.com - www.editorialelateneo.com.ar

1ª edición en Argentina: junio de 2015

ISBN 978-950-02-0871-0

Este libro es un trabajo independiente de comentario, análisis y crítica. Ni el libro, ni su autor ni editorial están autorizados, apoyados, patrocinados o afiliados en ningún sentido con el propietario del copyright de The Big Bang Theory ni los creadores de The Big Bang Theory.

Impreso en El Ateneo Grupo Impresor S. A.,

Comandante Spurr 631, Avellaneda,

provincia de Buenos Aires,

en junio de 2015.

Queda hecho el depósito que establece la ley 11.723.

Libro de edición argentina.



**Aunque soy de los que creen en la teoría de los universos paralelos que postula la existencia de un infinito número de Tonis en un infinito número de universos, os aseguro que en ninguno de ellos sabría vivir sin Mireia.**

**El autor**





---

## PARTE I: Knock, knock, knock

1. Penny, Penny, Penny 15
2. Abraza tu lado nerd 16
3. Visitando la *Comic-Con* 18
4. Un hombre de ciencia 20
5. Hora de jugar a *Halo* 22
6. Los cambios de George Lucas 26
7. Bienvenidos a Flatland 27
8. En el coche de Penny 29
9. Gérmenes, gérmenes, gérmenes 30
10. *Cylons* en las tostadas 32

## PARTE II: *That's my spot!*

1. Un lugar en el sofá 35
2. Descifrando el mundo exterior 36
3. ¿Quieres una taza de té? 38
4. El ADN de Mr. Spock 40
5. Entre Batman y Alfred 41
6. Girando el cubo de Rubik 43

7. Conversaciones con Chewbacca 44
8. El experimento Mario Bros. 46
9. En la tienda de Apple 48
10. No tan fiel a *Firefly* 49

### PARTE III: *It's in the Roommate Agreement*

1. 212 amigos en *MySpace* 53
2. El algoritmo de la amistad 54
3. ¿Firmas aquí, por favor? 58
4. Los tres avisos de Sheldon 62
5. Unidos como los X-Men 64
6. El ascensor averiado 65
7. Viaje al Polo Norte 67
8. En el interior de la *Enterprise* 68
9. Cuatro versiones de Flash 70
10. Frodo, Sam, Merry y Pippin 72

### PARTE IV: *Bazinga!*

1. Una piscina llena de bolas 75
2. *Piedra-Papel-Tijeras-Lagartija-Spock* 76
3. Stephen Hawking siempre gana 79
4. Respetando a los *muggles* 80
5. Un despacho infernal 82
6. La noche de las *Penny Blossoms* 83
7. Una partida de *gotcha* 85
8. La kriptonita de Sheldon 87
9. *Wheatooooooooooooon!* 88

10. Toda la verdad sobre *Matrix* 90

## PARTE V: *Soft Kitty, Warm Kitty*

1. Club *Calabozos y Dragones* 93
2. El Santo Grial de Leonard 95
3. Cargando con el sofá 96
4. El verdadero Hulk 98
5. Enamorados de Siri 100
6. Sheldon Cooper sale a conquistar chicas 102
7. Encantado de conocerla, Sra. Hofstadter 104
8. Si Spock lo hace... 105
9. La historia de Pierre y Marie 107
10. Un nuevo contrato 109

Sheldonario 111

Las frases de Sheldon 195

Curiosidades 221





PARTE I

# KNOCK, KNOCK, KNOCK

Sheldon y él mismo

---

## 1. PENNY, PENNY, PENNY

Sheldon siempre, siempre, siempre golpea tres veces la puerta del departamento de Penny, por supuesto, y la llama por su nombre otras tres. A Penny, a Leonard o a quien sea. Sheldon hace lo mismo con todas las puertas y todas las personas. ¿Por qué lo hace? Algunos dirían que es algo raro, y posteriormente pasarían a calificar a Sheldon como un tipo raro. ¡Una afirmación absurda! Sheldon no es un tipo raro. Porque si esto fuera así, tú no estarías leyendo este libro.

Sheldon es el protagonista de una de las series de más éxito de la televisión, con millones de espectadores en todo el planeta. Millones de espectadores que ríen con él y conectan con sus referencias al mundo del cómic, las series y películas de ciencia ficción y los videojuegos. De este modo es imposible considerar a Sheldon como un tipo raro, pues cuando tanta gente se identifica con un personaje este deja automáticamente de ser raro: no puede ser raro algo que interesa a una mayoría, ¿verdad? Es sentido común.

El propio Sheldon se lo explica a Penny cuando ella dice que Howard es raro:

**PENNY:** Eres un poco peculiar, como Howard.

**SHELDON:** Discúlpame, Penny, pero en esta habitación, tú eres la peculiar.

Penny se queda sorprendida, pero no hay duda de que él tiene razón: en una habitación en la que se encuentran Sheldon, Howard, Raj

y Leonard, la que es diferente, la alienígena del grupo, es ella. Puede que Penny no sepa diferenciar entre *Star Wars* y *Star Trek*, pero los protagonistas de *The Big Bang Theory* sí pueden, y los seguidores de la serie también.

Y es que la popularidad de Sheldon como personaje televisivo es el reflejo de otra mayoría. Una mayoría hasta ahora silenciosa que durante mucho tiempo no se había visto reflejada en las series de televisión. Pues hasta la llegada de Sheldon, personajes como él estaban destinados a ser secundarios, el contrapunto cómico frente a los protagonistas "normales". Sin embargo, Sheldon le ha dado la vuelta a la situación. ¿Y si lo peculiar es lo normal?

Aunque en la mayoría de las ficciones se insista en mostrar que el raro es la excepción (el elemento de la clase que es despreciado por los demás por ser diferente), la realidad es que el espectador medio tiene más en común con el viciado a los videojuegos que con el capitán del equipo de fútbol. Más en común con las chicas que leen libros de fantasía que con las que organizan las fiestas del equipo de animadoras. De nuevo pensemos en la idea de la habitación propuesta por Sheldon: ¿quién es mayoría, los Sheldons o las Pennys?

En el centro de la filosofía de vida de Sheldon, se encuentra una defensa implícita de la peculiaridad, de aprender a adorar las propias peculiaridades. Sheldon llama a la puerta tres veces, y quizás eso lo haga diferente a los ojos de algunos. Pero en realidad, todos tenemos peculiaridades que nos hacen diferentes entre nosotros. Sean o no sean visibles.

Así que, ¡qué demonios! Vamos a darle rienda suelta a nuestra singularidad. Juguemos una partida de *Halo*, discutamos sobre las normas de *Calabozos y dragones*, ¡imprimamos el rostro de un *cylon* en el pan tostado! No hay nadie que tenga derecho a decirle a alguien que es diferente, por un motivo muy sencillo: todos lo somos. Y añadiría: por suerte.

## 2. ABRAZA TU LADO NERD

Si hay algo que separa a Sheldon y Leonard es cómo viven su peculiaridad. Mientras el primero está perfectamente contento consigo mismo, el segundo busca la aceptación de los demás. Sheldon vive en el mundo de Sheldon y está encantado de haberse conocido, mientras



que Leonard vive en el mundo de Sheldon (al que se parece mucho), pero le gustaría vivir en el mundo de Penny. Un mundo que cree que no se merece porque está más allá de su alcance. Al fin y al cabo, recordemos que Penny es una chica atractiva que sale con chicos musculosos. ¿Por qué motivo se fijaría en él?

Leonard intenta adaptarse al mundo de Penny, la chica popular, y a sus convenciones, renunciando a su mundo y sus gustos. Un proceso que lleva a cabo porque está convencido de que es la única manera de conquistarla. Al fin y al cabo, no es más que un simple nerd, ¿por qué debería estar Penny interesada en él?

Pero Sheldon no comparte esta perspectiva de las cosas.

**LEONARD: Las chicas como Penny nunca acaban con tipos que son dueños de máquinas del tiempo.**

**SHELDON: No estoy de acuerdo. Tu incapacidad para seducir con éxito a Penny surge mucho antes de la adquisición de la máquina del tiempo. Ese fracaso es independiente.**

Sheldon no se preocupa de lo que pensarán los demás ni intenta encajar en ninguna parte. Al contrario, los esfuerzos que realiza Leonard para seducir a Penny lo sorprenden. *"Eso parece como tener que pasar por demasiados problemas para llegar a una relación sexual. ¿Acaso no tienes acceso a mujeres que lo harían por dinero?"*, le pregunta cuando lo ve dispuesto a aprender todo el reglamento del fútbol americano (un deporte que no comprende, como todos los deportes) solo para poder quedar bien con los amigos de Penny cuando vaya a su casa a ver el partido.

**LEONARD: Voy a casa de Penny el sábado para ver un partido con sus amigos y no quiero parecer un idiota. Quiero integrarme.**

**SHELDON: Si quieres integrarte con los amigos de Penny, creo que parecer un idiota sería el camuflaje perfecto.**

De algún modo, Leonard asocia conseguir salir con Penny con pertenecer al mundo de Penny, convirtiéndose en el tipo de chico que se supone que a ella le gusta. Pero la tesis es errónea, pues no hay nada que indique que una cosa llevará a la otra, como bien ha apuntado Sheldon. Sin embargo, Leonard llega a plantearse renun-

ciar a las cosas que le gustan. En una ocasión en la que Penny le dice que sus aficiones son patéticas, decide meter todas sus figuras y juguetes en una caja y librarse de ellas. Teóricamente se trata de madurar. Pero... ¿desde cuándo madurar es dejar de hacer las cosas que nos gustan? El lado nerd de Leonard forma parte del mismo Leonard. Algo que, por suerte, Penny ve a tiempo.

**Eres un gran tipo, y son las cosas que tú amas las que te hacen ser quien eres.**

Leonard debería fijarse más en la relación que tienen Howard y Bernadette. Ella no le pide que renuncie a su lado nerd. Lo quiere tal y como es, aunque eso incluya dormir en una habitación que tiene dos sables de *Star Wars* y un póster de *Lineage II* colgando de la pared.

### 3. VISITANDO LA COMIC-CON

Sheldon no solo no esconde sus peculiaridades, sino que las manifiesta con orgullo. Por eso no se pierde nunca la *Comic-Con*, un evento para aficionados a los cómics, la fantasía y la ciencia ficción en todas las formas posibles, desde videojuegos hasta las películas pasando por series de televisión. Sheldon y sus amigos asisten cada año a la *Comic-Con* disfrazados de sus personajes favoritos, orgullosos de ser nerds a pesar de los prejuicios.

Y es que, vistos desde fuera, los visitantes de la *Comic-Con* son para muchos un montón de *freaks* con mucho tiempo libre. Incluso Penny no puede evitar cierta mirada de escepticismo ante este encuentro de aficionados a las aventuras galácticas y los superhéroes con capa. Pero Sheldon está orgulloso de asistir cada año a la *Comic-Con*, digan lo que digan.

Sin embargo, su fortaleza no es invencible, y también ha pasado momentos en los que ha tenido ganas de darse por vencido y tirar la toalla. Sí, estamos hablando del viaje a Bakersfield, una población que se encuentra al norte de Pasadena y donde se celebró una pequeña *Comic-Con*. Sheldon, Leonard, Howard y Raj decidieron asistir a la convención disfrazados de personajes de *Star Trek: The Next Generation*, pero nunca llegaron.

Decidieron parar por el camino en una zona desértica donde se habían rodado algunas de las escenas de la serie galáctica y sacarse unas fotos disfrazados. La idea era genial.

Con lo que no contaban era con que alguien les robaría el coche mientras se estaban tomando las fotos y se verían obligados a andar durante kilómetros bajo el sol, asándose en sus disfraces. Inicialmente, Sheldon lo tomó con optimismo. Al fin y al cabo, se encontraban con una aventura parecida a la de los personajes de *Star Trek*.

**Toda nuestra vida hemos soñado con encontrarnos dentro de uno de los mundos de fantasía que amamos. Y miranos. En este momento, somos, de hecho, una tripulación desembarcada de *Star Trek*, varados en un ambiente alienígena e implacable; contando solo con nuestro ingenio, nuestra fortaleza y determinación. Mientras tengamos estas cosas, nada puede detenernos...**

Sin embargo, su discurso fue cortado por un coche que pasó por la carretera. Una mano salió de la ventanilla y tiró un recipiente con un líquido pringoso que cayó encima de Sheldon mientras alguien en el interior del vehículo gritó: “¡Nerds!”.

Fue el principio de una larga humillación bajo el sol del desierto que acabó con nuestros amigos siendo mirados como bichos raros en un bar, con un policía que no podía esconder su condescendencia mientras apuntaba detalles del robo del coche. Se vinieron abajo y Leonard, Howard y Sheldon decidieron unánimemente volver a casa.

**RAJ: ¡¿Qué?! ¿Qué hay de la misión? Dijiste que éramos una tripulación desembarcada en la vida real.**

**SHELDON: Sí, bueno, no lo somos. Somos una tripulación imaginaria a la que un grupo de extraños de la vida real le lanzaron basura de la vida real porque piensan que somos idiotas. Y, a decir verdad, estoy empezando sentirme como uno. Ahora, me quiero ir a casa.**

Y sí, hay ocasiones en las que el mundo consigue hacerte sentir mal. Nadie dijo que esto de ser uno mismo fuera una tarea fácil.

## 4. UN HOMBRE DE CIENCIA

Por encima de todo, Sheldon es una mente científica, y es a partir de esta característica que surgen muchas de sus peculiaridades. A diferencia de Leonard, cuyas decisiones tienen una base rotundamente emocional, para Sheldon las decisiones se toman de manera racional. La lógica y el orden definen los actos del personaje en todo momento. Como hombre de ciencia, Sheldon está acostumbrado a trabajar con hechos, tesis y verdades.

**PENNY: A que no adivinas lo que acaba de suceder.**

**SHELDON: Me rindo. No adivino. Como científico, llego a conclusiones basado en la observación y la experimentación.**

Por eso se siente incómodo con cualquier tipo de situación que requiera de la suposición (algo que para él es absurdo, puesto que suponer es un ejercicio inútil en comparación con demostrar) o de una empatía emocional mínima (las emociones no tienen cabida en el mundo de la ciencia, no son necesarias en ningún sentido). En realidad, Sheldon se parece mucho a Albert Einstein, su científico favorito. Y no es nada habitual que un hombre de ciencia sea el protagonista de una serie. Normalmente los personajes que protagonizan las ficciones son emocionales, y dan una gran importancia a lo que sienten, como Leonard.

Vivimos en una sociedad que tiene en alta consideración la emoción, y tiene en un segundo plano la inteligencia, a la que se relaciona con frialdad, en comparación con lo que sucedía hace siglos, en los que el carácter emocional era secundario y lo que se valoraba de las personas eran sus capacidades intelectuales y habilidades.

La emoción ha adquirido una importancia cada vez mayor en las prioridades del ser humano, particularmente en una sociedad en la que la mayoría de la población tiene las primeras necesidades cubiertas. A falta de otros problemas, nos preocupamos por las emociones. Sin embargo, Sheldon pone en duda la importancia que damos a estas emociones, a las que tiene una gran aversión principalmente porque son enemigas de la lógica y el razonamiento intelectual, que son la base de su filosofía de vida.

Como científico, Sheldon rechaza la emoción para centrarse en la lógica. Y, aunque su postura pueda parecer extrema, sin duda es

## Comparación entre Einstein y Sheldon

### EINSTEIN      SHELDON

De pequeño le costaba trabajo hacer amigos debido a su carácter solitario.

La escuela la parecía aburrida, puesto que no suponía un reto para él.

Aprendió a tocar el violín a los cinco años.

Tenía el hábito de repetir la misma frase una y otra vez hasta los siete años.

A una temprana edad empezó a diseñar modelos de aparatos.

Tenía una memoria eidética y afirmaba que no solía pensar en palabras.

Tenía poco tacto y capacidad empática.

Se concentraba tanto en su trabajo que llegaba a olvidarse de comer.

Tuvo un trabajo rutinario, en la oficina de patentes de Berna.

Reconoció haberse equivocado con su propuesta de la constante cosmológica.

Nunca aprendió a conducir ni obtuvo una licencia.

No solo le costaba hacer amigos, sino que le costaba trabajo no ser odiado por otros niños.

Aborrecía la escuela, su educación católica y la vida en Texas en general.

Aprendió a tocar el piano siendo un niño.

Tiene el hábito de repetir constantemente costumbres, especialmente las comidas.

De pequeño construyó su propio CAT (computer axial tomography) scanner.

Tiene una memoria eidética que usa para jugar a *Mystic Warlords Of Ka'a*.

Su tacto es nulo. También su empatía.

Se concentra tanto en su trabajo que ha llegado a pasar varias noches despierto.

Tuvo un trabajo rutinario, como camarero en *The Cheesecake Factory*.

Reconoció haberse equivocado con su estudio de los monopolos magnéticos.

No tiene ni quiere tener licencia. Prefiere que lo lleven los demás.

más efectiva para resolver conflictos. Muy a menudo vemos a Leonard dando vueltas a sus problemas con Penny hasta que se deja caer en el sofá y se queda allí, abatido, sin saber qué hacer a continuación.

¿Pero cómo va a ayudar a resolver el problema deprimirse con la cabeza hundida en un almohadón? Pues en nada. La actitud de Sheldon, aunque aparentemente más fría, es mucho más positiva porque no se hunde con el problema, sino que busca la solución.

Las emociones pueden dificultar el manejo de una situación que tiene una solución sencilla. Serían el equivalente, en una partida de *Tetris*, a que las piezas empiecen a caer a una mayor velocidad. Con las emociones en acción perdemos capacidad racional, de frenar y ver la situación con claridad. En el momento en el que damos rienda suelta a las distintas emociones (tristeza, pena, frustración, rabia, etc...) lo que estamos haciendo es acelerar la caída de las piezas, y así es difícil ordenarlas y hacerlas encajar de forma lógica.

## 5. HORA DE JUGAR A HALO

Siendo una brillante mente lógica, Sheldon necesita que su mundo esté regido por un orden concreto. Puede ser un orden que esté sustentado por motivos de peso, o un orden que no esté sustentado en nada más allá de la necesidad de que exista un orden. Lo importante es que hay que eliminar el desorden. Pues el desorden lleva al caos y el caos a lo irracional. Por eso Sheldon tiene un elaborado calendario que cumple a rajatabla, y es especialmente insistente cuando no se cumple el horario marcado.

**¿Podemos continuar con la Noche Halo? Teníamos que empezar a las 8.00. Ya son las 8.06.**

En su horario todo está decidido de antemano: qué día lava la ropa, dónde van a cenar cada noche, qué va a almorzar cada mañana, quién lo llevará al trabajo, qué van a ver en el televisor... incluso tiene previstas sus digestiones. No hay nada que no esté programado.

Este comportamiento puede parecer una locura, pero no lo es. Piensa en la cantidad de tiempo que perdemos intentando decidir cosas que realmente son intrascendentes. ¿Qué pido del menú?

¿Qué desayuno hoy? Imagina que todas estas decisiones estuvieran tomadas de antemano. No solo podrías programar mejor tu vida, sino que no perderías tiempo pensando en cuestiones que realmente no tienen importancia. La liberación que supone para la mente es increíble y, además, un horario fijo da consistencia a nuestra vida.

Cuando adquirimos hábitos fijos la vida adquiere una mayor estabilidad y se reduce el imprevisto, que siempre resulta desestabilizante. Puede que marcar un horario dé la sensación de que estamos limitando las cantidad de cosas que podemos hacer, pero en realidad lo que estamos haciendo es asegurar que consigamos hacer las cosas que nos proponemos. Cuando existe un orden, es mucho más fácil hacer todo lo que queremos.

Por eso Sheldon es fiel a su horario, y no se lo salta nunca: si Penny le prepara pan tostado y es lunes, lo tirará porque el lunes desayuna avena. También le parece inconcebible que otros no sigan un horario. Así se lo explica a Penny cuando la invitan a jugar a *Halo*:

**PENNY:** Eso es muy lindo, pero voy a salir a bailar con una amiga.

**SHELDON:** No puedes salir, es Noche de *Halo*.

**PENNY:** Bueno, para Penny es noche de baile.

**SHELDON:** ¿Vas a bailar todos los miércoles?

**PENNY:** No.

**SHELDON:** Entonces eso no es "noche de baile."

**PENNY:** ¿Por qué no juego con ustedes mañana?

**SHELDON:** Esta noche es Noche de *Halo*. Es como hablar con una pared.

Penny es a menudo un origen de distorsión para Sheldon porque le impide seguir su horario marcado. Pocas veces se ha visto sufrir tanto a Sheldon como aquellos días en los que Penny estaba enganchada a *Age Of Conan* y no paraba de interrumpir su rutina.

**Ella interfiere con mi sueño, interfiere con mi trabajo... y si hubiera otro aspecto importante de mi vida, estoy seguro que estaría interfiriendo con eso también.**

## EL HORARIO DE SHELDON COOPER

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
<p><b>8h</b></p> <p>Desayuna avena (en una ocasión Penny hizo pan tostado y Sheldon tuvo que tirarlos).</p>			
		<p><b>17h</b></p> <p>Va a comprar cómics nuevos a la tienda de cómics de Stuart</p>	
<p><b>18h</b></p> <p>Por la noche cenar comida tailandesa a domicilio.</p>	<p><b>18h</b></p> <p>Inicialmente cenaba una hamburguesa en <i>Big Boy</i>, pero lo cambió para cenar hamburguesa en <i>The Cheesecake Factory</i>.</p>		<p><b>18h</b></p> <p>Solía comer en <i>Souplantation</i> pero Sheldon lo cambió por <i>Big Boy</i> cuando este dejó de ocupar los martes. Actualmente es noche de pizza.</p>
		<p><b>20h</b></p> <p>Noche de Halo (normalmente juegan los chicos, aunque en alguna ocasión también se apunta Penny, a la que se le da muy bien el juego).</p>	



VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	<p><b>06.15h</b></p> <p>Desayuna un plato de cereales con leche y mira un nuevo episodio de Dr.Who a través de la BBC America.</p>	<p>El día reservado para las partidas de paintball</p>
<p><b>18h</b></p> <p>Comida china para llevar.</p>		
<p><b>20h</b></p> <p>Noche de videojuegos antiguos (juegan a videojuegos de Nintendo 64 y viejas aventuras gráficas como Zork).</p>	<p><b>20.15h</b></p> <p>Noche de lavar la ropa.</p>	

## 6. LOS CAMBIOS DE GEORGE LUCAS

Sheldon está rotundamente en contra del cambio. Y es que a pesar de que se suele desear un cambio, porque creemos que cambiar es bueno y que las cosas nuevas serán mejores, no hay ningún tipo de lógica ni argumento racional que sustente esta afirmación.

**MADRE DE SHELDON:** No hace daño intentar algo nuevo.

**SHELDON:** Hace mucho daño intentar algo nuevo. Es por eso que experimentamos las drogas y los cosméticos en cobayos.

En realidad, cuando decimos que el cambio es bueno, es porque esperamos que el cambio traiga cosas buenas. Pero esperar que suceda algo y pensar que va a ser positivo es algo que pertenece al universo de las emociones, no es una tesis que surja tras una serie de deducciones lógicas. Queremos creer que si dejamos el trabajo encontraremos uno mejor, que si cambiamos de departamento el nuevo será mejor, que si cambiamos de pareja, etc. Pero ¿existe alguna prueba de que realmente esto vaya a suceder así? Por supuesto que no.

Por ejemplo, cada vez que George Lucas decide que va a cambiar algún aspecto de la saga de *Star Wars* existe la posibilidad de que la mejore, pero siempre la empeora.

Por eso cuando Sheldon descubre que van a tener nuevos vecinos en el piso de arriba no puede evitar ponerse las manos en la cabeza.

**SHELDON:** ¡El horror!

**PENNY:** Sheldon, estoy segura de que va a estar bien.

**SHELDON:** No, no va a estar bien, el cambio nunca está bien. Se dice que lo es, pero no lo es.

**PENNY:** Bueno, estoy segura que la gente nueva será igual de tranquila.

**SHELDON:** No puedes saber eso. ¿Cómo es posible que puedas saber eso?

Penny puede creer que los nuevos vecinos serán perfectos, pero no tiene ningún motivo para hacerlo, porque no lo puede saber. De hecho, cuando finalmente conocen a la nueva vecina, a Penny no le cae nada bien porque es una egoísta que utiliza a los chicos como

quiere... y además pone el volumen de la música a un nivel muy alto. ¿Que podría haber sido una vecina genial? Seguro que sí. Pero no hay nada que lo garantice.

Lo único que está implícito en un cambio es que nos fuerza a adaptarnos a la novedad. Y Sheldon quiere vivir en un mundo consistente, no en un mundo de adaptación. Sheldon no quiere adaptarse a menos que sea para siempre necesario. En este sentido, la relación entre Leonard y Penny, cargada de altibajos, supone una terrible molestia para Sheldon.

**Costó mucho trabajo darte cabida en mi vida. Odiaría que ese esfuerzo haya sido en vano,** le dice a Penny cuando esta rompe con Leonard.

Posteriormente, le pide que vuelva con él: *"No me gusta cuando las cosas cambian. Así que, independientemente de tus sentimientos, me gustaría que continúes teniendo citas con Leonard. Y también, ya que estamos en el tema, recientemente cambiaste tu champú. No me siento cómodo con la nueva fragancia. Por favor, deja ya la locura y regresa a manzana verde."*

## 7. BIENVENIDOS A FLATLAND

Sheldon acostumbra a salir de vez en cuando con sus amigos. Van a cenar, al cine, a la tienda de cómics, pero siempre son lugares en los que tiene algún interés. Nunca iría a un lugar únicamente por una motivación social, en el que no tuviera nada que hacer más allá de estar con gente. Estar con gente es algo que considera una pérdida de tiempo.

**SHELDON:** ¡Lo lamento, llegué tarde!

**LEONARD:** ¿Que pasó?

**SHELDON:** ¡Nada! Es solo que no quería venir.

Como regla general, Sheldon prefiere pasar tiempo solo y tranquilo. No hay nada mejor que una noche dedicada a hacer un *backup* de su computadora, pasar tiempo construyendo su Estrella de la Muerte con Lego (distracción a la que dedicó dos años) o juega una partida con su vieja Nintendo 64. Cree firmemente que la vida social está

sobrealorada: entre encontrarse con personas que se van a pasar la velada hablando sobre sus vidas o ver de nuevo la segunda temporada de *Battlestar Galactica*, se quedará con la segunda.

Por eso Sheldon es partidario de los interiores, mientras que los exteriores le repelen. Esta idea encaja perfectamente con su ideal de vida basado en el orden y la ausencia de cambios. En el departamento tiene todo lo que quiere y cómo lo quiere. Él lo gobierna por completo y lo decide todo, algo que en el exterior y en ambiente sociales no siempre es posible.

Se siente tan cómodo en el departamento que incluso ha llegado a considerarlo un país; al fin y al cabo tiene una bandera propia. Y porque dispone de todas las comodidades que quiere.

**RAJ: El mundo está lleno de gente haciendo cosas afuera. Vamos afuera. Afuera está bien.**

**SHELDON: Si afuera se está tan bien, ¿por qué la humanidad ha tratado de perfeccionar el interior durante miles de años?**

En vez de salir al exterior, Sheldon propone a Raj dar un paseo por Flatland, un mundo imaginario formado por figuras geométricas que creó el escritor Edwin Abbott en la novela homónima. Este universo de cuadrados, triángulos y líneas rectas es uno de los lugares favoritos de Sheldon, quizá porque es ordenado y limpio, tal y como querría que fuera el mundo exterior. Cuando necesita desconectar, cierra los ojos y viaja mentalmente a Flatland, una actividad en la que intenta involucrar a Raj, sin obtener demasiado éxito.

Y cuando le apetece cambiar, Sheldon visita Sheldonópolis, la ciudad que él mismo ha diseñado en el videojuego *SimCity*, y en la que él es el amo y señor. Todos los comercios y calles de la ciudad llevan su nombre: Sheldon *Square*, Sheldon *Towers*, Sheldon *Stadium* (donde juegan los *Fighting Sheldons*), *Shel-Mart*...

Eso no significa que tengas que construir tu propia ciudad imaginaria, pero sí que pongas en una balanza lo bien que estás en casa contra lo bien que te lo pasas cuando te reúnes con gente. No hay nada de malo en reconocer que a veces te lo pasas mejor en casa que en un bar haciendo vida social. La soledad está muy mal vista, pero antes que encontrarte con quién sabe quién, es mucho mejor quedarse en casa viendo episodios de *The Big Bang Theory*.

## 8. EN EL COCHE DE PENNY

Gran parte del interés de Sheldon por el interior reside en el hecho de que ve el exterior como un lugar que no es seguro. Basta echar un vistazo a nuestro alrededor para darnos cuenta de que la mayoría de personas no cumplen ni la norma de seguridad más elemental. Estamos rodeados por una sociedad que hace y deshace sin preocuparse de su propia seguridad ni de la de los demás, contando siempre con la buena suerte. Por supuesto, para una mente lógica como Sheldon, eso de creer que “no pasará nada” es absurdo.

Lo comprueba Penny el día que debe llevarlo en coche al trabajo:

**SHELDON:** La luz de revisar el motor está encendida.

**PENNY (indiferente):** Mmm-hmm.

**SHELDON:** Generalmente eso es un indicador para... revisar el motor.

**PENNY:** Está bien. Ya tiene un mes así.

**SHELDON (alarmado):** Realmente esa sería una razón más para...

**PENNY:** Sheldon, está bien.

**SHELDON:** Si estuviera bien, la luz no estaría encendida. Para eso instaló la luz el fabricante, para hacerte saber que no está bien.

Para Sheldon es inconcebible saltarse las normas (ya vimos en episodios anteriores que se siente cómodo con un orden), pero saltarse las normas que tienen que ver con la seguridad ya le parece una cosa de locos. Al fin y al cabo, si existen los sistemas de seguridad es para que no nos ocurra nada. Si alguien instaló en el coche una luz que parpadea cuando hay problemas con el motor, es para que lo tengamos en cuenta porque en caso contrario el motor podría dejarnos tirados... eso es lo que le ocurre a Penny meses después.

**SHELDON:** Si recuerdas, hace algunos meses te advertí sobre la luz “revisar motor.”

**PENNY:** La luz “revisar motor” está muy bien. Todavía está parpadeando. Es el estúpido motor el que dejó de funcionar.

Para Sheldon, la actitud de Penny es la de alguien que se comporta de manera irracional. A lo largo de la amistad entre ambos, Penny se salta constantemente normas de seguridad provocando accidentes, normalmente sobre sí misma. ¿Hay algo más irracional que cometer actos contra uno mismo? Sheldon la observa sin intentar alterarse, pero es difícil hacerlo cuando alguien se disloca el hombro por no poner adhesivos antideslizantes en la bañera que impidan una más que probable caída: para eso existen los adhesivos.

Sheldon siempre cumple con las normas de seguridad, aunque a veces esto provoque que el resto del mundo lo mire como si él estuviera loco. Por ejemplo, cuando lleva su propio cinturón de seguridad en el autobús. Sí, nadie va con cinturón de seguridad en el autobús, y nadie se lo trae de casa. Pero ¿hay algún motivo para que en los autobuses no haya un cinturón de seguridad como en los coches? Al fin y al cabo, ambos son vehículos en movimiento. ¿Es que los autobuses no pueden sufrir accidentes? ¿Es que los pasajeros no estarían más seguros con un cinturón en caso de accidente? Será que no hemos visto en numerosas ocasiones pasajeros que se tambalean y caen en medio del autobús... Sheldon simplemente utiliza la lógica. Es el resto del mundo el que es totalmente irracional.

## 9. GÉRMENES, GÉRMENES, GÉRMENES

Pero si hay algo que haga saltar todas las alarmas de Sheldon es la posibilidad de entrar en contacto con gérmenes. Puede que no los veamos, pero están ahí, nos rodean. Y Sheldon, como cualquier científico, es perfectamente consciente de su existencia, de modo que sigue todas las normas de seguridad habitadas y por haber para no contagiarse y acabar enfermo.

Así, cuando Penny regresa de viaje y afirma que todo el mundo tenía la gripe, la somete a un intenso interrogatorio y luego se pone a desinfectar el departamento. También tiene un protocolo que obliga a todos los que están resfriados a mantenerse a distancia durante al menos 12 horas, lo que obliga a Raj a sentarse en una mesa diferente a la hora de la comida. Y por encima de todo, detesta que alguien toque sus alimentos. Estuvo a punto de declarar el departamento en cuarentena cuando Penny tocó uno de sus aros de cebolla y se dio por muerto cuando por error bebió del vaso de Leonard.

**LEONARD:** Mi agua. Te la estás tomando.

**SHELDON:** ¡Dios! ¿Te la has estado bebiendo?

**LEONARD:** Sí. Es mi agua.

**SHELDON:** Bueno, eso es todo. Estoy muerto.

**LEONARD:** Aquí vamos...

**SHELDON:** Lo siento, ¿realmente es necesario que yo te conecte los puntos? El lavado a contracorriente en este vidrio no elimina cada patógeno que llama a tu boca su hogar, dulce hogar. Y eso sin mencionar a los visitantes que llegan en la lengua danzante de tu novia subtropical.

**RAJ:** Oye, ¡esa es mi hermana!

**PENNY:** ¿Ya listos para ordenar?

**SHELDON:** Sí, me gustaría un curso de siete días sobre penicilina, un poco de, uh, jarabe de ipecacuana para inducir el vómito y una menta.

**PENNY:** No entiendo.

**HOWARD:** Bebió del vaso de Leonard.

**SHELDON:** “Bebió del vaso de Leonard”: las palabras que serán grabadas en mi lápida.

Sheldon debe mantener las posibles fuentes de gérmenes fuera de su zona de confort, esto es, su departamento y alrededores. Los alrededores también incluyen el departamento de Penny, que tiene una visión muy distinta del mundo de los gérmenes. Básicamente vive entre ellos. Es capaz de tomar un sofá de la calle y meterlo en casa. Algo impensable para Sheldon que insistió en que lo volviera a tirar a la calle, sin que ella le hiciera caso. Por supuesto Sheldon tenía razón, pues en el interior del sofá vivía una rata enorme.

Pero Sheldon no solo intenta estar a salvo de los gérmenes. También tiene preparado un sistema de emergencia en el caso de que hubiera una epidemia a causa de una enfermedad, una invasión de zombies, la llegada de Godzilla o cualquier otro motivo. Este sistema de emergencia incluye un equipo de primeros auxilios y de supervivencia basado en el de Sarah Connor e incluye una memoria Flash con la segunda temporada de *Star Trek*, y unas flechas pintadas en el suelo del departamento que indican donde está la salida más cercana. Parece una locura, pero la realidad es que si algún día ocurre una de estas cosas, él estará preparado y los demás no. Veremos quién ríe el último cuando Terminator aparezca en la puerta

del departamento dispuesto a matarlos para ganar una guerra del futuro.

## 10. CYLONS EN LAS TOSTADAS

Sheldon admira abiertamente a los robots, como los *cylon* de *Battlestar Galactica*, a los que imprime en el pan tostado uno tras otro *"hasta que haya suficientes para destruir a los panes tostados humanos"*. Los robots representan la lógica de Sheldon llevada a la perfección y para él están más evolucionados que los seres humanos, que en comparación son emocionales, débiles e imperfectos. *"Los robots personales no pueden llegar aquí a buen tiempo"*, le dice a Leonard tras intentar que Penny ejecute unas órdenes que él le da por teléfono y ella no entienda lo que dice. Entre las muchas camisetas de Sheldon, hay una con un dibujo de la evolución del ser humano, empezando por la prehistoria, y siendo el último estadio un robot.

Sus amigos encuentran similitudes entre Sheldon y C-3PO, de *Star Wars*, una comparación por la que Sheldon confiesa sentirse halagado, aunque no acaba de ver realmente el parecido. De hecho, Howard y Raj especulan con el hecho de que el propio Sheldon podría ser un robot. Una posibilidad que no descarta en absoluto:

**HOWARD:** Sheldon, ¿si fueras un robot, y yo lo supiera pero tú no, querrías que yo te lo dijera?

**SHELDON:** Eso depende. Cuando me entere de que soy un robot... ¿seré capaz de manejar la situación?

**HOWARD:** Tal vez. Aunque la historia de la ciencia ficción no está de tu lado.

Convertirse en robot no es solo una posibilidad que Sheldon ve con buenos ojos, sino que ha llegado a llevar a cabo. Con la intención de reforzar su propia seguridad, que, como hemos visto anteriormente, es un punto clave de la teoría sheldoniana, decidió construir un robot de sí mismo con el fin de interactuar con los demás y salir a la calle, mientras que él lo controlaba tranquilamente desde la comodidad de su habitación.



**Yo soy un dispositivo de presencia virtual móvil. Los acontecimientos recientes me han demostrado que mi cuerpo es demasiado frágil para soportar las vicisitudes del mundo. Hasta el momento en que sea capaz de transferir mi conciencia, me quedaré en un lugar seguro y tendré interacción con el mundo de esta manera.**

Sin embargo, Sheldon pronto descubrirá que no existe una localización segura. Uno de los momentos más difíciles para él ocurrió cuando unos ladrones entraron en su departamento y robaron parte de sus cosas. Tras probar varios sistemas de seguridad, decidió mudarse.

**PENNY: Vamos, Sheldon, no te puedes mudar. ¿Acaso no debes permanecer en un solo sitio para que la nave nodriza pueda encontrarte cuando regrese?**

**SHELDON: ¡Oh!, si eso fuera cierto. Por desgracia, como estaré atado a la tierra durante un futuro previsible, necesito encontrar un sitio que sea más acogedor que las hostiles calles de Pasadena.**

Sheldon eligió su nueva residencia guiándose por las estadísticas de criminalidad. Según los datos tenía que marchar a Bozeman, Montana. Y lo hace sin dudar. Lamentablemente, al llegar a la estación, le robaron la maleta. Porque incluso en el lugar más tranquilo del mundo hay delincuentes. Aunque Sheldon intenta reducir al mínimo las posibilidades de riesgo, esto no significa que exista riesgo alguno. No le queda más remedio que seguir esperando que los *cylon* invadan el mundo y le den una buena lección a algunos humanos.