

Nerds y geeks como protagonistas de las nuevas sitcoms. Estudio de los personajes principales de *The IT Crowd* y *The Big Bang Theory*

Francisco Javier López Rodríguez

Introducción. *Geeks y nerds* en la ficción audiovisual

Los vocablos ingleses *nerd* y *geek* aluden a un cierto tipo de persona caracterizada por su alta capacidad intelectual, por sus pobres habilidades sociales y por una gran dedicación a sus aficiones, ya sean la informática, los cómics o los videojuegos. Estos términos, cada vez más frecuentes en la lengua española, son usados prácticamente como sinónimos en la actualidad para designar al arquetipo del “empollón”, “el pardillo” o “el *frik*”. Su origen social está principalmente vinculado a la estratificación estudiantil estadounidense en tanto que sirven para designar a determinados grupos de estudiantes de instituto (Kinney, 1999; Urberg et al., 2000). De hecho, tal y como señala Kinney, durante más de cuatro décadas los científicos sociales han estudiado y documentado la existencia de un sistema de estratificación social dentro de los institutos. Este sistema divide a los estudiantes en diversos grupos como los “populares” (por ejemplo, los *preppies*, *trendies* y *jocks*, es decir, los “pijos”, los “modernos” y los “deportistas”), los pertenecientes a “subculturas alternativas” (como los *burnouts*, *headbangers* y *gangbangers*, es decir, los “porreros”, los “fans de la música *heavy*” y los “miembros de bandas”) y, por último, los marginados *nerds* o “empollones” (denominados *geeks*, *brainiacs* y *dweebs*, es decir, “pardillos”, “cerebritos” y “pringados”). En general, los estudios han establecido que la inclusión en uno de estos grupos viene marcada por el comportamiento en clase y la participación en actividades extraescolares, de modo que los grupos populares intervienen en los equipos de fútbol o baloncesto, el consejo de estudiantes, la elaboración de anuarios o en los equipos de animadoras. Estos estudiantes populares presentan niveles superiores de autoestima que los miembros pertenecientes a grupos menos populares, como los *nerds*, que no suelen participar mucho en las actividades extracurriculares (Kinney, 1999: 21). En concreto, este autor señala que los estudiantes denominados “*nerds*” o “*geeks*” por sus propios compañeros suelen asistir a cursos preparatorios para la universidad y participan en actividades menos populares como clubs de ajedrez, competiciones académicas, periódicos escolares así como clubs de idiomas o ciencia. La mayoría de estos estudiantes provienen de familias de clase media o alta y, a través del encuentro con compañeros con las mismas aficiones, llegan a verse a sí mismos como “normales” (Kinney, 1999: 24).

Aunque la proximidad haya hecho que las palabras *nerd* y *nerd* se usen prácticamente como sinónimos, lo cierto es que cada una de ellas presenta matices propios, por lo que conviene detenernos en una definición más certera. Comencemos con el término *nerd*, que se usa para designar a aquella persona débil físicamente y poco atractiva cuya actividad principal es el estudio de disciplinas científicas o tecnológicas. Este estereotipo implica una cierta obsesión por estas actividades hasta el punto de reducir drásticamente sus interacciones sociales o

participación en otros campos. También se caracterizan por su desinterés por el deporte y el descuido de su apariencia, llegando a vestir de forma ridícula o pasada de moda. La imagen del *nerd* se vincula en muchos casos al mundo de la informática así como a aficiones tales como los videojuegos, la ciencia ficción y los juegos de rol. Kendall señala que el origen etimológico de *nerd* es desconocido y que su significado original venía a ser el de “marginado” o “inadaptado” principalmente, sin ninguna vinculación del término con la inteligencia o el uso de ordenadores. Por su parte, McArthur señala que el término *nerd* tiene una sórdida historia en tanto que se usaba para denominar a los fenómenos de ferias ambulantes. La palabra ha ido evolucionando hasta convertirse en un insulto para degradar y humillar a los marginados “empollones” de los institutos. No obstante, este autor sugiere que, dado que estas personas se caracterizan por sus amplios conocimientos, la palabra *nerd* se ha convertido recientemente en una etiqueta para denominar a aquellos que demuestran una gran sabiduría en un campo concreto (McArthur, 2009: 61). Según sus propias palabras,

the geek is one who becomes an expert on a topic by will and determination. Thus, geeks can be found in specific groups and spaces that are classically “geekish,” such as *Star Trek* and comic book conventions, computer-based chat rooms, and Mensa conferences. These sites have been stereotyped as sites for community among intelligent experts. But geeks can also be found among groups in which expertise is required. To be geek is to be engaged, to be enthralled in a topic, and then to act on that engagement. Geeks come together based on common expertise on a certain topic. These groups might identify themselves as computer geeks, anime geeks, trivia geeks, gamers, hackers, and a number of other specific identifiers. Regardless of classification, these geeks share the experience of being experts (McArthur, 2009: 62).

Kelty también señala esta cualidad y los vincula a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, puesto que Internet ha supuesto una nueva vía de interacción en la que compartir conocimiento e intercambiar opiniones (Kelty, 2005: 187). En cuanto a su caracterización, el estereotipo del *geek* es físicamente similar al del *nerd* si bien su personalidad suele ser más extrovertida. También comparten la dedicación excesiva al tema que centra sus intereses aunque, mientras en el caso del *nerd* se trata de la ciencia, la tecnología o la informática, el *geek* suele vincularse más a productos culturales como el cine, el cómic o los videojuegos.

Como vemos, las figuras del *nerd* y el *geek* suelen mezclarse y solaparse en varios niveles por lo que, a lo largo de este artículo, se utilizarán indistintamente ambos términos ingleses como sinónimos. De hecho, es necesario destacar la dificultad de encontrar un equivalente en español que denote las características básicas de estos estereotipos puesto que palabras como “empollón” o “pardillo” resultan insuficientes. Quizás el término más aproximado sea “*friki*”, proveniente de la voz inglesa “*freaky*”, el cual también conlleva un matiz despectivo pero que resulta demasiado amplio. Un *friki* puede ser desde un aficionado al cómic o un obseso de la informática pasando por ciertas figuras televisivas como Carmen de Mairena o El Pozí. En este sentido, es preferible usar los vocablos ingleses originales con el fin de mantener una nomenclatura más precisa.

Sin duda, los medios de comunicación de masas han contribuido considerablemente a extender estos estereotipos propios de los institutos estadounidenses más allá de las aulas. En concreto, la ficción audiovisual ha construido una imagen arquetípica de los *nerds* y los *geeks* a partir de personajes caracterizados por su escaso atractivo físico, sus elevadas capacidades intelectuales, su torpeza crónica, su mal gusto al vestir, sus comportamientos antisociales o extraños y su exagerada afición a la ciencia, la tecnología o los cómics. Kendall explica que la figura del *nerd* o *geek* aparece como motivo recurrente en el cine y los programas de televisión de temática adolescente desde mediados de los años 70 del siglo pasado, mostrándolos como inteligentes pero socialmente ineptos. Y, tan sólo a partir de comienzos de los años 80, comienzan a aparecer como expertos en el uso de los ordenadores (Kendall, 1999: 262). Podemos señalar como perfectos estereotipos del *nerd* a los protagonistas de la saga de películas iniciada por *The revenge of the nerds* (Jeff Kanew, 1984), conocida en España como *La venganza de los novatos* y compuesta por cuatro largometrajes. Lewis Skolnick, el protagonista de la saga interpretado por el actor Robert Carradine, lidera a una pandilla de marginados en su lucha contra los abusos de los deportistas del campus de la Universidad. Las series de televisión también nos han proporcionado una galería de *geeks* y *nerds* de manual, entre los que podemos destacar a Samuel “Screech” Powers, interpretado por Dustin Diamond en *Salvados por la campana* (*Saved by the bell*, 1989-1993), y a Steve Urkel, interpretado por Jaleel White en *Cosas de casa* (*Family matters*, 1989-1998). También en las series de animación estadounidenses podemos encontrar numerosas caricaturas de los *nerds* y *geeks*, tal y como ocurre con los personajes de Milhouse y Martin en *Los Simpsons* (*The Simpsons*, 1989-) o Steve Smith y sus amigos Barry, Snot y Toshi, todos ellos procedentes de *Padre Made in Usa* (*American Dad*, 2005-). Otras series de televisión centradas en este tipo de personajes son *Freaks and Geeks* (1999-2000) o la reciente *Glee* (2009-).

A todas estas producciones debemos añadir las dos series de televisión que serán analizadas a lo largo de las siguientes páginas: *Los informáticos* (*The IT Crowd*, 2006-) y *The Big Bang Theory* (2007-). *The IT Crowd* es una producción británica de Channel 4 que cuenta en la actualidad con cuatro temporadas y que se centra en las desventuras de Roy Tenneman (Chris O’Dowd) y Maurice Moss (Richard Ayoade), dos trabajadores del área de mantenimiento informático de una gran empresa. Por su parte, *The Big Bang Theory* es una serie estadounidense creada por Chuck Lorre cuyo argumento gira en torno a Leonard Hofstadter (Johnny Galecki), Sheldon Cooper (Jim Parsons), Howard Wolowitz (Simon Helberg) y Raj Koothrappali (Kunal Nayyar), todos ellos investigadores del California Institute of Technology. Estas dos series comparten entre sí varias características que nos permitirán estudiar la construcción audiovisual del arquetipo del *nerd* y del *geek* desde una nueva óptica puesto que, en vez de centrarse en ambientes académicos, los protagonistas de estas comedias de situación son brillantes jóvenes que rondan los treinta años de edad. Es decir, son adultos que se han incorporado plenamente a la sociedad y ocupan determinados empleos pero que, en cierto modo, no han dejado atrás sus rasgos como *nerds*. Además, mientras que en otras producciones los *nerds* y *geeks* han estado relegados a roles secundarios, en estas series se erigen como protagonistas indiscutibles de

toda acción. Y otro aspecto a tener en cuenta es que estos estereotipos socio-culturales siempre han estado marcados de forma negativa pero en *The IT Crowd* y *The Big Bang Theory* se puede apreciar una cierta reivindicación y revalorización de este “estilo de vida”, lo cual queda evidenciado a través del despliegue de múltiples referencias a las subculturas *geek* y *nerd*.

Así pues, a través de un análisis de personajes basado en las categorías de la narrativa audiovisual, se procederá a estudiar las rasgos físicos, psíquicos y socio-culturales de estos personajes así como sus perfiles de masculinidad y sus relaciones con el género contrario. Tal y como señala Kendall, “analyzing nerds as a particular type of white straight male helps illuminate facets of that category. Exploring the discourse around nerds as reflective of the changing relationships of masculinities sheds some light on the enigma of white male identity by viewing some of the cultural processes implicated in its ongoing construction” (1999: 265). Por ello, el estudio de la representación de los *nerds* y *geeks* no sólo repercute en la caracterización de este estereotipo del imaginario social sino que nos permite reflexionar sobre las nociones de masculinidad, identidad y raza (Bucholtz, 2001: 97).

Caracterización física y socio-cultural de los protagonistas de *The IT Crowd* y *The Big Bang Theory*.

Antes de empezar a analizar en profundidad los personajes de las *sitcoms* seleccionadas, conviene establecer la imagen arquetípica de los *nerds* y los *geeks*. Cobo-Durán señala que los *nerds* son “un grupo de personajes feos caracterizados por su inteligencia, siempre contrarrestada por sus nulas o pocas, en el mejor de los casos, habilidades sociales. Su fealdad puede ser física pero en muchos momentos viene acompañada por comportamientos torpes, suelen usar gafas de gran tamaño y ropa descontextualizadas en cualquier situación” (2010: 179). Por su parte, Guerrero González y González Leal explican que “los personajes *geeks* tienen grados altos de estudios (licenciatura, maestrías, postgrado), un vocabulario complejo que demuestra su alto grado de educación y son afines a pasatiempos tecnológicos (videojuegos, computadoras, robots, etc.). Sin embargo tienen un nivel de relación social bajo que se refleja en las inusuales muestras de afecto” (2010: 16). Cox también sugiere que los *geeks* y *nerds* son mostrados como físicamente débiles y socialmente aislados e incompetentes pero añade que, en cierto modo, pueden llegar a ser poderosos y arrogantes. Este autor señala una característica clave como es el hecho de que la inmensa mayoría de los *nerds* y *geeks* de la ficción televisiva son hombres, jóvenes y mayoritariamente blancos (2009: 91).

Los protagonistas de *The IT Crowd* y *The Big Bang Theory* encajan en la descripción que acabamos de comentar pero, si estudiamos atentamente a los personajes, descubriremos variaciones determinantes entre ellos que nos permitirán establecer una cierta tipología del personaje *nerd* o *geek*. De hecho, estas dos producciones presentan una estructura similar en cuanto a lo que personajes principales y secundarios respecta. En las dos series encontramos como protagonistas principales a una pareja de personajes (Roy y Moss en *The IT Crowd*, Leonard y Sheldon en *The Big Bang Theory*) con una evidente diferencia cualitativa en su grado

de *nerdismo* o *geekismo*. Aunque todos estos personajes se pueden catalogar como *nerds* o *geeks*, uno de ellos siempre presenta una estereotipia más marcada y exagerada en contraste con la personalidad más “normal” del compañero. Así pues, Roy y Leonard son los *nerds* y *geeks* más “normales”, es decir, cercanos a cualquier persona mientras que Moss y Sheldon presentan una imagen paródica, exagerada y prácticamente increíble. Alrededor de estas parejas protagonistas encontramos personajes secundarios que vienen a añadir una variedad racial (Raj es hindú), étnica (Howard es judío) o sub-cultural (Richmond es un gótico en *The IT Crowd*).

Comencemos viendo, en primer lugar, a los personajes *nerds* y *geeks* protagonistas más neutros en lo que a sus características se refiere. Roy (*The IT Crowd*), irlandés de treinta y pocos años, tiene una apariencia desaliñada, suele lucir barba de varios días y viste habitualmente camisetas con mensajes o referencias a la cultura *nerd*. Tiene un carácter algo inmaduro que le lleva a disfrutar con las bromas y a presentar una gran irresponsabilidad en su puesto de trabajo. Suele jugar durante su horario laboral a videojuegos o leer cómics, desatendiendo en muchos casos sus responsabilidades. Es heterosexual pero no tiene pareja. De hecho, está muy necesitado y no duda en mentir o aprovechar cualquier situación para hablar con chicas guapas. Por su parte, Leonard (*The Big Bang Theory*) es bajito y lleva gafas de montura negra. Suele vestir de forma discreta con pantalones marrones, chaquetas y camisetas de colores vivos. En su trabajo es profesional y eficiente, a pesar de los continuos ataques de Sheldon hacia su labor investigadora (lo acusa varias veces de plagiar a otros científicos). A pesar de que presenta muchas características de los *nerds* y los *geeks*, Leonard es el menos *nerd* de sus amigos y tiene una personalidad más abierta y social que los demás. En ciertos episodios intenta ocultar sus aficiones más *geeks* a Penny, la chica de la que está enamorado, para no ahuyentarla. Él suele mostrarse tímido con las mujeres en un primer momento y, a pesar de su poco atractivo físico, en la serie ha mantenido diversos encuentros sexuales.

Frente a estos dos personajes más “normales”, encontramos a dos evidentes caricaturas de los *geeks* y los *nerds* que, en varias ocasiones, se mezclan con el estereotipo del científico loco, del superdotado intelectualmente o, incluso, del hombre psicológicamente inestable. Así pues, Moss (*The IT Crowd*) resulta ser un *nerd* de manual que lleva gafas con montura negra de gran tamaño y siempre viste con el mismo atuendo (pantalón marrón, camisa de cuadros y corbata), lo cual le confiere una apariencia ridícula junto con su particular peinado. Su forma de hablar es algo rebuscada y destaca por su ensimismamiento y despiste. Es extremadamente creativo, vive con su madre, y es torpe física y socialmente. Su retraimiento le lleva a extraer sus propias conclusiones y a veces no capta matices como la ironía o el sarcasmo. Presenta cierta ambigüedad sexual ya que apenas muestra atracción sexual por nadie pero es heterosexual. A diferencia de Roy, es muy responsable y eficiente en su trabajo. Por su parte, Sheldon representa el grado más extremo de *nerdismo* de todos los personajes que se analizarán. Él es un físico teórico de gran cociente intelectual que, desde su infancia como niño prodigio, ha estado dedicado en cuerpo y alma a sus labores científicas. Su personalidad es completamente

intelectual y todas sus acciones se derivan de la lógica más absoluta. Es calculador, cínico y rutinario, además de tener un alto concepto de sí mismo. En cierto sentido, Sheldon desprecia a aquellos que no están a su mismo nivel intelectual. Carece de cualquier tipo de habilidad social y, en muchos casos, desconoce incluso las convenciones más básicas como saludos, las muestras de afecto, la ironía, el sarcasmo o el humor. También presenta rasgos de personalidad infantil que se manifiestan en la necesidad de salirse siempre con la suya o en su obediencia directa a su madre. En lo que respecta a su sexualidad, Sheldon parece ser asexual puesto que en ningún momento de la serie ha presentado atracción por otra persona, ya sea hombre o mujer.

Ante lo expuesto, resulta evidente señalar las principales características de estos dos tipos de personajes *nerds* y *geeks* que podemos denominar el *nerd/geek* neutro y el *nerd/geek* extremo. Aunque ambos compartan su físico poco atractivo, sus altas capacidades intelectuales y su bajo nivel de socialización, existen notables diferencias entre estos dos estereotipos. Así pues, el *nerd/geek* neutro se caracteriza principalmente por evidenciar su sexualidad, su deseo de encajar o ser respetado socialmente, su inseguridad, su personalidad adolescente y su autoconsciencia de *geek* o *nerd*. Por su parte, el *nerd/geek* extremo resulta mucho más extravagante en tanto que carece de habilidades sociales básicas, no presenta ningún tipo de orientación sexual o lo hace de forma muy sutil, tiene una creatividad e inteligencia fuera de lo normal, se muestra seguro de sí mismo, tiene una personalidad infantil y no tiene consciencia propia de su posición de *nerd* o *geek* dentro de la sociedad.

A continuación centraremos nuestra atención en los personajes secundarios de estas series de televisión que también puede ser catalogados dentro de la categoría de *nerd* o *geek*. Comencemos con Howard y Raj, dos personajes de *The Big Bang Theory* que podemos definir como *nerd/geeks* marcados en contraposición con el estereotipo del *nerd/geek* neutro. Es decir, son personajes que más allá de su personalidad y estilo de vida eminentemente *geek* o *nerd*, presentan rasgos definitorios importantes que condicionan sus actos, sus opiniones, su visión del mundo y su integración en el grupo. En este caso se trata de atributos como la raza o la etnia, los cuales afectan de modo determinante al perfil del personaje. Comencemos con Howard, probablemente el personaje menos atractivo físicamente de todo el reparto de la serie puesto que resulta ser bastante bajito, tiene los ojos saltones, lleva un peinado pasado de moda, tiene una nariz de gran tamaño y viste ropa ajustada de colores chillones. Trabaja junto con sus amigos en el California Technology Institute pero, a diferencia de ellos, no ha completado sus estudios de doctorado sino que “simplemente” ostenta un máster. Este hecho provoca que Sheldon cuestione continuamente su capacidad y su inteligencia. En varios capítulos se ha señalado que Howard habla varias lenguas, aunque no parece dominarlas a la perfección. Sin duda alguna, este personaje es el que tiene más presente su sexualidad, la cual se manifiesta no sólo en sus múltiples y frustrados intentos de ligar con chicas sino en la representación de sus fantasías eróticas con personajes de ficción. Aunque es judío, Howard no practica su fe, incumple varios mandamientos como comer cerdo y suele hacer bromas sobre el pueblo judío.

En cuanto a Raj, se trata de un astrofísico procedente de Nueva Delhi, India, que comparte las características propias de los *nerds* y los *geeks*. En su caso, la falta de atractivo viene por su particular vestimenta puesto que siempre lleva llamativos jerséis pasados de moda. Este personaje es dulce, inocente, interno y algo ingenuo. Es brillante en su trabajo, donde ha publicado artículos y realizado descubrimientos destacados, pero no parece tener igual suerte en su vida personal. Y es que Raj se caracteriza por padecer un mutismo selectivo que le impide hablar directamente con cualquier mujer hermosa a no ser que beba alcohol. Esta timidez extrema, incluso patológica, le impide mantener una relación sentimental. De hecho, a lo largo de la serie, Raj se queja continuamente de su mala suerte con las mujeres y su tensión va en aumento cuando todos sus amigos encuentran parejas salvo él. Al igual que ocurría con Howard, Raj también parece dejar atrás sus raíces en tanto que durante la serie reniega varias veces de sus orígenes, insiste en que no quiere volver a la India y realiza varias bromas o comentarios negativos sobre la cultura, la comida y las costumbres indias.

Howard y Raj son buenos ejemplos de lo que hemos denominado *nerds/geeks* marcados en tanto en que son varios los niveles identitarios de los que participan. Por un lado, ambos son reconocidos como *nerds* y *geeks* a partir de su apariencia, sus habilidades sociales y sus aficiones. No obstante, sus trasfondos personales, culturales y religiosos los apartan de la imagen arquetípica del *nerd* asociada al hombre occidental blanco. Así pues, a pesar de que el estilo de vida *nerd/geek* y sus características raciales o étnicas puedan entrar en conflicto en algún momento, ambos personajes se fundamentan en su identidad como *nerds* por encima de sus procedencias geográficas o culturales. Por ello, podemos afirmar que el estereotipo del *nerd* y el *geek* supera la hegemonía del “hombre blanco occidental” al poder ser aplicado a personajes judíos o hindúes. No obstante, debemos señalar que este estereotipo tiene una vinculación más directa con personajes interpretados por hombres de raza blanca o asiática que por aquellos de origen africano, los cuales suelen desempeñar estereotipos más físicos y, en muchos casos, alejados de actividades científicas. Tal y como apuntan Guerrero González y González Leal, *The Big Bang Theory* muestra “estereotipos de minorías étnicas, religiosas e intelectuales” evidenciando que “quien es parte de estas minorías tiene problemas para socializar en la vida estadounidense” (2010: 4).

En términos generales, podemos caracterizar al personaje *nerd* y *geek* como independiente económicamente gracias a su trabajo. Dicho empleo suele estar vinculado directamente con la ciencia y la tecnología, ocupando un lugar destacado la informática y los ordenadores. Su tiempo de ocio está dedicado exclusivamente al consumo de productos culturales tradicionalmente vinculados a los “jóvenes” como los cómics, la animación, los videojuegos o la ciencia ficción. El hecho de que estas actividades hayan sido consideradas hasta épocas recientes como algo propio de niños, adolescentes o, en cualquier caso, personas inmaduras ha contribuido a menoscabar la percepción social de todas ellas. Todavía hoy, a estas alturas del siglo XXI, podemos encontrar académicos e investigadores de la comunicación (por no hablar de padres, educadores y determinados organismos sociales) que ven en los videojuegos o en los cómics

peligrosas influencias para las mentes infantiles. La conexión de estas actividades con la violencia, el fracaso escolar o el aislamiento social han contribuido a estigmatizar la imagen de quienes disfrutan con ellas, por lo que gran parte de la visión negativa de los estereotipos de los *nerds* y los *geeks* se debe a las actividades de ocio que realizan. No obstante, es necesario destacar que estos personajes no se dedican únicamente a consumir estos productos culturales sino que podemos percibir en ellos un gran conocimiento acumulativo sobre sus autores, personajes y series favoritas. Son frecuentes las discusiones entre los personajes de *The Big Bang Theory* sobre determinados superhéroes, a las cuales aplican toda la lógica y rigurosidad de sus mentes científicas. Por otra parte, el personaje *nerd* y *geek* no sólo consume y habla sobre estos productos sino que su vinculación con ellos los lleva a coleccionar cómics y figuras, a asistir a convenciones de fans así como a interactuar con otros *nerds* y *geeks* que no pertenecen a su círculo más íntimo, ya sea a través de Internet o en lugares específicos como tiendas de cómics. De hecho, los espacios en los que habitan y trabajan aparecen repletos de figuras, posters y videoconsolas, demostrando su necesidad de manifestar externamente su adhesión a dichos productos culturales y, al mismo tiempo, evidenciando una especie de orgullo *nerd* o *geek*. De hecho, tanto en *The IT Crowd* como en *The Big Bang Theory*, la puesta en escena, la decoración y el vestuario de los actores contienen multitud de referencias que tan sólo aquellos con ciertos conocimientos de la cultura *geek* y *nerd* podrán descubrir y apreciar. Al presentar todas estas referencias encubiertas, la propia serie de televisión se codifica socio-culturalmente como un producto eminentemente destinado a los *geeks* y *nerds*. A pesar de que cualquier espectador medio pueda pasarlo bien con las tramas argumentales y las situaciones de enredo, tan sólo los auténticos *nerds* y *geeks* podrán disfrutar del placer del reconocimiento de dichas marcas.

A continuación reflexionaremos sobre dos características esenciales de los *nerds* y *geeks* estudiados: la relación con los personajes femeninos y el tipo de masculinidad que representan.

Entre la masculinidad hegemónica y la masculinidad subordinada.

The IT Crowd y *The Big Bang Theory* utilizan una premisa argumental muy similar como arranque de ambas series, la cual consiste en enfrentar a los *nerds* y *geeks* protagonistas contra otro personaje totalmente distinto y ajeno a sus particulares estilos de vida. ¿Y qué puede haber más distinto que un *nerd* o un *geek*? La respuesta, según estas dos producciones televisivas, es un personaje femenino. Ya sea en el ámbito profesional o en el personal, el encuentro con una mujer, ese Otro absoluto para los *nerds* y *geeks*, es el punto de arranque de ambas comedias de situación. Así pues, las tramas argumentales inciden en el contraste entre estos personajes tan distintos y la progresiva relación que se establece entre los *nerds* y las chicas.

Podemos comenzar comentando las relaciones que encontramos en *The IT Crowd*, puesto que durante el primer episodio de la serie asistimos al encuentro de Roy y Moss con Jen Barber (Katherine Parkinson). Jen acaba de llegar a la empresa y es nombrada directora del departamento de mantenimiento informático, es decir, será la jefa de estos dos *nerds* a

pesar de que no tiene la más mínima idea de ordenadores. En un principio, los chicos intentan impresionarla y antes de presentarse oficialmente se asean, usan desodorante, se lavan los dientes y fingen una interesante conversación sobre libros para resultar más intelectuales. Cuando ella se desvela como su nueva jefa, estalla un pequeño conflicto en tanto que Roy se muestra reacio a que una mujer sin conocimientos informáticos tome el mando del departamento. Su rechazo inicial a que una mujer fuera su superiora no se debía a su naturaleza femenina sino a su falta de preparación. Y es que la ignorancia de Jen sobre aspectos informáticos es un recurso humorístico constante a lo largo de la serie. A pesar de que Roy y Moss se burlan de ella en varias ocasiones por este motivo, suelen estar dispuestos a ayudarla. A cambio, Jen se proclama como “manager de relaciones” y se autoimpone la tarea de mejorar la popularidad del departamento de mantenimiento informático. Ella se percata de las nulas habilidades sociales de sus compañeros, a los que llega a denominar “pirañas sociales”.

Sin duda, la presencia de Jen en el departamento alterará las vidas de Roy y Moss, dos *nerds* que se preguntan cómo es posible que no se haya emocionado ante un ZX81 original. No obstante, el desconocimiento informático de Jen parece ser proporcional a la ignorancia de los dos hombres respecto a las mujeres. En un episodio Jen intenta explicarles que tiene el periodo utilizando varios eufemismos pero Moss no lo capta hasta que Roy le menciona la primera escena de *Carrie* (Brian de Palma, 1976). Resulta evidente, por tanto, que el conocimiento de la naturaleza femenina de este personaje no procede de la práctica ni de la vida diaria sino de productos culturales. Del mismo modo, Moss caerá desmayado al escuchar a Jen quejarse sobre un sujetador que le molesta en los hombros. Aun así, poco a poco se va reduciendo este abismo que separa a los protagonistas y comienzan a entenderse. Jen llega a considerarlos como “amigos” pero no el tipo de amigos que uno llevaría a casa a una cena con sus amigas. Cuando esta circunstancia se da, Jen les da a su compañeros lecciones para comportarse en público. Les pide que “finjan ser personales normales” y que hablen de cosas que interesen a todo el mundo, es decir, les prohíbe que hablen sobre informática. A pesar de todo, Jen irá congeniando cada vez más con ellos e incluso la veremos jugar a videojuegos con Roy. Tras alcanzar una puntuación perfecta en el *Guitar Hero*, Jen comienza a hiperventilar víctima de una crisis de ansiedad mientras repite de forma desesperada que está desperdiciando su vida. En otro episodio, al ver cómo Roy juega a la Wii, Jen se replantea su situación y decide buscar otro trabajo. En la entrevista la mujer se da cuenta de que no puede abandonarlos porque “la han convertido en una de ellos” y decide volver para cuidarlos. Así pues, la relación entre los géneros en *The IT Crowd* viene marcada por una diferencia en cuanto a las habilidades: ellos son listos, aplicados y eficientes en cuestiones informáticas mientras que Jen es socialmente competente. Ellos poseen el conocimiento y las habilidades prácticas mientras que los méritos de ella consisten en saber comunicarse con los demás. Conforme progresa la serie, la relación inicial de hostilidad se va transformando hacia un contacto más positivo basado en el consejo, la confianza y el apoyo mutuo. Dada la personalidad semi-adolescente de Roy y Moss, Jen termina siendo para ellos una especie de figura maternal que les aporta sentido común. Hay que mencionar que en ningún momento se establece ningún tipo de interés romántico entre Jen

y Roy (recordemos que Moss es prácticamente asexual) sino que sus relaciones sentimentales se forman con hombres y mujeres externos al grupo. En el caso de Roy, cabe señalar su queja de que las mujeres sólo hablan con los *nerds* para que les arreglen los ordenadores. En cierto modo, se siente usado porque no siguen hablando con él después de que reparen los problemas técnicos.

En cuanto a *The Big Bang Theory*, el encuentro con la mujer no se produce en el espacio laboral sino en el privado puesto que la acción de la serie arranca cuando Penny (Kaley Cuoco) se muda al apartamento situado frente al de Sheldon y Leonard. Como contraste a los personajes masculinos, Penny es una camarera y eterna aspirante a actriz que escasamente ha terminado la educación obligatoria. Físicamente es muy atractiva y al ser rubia y voluptuosa encaja perfectamente en el arquetipo de la “vecina sexy”. Leonard cae inmediatamente prendado de ella y, a lo largo de toda la serie, su relación sentimental va generando diversas tramas. Llegan a salir juntos pero rompen, luego vuelven a salir otra vez y actualmente están separados pero es evidente que ambos sienten algo el uno por el otro. Penny es una chica activa, sencilla, simpática y habladora, bastante desordenada y de naturaleza pragmática. Pese a que Leonard le resulta tierno, no puede soportar la personalidad de Sheldon. Ambos se sacan de quicio mutuamente y es destacable el desprecio del científico hacia la camarera tanto por sus escasos conocimientos como por su naturaleza femenina. Sheldon no puede soportar sus “tonterías de mujeres” ni sus temas de conversación sobre “comprar zapatos, peinados, mascarillas de barro y cotilleos sobre Brad y Angelina”. De hecho, incluso intenta condicionarla para que actúe correctamente premiándola con chocolate, al igual que se hace con las ratas de laboratorio. Aun así, conforme la serie progresa van limando sus diferencias y se establece un cierto vínculo entre ellos. De nuevo percibimos la faceta maternal del personaje femenino pues ella suele cuidar de Sheldon cuando está enfermo, llegándole a cantar en varias ocasiones un particular nana para que se sintiera mejor.

Al igual que ocurría con Jen, que sentía cómo se iba transformando en “uno de ellos”, Penny también sufre un cierto proceso de “nerdización” a lo largo de la serie. Se trata de pequeños gestos que muestran hasta qué punto está siendo influenciada por sus nuevos amigos. Por ejemplo, la primera vez que jugó a *Halo 3* resultó ser bastante buena y, en un episodio en concreto, se vuelve adicta al videojuego online *Age of Conan*. Este capítulo mostró cómo se interesaba tanto en el juego que perdía el contacto con sus amigos y descuidaba su aspecto completamente, promoviendo una imagen tremendamente negativa de los consumidores de videojuegos. Del mismo modo, poco a poco va conociendo mejor las obras favoritas de los chicos como *Star Trek* o *Star Wars*, llegando a citar ciertas frases célebres. Estos pequeños toques de *nerdismo* hacen que ella sea cada vez más popular entre los chicos sin llegar a perder en ningún momento su esencia femenina.

Además de Penny, encontramos otros dos grupos de personajes femeninos importantes en *The Big Bang Theory*. Por un lado tenemos a las madres de los protagonistas masculinos

y, por el otro, a un grupo de chicas *nerds* que vienen a ser el espejo femenino de los chicos. Las madres de estos *nerds* y *geeks* son tremendamente particulares y diferentes entre sí. La madre de Leonard es una eminente psiquiatra y neurocientífica completamente racional y analítica que aplicó en su hijo muchas teorías sobre el desarrollo infantil. En general, nunca le abrazó ni apremió sus esfuerzos por lo que ella puede ser una responsable directa de la falta de autoestima del joven. En cuanto a la madre de Sheldon, se trata de una devota cristiana que reza continuamente por todo lo que le preocupa. Es una madre bondadosa y comprensiva que acepta la particular personalidad de Sheldon, quien parece mucho más vinculado a su abuela que a su madre. En este sentido, la absoluta racionalidad del personaje contrasta con la religiosidad de su madre, la cual ni comparte ni respeta. Howard es el personaje que mantiene una relación más directa con su madre pues aún vive con ella. Esta mujer, que nunca aparece físicamente en pantalla y apenas escuchamos su voz, representa el estereotipo de la madre sobreprotectora que aún trata a su hijo de casi treinta años como a un niño pequeño. Es una mujer basta, ordinaria y escandalosa que habla a gritos. El hecho de que el padre los haya abandonado puede haber influido en la extravagante personalidad de Howard. Y, por último, el hindú Raj sigue estando bajo la vigilancia de sus padres a pesar de que ellos vivan en India y él en California. A través de videoconferencias, los padres de Raj han aparecido varias veces en la serie como una pareja tradicional y autoritaria que quiere que su hijo respete las normas de su cultura. No obstante, él no les hace caso y no tiene ninguna intención de permitir que concierten su matrimonio. Así pues, resulta evidente que la relación con los padres es un factor determinante en la formación de las personalidades de los personajes de *The Big Bang Theory*. Por último, simplemente constataremos la presencia de varias *nerdettes* o *geek chicks*, es decir, la versión femenina de los *nerds* y *geeks*. En la serie podemos incluir dentro de este grupo a Leslie Winkle (Sara Gilbert), una investigadora sexualmente muy activa; Bernadette (Melissa Rauch), una estudiante de microbiología que trabaja de camarera con Penny, o Amy Farrah Fowler (Mayim Bialik), que viene a ser una versión femenina de Sheldon.

A continuación pasaremos a comentar la masculinidad presente en los personajes protagonistas de *The IT Crowd* y *The Big Bang Theory*. Para ello, resulta tremendamente esclarecedor el concepto de masculinidad hegemónica propuesto por Connell. Este autor señala que no hay una idea absoluta sobre la masculinidad sino que existe una pluralidad de masculinidades que, históricamente, se ordenan jerárquicamente de modo que un tipo de masculinidad es percibido como la masculinidad dominante y normativa, es decir, la que establece cómo deben ser los hombres de verdad (2005, 846). Esta masculinidad hegemónica implica la subordinación de las demás masculinidades, que son percibidas como defectuosas o inadecuadas. Aun así, hay que destacar la naturaleza histórica de este proceso puesto que las masculinidades hegemónicas se construyen a lo largo del tiempo y pueden ser redefinidas. Kendall argumenta que la figura del *nerd*, la cual representa una masculinidad subordinada, comienza a ser asimilada dentro de la masculinidad hegemónica durante principios de los años 80. En su opinión, los cambios socioeconómicos que comienzan a producirse en dicha época y que traen consigo la llegada de la sociedad de la información y la comunicación así como la implantación definitiva de la

tecnología informática han hecho que el estereotipo masculino anteriormente subyugado del *nerd* se adhiera al éxito económico, la capacidad intelectual y al dominio de los ordenadores (1999: 261).

Así pues, el estereotipo del *nerd* y del *geek* puede considerarse como un ente complejo en términos de masculinidad puesto que incorpora elementos propios de la hipermasculinidad (inteligencia, arrogancia, seguridad en sí mismo, falta de lado femenino y habilidades de relación) y otros aspectos más afeminados (cuerpos pequeños y débiles, nula habilidad en los deportes, poca iniciativa sexual). Esta disparidad está patente en las dos series comentadas puesto en diversos episodios se produce el contraste entre la masculinidad de los *nerds/geeks* y la de otros “hombres de verdad”. Por ejemplo, en el primer episodio de *The Big Bang Theory*, los protagonistas van al piso del antiguo novio de Penny (un tipo alto y fornido con carácter pendenciero) para recuperar su televisión. En lugar de conseguirlo, este tipo chulesco y canalla les roba los pantalones y los humilla considerablemente. En *The IT Crowd* encontramos un episodio titulado “Are we not men?” (“¿No somos hombres?”) en el que Moss y Roy utilizan una web para poder hablar sobre fútbol con otros hombres. Dado que ninguno de los dos tiene ninguna idea sobre fútbol o deporte en general, esta web les permite entrar en contacto lo que ellos consideran “hombres de verdad”. Gracias a las frases de la web se integran en un grupo de hombres rudos, fuertes y varoniles a los que les gusta el fútbol cuyo carácter masculino contrasta con el de los *nerds*. Otro aspecto que minimiza la masculinidad del *nerd* o *geek* es su escasa actividad sexual y su poca iniciativa en lo que al cortejo se refiere. De hecho, en las dos series analizadas encontramos diversas bromas y chistes consistentes en vincular a los personajes *nerds* o *geeks* con la homosexualidad. En *The Big Bang Theory* los cuatro protagonistas se vieron obligados a dormir juntos y desnudos para no pasar frío, vimos cómo Howard y Raj se besaban en los labios accidentalmente y observamos cómo George Takei, reconocido homosexual, se colaba en las fantasías eróticas de Howard. En *The IT Crowd* Roy y Moss también se besaron en los labios para pasar desapercibidos ante la policía, fueron llamados homosexuales por su propio jefe y experimentaron los efectos del periodo debido a su sincronización emocional con Jen. Sin duda, estos chistes y bromas vienen a minar la masculinidad del *nerd* o *geek*, que termina siendo vinculado a otra masculinidad subordinada como es la homosexual.

En este sentido, son varios los autores que equiparan el estatus subordinado del *geek* y el *nerd* con otros tipos de identidad masculina igualmente oprimidas. Kendall afirma que “the appearance of the nerd as an oppressed straight white male identity addresses critiques of white straight masculine authority without actually considering the plight of oppressed peoples directly” (1999: 265) y concluye que la imaginería del *nerd* puede contribuir tanto a desafiar como a reforzar la masculinidad hegemónica puesto que, que en cierto modo, desplaza las peticiones otras identidades como las de los gays o los afroamericanos pero, al mismo tiempo, contribuye a ampliar la definición de masculinidad para poder incluir mejor a estos grupos (1999: 279). Por su parte, Cheng señala que la masculinidad hegemónica es algo característico de los hombres

euro-americanos blancos, heterosexuales y pertenecientes al primer mundo, en oposición de los hombres de color, homosexuales y colonizados (1999) y concluye que los *nerds* y *geeks* son marginalizados porque su construcción genérica difiere de la masculinidad hegemónica, la cual se caracteriza por la dominación, la agresividad, la competitividad, el estoicismo y el control.

No obstante, a pesar de su masculinidad híbrida y desplazada, el estereotipo del *geek* y el *nerd* parece haber ganado fuerza durante las últimas décadas como opción identitaria. Probablemente esto se deba a cuestiones puramente socioeconómicas en tanto que los *nerds* del mundo han resultado ser un grupo a tener en cuenta en el aspecto económico y cultural. De hecho, Hoppenstand afirma que “now it is downright cool to be a nerd” porque *nerds* como George Lucas o Stephen King han demostrado ser capaces de alcanzar un éxito impresionante. Además, el desarrollo y la importancia de la informática en la actualidad hace que aquellos que dominan esta disciplina sean apreciados en función de sus conocimientos y capacidades. En palabras de Kendall, “the perceived value of computers for businesses and individuals has given nerds increasingly positive status, yet some residue of the negative stereotype remains (1999: 280). Además de estos estereotipos negativos, también han surgido voces críticas contra la figura del *nerd* y todo lo que ello representa. Así, Kelly denuncia el auge de lo que él denomina “la tercera cultura”, siendo las dos primeras la cultura del arte y la cultura de la ciencia. En su opinión, se trata de “a pop culture based in technology for technology. Call it nerd culture. For the last two decades, as technology supersaturated our cultural environment, the gravity of technology simply became too hard to ignore. For this current generation of Nintendo kids, their technology is their culture. When they reached the point (as every generation of youth does) of creating the current fads, the next funny thing happened: nerds became cool” (1998). Este autor denuncia que la cultura *nerd* tan sólo persigue la novedad, la mejora y la diferencia de la tecnología sin ningún fin en sí mismo más allá de la propia tecnología.

Sea como sea, lo cierto es que la cultura *nerd* y *geek* cada vez es más conocida y reconocida en la sociedad. A ello contribuye enormemente 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 “empollón” y el “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.

Referencias bibliográficas

- Bucholtz M. (2001) "The Whiteness of Nerds: Superstandard English and Racial Markedness", *Journal of Linguistic Anthropology*, vol. 11, issue 1, junio, pp. 84-100, consultado el 26 de septiembre de 2010, <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/jlin.2001.11.1.84/abstract>>.
- Cheng, C. (1999) "Marginalized Masculinities and Hegemonic Masculinity: An Introduction", *Journal of Men's Studies*, vol. 7, issue 3, abril, consultado el 26 de septiembre de 2010, <<http://mensstudies.metapress.com/content/26082tt62j21172u/>>.
- Cobo-Durán, S. (2010) "Feos en la televisión. Desde Betty a la nueva generación de *nerds*" en I. Gordillo y V. Guarinos (eds.), *Todos los cuerpos. El cuerpo como obsesión hipermoderna*, Córdoba: Babel Editorial, pp. 171-186.
- Cox, A. (2009) "Visual Representations of Gender and Computing in Consumer and Professional Magazines", *New Technology Work and Employment*, vol. 24 (1), pp. 89-106, consultado el 26 de septiembre de 2010, <<http://eprints.whiterose.ac.uk/9042/>>.
- Connell, R. W. y Messerschmidt, J. W. (2005) "Hegemonic masculinity. Rethinking the concept", *Gender & Society December*, vol. 19, no. 6, pp. 829-859, consultado el 26 de septiembre de 2010, <<http://gas.sagepub.com/content/19/6/829.short?rss=1&ssource=mfc>>.
- Guerrero González, I. J. y González Leal, I. J. (2010) "Análisis de contenido de los estereotipos presentes en "The Big Bang Theory", *Razón y palabra*, no. 72, mayo-julio, consultado el 6 de agosto de 2010, <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/33_Guerrero_72.pdf>.
- Hatfield, E. (2010) "What it Means to Be a Man": Examining Hegemonic Masculinity in "Two and a Half Men", *Communication, Culture & Critique*, no. 3, pp 526–548, consultado el 23 de noviembre de 2010, <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1753-9137.2010.01084.x/abstract>>.
- Hoppenstand, G. (2009) "The revenge of the nerds", *The Journal of Popular Culture*, vol. 42, no. 5, pp. 809-810.
- Kelly, K. (1998), "The third culture", *Science*, 13 de febrero 1998, pp. 992-993, consultado el 10 de noviembre de 2010, <<http://www.sciencemag.org/content/279/5353/992.full>>.
- Kelty, C. (2005) "Geeks, Social Imaginaries, and Recursive Publics", *Cultural Anthropology*, vol. 20, no. 2, mayo, pp. 185-214.
- Kendall, L. (1999) "Nerd nation. Images of nerds in US popular culture", *International Journal of Cultural Studies*, vol. 2, 1999, pp. 260-283, consultado el 10 de noviembre de 2010, <<http://ics.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/2/260>>.
- Kinney, D. (1999) "From "Headbangers" to "Hippies": Delineating adolescents' active attempts to form an alternative peer culture", *New Directions for Child and Adolescent Development*, issue 84, pp. 21-35, consultado el 10 de noviembre de 2010, <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cd.23219998404/abstract>>.
- McArthur, J. A. (2009) "Digital Subculture: A Geek Meaning of Style", *Journal of Communication Inquiry*, volume 33, no. 1, enero, pp. 58-70, consultado el 26 de septiembre de 2010, <<http://jci.sagepub.com/content/33/1/58>>.

Urberg, K., Degirmencioglu, S., Tolson, J. y Halliday-Scher, K. (2000) "Adolescent Social Crowds: Measurement and Relationship to Friendships", *Journal of Adolescent Research*, vol. 15 no. 4, julio, pp. 427-445, consultado el 10 de noviembre de 2010, <<http://jar.sagepub.com/content/15/4/427>>.