

Los geeks, los héroes de la hipermodernidad

María Josefa Erreguerena Albaitero*

El objetivo de este artículo es describir la figura del *geek* y cómo en esta sociedad hipermoderna se nos proponen héroes que representan los valores dominantes. Lo anterior lo analizamos en tres niveles: a) los *geeks* como tribu urbana que conforma a los héroes a partir del éxito en su relación con la tecnología informática como el valor más importante en la hipermodernidad; b) como íconos de este nuevo valor, enumeramos a los *geeks* más ricos del mundo; finalmente, c) describimos la forma en que las películas y las series televisivas han conformado y reforzado a los héroes *geeks*, personajes mucho más cercanos a las audiencias que permiten su identificación y representan los valores de la sociedad hipermoderna.

Como reconoció Heidegger, los héroes que escogemos focalizan nuestro sentido común de lo que es más importante en la vida, conformando nuestro sentido por las batallas que deberíamos luchar, así por cómo deberíamos hacerlo.

THOMSON (2005: 1).

Introducción

Se utiliza el término *geek* para referirse a una persona con habilidades en los campos científicos o tecnológicos. No obstante, es un hecho que el término va más allá de una persona, e inclusive ha creado una cultura propia que, en tiempos recientes, se ha impregnado en el *mainstream*. Sin duda se puede afirmar que los *geeks* tienen un

código, una forma de vestir específica, sistemas de comportamiento, etc. Es decir, tienen todo lo necesario para ser una subcultura, la subcultura del milenio (*Mediosfera*, 12 de febrero de 2010).

Así, la característica fundamental para la definición de *geeks* es su gusto, conocimiento y uso de las nuevas tecnologías, en particular de la informática. Pueden ser de cualquier edad; sin embargo, han proliferado a partir del siglo XXI, sobre todo en las zonas urbanas, y están relacionados con el desarrollo de la Internet y las redes sociales. Se visten de diversas maneras, pero se distinguen por el uso de numerosos *gadgets* como teléfonos móviles, *smartphones*, tabletas, cámaras

de fotos, relojes, etc. Son fans de los videojuegos (o *gamers*: gente adicta a las videoconsolas, los ciber y videojuegos por ordenador), por lo que suelen pasar muchas horas frente a la pantalla jugando, solos o por Internet, juegos de rol o estrategia, y comprar todos los complementos, accesorios y extensiones para jugar con sus juegos preferidos (*Inciopedia*, s/f).

Hoy, en 2015, ser *geek* está de moda o, visto de otro modo, todos tenemos algo de *geeks*. El objetivo de este artículo es describir cómo en esta sociedad hipermoderna se nos proponen héroes que representan los valores dominantes. Lo anterior lo analizamos en tres niveles:

* Profesora-Investigadora del Área de "Comunicación y Estructuras de Poder" del Departamento de Educación y Comunicación de la UAM-Xochimilco, México, DF. Correo electrónico: <mjerre@yahoo.com.mx>.

A) Los *geeks* como tribu urbana que conforma a los héroes a partir del éxito en su relación con la tecnología informática como el valor más importante en la hipermodernidad.

B) Como íconos de este nuevo valor, enumeramos a los *geeks* más ricos del mundo, a quienes Žižek define como

[...] los comunistas liberales. La banda de sospechosos habituales: Bill Gates y George Soros, los CEO de Google, IBM, Intel, eBay, así como filósofos de la corte como Thomas Friedman. [...] son los auténticos conservadores de hoy, totalmente fuera de onda de las nuevas realidades cuando combaten en sus teatros de sombras. El significado propio de esta nueva realidad de la neolingua del liberal comunista es “listo”. Listo significa dinámico y nómada en oposición a la burocracia centralizada; diálogo y cooperación contra la autoridad central; flexibilidad contra la rutina; cultura y conocimiento contra la vieja producción industrial; e interacción espontánea contra las jerarquías fijadas (2006: 2).

Para Žižek, los comunistas liberales creen que “podemos tener la tarta global capitalista (prosperar como empresarios con beneficios) y a la vez comérmola (apoyar las causas anticapitalistas de responsabilidad social, preocupaciones ecológicas, etcétera). Aquí los llamaremos *geeks*: “[...] miembro de la nueva élite cultural, una comunidad de insatisfechos sociales, amantes de la cultura pop y centrados en la tecnología” (2006: 2).

La mayoría de los *geeks* se sobrepusieron a un sistema educativo sofocantemente tedioso, en el que estaban rodeados de valores sociales detestables y compañeros hostiles, para terminar creando la cultura más libre e inventiva del planeta: Internet y la World Wide Web. Ahora manejan los sistemas que hacen funcionar al mundo (Katz, 20 de febrero de 2001).

C) Finalmente, describimos cómo las películas y las series televisivas han conformado y reforzado a los héroes *geeks*, personajes mucho más cercanos a las audiencias, que permiten su identificación y que representan los valores de la sociedad hipermoderna.

El héroe en la hipermodernidad

Dice Josep Campbell que no hay sociedad sin mitos y, por tanto, sociedad sin héroes. En el siglo XXI se han incorpo-

rado a nuestra vida cotidiana un discurso y usos tecnológicos, así como unos personajes particulares llamados *geeks* (o *nerds*, aquí nos centramos en los *geeks*; *nerd* sigue teniendo una connotación peyorativa), conformados como héroes con características específicas que ofrecen formas de comportamiento “ejemplares” y que son modelos en la sociedad hipermoderna.

Existen diferentes tipos de héroes: aquellos que encarnan un comportamiento ejemplar y resultan un modelo a seguir en cada momento histórico, y aquellos que ofrecen ejemplos de lo que no se debe hacer, modelos para que, con su contemplación, los hombres comprendan lo errado de sus actos (Aguirre, 1996: 3).

Los héroes de cada sociedad representan sus valores. En la hipermodernidad los valores son muy amplios. Por ejemplo, podemos tomar por héroes (como modelo ejemplar) al narcotraficante Pablo Escobar o a algún delincuente: el caso de Malverde en México. Como dice Joaquín Aguirre: “La sociedad engendra sus héroes a su imagen y semejanza o, para ser más exactos, conforme a la imagen idealizada que tiene de sí misma. Independientemente del grado de presencia real de las virtudes en una sociedad determinada, ésta debe tener un ideal, una meta hacia la que dirigirse o hacia la que podría dirigirse” (1996: 3).

La construcción de los héroes en la hipermodernidad tiene que ver con una transformación en la cultura a partir de los años ochenta, provocada por la aparición e influencia de la tecnología. Las redes sociales e Internet han transformado la vida cotidiana, nuestras formas de relacionarnos, de trabajar y de vivir.

Por su parte, Lipovetsky y Sébastien (2014) plantean cómo lo “posmoderno” ha llegado a su fin y hemos pasado a la era “hipermoderna”. Esta época se caracteriza por el hiperconsumo y el individuo hipermoderno: el hiperconsumo absorbe e integra cada vez más esferas de la vida social y empuja al individuo a consumir para su satisfacción personal; el individuo hipermoderno, aunque orientado hacia el hedonismo, siente y sufre la tensión que significa vivir en un mundo que se ha disociado de la tradición y afronta un futuro incierto.

Esta idea de sociedad hipermoderna, según Lipovetsky y otros autores, implica una fuga hacia delante. La sociedad hipermoderna es aquella en la que los objetivos alternativos han desaparecido; es la época en la que la modernización ya no encuentra resistencias organizativas e ideológicas de fondo. La hipermodernidad es la sociedad en la que es necesario modernizar a la modernidad misma,

mientras que la primera modernidad se construyó contra la tradición, explica el filósofo francés, “ahora es contra la modernidad misma como se acrecienta la modernidad”, hipermodernidad.

Como se puede ver, en la hipermodernidad la tecnología se ha convertido en un pilar importante y el héroe debe responder a este valor social. Es aquí donde vemos cómo los medios de comunicación han retomado a los *geeks* y los presentan como héroes, como un modelo ejemplar en esta sociedad neoliberal. El avance de las nuevas tecnologías y la posibilidad de su uso por diferentes sectores de la sociedad facilitan su aceptación como héroes.

México es uno de los países que más rápidamente se está apropiando de las nuevas tecnologías. Como resultado de su estudio anual, “Hábitos de los usuarios de Internet en México, 2014”, la Amipci (Asociación Mexicana de Internet) sostiene que en el país ya hay 51.2 millones de internautas, lo que representa un crecimiento anual de 13% y una penetración de esta tecnología de 42.6%, en una base de 120 millones de habitantes (según el Consejo Nacional de Población) (Urbán, 22 de mayo de 2014).

Con los datos anteriores podemos afirmar que una parte importante de la sociedad mexicana ha modificado su vida cotidiana por las nuevas tecnologías: se consume cine y televisión. Por su parte, en Argentina,

[...] en los últimos años se ha instalado una convicción: que existe una oportunidad para desarrollar una industria de software capaz de posicionar a Argentina en el mapa de la tecnología mundial. El país cuenta con una de las fuerzas de trabajo mejor educadas de Latinoamérica y gran espíritu emprendedor: en la época de las *puntocom*, casi un 70 por ciento de los proyectos latinoamericanos fueron argentinos. Hay un mercado global de software en crecimiento explosivo, con un potencial de un retorno altísimo para las inversiones; el cambio actual beneficia las exportaciones, y la creación reciente de un Ministerio de Ciencia y Tecnología parece ser otro guiño a favor. Con los pasos adecuados, el perfil productivo tradicional del país podría sufrir una revolución de la mano de una avanzada de *nerds* expertos en tecnología (Oloixarac, 1º de noviembre de 2008).

Se toma como modelo de comportamiento o aspiracional a personas de las élites tecnológicas y de la ciencia. Los *geeks* son quienes manejan los sistemas que hacen funcionar al mundo de hoy en día (*Geek México*, s/f). A partir de ellos

surge la nueva tribu urbana, muy de moda, de los *geeks*. Lo que antes era peyorativo en los *nerds*, ahora es sinónimo de popularidad. Estos personajes centrados en sus habilidades tecnológicas, unidas a sus talentos administrativos y su gusto por el *merchandising*¹, donde predominan las relaciones por las redes de Internet, son presentados y reforzados por los medios, en particular en el cine y en diversas series de televisión (*Tribus Urbanas*, s/f).

Tribu urbana deriva de *trivia*, que significa grupo o conjunto, y *urbi*, que significa aglomeración de personas en forma de ciudad o pueblo, donde se visten de forma similar y poseen hábitos y lugares de reunión comunes. Sus lugares de encuentro pueden ser lugares de trabajo o la creación de comunidades online.

Por su parte, el origen del término *geek* viene del circo, en donde al personaje que arrancaba a mordidas las cabezas de los pollos –entre otros actos igual de extraños y perturbantes– se le conocía como *geek*. Resulta bastante congruente esta definición, pues es una deformación de *freak*, palabra que en inglés significa extraño o raro. El término evolucionó con la llegada de la era digital y los *geeks* ya no arrancan cabezas de animales sino errores de programas informáticos y videojuegos, lo cual requiere un grado de inteligencia considerable y una obsesión peculiar. Todos ellos son capaces de desarrollar un software especial o, bien, dedicarse a dar consultorías sobre seguridad en informática a empresas, aunque también otros sólo se encargan de dañar a terceros; asimismo, desde las diferentes perspectivas, han probado tener los conocimientos necesarios para hacer funcionar a la tecnología (*CIO.com*, 1º de mayo de 2007).

Así el término se desarrolló y para finales de los noventa y principios del siglo XXI se utilizaba en foros de Internet como sinónimo de *nerd*. Con base en esta definición, es posible hablar de diferentes tipos de *geeks*, cada uno con identidad propia y diferente, pero con una cualidad en común: interés por las subculturas y el conocimiento. A algunos, inclusive, los clasifican en clases dentro de sus comunidades, dividiéndolos en *geeks*, *lammers*, *crackers*, *hackers*, *novices*, *ninjas*, *samurais*, *wizards* y *gurús*. Sin embargo, otras clasificaciones también son válidas (*Mediosfera*, 12 de febrero de 2010).

¹ *Merchandising* es un término inglés que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española. El concepto se utiliza para nombrar al producto licenciado que se suele vender con el respaldo de una marca, un logo o una imagen. Recuperado de <<http://definicion.de/merchandising/#ixzz3gBZCocz4>>.

El geek tiene, en general, fascinación por temas como la ciencia ficción y, en especial, por obras literarias, series de televisión (“Lost”, “Alias”, “Héroes”, etc.), videojuegos y películas como “Star Wars”, “Star Trek”, “Stargate” y “Matrix”, entre otras, considerándose como *frikis* de estas series o películas y en la vertiente de videojuegos.

Los geeks más ricos del mundo

Llama la atención que empresarios dedicados a la tecnología continúan presentes en estos listados. Los diez *geeks* más ricos y poderosos del mundo, según *Forbes*, son los siguientes: 1) Bill Gates, fundador de Microsoft; 2) Larry Ellison, CEO y fundador de Oracle, una de las compañías más grandes de *software* en el mundo con sede en California; 3) Jeff Bezos, fundador de Amazon, compañía dedicada al comercio electrónico y servicios de computación en la nube con sede en Seattle; 4) Larry Page, CEO de Google, empresa líder en el mercado de búsquedas en Internet con productos en el ecosistema digital como el sistema operativo Android, YouTube, Google Maps, Gmail, entre otros; 5) Sergey Brin, cofundador de Google y director de Proyectos Especiales de la misma empresa; 6) Michael Dell, presidente y CEO de Dell, una de las compañías líderes en el mercado de la fabricación de computadoras, un negocio que el empresario comenzó cuando estudiaba la universidad en Texas; 7) Steve Ballmer, director ejecutivo de Microsoft y número dos en la compañía de Bill Gates, con 33 años de experiencia en la empresa de *software*; 8) Paul Allen, junto a Bill Gates, fundó en 1975 Microsoft, la compañía de *software* que hoy tiene entre sus filas a tres de los hombres más ricos del mundo; es inversionista y actualmente es dueño de la compañía Vulcan Inc., así como de los equipos deportivos Portland Trail Blazers de la NBA, Seattle Seahawks de la NFL, y es copropietario del equipo de fútbol de la MLS, Seattle Sounders; 9) Mark Zuckerberg, con apenas 28 años de edad, es cofundador, presidente y CEO de Facebook, red social que creó en 2003 junto con compañeros y estudiantes de la Universidad de Harvard; 10) Azim Premji es el único que no es estadounidense; se trata del presidente de Wipro, dirige una de las compañías de servicios informáticos más importantes de la India (*QUO. mx*, 2014).

En 2006, Žižek escribió el artículo “Los comunistas liberales de Porto Davos”, donde plantea que tanto los reunidos en Davos, hombres de empresas y defensores del capitalismo global, como los reunidos en Porto Alegre, opositores a

la globalización y el capitalismo, con el eslogan “Otro mundo es posible”, se parecen cada vez más. Son los que el periodista francés Olivier Malnuit llama “comunistas liberales” (esto es, “liberal” en el sentido europeo de pro mercado), que no aceptan ya la oposición entre “Davos” (capitalismo global) y “Porto Alegre” (los nuevos movimientos sociales y su alternativa al capitalismo global). Afirma que podemos ser global-capitalistas (prosperar como empresarios con beneficios) y a la vez apoyar las causas anticapitalistas de responsabilidad social o preocupaciones ecológicas, etcétera. No se necesita Porto Alegre, dice, ya que Davos en sí puede convertirse en Porto Davos (Žižek, 2006: 1).

Como los comunistas liberales son pragmáticos, odian la ideología; no hay una clase trabajadora única explotada hoy, tan sólo problemas concretos que hay que resolver, tales como el hambre en África, la situación de las mujeres musulmanas o la violencia religiosa fundamentalista. Cuando hay una crisis humanitaria en África, en lugar de emplear una retórica antiimperialista, consideran que deberíamos analizar qué es lo que realmente resuelve el problema: “contratar” a la gente, a los gobiernos y a los negocios dirigiéndolos hacia una empresa común, aproximarse a la crisis de formas creativas y no convencionales, y no preocuparse sobre las etiquetas.

Žižek afirma que los comunistas liberales responden al capitalismo digital posmoderno, son contraculturales en el sentido de oponerse a los cánones establecidos; se visten de manera informal, introducen términos de mercadotecnia; por un lado, tienen grandes ganancias y, por otro, como ciudadanos del mundo, hacen donaciones para los países subdesarrollados y por la ecología del planeta. Explica cómo son los representantes del capitalismo sin fricción:

[...] la sociedad post-industrial en la que somos testigos del “fin del trabajo”, en que el *software* está venciendo al *hardware*. En el nuevo cuartel general de la compañía, hay poca disciplina externa, y los (ex)hackers dominan el terreno, con largas jornadas y disfrutando de bebidas gratis en entornos de peluche [...] con su rebeldía ante el *statu quo* y su rechazo a los monopolios, se combinó fácilmente con el discurso crítico del capitalismo que habían ensayado las utopías de los 60. Estas utopías, que se suponían derrotadas por no haber encontrado triunfos políticos duraderos, se volvieron esenciales para la mejora de imagen que necesitaba con urgencia el capitalismo. Cada vez más, el vocabulario del *management*

incorporó valores que no figuraban en el horizonte del trabajador típico del siglo XX y sí en la agenda de artistas e idealistas: creatividad, iniciativa, autonomía personal, más libertad, menos jerarquías, más flexibilidad, rechazo al trabajo como alienación, el trabajo como realización personal (2006: 2-3).

Sin embargo, Žižek hace notar que estos personajes unidos a la tecnología y a los conocimientos específicos nos proponen una forma de ver el mundo, el presente y el futuro de la sociedad en que vivimos.

Los medios de comunicación. Los geeks como héroes

Los medios de comunicación han reforzado y, de alguna manera, conformado un estereotipo para lo que entendemos por geek. Se toma como modelo a los geeks más poderosos del mundo, a quienes Žižek llama “comunistas liberales”, y se presentan protagonistas de cine y televisión caracterizados por su escaso atractivo físico, sus elevadas capacidades intelectuales, su torpeza crónica, su mal gusto al vestir, sus comportamientos antisociales o extraños, así como por su exagerada afición a la ciencia, la tecnología o los cómics. Kendall explica que la figura del *nerd* o *geek* surge como motivo recurrente en el cine y los programas de televisión de temática adolescente desde mediados de los años setenta del siglo pasado, donde se muestran como inteligentes pero socialmente ineptos; sin embargo, es a partir de comienzos de los años ochenta cuando aparecen como expertos en el uso de los ordenadores (1999: 262).

Los geeks en el cine

- La película: *The Triumph of the Nerds* (Robert X. Cringely, 1984) marca la aparición de los geeks en el cine. La historia: en 1995 ocurría algo casi impensable, el lanzamiento de un sistema operativo (el Windows 95 de Microsoft).
- La película: *Home Page* (Doug Block, 1998). La historia: su protagonista, Justin Hall, escribe textos sobre su vida y sus aficiones para subirlos a Internet, es “el padre fundador del fenómeno blogger”.
- La película: *Piratas de Silicon Valley* (Martyn Burke, 1999). La historia: trata sobre las figuras de Bill Gates y Steve

Jobs; está centrada en la rivalidad entre ambos y añade la de Microsoft y Apple, respectivamente.

- La película: *Enigma* (Michael Apted, 2001). La historia: está inspirada en las hazañas de Alan Turing, quien descifra códigos nazis durante la Segunda Guerra Mundial; oculta su homosexualidad y es presentado como heterosexual.
- La película: *Startup.com* (C. Hegedus y J. Noujaim, 2001). La historia: las directoras de esta película, ganadora de 11 premios (incluido uno del Sindicato de Directores estadounidense), siguieron durante cuatro años al empresario Kaleil Tuzman mientras su empresa generaba dinero y luego se derrumbaba.
- La película: *La red social* (David Fincher, 2010). La historia: narra la historia de Mark Zuckerberg (Jesse Eisenberg), inventor de Facebook (*Cinemania*, 4 de octubre de 2013).
- La película: *Jobs* (Joshua Michael Stern, 2013). La historia: es una biografía de Steve Jobs, interpretado por Ashton Kutcher.
- La película: *The Imitation Game (El código enigma)* (Morten Tyldum 2014). La historia: basada en la biografía de Alan Turing, matemático, pionero científico de la computación, quien descifró los códigos de la máquina Enigma de la Alemania nazi, lo que ayudó a la victoria de los aliados en la Segunda Guerra Mundial; más tarde fue procesado penalmente por su homosexualidad.
- La película: *The Theory of Everything (La teoría del todo)* (James Marsh, 2014). La historia: la película está inspirada en las memorias *Travelling to Infinity: My life with Stephen*, escritas por Jane Hawking, en donde da a conocer la relación con su ex esposo, el teórico físico Stephen Hawking, su diagnóstico y su proceso físico. Eddie Redmayne y Felicity Jones son los protagonistas; también participan Charlie Cox, Emily Watson, Simon McBurney y David Thewlis, en los personajes secundarios. Fue nominada a cinco premios de la Academia y el que sostuvo la estatuilla fue Eddie Redmayne (Stephen Hawking) por mejor actor (*Batanga*, s/f).

Los geeks en la televisión

Los geeks son los protagonistas de moda. Dicho protagonismo inició con *Freaks and Geeks* (Estados Unidos, 1999-2000), y le siguieron:

- *The IT Crowd* (Reino Unido, 2006-2010). Es un homenaje a los juegos arcade. Sus protagonistas eran los tres únicos integrantes del departamento de informática de una gran compañía. Roy era el informático vago, Moss el friki retraído y Jen la jefa que apenas sabía encender un ordenador.
- *The Big Bang Theory* (Estados Unidos, 2007-). Los reyes del gremio y parece que por mucho tiempo. Mezcla todos los estereotipos que el cine y la televisión han asociado siempre con lo friki/nerd/geek. Sheldon es el genio asocial, Leonard es el romántico que ha conseguido acabar con la chica inalcanzable, a Howard le gustaría ser Barney Stinson y Raj tardó unas cuantas temporadas en superar su incapacidad para hablar con las mujeres. *The Big Bang Theory* lleva diez temporadas en antena, es una de las series más vistas en Estados Unidos y de momento tiene aseguradas dos temporadas más.
- *Silicon Valley* (Estados Unidos, 2014-). Serie sectorial de HBO protagonizada por geeks emprendedores. Richard y sus amigos intentan buscarse la vida en Silicon Valley, el “Hollywood de la tecnología”, como la define uno de los creadores de la serie, llevando a cabo una revolucionaria aplicación cuyo desarrollo desata una guerra entre dos de las compañías más poderosas del sector. El tema principal de esta serie son los problemas del protagonista para sacar adelante su proyecto y defenderse en la selva que es Silicon Valley.
- *Halt and Catch Fire* (Estados Unidos, 2014-). Los tres protagonistas –un tiburón empresarial, un genio de la informática y una estudiante inconformista– de esta serie se proponen desafiar el dominio de Apple e IBM, creando un ordenador más rápido y más barato (*eldiario.es*, 15 de junio de 2014).

Como vemos, los geeks son una moda, toman sus características de personas de carne y hueso que han llegado a la pantalla; se han transformado en los protagonistas de películas y series, de dramas o de comedias de situación. El cine y la televisión han reforzado los estereotipos de estos nuevos héroes. Sus características son: escaso atractivo físico, elevadas capacidades intelectuales, torpeza crónica, mal gusto para vestir, comportamientos antisociales o extraños y exagerada afición a la ciencia, la tecnología o los cómics.

Los geeks, como héroes, tienen que ver con las modificaciones de la vida cotidiana, las redes sociales, el teléfono

celular, las tabletas, en fin, con una nueva cultura sobre la tecnología como valor fundamental. Hasta el estreno de *La venganza de los nerds* (en 1984), los nerds ponían en escena su rebelión contra los chicos populares, los que tenían el poder. Emplazadas en mundos juveniles, *La venganza...* y sus secuelas contaban una versión pop de la lucha de clases, donde el nerd, el pequeño experto en computación, se alzaba con la conquista de un objeto de deseo tan idealizado como concreto: las chicas lindas (Oloixarac, 1º de noviembre de 2008).

Pero, ¿cómo los geeks se volvieron los héroes de nuestra época? No basta con señalar las trayectorias de Bill Gates (demiurgo de Microsoft) y Steve Jobs (guía espiritual y CEO de Apple), o comentar el origen digital de los miles de millones que ya acumulan los fundadores de Google, Larry y Sergei (Oloixarac, 1º de noviembre de 2008):

Comenzaba a darse un cambio cultural: el ascenso del héroe nerd, con su rebeldía ante el *statu quo* y su rechazo a los monopolios (al monopolio de IBM sobre el mercado de la computación, al de los chicos populares sobre el mercado sexual), se combinó fácilmente con el discurso crítico del capitalismo que habían ensayado las utopías de los 60. Estas utopías, que se suponían derrotadas por no haber encontrado triunfos políticos duraderos, se volvieron esenciales para la mejora de imagen que necesitaba con urgencia el capitalismo. Cada vez más, el vocabulario del *management* incorporó valores que no figuraban en el horizonte del trabajador típico del siglo XX y sí en la agenda de artistas e idealistas: creatividad, iniciativa, autonomía personal, más libertad, menos jerarquías, más flexibilidad, rechazo al trabajo como alienación, el trabajo como realización personal.

Surge una nueva cultura de negocios; en ella, la venganza de los nerds contra el viejo capitalismo es imprimirle el tono afectivo de su propio crecimiento (Oloixarac, 1º de noviembre de 2008).

Las películas nos muestran dos vertientes, por un lado los geeks técnicos que, mediante su “creatividad” y conocimiento, logran innovaciones como Apple, Facebook, Google, narraciones biográficas sobre las dificultades, rencillas y dinero que ganaron. Y, por otro, nos narran las historias de científicos geeks, como Turner o Stephen Hawking, que realizan descubrimientos científicos que han revolucionado la ciencia.

También las series de televisión conforman héroes *geeks*. Existen varios estudios que han tratado el tema, como los de Raquel Crisóstomo Gálvez (2014), Francisco Javier López Rodríguez (2011) y Guerrero González y González Leal (2010). Todos ellos miran al *geek* como estereotipo de la cultura americana que refleja un país compuesto por personas con diferentes nacionalidades, religiones e intereses sociales, que en ocasiones se ven expuestos a comentarios discriminantes (Guerrero y González, 2010).

Sea como sea, lo cierto es que la cultura *nerd* y *geek* cada vez es más conocida y reconocida en la sociedad. Esto se ve en la existencia de productos audiovisuales como las series *The IT Crowd* y *The Big Bang Theory*, cuyos personajes principales pueden ser vistos como arquetipos de *nerds* y *geeks* en los que se mantiene la imagen tradicional negativa del “científico” abstraído de la realidad social y centrado en aficiones “pueriles” como los cómics o los videojuegos, pero, al mismo tiempo, se les muestra capaces de desempeñar importantes puestos de trabajo, con altos salarios, con conocimientos prácticos y teóricos complejos, así como con habilidades tecnológicas necesarias. Del mismo modo, el arquetipo del *nerd* y el *geek* viene a cuestionar la noción de la masculinidad hegemónica del hombre patriarcal, dominante, agresivo y avasallador, para, junto con otras propuestas que surgen de las reivindicaciones de los homosexuales y los hombres no blancos, contribuir a componer un abanico identitario más amplio e igualitario (López Rodríguez, 2011).

Por otra parte, estos estudios demuestran que las series reflejan a Estados Unidos como un país “compuesto por personas con diferentes nacionalidades, religiones, e intereses sociales, que en ocasiones se ven expuestos a comentarios discriminantes” (Guerrero y González, 2010).

Conclusiones

Podemos afirmar que el presupuesto planteado se confirmó: en la hipermodernidad, donde la tecnología es un valor central, los *geeks* se han conformado como héroes en tres niveles: a) los sujetos reunidos como tribu urbana que toman como modelo aspiracional a los *geeks*; b) los *geeks* más ricos del mundo que son tomados como héroes hipermodernos por el “éxito” en el capitalismo digital; y

c) el cine y la televisión refuerzan los estereotipos en los protagonistas *geeks* en las películas y en las series, en particular en las *sitcom*.

La sociedad crea a sus héroes a su imagen y semejanza. Como se puede ver, en la hipermodernidad la tecnología se ha convertido en un pilar importante y el héroe debe responder a este valor social. Y es aquí donde vemos cómo los medios de comunicación han retomado a los *geeks* y los presentan como héroes y modelo ejemplar en esta sociedad neoliberal. Así, se toma como modelo de comportamiento o aspiracional a personas de las élites tecnológicas y de la ciencia. Los *geeks* son las personas que manejan los sistemas que hacen funcionar el mundo de hoy en día.

Primero encontramos a los *geeks* más poderosos del mundo, como Bill Gates, Larry Ellison, Jeff Bezos, Larry Page, Sergey Brin, Michael Dell, Steve Ballmer, Mark Zuckerberg, entre otros. En el cine se inicia con *Piratas de Silicon Valley* (1999) y continúa con *La red social* (2010), *Jobs* (2013) y *The Theory of Everything*. En todas ellas los protagonistas son *geeks* y nos cuentan sus aventuras y vicisitudes para llegar a ser quienes son, personajes que luchan por tener éxito en la sociedad hipermoderna en el capitalismo digital.

Las series que conforman a los *geeks* como héroes son los *sitcoms* (comedias de situaciones, narrativas-humorísticas, superficiales y muy estereotipadas): *The Big Bang Theory* (Estados Unidos, 2007-), *Silicon Valley* (Estados Unidos, 2014-) o *Halt and Catch Fire*.

A partir de estos modelos, los *geeks* se conforman como tribu urbana y se toma al *geek* como una persona poco sociable y con habilidades en los campos científicos o tecnológicos. Se ha creado una cultura propia impregnada en el *mainstream*. Los *geeks* tienen un código, una forma de vestir específica, sistemas de comportamiento, etcétera.

El *geek* presenta, en general, fascinación por temas como la ciencia ficción, en especial, por obras literarias, series de televisión, videojuegos y películas.

Para finalizar, podemos decir que la hipermodernidad nos propone a los héroes *geeks* como un estilo de vida, nos muestra qué batallas debemos luchar y cómo, con la tecnología, deberíamos hacerlo.

Referencias

Lipovetsky, G. y Sébastien, C. (2014). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.

Thomson, I. (2005). *Deconstructing the Hero*. En McLaughlin, J. (ed.), *Comics as Philosophy*. Jackson: University Press of Mississippi.

Electrónicas

- Aguirre, J. (1996). "Héroe y sociedad: El tema del individuo superior en la literatura decimonónica". Recuperado de <<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/hero.htm>> (consultado el 5 de junio de 2015).
- Batanga (s/f). "5 películas sobre científicos famosos". Recuperado de <curiosidades.batanga.com/3993/5-peliculas-sobre-cientificos-famosos> (consultado el 15 de julio de 2015).
- Cinemanía (4 de octubre de 2013). "9 películas sobre informática que no dan vergüenza ajena". Recuperado de <cinemania.es/.../9-peliculas-sobre-informatica-que-no-dan-verguenza-aj> (consultado el 10 de julio de 2015).
- CIO.com (1º de mayo de 2007). "The Origins of 'Geek' and Other Terms of Note". Recuperado de <http://www.cio.com/article/107203/The_Origins_of_Geek_and_Other_Terms_of_Note> (consultado el 10 de julio de 2015).
- Crisóstomo Gálvez, R. (2014). "Le freak, C'est chic: El freak como nuevo héroe de la serialidad contemporánea". *ZER, Revista de Estudios de Comunicación*, 19(37). Recuperado de <www.ehu.es/.../Le-freak-Cest.chic.El-freak-como-nuevo...serialidad.../5...> (consultado el 15 de julio de 2015).
- eldiario.es (15 de junio de 2014). "La revolución de los geeks". Recuperado de <www.eldiario.es/cultura/seriefilos/revolucion-geeks_6_271282874.html> (consultado el 20 de junio de 2015).
- Geek México (s/f). "¿Qué es un geek?" Recuperado de <www.geekmexico.com/que_es_un_geek.php> (consultado el 5 de junio de 2015).
- Guerrero González, I. J. y González Leal, I. J. (2010). "Análisis de contenido de los estereotipos presentes en 'The Big Bang Theory' ". Recuperado de <www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/33_Guerrero_72.pdf> (consultado el 10 de julio de 2015).
- Inciopedia (s/f). "Lista de tribus urbanas". Recuperado de <inciclopedia.wikia.com/wiki/Lista_de_tribus_urbanas>.
- Katz, J. (20 de febrero de 2001). "Geeks: How Two Lost Boys Rode the Internet out of Idaho". Recuperado de <v2.zonezero.com/index.php?...64%3Ageeks...jon-katz...> (consultado el 5 de junio de 2015).
- Kendall, L. (1999). "Nerd Nation. Images of Nerds in US Popular Culture". *International Journal of Cultural Studies*, vol. 2, 260-283. Recuperado de <<http://ics.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/2/260>> (consultado el 20 de junio de 2015).
- López Rodríguez, F. J. (2011). "'Nerds' y 'geeks' como protagonistas de las nuevas 'sitcoms' ". Recuperado de <dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3801121> (consultado el 10 de julio de 2015).
- Mediosfera (12 de febrero de 2010). "Geeks: Los genios incomprendidos". Recuperado de <mediosfera.wordpress.com/2010/.../geeks-y-genios-o-desadaptados> (consultado el 20 de junio de 2015).
- Oloixarac, P. (1º de noviembre de 2008). "El capitalismo nerd y la nueva cultura de negocios". Recuperado de <melpomenemag.blogspot.com/.../el-capitalismo-nerd-y-la-nueva-cultura> (consultado el 5 de junio de 2015).
- QUO.mx (2014). "Los 10 geeks más poderosos del mundo". Recuperado de <quo.mx/10-cosas-que/2013/.../los-10-geeks-mas-poderosos-del-mundo> (consultado el 15 de julio de 2015).
- Tribus Urbanas. "Culturas urbanas y comunidades virtuales. Geeks/Cultura geek-Tribus urbanas" (s/f). Recuperado de <todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com/2013/05/gueeks.html> (consultado el 15 de julio de 2015).
- Urbán, A. (22 de mayo de 2014). "Universo Geek: Crece en México número de internautas". *El Universal*. Recuperado de <www.eluniversal.com.mx/.../crece-numero-internautas-universogeek-889> (consultado el 10 de julio de 2015).
- Žižek, S. (2006). "Los comunistas liberales de Porto Davos". Recuperado de <otramerica.com/opinion/los-comunistas-liberales-de-porto.../1> (consultado el 5 de junio de 2015).