

MÁS ALLÁ DE LA DISTOPÍA TECNOLÓGICA: VIDEOVIGILANCIA Y ACTIVISMO EN 'BLACK MIRROR' Y 'MR. ROBOT'

BEYOND THE TECHNOLOGICAL DYSTOPIA: SURVEILLANCE
AND ACTIVISM IN 'BLACK MIRROR' AND 'MR. ROBOT'

VÍCTOR HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA | ALBERTO HERMIDA
vhsantaolalla@us.es | ahermida@us.es

Universidad
de Sevilla

Resumen: Los peligros del desarrollo tecnológico han sido objeto de numerosos relatos a lo largo de la historia, planteando escenarios distópicos en los que el ser humano ha sido vencido por su propia creación, ya sea porque las máquinas se han rebelado o, simplemente, porque el ciudadano ha quedado totalmente alienado e hipnotizado por sus posibilidades. En esta línea, este artículo analiza la representación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las series de televisión contemporáneas, centrándose para ello en dos de los títulos que más han impactado tanto en la crítica como en el público en los últimos años: *Black Mirror* (Channel 4, 2011-) y *Mr. Robot* (USA Network, 2015-); dos narraciones que ofrecen, *a priori*, dos visiones diferentes de un supuesto futuro próximo. No obstante, frente al planteamiento inicial, el análisis permite descubrir que la previsión no es demasiado esperanzadora y que, en cualquier caso, el beneficio o el perjuicio no reside en la propia tecnología, sino en la utilización que se haga de ella. **Palabras clave:** hipervisibilidad; hipervisualización; ciberractivismo; *hacktivismo*; contravigilancia; Anonymous.

Abstract: The dangers of technological development have been the subject of many stories over the years, depicting dystopian societies in which the human being has been defeated by his own creation, either because the machines have rebelled against him/her or simply because citizens have been completely alienated and mesmerised by its possibilities. In this direction, this article analyses the representation of information and communications technology (ICT) in contemporary tv shows, by focusing on two of the most shocking titles that have impacted

in both critics and the audience in recent years: *Black Mirror* (Channel 4, 2011-) and *Mr. Robot* (USA Network, 2015-). These shows offer, *a priori*, two different visions of an alleged near future. However, far from the initial approach, a deeper analysis allows to discover that the forecast is not too promising and that, in any case, the benefit or the harm does not just lie in the technology itself, but in the use made of it. **Keywords:** hyper-visibility; hyper-visualización; cyberactivism; hacktivism; sousveillance; Anonymous.

1. Introducción

Herencia de las grandes distopías tecnológicas de la literatura, el cine y la televisión se han hecho eco en las últimas décadas de la omnipresencia de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en la sociedad, sobre todo como mecanismo para controlar las actividades del ciudadano. Películas como *Enemigo público* (*Enemy of the State*, Tony Scott, 1998) o *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008), por poner sólo un par de ejemplos, pretenden una reflexión sobre la videovigilancia, mientras otras como *Hackers: piratas informáticos* (*Hackers*, Iain Softley, 1995) o *Blackhat-Amenaza en la red* (*Blackhat*, Michael Mann, 2015) dejan entrever la lucha que usuarios anónimos y estamentos de poder pueden llegar a mantener en la red. En la misma línea, diferentes series de televisión de la denominada 'tercera edad dorada' también han reflejado con mayor o menor protagonismo (y con mayor o menor acierto) el uso de dichas TIC para el control y la vigilancia, como *The Wire* (HBO, 2002-2008), *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), *Homeland* (Showtime, 2011-), *Person of Interest* (CBS, 2011-), *House of Cards* (Netflix, 2013-), o en el terreno específico de la acción cibernética, *Scorpion* (CBS, 2014-) y la ya cancelada *CSI: Cyber* (CBS, 2015-2016).

Todas estas series plantean en cierto sentido las ventajas y los inconvenientes del uso de las nuevas tecnologías, dejando patente que el conflicto no reside en el método o en las herramientas, sino en el uso que se haga de ellas. Para ilustrar este planteamiento, en el presente artículo se analizarán dos títulos cuyos argumentos giran en torno al uso de las mismas: *Black Mirror* (Channel 4, 2011-) y *Mr. Robot* (USA Network, 2015-). Estas dos series han sido escogidas por plantear, *a priori*, dos posturas contrapuestas de una posible realidad futura. La primera propone una distopía donde los seres humanos se han rendido ante los supuestos beneficios de la tecnología, quedando totalmente alienados y convirtiéndose en auténticos esclavos de ella; la segunda, sin embargo, nos presenta a un héroe anónimo que intenta utilizar dicha tecnología para crear un mundo más justo y más libre. De esta forma, Elliot, el protagonista de *Mr. Robot*, gracias a sus conocimientos informáticos y su obsesión por espiar al yo virtual de sus

conciudadanos, expone ante las fuerzas de seguridad a aquellos que hacen un uso deshonesto, fraudulento y/o falto de ética de la misma. Así, como se puede observar, ambas series redundan en la idea de que lo importante realmente es cómo y para qué se utilicen los avances tecnológicos; el uso de unas herramientas que, en principio, deberían servir para mejorar y facilitar el día a día de los ciudadanos.

2. Hipervisibilidad, hipervisualización y vigilancia en 'Black Mirror'

A comienzos de esta década, Charlie Brooker imprimía su sello personal en una nueva miniserie titulada *Black Mirror*, consiguiendo definitivamente con ella la notoriedad que su particular visión crítica de los medios de comunicación demandaba. Como ya hiciera anteriormente en *Dead Set* (E4, 2008) o *How TV Ruined your Life* (BBC Two, 2011), la nueva propuesta de Brooker volvía a construir una feroz autocrítica surgida desde el propio entorno televisivo, con un pronunciado metadiscurso y una constante autorreferencialidad (Martínez Lucena y Cigüela Sola, 2014: 88). En esta ocasión, el planteamiento narrativo establecía la distopía tecnológica y mediática como único hilo conductor de la serie, estructurada en tres episodios independientes y autoconclusivos por temporada (2011 y 2013).

En este sentido, el impacto conseguido por *Black Mirror* a través del desasosiego y la crudeza con la que proyecta en sus relatos el devenir tecnológico de una sociedad aparentemente próxima ha suscitado el análisis de la serie desde diferentes perspectivas. La era de la post-televisión quedaba así más definida aún por el simulacro y la telerrealidad, por la espectacularización desmedida de la vida cotidiana, convertida en mero *reality show*, y por la dependencia absoluta de la multipantalla por parte del ciudadano. El peligro de la alienación del individuo ante el avance de las TIC queda expuesto y amplificado para el espectador, al que sin duda cuesta poco esfuerzo reconocerlo como 'posible'. No obstante, como el propio Brooker puntualizaría años más tarde, la piedra angular en la reflexión de base de la serie no era concretamente un problema tecnológico en la sociedad, sino un problema humano, determinado por el uso que éste puede llegar a hacer de los nuevos recursos y herramientas de que dispone (Gordon, 2014).

En esta línea, dos episodios gozan de una especial relevancia para el presente texto, los cuales se analizarán a partir de un enfoque centrado en la mediación tecnológica de la vigilancia y la contravigilancia, y su integración en la sociedad. Así, a través de conceptos como los de hipervisibilidad e hipervisualización, el universo 'artificial' que se ofrece al espectador en "The Entire History of You" (1x03) y "White Bear" (2x02) despoja por completo al individuo-ciudadano de

cualquier vestigio de esperanza en el progreso tecnológico. Desde el teléfono móvil a nuevos dispositivos ideados en la ficción parecen condenar a la realidad a ser reemplazada por una imagen de sí misma, un recuerdo almacenado digitalmente, una copia recurrente. El derecho a la intimidad se quiebra ante la obsesión por un registro audiovisual sin fin, por la constante vigilancia, que deviene en control desmedido.

El primero, “The Entire History of You”, se encuadra en un tiempo futuro indeterminado, marcado por la implantación generalizada en el ser humano del denominado *grain*. Este dispositivo, instalado bajo la piel, permite a su portador grabar, almacenar, revisionar y editar todo cuanto observa. La realidad que contemplan sus ojos es capturada en tiempo real en una memoria interna, accesible en todo momento mediante un pequeño mando. Los contenidos registrados, además, pueden ser reproducidos y compartidos en cualquier pantalla, o bien retroproyectados sobre los propios ojos, rescatados así para la visualización individualizada. Ello no sólo permite rememorar momentos pasados y poder eliminar así “cualquier tipo de distorsión emocional del recuerdo” (Pousa, 2013: 61), sino también recuperar detalles que pasaron desapercibidos durante la vivencia original, entre operaciones más complejas como reencuadrar las imágenes, hacer *zoom* en ellas o alterar la velocidad de reproducción. La memoria ‘orgánica’ es, por tanto, reemplazada por una memoria digital. Salvando las diferencias, películas como *Proyecto Brainstorm* (*Brainstorm*, Douglas Trumbull, 1983), *Días extraños* (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995) o *La memoria de los muertos* (*The Final Cut*, Omar Naim, 2004) han servido como claras referencias para el desarrollo de esta historia, escrita por Jesse Armstrong y dirigida por Brian Welsh.

Como se desprende de la dinámica narrativa de *Black Mirror*, son las posibilidades de este dispositivo las que articulan una devastadora lectura que, en esta ocasión, se centra en los celos y la infidelidad de una pareja que deriva en un nefasto desenlace. A partir de este planteamiento, en una sociedad en la que aquellos que no disponen del *grain* son considerados una extraña excepción, el episodio permite reflexionar sobre ciertos aspectos. Volviendo la mirada atrás con respecto al tiempo del discurso, en la sociedad contemporánea adquieren especial relevancia conceptos como *sousveillance* (Mann, Nolan y Wellman, 2003), *participatory panopticon* (Casio, 2005) o *catopticon* (Ganascia, 2010), analizados en el cine y la televisión en profundidad por Sébastien Lefait (2013). Todos ellos hacen referencia al empoderamiento del ciudadano en relación a mecanismos de (contra)vigilancia, subrayando las posibilidades que los nuevos dispositivos tecnológicos brindan al individuo para invertir las jerarquías y direcciones de la vigilancia, pudiendo así controlar también al poder. De este modo, de

forma participativa, la vigilancia ciudadana se vuelve complementaria, facilitando una observación más completa y audiovisualmente documentada.

En “The Entire History of You”, las cámaras quedan integradas en la propia mirada, en un paso más allá en el acceso inmediato a dispositivos de grabación. No obstante, el retrato que muestra el episodio se detiene en el perjuicio de una hipervisibilidad en la que todo el mundo es susceptible de vigilar y ser vigilado, de controlar y ser controlado, almacenando un contenido visual posteriormente disponible, así como de una hipervisualización en la que el ser humano se evade de la realidad, a merced de una monitorización extrema –tanto interna como externa– de lo previamente grabado, integrando en su rutina la exhibición de secuencias de su vida. El empoderamiento acaba convirtiéndose, por tanto, en un arma de dominio y control. Por un lado, por parte de las autoridades, que pueden acceder a la información personal almacenada en la memoria interna de cualquier individuo, como le sucede al protagonista en el aeropuerto. Por otro, a nivel individual y privado, en un mundo de (aparentes) libertades que realmente encorsetan, dominado por las pantallas y donde el beneficio tecnológico se colapsa por la naturaleza y las motivaciones de su uso último.

Por su parte, “White Bear” (2x02) propone al espectador un juego de engaños, donde la realidad queda enmascarada desde el primer instante. Escrito por Charlie Brooker y dirigido por Carl Tibbetts, el episodio nos emplaza en un futuro impreciso, para profundizar en las relaciones entre la tecnología, la justicia y el castigo. Sólo en apariencia, la gran mayoría de la población ha quedado alienada por la emisión de una señal en todas las pantallas, que convierte al ciudadano en un observador ensimismado, anclado a su dispositivo móvil cual zombi incapaz de reaccionar ante cualquier otro estímulo. Además de los afectados, un reducido sector de la humanidad parece inmune a la señal, dentro del cual destaca un grupo de criminales violentos que aprovechan la situación actual para perpetrar sus crímenes con total impunidad. Mientras la narración transcurre, los “espectadores” en la ficción se limitan a figurar tras sus teléfonos móviles y *tablets*, como hipnotizados *voyeurs* de aquello que les rodea. En líneas generales, esa es la explicación que recibe Victoria, la protagonista, cuando se despierta un día inmersa en un brote de amnesia; una visión que compartirá el telespectador de la serie, hasta que la verdad se desvela con máxima crueldad. Cómplice de asesinato, Victoria se encuentra en realidad recluida en un parque temático de justicia, donde a modo de condena sufre diariamente su pesadilla particular, hasta que le es borrada la memoria para comenzar un nuevo día de castigo.

Tras este giro dramático, el espectador comprende la puesta en escena de la condena, en la que la supuesta señal alienante es sustituida por el del mero entretenimiento de los visitantes del parque temático, que aferrados a sus teléfo-

nos móviles se afanan enfermizamente en no perder detalle alguno con sus cámaras. Como llevan a cabo Martínez Lucena y Cigüela Sola (2014), el episodio invita a una profunda reflexión sobre la espectacularización de la justicia y la exhibición mediática del castigo; una lectura que a su vez permite retomar los conceptos de hipervisibilidad e hipervisualización antes tratados. En esta ocasión, la vigilancia audiovisual vuelve a dejarse en manos del ciudadano ordinario. Más cercanos al tiempo presente, los individuos utilizan sus terminales móviles en lugar del *grain* implantado, si bien la obsesión por la grabación de los acontecimientos como recuerdo registrado en imágenes se mantiene como protagonista. El teléfono se convierte en la herramienta tecnológica que desemboca en esta distopía. No por casualidad, ello trae consigo conceptos como el de *smartphone journalism* (Newell, 2014), manifestación del empoderamiento ciudadano en el contexto de los movimientos sociales y que nuevamente es llevado al extremo apocalíptico en *Black Mirror*. De hecho, en palabras de Brooker,

I was thinking of the ubiquity of camera phones here. The audience at any gig is a sea of little blue lights. During the riots over student fees, there were scenes on the news where you'd have one person smashing in the window of a bank while 50 people filmed it on their phones. During the Libyan uprising you could see people walking around filming the aftermath of attacks, almost like tourists. When Gaddafi's body lay on display for a couple of days, people crowded round it with their phones out. It all looked pretty nightmarish. Almost like a zombie movie, I thought¹.

A grandes rasgos, las experiencias dejan de ser vividas para ser filmadas en un registro audiovisual compulsivo, de 'puestas en abismo' entre los diferentes dispositivos móviles. La vida real pasa a convertirse en un mero entretenimiento, un *reality show*, contaminada por la dinámica de los medios de comunicación y de un uso de las nuevas tecnologías que redundan en el esperpento. En el retrato de conjunto que realiza *Black Mirror* de la sociedad futura no hay lugar para la mirada positiva, quedando sentenciados la tecnología y los excesos de su uso como las principales causas del devenir distópico. Sin embargo, la televisión también ofrece otras visiones no tan extremas que participan del debate sobre las oportunidades de la videovigilancia y el ciberactivismo, preguntándose sobre las posibilidades que las TIC ofrecen al ciudadano para enfrentarse al sistema en sociedades inciertas.

[01] Entrevista realizada al creador de la serie. Consultado el 23 de mayo de 2016 y disponible en: <http://www.channel4.com/programmes/black-mirror/articles/all/chartie-brooker-interview>

3. Ciberactivismo y empoderamiento ciudadano “anónimo” en ‘Mr. Robot’

Eje argumental de algunos episodios de series como *Elementary* (CBS, 2012-) o *Forever* (ABC, 2014-2015), el ciberactivismo se convierte en *Mr. Robot* en el auténtico protagonista de la historia. Fruto de la asociación entre USA Networks con Universal Cable Productions, y con contenido Anonymous, tal y como recogen los créditos, la serie plantea un escenario cuasi-apocalíptico sin puntos intermedios, sólo ricos y pobres (1x08, ‘eps1.7_wh1ter0se.m4v’); un mundo que no se aleja demasiado de nuestra realidad social actual. De hecho, su director, el egipcio Sam Esmail, ha señalado que se inspiró en parte en la Primavera Árabe, tomando de esta tanto el espíritu revolucionario como el uso que los jóvenes hicieron de la tecnología:

These are young people who are tech-savvy, who use technology to their advantage to channel the anger against the status quo and try and make a change to better their lives [...] It's set in the world of technology, because I think that is a tool that young people can use to bring about change (en Thomas, 2015).

Este planteamiento dicotómico –o binario– y de lucha ‘desde abajo’ queda patente desde los primeros segundos del programa, momento en el que Elliot Alderson, el protagonista, confiesa la verdad a una persona que, reconoce, sólo está en su cabeza: “There's a powerful group of people out there that are secretly running the world. I'm talking about the guys no one knows about, the guys that are invisible. The top 1% of the top 1%, the guys that play God without permission. And now I think they're following me” (1x01, ‘eps1.0_hellofriend.mov’). En este sentido, el inicio de *Mr. Robot* es bastante semejante al de *Dexter* (Showtime, 2006-2013), una serie con la que guarda ciertas similitudes. Por ejemplo, ambos protagonistas trabajan de día para organismos cuya actividad luego tienen que eludir, ambos presentan problemas de inteligencia emocional y dificultades para la interacción social y, al igual que el asesino en serie, Elliot también tiene un instinto que le resulta imposible contener, su particular ‘oscuro pasajero’: el espionaje cibernético. Elliot tiene la necesidad de buscar en la red a cuantas personas se crucen por su camino, pero especialmente a aquellas que infringen la ley o, en cualquier caso, que con sus acciones están haciendo daño a terceros. En este sentido, cabe destacar que uno de los mecanismos que utiliza el protagonista para dejar al descubierto la falta de ética de sus víctimas es indagar sus perfiles en redes sociales, lo cual permite enlazar una vez más con el concepto de hipervisibilidad.

De esta forma, Elliot, al igual que Dexter, se erige como un vigilante nocturno, un justiciero con un código ético propio –fruto de las enseñanzas de su padre– que, utilizando instrumentos y procedimientos poco adecuados (o directamente ilegales) busca la liberación de la sociedad. Pero, si bien ambos son personajes extraordinarios, en cuanto a que poseen habilidades especiales, *Mr. Robot* versa realmente sobre el poder del ciudadano anónimo, de la capacidad de unos pocos para, trabajando juntos y con los recursos necesarios, poner en jaque todo el sistema (1x07, ‘eps1.6_vlew-s0urce.flv’); una lucha que lidiarán a través del ciber-activismo. El gran enemigo de la primera temporada de *Dexter* era el Asesino del camión de hielo; el de *Mr. Robot* es E-Corp, que el protagonista rebautiza como Evil Corp, un conglomerado empresarial con un alto poder monopolístico inspirado en Enron, que toma sus decisiones sin pensar en las consecuencias biológicas y sociales.

Sin entrar a valorar lo acertado o no de la representación que hacen del universo *hacker* –véase para ello las reseñas de Minor (2015), Szoldra (2016) o Zetter (2015) o, desde una perspectiva más general, Rosewarne (2016)–, tema sobre el que bromean en la propia serie (1x04, ‘eps1.3_da3m0ns.mp4’), lo cierto es que *Mr. Robot* lleva a la pequeña pantalla uno de los temas que más interés y controversia están generando en los últimos años. Casos como las filtraciones de WikiLeaks y Julian Assange, las de Edward Snowden, la lista Falciani, las actividades de Anonymous o, recientemente, los papeles de Panamá, se han convertido en habituales en la prensa, dejando entrever al mundo la vulnerabilidad del sistema y haciendo populares términos como ciberactivismo, ciberterrorismo o *hacktivism*. Las organizaciones y estamentos de poder comienzan a ser atacados no por ninguna fuerza extranjera, sino por los propios ciudadanos que, cansados y desanimados por los continuos abusos del poder, casos de corrupción e intentos de control de la población, deciden actuar en nombre de la transparencia, la libertad y la democracia; más aún si se sienten defraudados por aquellos que prometen un cambio de política, como señaló Snowden con respecto a Obama (Greenwald, MacAskill y Poitras, 2013).

Sin embargo, aunque fruto de este contexto, *Mr. Robot* cuenta con un referente explícito que, como se ha comentado, queda patente desde los títulos de crédito: Anonymous. Al igual que los miembros de esta organización –o (des)organización, pues se trata de un grupo de personas independientes sin liderazgo amparados bajo una denominación común (Elola, 2011)–, los *hacktivistas* del programa televisivo son sujetos con intereses y preocupaciones diferentes que trabajan conjuntamente para lograr un fin: acabar con el sistema, sembrar el caos. De hecho, los ciberactivistas de *Mr. Robot* se identifican con la marca de F Society, término que proviene de Fun Society, el nombre de la antigua sala de juegos en la

que se reúnen², lo cual enlaza con el verdadero origen de Anonymous: las “gamberradas” que hacía un grupo de usuarios a través del portal **4chan.org** (Cardeñosa, 2011; Knappenberger, 2012; Tascón y Quintana, 2012) –los ciberataques a los sitios web de PayPal, Visa o MasterCard por impedir las transacciones a WikiLeaks, vendrían más tarde–. Asimismo, al igual que estos últimos se esconden bajo la máscara de Guy Fawkes, en la versión ilustrada por David Lloyd para *V de Vendetta*, los integrantes de F*society* lo hacen bajo la careta de Milburn “Rich Uncle” Pennybags o Mr. Monopoly, la famosa mascota del juego de mesa símbolo del poder económico y el negocio inmobiliario.

Incluso los vídeos reivindicativos de ambos grupos siguen un mismo patrón, tanto en la puesta en escena como en sus discursos, no tanto en sus palabras como en su tono y en sus intenciones reivindicativas. Esto se hace especialmente patente en el primer mensaje que lanza F*society* (1x02, ‘eps1.1_ones-and-zeroes.mpeg’), que guarda varias semejanzas con el publicado contra la Cienciología en el marco del “Proyecto Chanology”³. Asimismo, en este primer vídeo F*society* se define de la siguiente manera: “We are malicious and hostile. We do not compromise. We are relentless”; una descripción que entronca con el lema de Anonymous: “Knowledge is free. We are Anonymous. We are Legion. We do not forgive. We do not forget. Expect us!”; en clara reminiscencia, a su vez, al pasaje 5:9 del evangelio según San Marcos (“Legión me llamo; porque somos muchos), y al manifiesto *hacker* de “The Mentor” (o Loyd Blankenship), miembro del grupo denominado, precisamente, “The Legion of Doom”:

We explore... and you call us criminals. We seek after knowledge... and you call us criminals. We exist without skin color, without nationality, without religious bias... and you call us criminals⁴. You build atomic bombs, you wage wars, you murder, cheat, and lie to us and try to make us believe it's for our own good, yet we're the criminals.

Yes, I am a criminal. My crime is that of curiosity [...] My crime is that of outsmarting you, something that you will never forgive me for.

I am a hacker, and this is my manifesto. You may stop this individual, but you can't stop us all... after all, we're all alike (The Mentor, 1986).

[02] Aunque posiblemente también de “Fuck Society”, un pensamiento que recorre a Elliot en el episodio piloto mientras reflexiona sobre la cobardía y complacencia de la ciudadanía, dispuestos a alabar a falsos héroes (Mel Gibson, Lance Armstrong, Steve Jobs...).

[03] “Message to Scientology”, 21 de enero de 2008. Consultado el 19 de mayo de 2016 y disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ>

[04] Nótese, al respecto, la diversidad étnica y religiosa del reducido número de miembros de F*society* en la serie de televisión.

Pero, al igual que sucedió con Anonymous, el verdadero interés social de F Society llega en el momento en que sus reivindicaciones saltan del medio *online* al *offline*, de la red a las calles, por medio de miles de ciudadanos de diferentes ciudades que, bajo una máscara que les dota de anonimato y les sirve de identificador, se convierten en un movimiento; un ejército civil del que cualquiera puede formar parte. En el primer caso, el germen fueron las acciones desarrolladas en contra de los beneficios fiscales de la Iglesia de la Cienciología en el seno del citado Proyecto Chanology (Tascón y Quintana, 2012: 208); en el segundo, el *hackeo* perpetrado por F Society contra E(vil)-Corp con la promesa de instaurar una nueva sociedad más equitativa y libre. De esta forma, el final de la primera temporada de *Mr. Robot* (1x10, 'eps1.9_zero-day.avi') plantea al espectador un mundo en el que la ciudadanía parece haber despertado de su letargo y la gente de traje corre de un lado para otro intentando solucionar la situación, como reflexiona el propio Elliot.

Mención especial merece, al respecto, la reacción al ataque del Vicepresidente Ejecutivo de Tecnología de E(vil)-Corp, que se suicida de un disparo mientras le están haciendo una entrevista por televisión. Esta escena no sólo pone de manifiesto la sensación de vulnerabilidad del poder económico, sino que provocó que el episodio se tuviese que emitir una semana después de lo planeado, por las semejanzas al tiroteo en directo de una reportera de televisión y su cámara en Virginia el mismo 26 de agosto de 2015. Asimismo, ambos representan –en la ficción y en la realidad– claros ejemplos de la hipervisualización, la hiperrealidad y la hipermediatización actuales, donde ilusión y realidad parecen entremezclarse de tal manera que cada vez cuesta más diferenciarlas, algo a lo que ayuda en la serie la engañosa visión de Elliot semejante a la del narrador de *El Club de la Lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999). De hecho, no son pocas las semejanzas entre *Mr. Robot* y la película de Fincher, comenzando por la profunda crítica que realizan al ritmo de vida de la sociedad, o por la justificación de la necesidad de resetear el reloj económico, compartiendo incluso melodía para la 'salvación' del mundo: la canción "Where is my mind" de Pixies, interpretada al piano por Maxence Cyrin en el caso de la serie de Sam Esmail (Bolea, 2015).

Pero, ¿realmente la revolución ha funcionado? ¿El *statu quo* se ha visto definitivamente alterado? El escenario dibujado por los medios de comunicación hace pensar que sí, pero basta ver el epílogo para descubrir cómo la enigmática Whiterose, supuesta líder de Dark Army –organización *hacker* de China que colaborará en la caída del conglomerado empresarial– mantiene una conversación con Phillip Price, CEO de E(vil)-Corp, sobre los negocios en El Congo, dejando entrever que los allí reunidos forman parte de ese uno por ciento por encima del uno por ciento que juega a ser Dios sin permiso, del que hablaba Elliot al princi-

pio de la serie. El secretismo de lo que acontece en la recepción a la que asisten y la mera idea de liderazgo en *Dark Army*, hacen dudar de los intereses de *Whiterose*, pues precisamente son conceptos como la compartición, el libre conocimiento o la horizontalidad, los que se erigen como pilares básicos de la ética *hacker* y el ciberactivismo (Levy, 2010; Tascón y Quintana, 2012).

4. La distopía tecnológica como único fin posible

Las nuevas tecnologías y las consecuencias de su uso han servido de argumento de numerosas obras de la cultura popular. Al respecto, y atendiendo a las dos series analizadas, cabe señalar que, a pesar de que, en principio, *Black Mirror* comienza proponiendo un panorama mucho más desolador que *Mr. Robot*, lo cierto es que la conclusión final de ambas es que poco margen queda para la esperanza. Es cierto que la serie de USA Network ofrece mejores expectativas para el empoderamiento ciudadano, planteando que, con las herramientas adecuadas y actuando en el momento preciso, cualquier persona puede poner en jaque al sistema político y económico. No obstante, aunque habrá que ver cómo sigue la trama en las próximas temporadas, todo parece indicar que el éxito o el fracaso de este activismo, ya sea *online* u *offline*, dependen en última instancia de los intereses de las altas esferas de poder. En este sentido, *Mr. Robot* podría significar un planteamiento más amargo incluso que *Black Mirror*, donde desde el principio queda claro que todo está perdido.

En cualquier caso, lo que sí queda patente en ambas series, y en tantas otras que versan sobre el tema, es que la tecnología *per se* no es ni buena ni mala, sino que todo reside en la utilización que se haga de ella. Así, el mismo dispositivo móvil que emplean muchas personas para registrar su actividad diaria, a través de vídeos y fotografías que luego comparten en las redes sociales, convirtiéndose así en objetivo de su particular y autoimpuesto Gran Hermano, también se puede utilizar para denunciar violaciones de los derechos humanos o abusos del poder, resultando ser una de las armas más poderosas de las últimas revueltas ciudadanas. La realidad queda así totalmente mediatizada y condicionada por la utilización de una pantalla, que permite ahora más que nunca focalizar la mirada sólo en aquellas parcelas de la misma que interesen en cada momento.

5. Referencias

- ▶ BOLEA, S. (2015): 'The phantasm of revolution from *Fight Club* to *Mr. Robot*', en *Caietele Echinoc*, n° 29, pp. 314-321.
- ▶ CARDEÑOSA, B. (2011): *W de Wikileaks. La venganza contra las mentiras del poder*. Barcelona: Cúpula.

- CASCIO, J. (2005): 'The rise of the participatory panopticon'. *World Changing*. Recuperado el 19 de mayo de 2016, de <http://www.worldchanging.com/archives/002651.html>.
- ELOLA, J. (2011): 'Somos Anonymous', en *El País*, 16 de enero. Recuperado el 19 de mayo de 2016, de http://elpais.com/diario/2011/01/16/domingo/-1295153553_850215.html
- GANASCIA, J. G. (2010): 'The generalized sousveillance society', en *Social Science Information*, nº 49 (3), pp. 489-507.
- GORDON, B. (2014): 'Charlie Brooker on Black Mirror: «It's not a technological problem we have, it's a human one»'. Entrevista con Charlie Brooker en *The Telegraph*, 16 de diciembre. Recuperado el 19 de mayo de 2016 desde: <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/11260768/Charlie-Brooker-Its-not-a-technological-problem-we-have-its-a-human-one.html>
- GREENWALD, G., MACASKILL, E. y POITRAS, L. (2013): 'Edward Snowden: the whistleblower behind the NSA surveillance revelations', en *The Guardian*, 10 de junio. Recuperado el 19 de mayo de 2016, desde: www.theguardian.com/world/2013/jun/09/edward-snowden-nsa-whistleblower-surveillance
- KNAPPENBERGER, B. (dir.) (2012): *We Are Legion: The Story of the Hacktivists*. Reino Unido / Estados Unidos: Luminant Media.
- LEFAIT, S. (2013): *Surveillance on Screen. Monitoring Contemporary Films and Television Programs*. Maryland: Scarecrow Press.
- LEVY, S. (2010): *Hackers: Heroes of the computer revolution*. Sebastopol, CA: O'Reilly.
- MANN, S., NOLAN, J. y WELLMAN, B. (2003): 'Sousveillance: Inventing and using wearable computing devices for data collection in surveillance environments', en *Surveillance & Society*, nº 1(3), pp. 331-355.
- MARTÍNEZ LUCENA, J. y CIGÜELA SOLA, J. (2014): 'Pensamiento pop en *Black Mirror*. El monstruo y su linchamiento', en *Doxa Comunicación*, nº 19, pp. 85-107.
- MINOR, J. (2015): 'How Accurate Is Hacker Series *Mr. Robot*?', en *PCMag.com*, 27 de junio. Recuperado el 19 de mayo de 2016, desde: <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2486889,00.asp>
- NEWELL, B. C. (2014): 'Crossing Lenses: Policing's New Visibility and the Role of «Smartphone Journalism» as a Form of Freedom-Preserving Reciprocal Surveillance', en *Journal of Law, Technology and Policy*, nº 1, pp. 59-104.
- POUSA, L. (2013): 'El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en *Black Mirror*', en *Secuencias*, nº 38 (2), pp. 47-64.
- ROSEWARNE, L. (2016): *Cyberbullies, cyberactivists, cyberpredators: film, TV, and Internet stereotypes*. Santa Barbara, CA: Praeger.

- ▶ SZOLDRA, P. (2016): 'Mr. Robot is the first show to get hacking right', en *Tech Insider*, 8 de enero. Recuperado el 19 de mayo de 2016 desde: <http://www.techinsider.io/mr-robot-hackers-2016-1>
- ▶ TASCÓN, M. y QUINTANA, Y. (2012): *Ciberactivismo. Las nuevas revoluciones de multitudes conectadas*. Madrid: Catarata.
- ▶ The Mentor (1986): 'The Conscience of a Hacker', en *Phrack*, nº 1 (7), 8 de enero. Recuperado el 19 de mayo de 2016, desde: <http://phrack.org/issues/7/3.html>
- ▶ THOMAS, J. (2015): 'Why the Hacker Drama Mr. Robot Needed a Gay Character'. Entrevista con Sam Esmail, en *Slate*, 24 de junio. Recuperado el 19 de mayo de 2016 desde: http://www.slate.com/blogs/outward/2015/06/24/mr_robot_gay_character_sam_esmail_explains_why_the_show_needed_one.html
- ▶ ZETTER, K. (2015): 'Mr. Robot is the best hacking show yet—but it's not perfect', en *Wired*, 8 de julio. Recuperado el 19 de mayo de 2016 desde: <https://www.wired.com/2015/07/mr-robot-fact-check>