

Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción

Rogelio Zavala Cerón*

mariluna2mx2001@yahoo.com.mx

Universidad de Guadalajara

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción". Año 2, Número 2, marzo-agosto 2012.

* Nació en 1960, en Guadalajara; es Lic. En Letras –CUCSH- y Maestro en Tecnologías para el Aprendizaje –CUCEA-; es profesor U. de G. desde 1993 y dirige el Taller de escritura de Ciencia Ficción desde 1999; en 2005 ganó el Premio de Ensayo "Julio Verne" por "¿Sueñan las ovejas eléctricas con un androide llamado Phillip K. Dick?".

*"Soy un constructor
de casas y palacios.
Vivo entre los hombres.
En medio de su madeja.
Enredada.
Hacer una arquitectura es
hacer una criatura."*

Poema del ángulo recto, **Le Corbusier**

1

Son muy pocos los que entienden el chiste: "Maravillosos, parecen Fred Astaire y Fred Astaire Jr.", cuando en realidad es "Fred Astaire y Ginger Rogers": o, cuando el abuelo de Ben Tennyson – BEN 10, claro-, Max Tennyson, le dice a su ex-amante extraterrestre: "Siempre tendremos Roswell".

Y existen cientos más de chistes que los espectadores se pierden y dejan de disfrutar porque no han fortalecido y acrecentado su Cultura General. Valga la pena ampliar que Fred Astaire y Ginger Rogers se ven maravillosos bailando "Smoke Gets In Your Eyes" -disponible en www.youtube.com/watch?v=OMOBdQykKQY- o también en "Swing Time" -disponible en www.youtube.com/watch?v=mxPgplMujzQ-. Y que el abuelo Max nos evoca la socarrona figura del misógino más atractivo de Hollywood, Humprey Bogart, cuando le dice a Ingrid Bergman en Casablanca (1942): "Siempre tendremos Paris". Pero el asunto es los *gamers*, *comics* y *ciencia ficción*.

2

En la película "xXx" (2002), Xander Cage (Vin Diesel) le dice a la cámara de video montada en el lujoso auto del senador Dick Hotchkiss (Tom Everett): "Senador, es usted un estúpido, ¿cómo va a creer usted que va a promover una ley que prohíba los juegos de video? ¡Esa es la única manera en que nuestra generación puede educarse!" y luego estrella en el precipicio el brioso corcel de acero...

3

He visto las mejores mentes de mi generación destruidas por la locura, profesores universitarios histéricos famélicos muertos de hambre arrastrándose por las calles¹ predicando que el internet, los juegos de video y los comics atrofan las mentes de los estudiantes. Y es que esos profesores están, si bien seguimos la propuesta del sociólogo norteamericano Alvin Toffler (Nueva York, 1928) "atorados en la Tercera Ola".

Toffler se hizo famoso por allá en 1970 al publicar "El shock del futuro" y después dio un segundo golpe con "La Tercera Ola" (1979). En ambos textos nos dice lo que ya estamos viviendo: una revolución tecnológica que va más allá de las

¹ Parafraseando a Allen Ginsberg en "AULLIDO", disponible en http://www.elortiba.org/pdf/Allen_Ginsberg-Aullidos.pdf

omni-pantallas de 260 metros cuadrados. Toffler señala que vivimos una Primera Ola con la invención de la agricultura, que nos dio tiempo para no andar persiguiendo el alimento por las selvas y nos dio tiempo para pensar; la Segunda Ola fue la invención de la imprenta por Gutenberg; y la Tercera Ola es la invención de la computadora. Y nuestros profesores aún siguen atorados en la Segunda. ¡Y lo más horrible es que viene el golpe de la Cuarta Ola: Internet!

Si lo vemos con algo de buen optimismo, los profesores ya somos Historia. Internet está derribando paredes y el mundo y la vida se viven en el ciberespacio. Inevitablemente debemos dar la razón a Xander Cage: el ciberespacio es EL lugar para educarse. En la Universidad de Minnesota (U.S.A.), donde es posible inscribirse, pagar las cuotas, estudiar las asignaturas, aprobarlas y titularse sin necesidad de conocer físicamente a ningún profesor itodo en línea! TODO.

Pero no vamos a enterrar a todos los profesores, solo a los que no se modernicen². Hoy en día los adultos de mi generación –los nacidos entre 1950 y 1970- necesitan regresar a las aulas universitarias para recibir el título de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, si quieren sobrevivir. Asignaturas novedosas que serán el pan de cada día como CONSEJEROS PARA MOMENTOS DE CRISIS, ZONAS DE ESTABILIDAD PERSONAL, SOBRECARGA DE INFORMACIÓN, EL INDIVIDUO SUPERESTIMULADO, LOS LÍMITES DE LA ADAPTABILIDAD, DIVERSIDAD DE ESTILOS DE VIDA, EL GHETTO DE LA JUVENTUD y LOS ORÍGENES DEL EXCESO DE OPCIONES³.

4

En el año 2000 leí que los usuarios de internet su- bían al ciberespacio tal cantidad de información que equivalía, anualmente, el volumen de SETENTA MILLONES DE LIBROS. Setenta millones entre 365 días = 191,780 libros diarios... ¿Cuántos habrá hoy en día? Y sus lectores...

Bueno, ya no se les puede llamar “cibernautas” como si fueran una subespecie humana, o una tribu o un grupo de apestosos inadaptados –como trataron al

2 “Universidad (una institución que en otro tiempo desempeñó un papel crucial, pero a la que ahora habríamos dejado de necesitar)”, José Luis Pardo, en EL FUTURO DE LA UNIVERSIDAD PÚBLICA, disponible en <http://labola.wordpress.com/category/la-sociedad-de-consumo/>, revisado el 28/01/2012.

3 El simpático blogero Alernaboy, comentó en <http://flavors.me/alernaboy>: *Spider-man y Marvel no son el pretexto para conocer sobre otras culturas, son quizá la única manera para que algunos lectores desinteresados miren hacia aquel país lleno de riqueza cultural o hacia otras culturas o conocimientos filosóficos.* Revisado el 26/01/2012.

hacker y cracker Kevin Mitnick en los noventas del Siglo XX⁴-, AHORA SON GENIOS, como el personaje Rat, en la desafortunada y corriente película “El Núcleo” (2003)⁵.

Y ahora unos fantasmas⁶ recorren el ciberespacio y son los fantasmas del E³, los comics y ciencia ficción.

5

E³. ¿Se acuerdan de los dos primeros chistes de este texto? ¿E=MC², la teoría de la relatividad? Hoy es E³. Pero los chistes no se explican porque entonces pierden su magia. E³ = **Electronic Entertainment Expo**. La primera E3 se celebró en 1995, 80,000 visitantes con boleto pagado.

E0 Stan Lee⁷ promociona “X-Men Legends” y Vin Diesel “The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay”.

E3 2007, aparecen Wii y Xbox 360.

E3 2008, entra Dreamcast.

E3 2009, destacaron Kinect y PlayStation Eye.

E3 2010, nacen Nintendo 3DS y Xbox 360 Slim.

E3 2011, crean Wii U y PlayStation Vita.

El Show ha crecido y debe continuar, por ello se otorgan premios que serán los cohetes impulsores a los bolsillos de los aficionados: Best of Show, Best Trailer, Best Original Game, Best PS3 Game, Best Xbox 360 Game, Best Action Game, Best Hardware, y El Premio-Padre de Todas las Batallas: Best of Show of the Game Critics Awards.

6

Gamers, comics y ciencia ficción..., sí, sí, no más vueltas. Bueno, pues estamos en ese ambiente oscuro y alienante que idiotiza al volver La Realidad en Realidad Virtual. Los jugadores se preguntan: ¿Y de dónde salieron estos juegos? ¿Hulk? ¿Wolverine? ¿4 Fantastics? Bueno, algunos nacieron de los comics, otros son héroes y heroínas nacidas desde los videojuegos que han dado origen a comics, desde Lara Croft hasta la desabrida Alice de Resident Evil; pero ese no es el punto...

4 Su propio abogado señaló al juez que Mitnick: “sufría de una adicción por las computadoras equivalente a la de un drogadicto, un alcohólico o un apostador”. La novela de Tsutomu Shimomura, *Takedown* (1996), es atrayente, pero la película del mismo nombre (2000) no tanto, ahórrate tiempo visitando http://es.wikipedia.org/wiki/Kevin_Mitnick.

5 No hay nada estomacal en éste comentario, favor de visitar el sitio que la destroza; un solo ejemplo, digo, si tienen hambre: “*Assuming only the inner core had to be restarted and that 100% of each bomb’s energy could be converted to rotational kinetic energy, the movie’s heroes are at least 335 bombs short of the required amount.*” JAJAJA! <http://www.intuitor.com/moviephysics/core.html>.

6 Parafraseando a Carlos Marx, EL CAPITAL (1867), disponible en http://html.rincondelvago.com/el-capital_karl-marx.html.

7 ¡Por favor, si es el viejito que se salva de que le corten la cabeza en SPIDERMAN (2002); sí, el mismo que inventó a SPIDERMAN (10 de agosto de 1962)

Los video-jugadores han despedazado el círculo de la alienación y van rompiendo moldes, ahora LEEN. Y se van haciendo más preguntas entre sí: ¿es posible una epidemia de zombis (Resident Evil, 1996)? ¿Y si un extraterrestre si pudiera infectarnos y adoptar la forma humana para dispersarse (The Thing, 1982)? ¿Estaríamos más seguros en el espacio (Dead Space, 2008)?

Por el momento no ha culminado la fusión *video-jugadores que leen*, pero va en proceso. Muchas preguntas se quedan en el aire cuando terminas un videojuego de acción o de ciencia ficción, y los comics han comenzado a dar las respuestas. Mientras que el indestructible agente Greer –interpretado por el más indestructible de los actores: Bruce Willis– trata de desbaratar una conspiración y recuperar su vida marital, y vence y es un héroe y un aliento de Esperanza en “Identidad Sustituta” (2009), el comic realizado por Robert Venditti y Bret Weldele (2006) pinta un mundo apocalíptico, más en la interiorización del personaje que por los muertos y heridos que entroniza la película.

Eso está pasando con los video-jugadores: ya pasaron la Primera Ola: jugar por jugar; van en la Segunda Ola: jugar y conectar con la realidad por medio del comic; lo interesante va ahora en la Tercera Ola: crear. Escribir. Ensayos. Adaptaciones. Secuelas. Cuentos y novelas.

Cuando compré mi primer PlayStation –1995– (“*iRogelio, estás tirando tu dinero y tu tiempo en videojuegos! ¿iPorque no haces algo útil!?*”, fue la primera muestra de afecto de mi esposa a mi nueva consola), me enamoré de Resident Evil. Me gustaba sentir miedo; después conseguí, con los años todas las novelas y las devoré como un zombi romántico lo hace con el cerebro de su amada. 17 años después escribo mi primera novela de zombis ambientada en Guadalajara. ¿Cuántos más están por ahí escribiendo desde los comics y los videojuegos?

7

“Graduar cuidadosamente los planos de abstracción”

Pedro Puig Adam.
Decálogo de la Didáctica de la Matemática (1955).

Comics y videojuegos son las herramientas modernas que van delineando las relaciones intelectuales de los

adolescentes y de los jóvenes que se están mofando de las viejas estructuras educativas que consideran a la fantasía, la novela policiaca, el horror y la ciencia ficción –en general– como “conocimiento basura”. Sin embargo, los comics, las películas y los videojuegos han hecho lo que las instituciones educativas de la Segunda y Tercera Olas no han conseguido eficazmente: leer y aprender sin que los procesos sean considerados escenarios de batallas y/o poder entre educandos y educadores. Cuando tú lees un libro sin monitos, seamos sinceros, no nos es tan atractivo; pero cuando tu miras Odisea 2001 (Stanley Kubrick, 1968), pues ahí están los planetas y las naves espaciales y Bowman peleándose con **HAL** 9000, y el bolígrafo dando vueltas en la inercia de la ausencia de gravedad, ¡por supuesto que se te antoja leer el libro! ¡Y luego descubres que en el comic (1977) aparecen Mason y Woodrow Decker, quienes no existen en la película!, ¡etc.! ¿Quiénes son Vira, la diablesa; Marak, el despiadado; Harvey Norton de New York; Gordon Pruet; el doctor Broadhurst y X-35; Míster Máquina y X-51?, otros personajes para otras variantes de la Odisea. Entonces, si hay otras versiones, si otros escritores hicieron otras versiones, pues la historia “original” no es intocable ¡y yo puedo hacer mi propia versión de Odisea 2001!

Imposible en una sola entrega abordar más situaciones que involucran al tema de los *Gamers, comics y ciencia ficción*; sobre todo porque se está tratando con el Lenguaje, un ente cultural que se va renovando y reinventando a cada día. Y es que estás hablando del “Futuro”, los video-jugadores y los comiqueros se han ido acercando poco a poco entre ellos y sería fantástico que los video-jugadores disfruten de las aventuras que pinta Richard Corben y que los comiqueros saboreen las mieles de Bayonetta (ベヨネッタ) en papel o con el Gonvisor de sus PC’s.

Pero esto llevará tiempo, se los aseguro...

Guadalajara, febrero 2012.

Referencias

- AMIEL, A. (2003). El núcleo - Misión al centro de la tierra, (película de cine). Reino Unido/Estados Unidos: David Foster Productions.
- Biografías y Vidas, 2004-12, Pedro Puig Adam, en línea, disponible en http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/puig_adam.htm (20 de febrero de 2012).
- CAMPBELL, Jr., J.W. (1938). Who Goes There?, en línea, disponible en <http://www.whogoesthere.info/book.php> (26 de febrero de 2012).
- CARPENTER, J. (1982). La cosa del otro mundo, (película de cine). Estados Unidos: Universal Pictures.
- CHAPPELLE, J. (1996). Takedown, (película de cine). Estados Unidos: Dimension Films.
- COHEN, R. (2002). xXx (película de cine). Estados Unidos: Revolution Studios.
- CORBEN,R. The official Richard Corben website, en línea, disponible en <http://www.corbenstudios.com/Corbenstudios/index.html> (20 de febrero de 2012).
- CURTIZ, M. (1942). Casablanca (película de cine). Estados Unidos: Warner Bros.
- El rincón del vago, EL CAPITAL, Carlos Marx, en línea, disponible en http://html.rincondelvago.com/el-capital_karl-marx.html (25 de febrero de 2012).
- INTUITOR, (2003). The Core (2003), en línea, disponible en <http://www.intuitor.com/moviephysics/core.html> (25 de febrero de 2012).
- KIRBY, J. (1978). 2001: La odisea del espacio (novela gráfica). España: Ed. Bruguera.
- KUBRICK, S. (1968). 2001: Odisea del espacio, (película de cine). Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- MIKAMI, S. (1996). Biohazard (Video Game). Japón: CAPCOM Company.
- MOSTOW, J. (2009). Identidad Sustituta, (película de cine). Estados Unidos: Touchstone Pictures.
- PATTON, C. (2008). Dead Space: Downfall (película de video). Estados Unidos: Electronic Arts (EA).
- SEITER, W. A. (Director). (1935). Roberta (película de cine). Estados Unidos: RKO Radio Pictures.
- STEVENS, G. (1936). Swing Time (película de cine). Estados Unidos: Radio Pictures.
- TOFFLER, A. (1981).La tercera ola. Colombia: Círculo de Lectores-Edinal.
- TOFFLER, A. (1993). El shock del futuro. Barcelona: Plaza & Janés.
- VENDITTI, R., y WELDELE, B. (2006). The Surrogates (novela gráfica). Estados Unidos: Top Shelf Productions.
- Wikipedia, Stan Lee, en línea, disponible en http://en.wikipedia.org/wiki/Stan_Lee (25 de febrero de 2012).
- Zeldapedia, Electronic Entertainment Expo, en línea, disponible en http://zelda.wikia.com/wiki/Electronic_Entertainment_Expo (25 de febrero de 2012).

¿Cómo citar?

ZAVALA CERÓN, R. (2012, marzo). Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción, en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 2, Número 2, marzo-agosto 2012.