

# Generación geek

Adictos a la tecnología, a todo lo nuevo, a lo más *pop* de la cultura. Viven con un *gadget* en una mano y un cómic en la otra. Los domadores del código, los que inventan el futuro. *Geeks* son Steve Jobs y Bill Gates, pero también Marie Curie, Albert Einstein, Isaac Newton...

VERÓNICA DE SANTOS

El futuro del periodismo —como de tantas otras profesiones— tiene un rostro peculiar: fondo caótico de recortes de periódico, platera de un azul chillante, cara rolliza, sonriente y una *laptop* que muestra con orgullo el sitio *web* *tvnewser.com*. Se trata de Brian Stelter, exitoso *blogger* especializado en televisión por cable, que ha saltado al papel impreso nada menos que con una columna en el *New York Times*.

Desde que en 1993 la World Wide Web se volvió de acceso gratuito, el teletrabajo es una realidad en la que una nueva subcultura ha encontrado el ambiente perfecto para desarrollarse: los *geeks*. Se trata de individuos hábiles y enfocados a la tecnología y la informática en cualquiera de sus aristas. Comúnmente son programadores, ingenieros, científicos, diseñadores, traductores, cualquier cosa que pueda realizarse en una computadora y compartirse a través de internet.

Pero no sólo eso: es un estilo de vida. Están inmersos en la cultura *pop*, sus aficiones se concentran en la ciencia ficción y la fantasía en todas sus formas: literatura, cine, series de televisión, cómics, juegos de estrategia, juegos de rol, coleccionismo, videojuegos, etcétera. Si no su trabajo, al menos algún ámbito de su vida gira en torno al internet, pues es el perfecto espacio para encontrar a otros que compartan sus gustos. *Bloggean*, *postean*, descargan, interactúan, socializan, de cierto modo viven *online*.

En este mundo mediatizado, digital y tecnológicamente dependiente, el *geek* vive su era dorada, la especie dominante en la selva de fibra óptica. Un macho alfa con miopía y piel pálida por el encierro, sedentario con sobrepeso o escualido sin músculos, dedos ágiles, pensamiento abstracto, código binario. Sin embargo, los *geeks* todavía son el arquetipo de figura ridiculizable entre los individuos “normales” de cualquier círculo social determinado. El *establishment* sigue sin darse cuenta de quién calcula el perfecto mecanismo de su engranaje.

Son marginales y centrales al mismo tiempo. El indispensable



Es una realidad, los *gadgets* se han vuelto inseparables compañeros cotidianos. Nuestro regazo ahora mece computadoras con *wi-fi*.  
Fotos: archivo

tipo que hace chistes con conceptos de física o código HTML, se gasta el sueldo de los próximos tres meses en la más nueva consola de videojuegos, se disfraza de Frodo a la menor provocación o sabe de memoria el linaje e historia de Luke Skywalker. También es el indispensable tipo al que llamas cada que tu computadora deja de funcionar, el que amablemente publica tutoriales de cualquier programa y además te regala el *torrent* y el *crack* para que lo instales. El obsesivo que tiene la discografía completa de la banda más *underground* de casi cualquier género, el que graba *Saturday night live* en alta definición y de algún misterioso modo lo comprime para que pese menos de 400 megabytes.

Gente que se ha escindido de los métodos más comunes de socialización, marginados que paradójicamente crean y transforman las nuevas vías de interacción (Facebook, Myspace, Messenger, Hi5...) y que trascienden la media, se encuentran, se reúnen, organizan convenciones, mueven millones de dólares en el mercado: el año pasado la industria del videojuego registró 17.9 billones de dólares solamente en Estados Unidos, según *voiceovertimes.com*



**Los gurús**

Retrocedamos un poco. A mediados de la década de los 80, tres *geeks* con las gafas bien puestas, revolucionaron el mundo. Steve Jobs y Steve Wozniak comercializaron su primera Mac en 1984, y Bill Gates puso en circulación su PC con Windows 1.0, en 1985. De ahí al iPhone y la Blackberry. En los noventa, cuando aún era un simple estudiante inconforme con la red de la universidad de Helsinki, Linus Torvalds escribió un pequeño mensaje en un foro diciendo: "Hola a todos los usuarios de Minix, estoy haciendo un sistema operativo independiente (sólo un pasatiempo, nada profesional ni muy grande)..." así comenzaba Linux y la cultura del *software* libre.

Podríamos ser aún más nostálgicos y pensar en *geeks* de siglos pasados, pues aunque el término es una novedad de las últimas décadas, la esencia del *geek* tiene profundas raíces en la revolución industrial, a ellos debemos la modernidad como la conocemos. De lo irreal: Mary Shelley, Isaac Asimov, Julio Verne, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, Tim Burton. De lo tangible: Marie Curie, Albert Einstein, Isaac Newton, Blaise Pascal, Antoine Lavoisier.

Con tan larga trayectoria, los

*geeks* empiezan a ponerse de moda, apenas. Se han vuelto foco de atención, una figura interesante. Los ejemplos empiezan a pulular. En series de televisión como *The Big Bang Theory*, en películas como *American Splendor* y en tiras cómicas como *PhdComics*, los *geeks* son el tema central, los protagonistas, la causa de su éxito. Es todo un *target*.

Tanto así, tan grande es el fenómeno y el nicho de mercado, que han surgido líneas de productos pensadas especialmente para *geeks*, como thinkgeek.com, donde se ofrecen playeras con chistes tecnológicos ("my life needs ctrl+alt+supr"); *gadgets* tan curiosos como útiles: un calentador para la taza de café que se conecta vía usb y navajas suizas con memoria *flash*, y hasta objetos para el hogar como un jabón cafeinado y un pequeño robot acróbata.

Es una realidad. De la generación X en adelante, todos tenemos algo de *geek*, aunque no lo reconozcamos. Quién no tiene una cuenta de correo electrónico, administra un *blog*, o vive pegado al celular; quién no se ha hecho de algún amigo vía internet, sube fotos al Flickr, frecuenta Youtube, le pregunta a Wikipedia sus tareas, se saca de dudas en Google. ¡Oh, sí, todos tenemos algo de *geeks*! \*

costumbres

**CELULOIDE PARA GEEKS**



**METROPOLIS**  
Predecir al hombre-máquina.



**STAR TREK**  
El espacio, la frontera final.



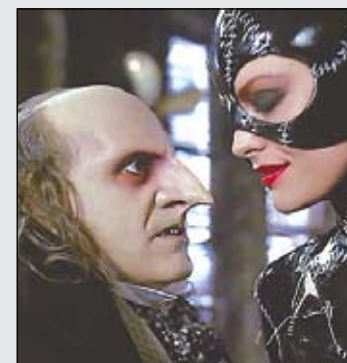
**STAR WARS**  
Luke, soy tu padre.



**BLADE RUNNER**  
Lo humano en lo artificial.



**ODISEA EN EL ESPACIO 2001**  
Del hueso al microchip.



**BATMAN**  
Burton, de culto oscuro.



**12 MONOS**  
Ciencia, ficción y apocalipsis.



**MATRIX**  
La cuchara no existe.



**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**  
My precious!



**SIN CITY**  
Lluvia y sangre en monocromo.