LITORALPRESS

Fecha: 04-06-2025
Medio: La Panera
Supl. : La Panera
Tipo: Noticia general
Título: Elon Musk y el mago maligno

Pág. : 32
Cm2: 525,0
VPE: $ 371.670

Tiraje: 20.000
Lectoría: 60.000
Favorabilidad: No Definida

GEOPOÉTICA_

Elon Musk y el mago maligno

La reciente miniserie, «Adolescencia», causó estruendo mediático al hacer visible el mundo aparte que habitan los jóvenes de hoy: ¿Alguna vez fue distinto?

Por_ Miguel Laborde

Elon Musk apenas contaba 11 años, en 1982, cuando salió el primer videojuego tridimensional. Era algo básico, casi ridículo visto desde el presente. Muy en blanco y negro, en gran parte permitía, sin embargo, que un niño tan imaginativo como él se internara en lo profundo de las tétricas "Mazmorras de *Daggorath*". En su casa sudafricana, de *Pretoria*, Musk comenzó a pasar horas y horas sentado frente a su pantalla; según un primo, Peter Rive, al jugar se transformaba en otra persona. Más paciente. De mejor carácter. Ahí se le olvidaba el resto del mundo.

Se transformó en un experto, como pocos. Era un juego que requería un estado de concentración total, de alerta absoluta, porque si perdía su antorcha, por ejemplo, al avanzar en un laberinto, podría tener que enfrentar a los monstruos en una total oscuridad. El que pestañea pierde.

Al final, se trataba de enfrentar al Mago malvado, un ser, una entidad que venía de regreso desde el pasado, con un hambre de poder insaciable, ansioso de controlarlo todo. Arrogante, de un ego desmedido, el personaje se transformó en un referente para el joven Musk.

¿Qué causó el éxito de ese juego, para él y tantos otros? ¿Lo tridimensional –era una novedad–, o lo era vivir una lucha solitaria en medio de un mundo desconocido, algo que experimenta la mayoría de los adolescentes? ¿Musk construyó su personalidad en diálogo con el poderoso y arrogante Mago, y luego, al ser Consejero Superior del Presidente Donald Trump, revivió, con la misma adrenalina, ese juego en que se busca el control y el dominio de todo?

Tendríamos que ser psicoanalistas para responder a esas preguntas con alguna certeza, pero los adolescentes –casi por definición– han tenido que soportar largas horas solitarias, ante una pantalla o con auriculares en estos tiempos, o frente a las páginas de algún libro, inciertos ante su destino. Algo que cada uno, por sí solo, debe resolver.

Los adultos están lejos, en otra dimensión. Es por eso que tampoco sorprende, en la reciente miniserie «Adolescencia», que los estudiantes utilicen códigos propios de su generación. Como explican los lingüistas, cada generación llega con algunos términos nuevos y así se modifican las lenguas, de espaldas al mundo adulto. Es más, es costumbre que los jóvenes, intencionalmente, construyan una terminología que exprese su identidad, original y diferente, para así diferenciarse del mundo de sus padres.

«Isla Ballena», Paola Vezzani (2025).

Ritos iniciáticos

En cada época se viven los mismos procesos, aunque con diferentes contenedores. Los adolescentes de hace algunos años, lectores de «Moby Dick», de las aventuras de un Capitán Ahab furioso y obsesionado con capturar a la pérfida ballena blanca, también vivían dentro de sí el desafío de enfrentar un poder sin límites, de origen desconocido, tan peligroso como el Mago de Musk.

Para el capitán del barco, la ballena encarna lo oscuro, el mal, lo siniestro, el lado B de este universo. Quiere venganza y está dispuesto a morir en el intento, si con eso logra que ella también se hunda en lo más profundo del océano. Así, tal vez, desaparecerían los males de este mundo y todo sería distinto.

El mal que ella le causó no es sólo físico (la pérdida de una pierna), sino también síquico; lo inundó de rencor. No puede hacer otra cosa que pensar en encontrarla y destruirla, quedó atrapado en la rabia, se contagió con la oscura violencia que irradia esa bestia, cuya memoria también es implacable; no olvida a quien, alguna vez, lo atacó.

Como en tantas novelas, o videojuegos, ese tema se reitera. Cada adolescente debe resolver esa pregunta que va a definir su lugar en el mundo: ¿Unirá sus fuerzas al mal y querrá también controlar y dominar todo cuanto se le cruce en el camino? ¿O se esforzará por encontrar, dentro de sí, una versión mejor?

Es un rito iniciático de cada joven, casi siempre junto a ciertas obras de arte que lo acompañan, en las que encuentra algunas reverberaciones de lo que siente o, lo ideal, algo de lo que busca, lo mejor de sí mismo.

Herman Melville, el autor de «Moby Dick», también debió enfrentar lo oscuro dentro de sí, para superar muchas muertes en su familia inmediata. Se arrastró por la vida, no conoció el éxito, murió en silencio, y hasta los obituarios se equivocaron al nombrar su obra maestra: «Moby Dick».

El exitoso músico Moby, que escogió ese nombre para rendir homenaje al hermano de su tatarabuelo, estuvo listo para venir a grabar en la Isla Mocha, donde, según testigos, circulaba la ballena asesina.

LITORALPRESS

Fecha: 04-06-2025
Medio: La Panera
Supl. : La Panera
Tipo: Noticia general
Título: **Elon Musk y el mago maligno**

Pág. : 33
Cm2: 562,8
VPE: $ 398.471

Tiraje: 20.000
Lectoría: 60.000
Favorabilidad: No Definida

© Vicente González M.

El gobierno de Chile estuvo pronto a colaborar, también figuras como Leonor Varela y Don Francisco para asistir a un concierto en vivo en la isla, para así recordar al mundo el origen chileno de esa historia, sobre un cachalote albino que había sido avistado muchas veces desde ahí y había sobrevivido a muchos intentos de captura. Mítica entre los pescadores de la región, se le consideraba agresiva y violenta. Ese relato, y el del naufragio del *Essex*, un ballenero hundido por un cachalote hacia 1820, también en el Pacífico Sur, alimentaron la imaginación de Melville para escribir su célebre novela.

El concierto, que se transmitiría al mundo, era la ocasión para demostrar los avances de Chile en la protección de los cetáceos; y, de paso, mostrar los paisajes del sur austral.

No se realizó el concierto, por desgracia –problemas de logística–, porque le habría dado a la Isla Mocha el protagonismo que se merece y que nunca ha tenido. Se han publicado adaptaciones ilustradas de «Moby Dick», pero es la versión chilena, de Francisco Ortega y Gonzalo Martínez, la que destaca su origen con su nombre: "Mocha Dick".

La hora oscura

Detrás del interés en el Mago malvado, o en la ballena asesina, perdura el miedo a lo oscuro. Todas las culturas, en todos los continentes, han llegado a elaborar una cosmovisión de dos caras, una positiva y otra negativa, las que estarían enfrentadas desde siempre y para siempre, en la guerra eterna entre el Bien y el Mal. En la cultura cristiana creció la tradición del Ángel Custodio, o Ángel de la Guarda. Para quienes vivían aterrados por el temor de quedar entregados al Mal después de su muerte, para toda la eternidad, ahí estaría ese espíritu protector, personal para cada uno, colaborando para que no fuera así. Para espantar los miedos nocturnos, los niños le rezaban: "No me dejes solo, ni de noche ni de día".

Pero, la religión ha perdido terreno. Los adolescentes, ahora, frente a sus pantallas, recorriendo mazmorras oscuras y enfrentando los monstruos, están solos. Los padres, los profesores, habitan en otro espacio tiempo, parecen no servir ante esa realidad paralela, que les resulta incomprensible.

De ahí la tentación natural, del niño, de querer ser fuerte, personalmente poderoso, para superar a todas las encarnaciones malignas que se le cruzan en el laberinto. Sin darse cuenta, entra en un diálogo cercano, continuo, con el Mago de turno; para ser como él, a su imagen y semejanza, también arrogante, controlador, dominante.

El videojuego consiste en derrotar al Mago, pero eso está fuera de cuestión; su poder es excesivo, sólo cabe admirarlo. Elon Musk pasará a la Historia, seguramente, como un arquetipo de los signos de este tiempo incierto.

Miguel Laborde es Director del Centro de Estudios Geopoéticos de Chile, director de la Revista Universitaria de la UC, colaborador estable «Diario El Mostrador», socio honorario Sociedad Chilena de Historia y Geografía, miembro honorario del Colegio de Arquitectos, además de autor de varios libros sobre historia, arte y cultura en Chile.