

INTRODUCCIÓN



Cuando salí del mundo de la cultura pop, esta era desdeñada por la cultura mainstream. Cuando volví D&D era el mainstream.

—ETHAN GLISFORD: *Fantasy Freaks and Gaming Geeks*

Los nerds me generan una mezcla muy compleja de bronca y admiración.

—@juanterranova en Twitter,

6 de diciembre de 2011 a las 11.06 am

MARFEA
EDITORIAL

En un artículo publicado el 27 de diciembre de 2010 en la página web de la prestigiosa revista de tecnología *Wired*, el comediante Patton Oswalt decía que la cultura nerd-geek está muerta y que es tiempo de aceptarlo. ¿Por qué? Porque los nerds ahora están por todos lados; la nerdtitud se ha convertido en una estética a la par de ser una determinada pertenencia social.¹

La palabra *nerd* tendría su origen en una forma de habla cotidiana acuñada en los Estados Unidos durante la década de 1950² utilizada para designar a gente idiota o estúpida. En coinciden-

1 www.wired.com/magazine/2010/12/ff_angrynerd_geekculture/all/1

2 Véase: *El diccionario etimológico online*: www.etymonline.com

cia, el primer registro escrito que se tiene del uso de la palabra corresponde a un pequeño pasaje en uno de los libros infantiles del Dr. Seuss.³ Con el tiempo, el término fue derivando hacia la denominación de gente con una gran inteligencia, cierta incapacidad social para establecer relaciones con otras personas y un gusto por prolongar la adolescencia durante varios años al compás que llegaban a unas formas de consumo cultural masivo y accesible.

Los nerds surgieron como una categoría social heredera y superadora de conceptualizaciones anteriores. En especial la categoría de los fans. En 1926, el inmigrante luxemburgués Hugo Gernsback fundó en Estados Unidos la revista *Amazing Stories*, la cual daría forma a la ciencia ficción moderna tal como la conocemos hoy en día. En sus páginas de cartas, miles de entusiastas de la tecnología y las historias que la revista ponía en circulación sociabilizaban de modo diferido hasta que empezaron a realizarse reuniones. Estas fueron las primeras “convenciones” que dieron lugar a las contemporáneas “Con” (de *Convention*) que agrupan fans de casi cualquier cosa. Pero cuando la generación que nació con la TV como bien instalado en todos los hogares de la segunda posguerra llegó a su adolescencia, los antiguos fans, entusiastas, etcétera, se vieron multiplicados en número: las posibilidades de acceso a estos bienes culturales considerados “bajos” se habían expandido. Algunos de los nuevos consumidores-espectadores, alejados de la acción política de izquierda universitaria, del hippismo ya en declive y de los deportes (las ramas posibles de pertenencia para un joven estadounidense de la época), fueron armando su pertenencia nerd. Se retrotrajeron formando cofradías cerradas, unidas por el fanatismo compartido por una serie de bienes de consumo culturales despreciados por las formas institucionales del arte. En una sociedad que avanzaba hacia la era del capitalismo de servicios o post-industrial y con la guerra fría moldeando las subjetividades, el cine clase B, las ficciones literarias herederas de las *pulp fictions* (en su variante de literatura de

³ *If I Ran the Zoo* (1950).

épica maravillosa medieval y de las *space operas*, o ciencia ficción berreta con argumentos de dramón de las tres de la tarde), la popularización de las historietas, la aparición de los juegos de rol y luego los videojuegos fueron forjando este tipo específico de subcultura amarrada, en un principio, por el fanatismo del iniciado, el que tenía acceso, fascinación y pasión por estos nuevos objetos de consumo. Durante casi tres décadas, los nerds no fueron otra cosa más que sujetos cuyo hobby era especializarse en alguno de los objetos (o en varios) de consumo de los ya mencionados.

El estereotipo del nerd⁴ que conocemos lo terminó de delinear la saga de películas iniciada por *La venganza de los nerds*, de Jeff Kanew (1984). En la cinta, un grupo de nerds (“lerdos” en la traducción al español), estudiosos y superdotados en su mayoría pero también con espacio para el rebelde sin causa-inadaptado social, comenzaban a asistir a la universidad, donde eran atosigados por el grupo de los deportistas, una banda de *douchebags* (es decir, el grupo de los musculosos, jodones y abusivos del equipo de fútbol americano) que les hacían la vida imposible. Con su astucia e inteligencia aplicada, los nerds obtenían su venganza. El éxito trajo consigo tres continuaciones (la última, *Nerds in Love*, es de 1994) y una pequeña nerdmanía que tendría un sucesor espiritual

4 Lo define a la perfección Neil Feineman, en *Geek Chic*: “Allá en los 60 y 70, cuando las computadoras eran del tamaño de un edificio y las semillas de la moderna cultura geek estaban siendo sembradas, no importaba que los llamaras geeks o nerds porque, a menos que fueras uno de ellos, eran bastante invisibles. Mientras que todo el resto de la gente estaba de joda en las casas de las fraternidades o dando vueltas por los departamentos del campus, drogándose, protestando por la causa que estuviera de moda ese mes, los otros chicos –los que habían pasado su secundaria en el departamento audiovisual o en el club de ciencias– se encontraban en el pabellón científico, picando tarjetas de información para hacer funcionar las computadoras. Estaban ahí todo el día y toda la noche: un pálido grupo de distraídos, sin estilo, antiatléticos, no involucrados en ninguna causa, que arreglaban las delgadas patillas de sus anteojos de carey con cinta adhesiva, que llevaban protectores para bolsillos llenos con lápices mecánicos y biromes en indescriptibles camisas de poliéster y, si le preguntabas a cualquiera, arruinaban los mejores años de fiesta de sus vidas”.

en *Wayne's World* (*El mundo según Wayne*), de Penelope Spheeris (1992). Fueron los años de lo que llamaremos “la edad de plata de la nerditud”, que podemos ubicar temporalmente entre 1974, año de la publicación del primer libro del juego de rol de *Dungeons and Dragons* (el primer juego de rol en ser comercializado), y el período 2003-2005, cuando Internet terminó de hacerse masiva y participativa en todo el mundo, abriendo a su paso las puertas de esta subcultura que había vivido compactada, con sus propios códigos, modos de sociabilización y preferencias estéticas. No solo los nerds pasaron a controlar el nuevo medio porque lo habían diseñado desde el principio (Bill Gates, fundador de Microsoft; Larry Page y Sergei Brin, fundadores de Google; Steve Jobs, fundador de Macintosh y Mark Zuckerberg, fundador de Facebook, casi tres generaciones de nerds que le dieron forma a la accesibilidad tecnológica que conocemos hoy en día), sino que además adquirieron hiperexposición, ellos y los otros nerds y geeks gracias a la revolución de las comunicaciones que significó el standard 2.0 en Internet y la confluencia con una serie de reflotes de franquicias televisivas-cinematográficas que, junto con la expansión de las posibilidades de consumo obsesivo gracias a estos nuevos parámetros de producción y acceso, abrieron el campo a la modificación de las formas de consumo a millones de personas que antes no se hubieran sentido interpeladas a un modo de acceso a los bienes de recreación tan detallista.

El primer período de la nerditud, el formativo, tuvo sus grandes puntos de inflexión como la aparición en 1977 de la primera película de la saga de *Star Wars* (el *Episodio IV: A New Hope*) y la llegada masiva de las consolas de videojuegos hogareñas con el primer dispositivo de entretenimiento doméstico: la Atari 2600, aparecida en el mercado en octubre de ese mismo año.

Durante este período de casi treinta años, los nerds fueron una especie de subcultura dentro del mercado adolescente; alejados de otras formas de sociabilidad propias de la edad previa a la adultez, estos muchachos se hicieron fanáticos de los productos de consumo popular masivo.

Los nerds hicieron de la colección de objetos únicos relacionados con la saga de *Star Wars*, los juegos de rol y las series de TV un modo de vida, y entablaron relaciones de sociabilización interna en el cambio de figuritas, piezas de colección, cómics inconseguibles e información acerca de sus pasiones para lo cual organizaban esas convenciones heredadas de las iniciadas por los fanáticos de la ciencia ficción en centros de exposiciones o más modestas reuniones en casas y fiestas de intercambio.

Todo esto terminó (un mercado que funcionaba a puertas cerradas en oscuros rincones) cuando las comunicaciones 2.0 y la posibilidad de la participación de la persona común y corriente en la generación de contenidos, sumado a la velocidad de la expansión del conocimiento, hizo que cualquiera pudiera acceder a lo que hasta entonces había sido una serie de contenidos de difícil acceso y transmisión entre “iniciados”.

La posibilidad de acceder a la información en modo inmediato –que destruyó la exclusividad del nerd como un especialista en cultura popular masiva y comenzó a abrir las puertas de su gueto– no fue el único factor presente en la reciente expansión de ciertos modos de consumo, generación de conocimiento y estética propia de la subcultura nerd hasta hacerla, en mayor o menor medida, de un público de clase media masivo. Desde la aparición del nerd como un personaje caracterizado en la saga de *La venganza de los nerds* y la popularización del estereotipo ya en años posteriores a través de personajes clave y reconocibles por los jóvenes y adolescentes de Occidente (ejemplo claro de esto es Peter Parker, el nerd detrás de la máscara de Spider-Man. Él se hizo presente, ya no solo en su lugar natural de las historietas o en la saga de películas de Sam Raimi iniciada en el año 2002, sino en 1994 a través de la serie animada que se extendió por cuatro temporadas hasta 1998 y que se repitió durante años por diversos canales de cable) a esta parte, han ocurrido una serie de eventos que popularizaron lo que en su momento no era más que el hobby de unos inadaptados sociales hasta convertirlo en una forma naturalizada, presente en el imaginario cotidiano de millones de personas que nunca se considerarían a sí

mismas nerds y que, pese a lo cual, mantienen, preservan y reproducen formas de consumo y estética antes asociadas únicamente a este subgrupo.

La expansión global de la nerdtud tuvo en la década de los 80 el sustento del bombardeo televisivo exacerbado por la aparición de la televisión por cable que llenó las horas de una grilla de programación súbitamente hipereexpandida con películas berretas, dibujos animados japoneses y estadounidenses, reposiciones de series y otras nuevas. Más cercanos en el tiempo, la aparición del formato DVD, que habilita el espacio y la dinámica de los menús que posibilitaron los “extras”, conjuntamente con la edición de series clásicas y nuevas en este formato, permitieron que los saberes que antes eran exclusivos de una cofradía de fanáticos que se dedicaban a observar cientos de veces en detalle cada capítulo de una serie de culto se convirtieran en un material pre-procesado por los productores y de acceso para cualquiera con paciencia para ver el “material extra” que trae un DVD. Las consolas de videojuegos, que pasaron una primera etapa rústica y se fueron perfeccionando hasta las consolas de nueva generación de la actualidad, ayudaron también a cimentar los recuerdos de millones de adolescentes y adultos actuales que vivieron su niñez rodeados de cartuchos de Super Nintendo, jugando al *Super Mario Bros*. Son los que ahora encuentran en ese caudal de experiencias infantiles un ancla firme a las formas de felicidad mediadas por la nostalgia y la ironía esnob.

¿De qué hablamos cuando hablamos de nerds, geeks y frikis?

A mí me daban ternura los nerds hasta que me di cuenta de que yo también era uno de ellos.

A partir de entonces les tomé distancia.

–@sebrobles en Twitter, 6 de diciembre de 2011 a las 11.12 am

Si bien la diferencia entre nerd y geek es confusa y a veces se los utiliza como sinónimos, se puede pensar el segundo término casi como una evolución del primero, que tiene que ver con una actitud un tanto despectiva hacia aquel a quien se menciona con esa etiqueta (en consecuencia, debemos tener en cuenta que muchas traducciones de “nerd” al español proponen el término peyorativo “ñoño”. En ese caso tenemos una correspondencia que parece bastante adecuada en cuanto al desprecio que suscita la traducción).

El geek es entonces una especie de nerd que ha hecho de la forma de consumo y pensamiento nerd un modo de ganarse la vida. El geek trasciende el mero hobby para convertirlo en una herramienta de trabajo.

Según cita una webpage⁵ al *Jargon File* 4.3.3 (una especie de compendio que circula por Internet acerca de términos hackers y todo lo relacionado con este tipo de cultura), las definiciones de *nerd* y *geek* serían estas:

Nerd: n. - 1. [jerga común] Peyorativo aplicado a cualquiera con un CI (cociente intelectual) por encima de la media pero con pocos dotes cuando se trata de charlar por charlar y de los rituales sociales ordinarios. 2. [jerga] Término apreciativo aplicado (conscientemente y en referencia al sentido 1) por alguien que sabe lo que realmente es importante y a quien no le apetece perder el tiempo con charlas triviales o jueguecitos de estatus para tontos.

Geek: n. - Una persona que ha elegido la concentración en vez del conformismo; alguien que persigue la habilidad (especialmente la habilidad técnica) y la imaginación, en vez de la aceptación social de la mayoría. Los geeks habitualmente padecen una versión aguda de neofilia (sentirse atraídos, excitados y complacidos por cualquier cosa “nueva”). La mayor parte de los geeks son hábiles con los ordenadores y entienden la palabra hacker como un término de respeto, pero no todos ellos son hackers.

Una descripción más completa, aunque algo más larga, incluiría

5 www.microsiervos.com/archivo/internet/geek-y-nerd.html

a todos los “jugones, apasionados, aficionados a la ciencia ficción, punks, pervertidos, nerds, especies de cualquier subgénero y trekkies”. El tipo de personas que no va a las fiestas del colegio, promociones y otros eventos. Y que incluso se sentiría ofendida por la simple sugerencia de que tal vez estuvieran interesados.

Como se ve, las dos definiciones se chocan y contienen de alguna manera. Los geeks pueden ser nerds y los nerds pueden ser geeks, la diferencia estará en lo que el sujeto haga con los objetos de su interés y el modo en que se relacione con el mundo.

El imaginario actual de nerd-geek está presente en todos lados y ocupa cada día más espacios. Series recientes como *The Big Bang Theory* o *Glee* resultan fundamentales en el proceso de reconsideración del sujeto nerd-geek, que pasó a ser un estereotipo inverso a lo que venía siendo hasta el momento: de ocupar el lugar del perdedor pasó a ser percibido como el sujeto exitoso y *cool* de la nueva sociedad del conocimiento. Los geeks y los nerds son parte de una elite cultural actual que domina ciertos conocimientos de cultura popular que bajan por canales de consumo masivo hacia públicos amplios. Lo que durante años fue considerado un nicho de mercado se ha convertido, a partir de cierta “colonización cultural” de la maquinaria mass media estadounidense, en una forma de entender la cultura joven actual imposible de eludir. La caída de la experiencia soviética como “cortina de hierro” que prevenía la filtración de una única subjetividad que empastara todas las experiencias individuales de Occidente abrió la puerta a la globalización del gusto, pero también a los modos de consumir. Sumado a eso, la emergencia de la cultura japonesa juvenil del manga y el animé luego de la Segunda Guerra Mundial suministrando una serie de bienes de consumo culturales bizarros, ajustados a la necesidad de lo “extraño” y especial que hacen al gusto de los nerds y geeks, pero en especial a nuestra tercera categoría: los frikis o freaks, “los fenómenos”, entendido esto como fenómeno circense. Millones de hombres y mujeres de casi todas las edades que eligen formas estéticas y de consumo que chocan con los parámetros de una ya inexistente “normalidad” y eligen sus propias formas de

experiencia estética, que pueden ser desde disfrazarse e ir por la vida caracterizados como personajes de animé, hasta cubrir sus cuerpos de tatuajes o dedicar toda su vida a vivir en mundos de fantasía a partir de juegos de rol, de mesa u online, videojuegos u otras elecciones “anti-productivas”.

La forma de consumo de esta cultura popular, el modo en el que uno deja que la cultura popular pase a ser un recurso propio, su incorporación a nuestra piel, a nuestro cuerpo, hacerla una parte más de nosotros mismos: eso es ser nerd.

“No creo en los nerds: pero que los hay, los hay”

No cualquier objeto de la cultura masiva es plausible de entrar dentro del imaginario nerd-geek. La expansión del uso indiscriminado de estas categorías para autodenominarse durante los últimos tiempos, en los que hemos visto cómo los nerds y geeks se volvieron el “nuevo sexy” o “lo nuevo *cool*”, ha hecho surgir intervenciones enojadas como la de Patton Oswalt que ya referimos (en verdad, se lo toma con humor) y otras como la interesante posición de Devin Faraci (redactor de CHUD.com) en un artículo suyo aparecido en *Badass Digest*. Dice Faraci allí que la tragedia es la desaparición de los verdaderos geeks y nerds por haber sido consumidos en la pira funeraria de una masificación indebida del uso del término. En sus palabras: “Ser un geek no significa que realmente te guste algo, significa que te gusta mucho algo que va a dejar perplejos a los otros. Y que además tenés una relación muy crítica con eso que te gusta”.⁶

Si bien tiene un punto de razón, no considera que los geeks y los nerds, que es cierto que mantienen una relación con su objeto de amor muy particular y medida por la inteligencia en el vínculo, se relacionan de ese modo con objetos que sí han sido y son populares y masivos. Las computadoras son masivas, los cómics son

6 www.badassdigest.com/2011/06/22/the-devins-advocate-the-death-of-geek

masivos, las películas de *Star Wars* son masivas y podríamos seguir así un largo rato. Lo que caracteriza al nerd y al geek entonces es no solo establecer una relación inteligente con su objeto de amor (necesariamente perteneciente a la cultura masiva), sino guiar su vida por ese objeto (basado en buena medida por frases de series de culto), coleccionar obsesivamente merchandising de sus héroes de cómic favoritos, encontrarse con amigos para jugar juegos de rol, entre miles de otras cosas que necesariamente se circunscriben a ciertos productos, ciertas series, ciertos libros, ciertas historietas, etcétera, que son: a. De origen estadounidense o japonés y b. Un grupo cerrado, o casi cerrado, donde es muy poco probable (aunque para nada imposible) que se inserten nuevos productos que no tengan que ver con la recursividad y la metarreflexión acerca de lo ya hecho hasta comienzos de la década de los 90.

Todos estos son productos que en sí mismos son masivos, pero que no lo son en el modo en que son apropiados por unos pocos: los geeks y los nerds, que los convierten entonces en formas de su vida a partir de una apropiación que, ahí sí, deja perplejos a varios.

Y además, un nerd tiene el componente de fracaso social que lo aleja un poco de la figura del geek que parece como más estilizado, más *cool*, menos fóbico social.

Pero el nerd no solo es el estereotipo social que venimos delineando, sino que también puede ser un inadaptado social o un excéntrico sin ninguna otra particularidad en especial, tal y como apareció retratado en otra película de culto que ayudó a delinear el perfil del nerd contemporáneo: *Napoleon Dynamite*, de Jared Hess (2004).

Nerd, geek y friki son tres categorías amplias que tienen muchos puntos de contacto; y también merece mención la subcategoría de gamer, que es aquel que construye su vida alrededor de los videojuegos. Podemos categorizarlo como “nerd de los videojuegos” o “videogame geek”. Pero como decíamos al principio de esta introducción, nerd, geek y friki son categorías caducas o que van camino a serlo. ¿Qué sentido tendrá llamar de un modo especial a alguien si ese modo especial de vida empieza a derramarse cada día sobre más y más gente? Ya no existe

la información exclusiva del nerd, porque fue reemplazada por Wikipedia y las innumerables fuentes de información de Internet. Ya no existe la sabiduría secreta del geek, porque ese conocimiento obsesivo que lo caracteriza es posible adquirirlo con facilidad en la era de la circulación de la información colaborativa. Ya no existe lo extraño en el friki, porque vivimos en sociedades cada vez más tolerantes respecto de la diversidad, donde la ética propia de Internet, que sugiere que cada uno es libre de hacer lo que le plazca con su vida mientras no afecte a otros, se ha ido encarnando sobre una masa desprejuiciada de jóvenes que nacieron y vivieron con esa ética que en la década de la restauración conservadora de 1970 todavía era contracultural.

Aún quedan coleccionistas de juguetes clásicos, *retroholics* adictos a la nostalgia de la década de los 80 en la que transcurrió su infancia, gamers que no pueden dejar de pasar un segundo frente a sus consolas de videojuegos, gente que vive inmersa en mundos de fantasía y miles de personas que van a ver el reestreno de *Volver al futuro* al cine.

Pronto dejarán de ser categorías sociales separadas porque ya, en la actualidad, todos tenemos algo de ellas. Hoy en día no hace falta que un adolescente o un joven se defina o se sienta nerd, geek o friki porque tiene incorporados sus modos de consumo simbólico y material a pesar de que no se reconozca como tal o ni siquiera sepa que tales sujetos existieron y siguen existiendo. Porque la cultura nerd y geek es una consecuencia natural de la expansión de la cultura popular de base estadounidense hacia todos los rincones del planeta. Las invasiones nerd, geek y friki no solo ya han comenzado, sino que todos estamos siendo colonizados por ellas. Nos guste o no.