



iNINCO UCV
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
DE LA COMUNICACIÓN

El camino hacia *Mr. Robot*: la representación del hacker en la TV

The road to Mr. Robot: hacker representation on TV

Miguel Ángel Lozano Chairez (México)
Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Artes
lozano.miguel@uabc.edu.mx

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

El camino hacia *Mr. Robot*: la representación del *hacker* en la TV

Miguel Ángel Lozano Chairez
Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Artes
<https://orcid.org/0000-0002-5967-5382>

Resumen:

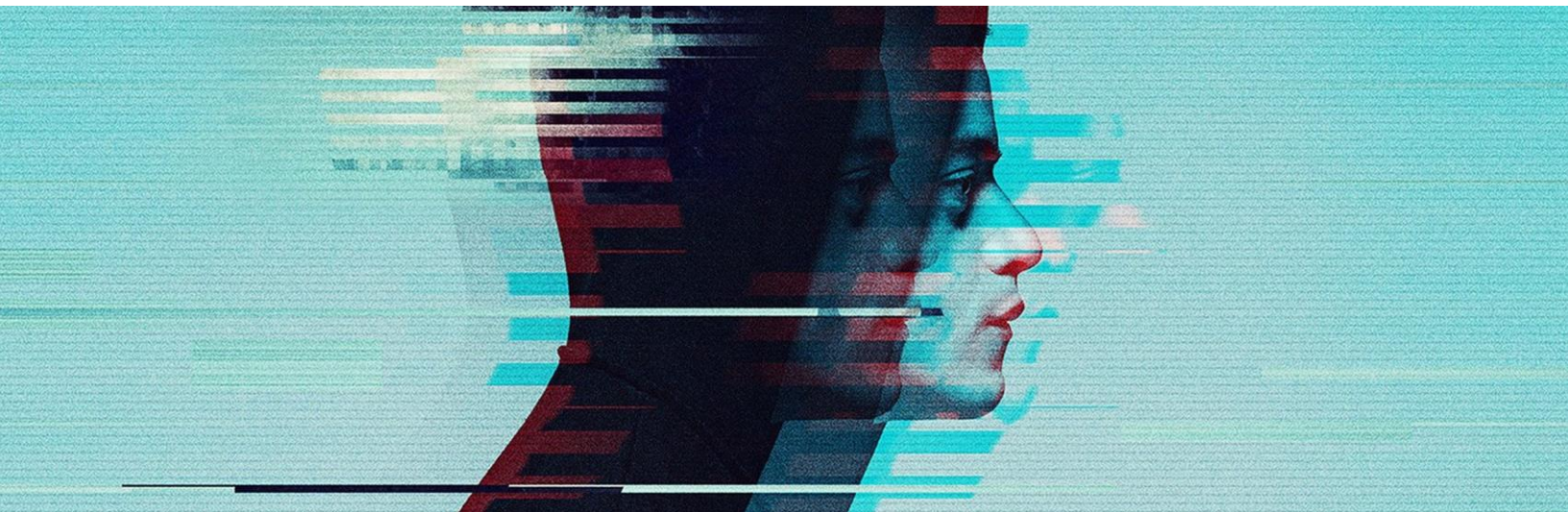
La crítica elogió a la serie de televisión *Mr. Robot* por su realista representación de la tecnología y la cultura *hacker*. Sin embargo, el camino para lograr una descripción tan compleja de este grupo social es largo y ha transitado por exageraciones, estereotipos y lugares comunes. El presente artículo rastrea los cambios y orígenes de tales representaciones, para comprender los cambios sociales que culminaron con un personaje televisivo tan cercano a la realidad. Esto mediante una perspectiva intertextual que toma en cuenta obras literarias, cinematográficas, periodísticas y culturales. La revisión de este recorrido indica que una combinación de avances académicos, sucesos reales y avances tecnológicos, nos ha traído a donde estamos hoy. *Mr. Robot* responde a aquellas críticas de exageración y representación errónea de un grupo social que ha cobrado importancia con el paso de los años.

Descriptores: ficción, *hackers*, narrativa, representación, televisión.

Abstract:

Critics praised the TV series *Mr. Robot* for its realistic portrayal of hacker technology and culture. However, the road to achieve such a complex description of this social group is long and has encountered exaggerations, stereotypes and common places. This article traces the changes and origins of such representations, to understand the social changes that culminated with a television character so close to reality. This through an intertextual perspective that takes into account literary, cinematographic, journalistic and cultural works. The review of this journey indicates that a combination of academic advances, real events and technological advances has brought us to where we are today. *Mr. Robot* responds to those criticisms of exaggeration and erroneous representation of a social group that has gained importance over the years.

Keywords: fiction, *hackers*, narrative, representation, television.



El 22 de diciembre de 2019, la serie de televisión *Mr. Robot*, producida para *USA Network* llegó a su fin después de cuatro temporadas. Durante su transmisión obtuvo popularidad con las audiencias y también reconocimiento por parte de la crítica, ganando en el proceso varios *Globos de Oro*, incluyendo mejor drama televisivo, varios premios *Emmy*, otros de la *Critics Choice Television Awards* entre otros. La trama de la serie siguió las aventuras de un joven *hacker* llamado Elliot Alderson, afectado por varios desórdenes mentales y de personalidad, al ser reclutado por una misteriosa organización secreta de nombre *Mr. Robot* que buscaba la justicia social a través del activismo ilegal utilizando medios electrónicos.

Uno de los aspectos destacados en reseñas y en comentarios desde el interior de la comunidad *hacker*, es que se trata de una de las representaciones más realistas de *hackers* en televisión (Boboltz, 2015; Giles, 2015). Esta observación es comprensible a la luz de las exageraciones e invenciones irreales que se han presentado históricamente en las ficciones sobre hackers, desde el cine, la literatura, el periodismo y la televisión. El presente artículo rastrea los orígenes y cambios de tales representaciones, para comprender el camino recorrido para obtener un personaje tan fiel a la realidad dentro de la ficción televisiva como Elliot Alderson.

Para esto emplearé una perspectiva intertextual (Barthes, 2009), la cual toma en cuenta el análisis de una trama tomando referentes externos a la misma que ayuden a su interpretación y descripción cultural (Lembo, 2000; Zavala, 2015). Este término fue introducido por la teórica Julia Kristeva, quien afirmó que cada texto en realidad “es una permutación de textos, una intertextualidad: en el espacio de un texto dado, varios enunciados, tomados de otros textos, se cruzan y neutralizan entre sí”¹ (1980, p. 36). Esto parte del supuesto de que una serie de televisión y un cine pueden ser leídos como un texto, y contrastados contra diversas fuentes.

Por otra parte, para conocer los elementos constitutivos del *hacker* de ficción, es necesario conocer también su cultura real. Ésta ha sido descrita por múltiples autores anteriormente (Levy, 1994; Taylor, 1999; Thomas, 2002; Coleman, 2012; Lozano, 2017) y los valores y costumbres de los *hackers* se reflejan en las ficciones acerca de ellos. El análisis de las ficciones sobre *hackers* también se ha realizado con frecuencia (Jecan, 2011; Stańczyk, 2017). La premisa es que, para la creación de la ficción televisiva, múltiples fuentes tanto ficticias como de no ficción interactúan y alteran su significado mutuo (Lembo, 2000). Por ello, a continuación, se presentan los elementos esenciales para comprender este fenómeno.

1 Las traducciones desde textos originalmente en inglés son propias.

Los primeros *hackers* de ficción

Es difícil determinar el origen exacto del fenómeno *hacker*, pero algunos autores lo sitúan en el contexto de la guerra fría (Thomas, 2002). Durante los años sesenta, el gobierno norteamericano invirtió mucho dinero para el desarrollo de la informática en universidades, con la intención de utilizar nuevas tecnologías en la guerra. Por ello, muchos jóvenes universitarios por primera vez lograron acceder a costosas computadoras, aunque de manera limitada ya que los verdaderos operadores eran técnicos especializados (Levy, 1984). Alrededor de estas computadoras se gestó una nueva cultura en las universidades y el término *hacker* se utilizó para aquel individuo que sabía dar soluciones ingeniosas a problemas informáticos.

A lo largo de las décadas, diversos autores han descrito esta cultura en detalle y, en ocasiones, también los mismos *hackers* han ofrecido respuestas e información al respecto. Aun así, no existe un consenso generalizado por lo que cada quien genera definiciones un tanto diferentes. La informalidad y secreto de muchas prácticas *hacker* dificulta darles definición precisa, pero existen varios principios generales en los que coinciden la mayor parte de los autores. Afirman que se trata de una cultura basada en la exploración de sistemas electrónicos (Taylor, 1999), que posee un fuerte componente lúdico en sus actividades (Himanen, 2001), que promueve la compartición de conocimiento (Lizama, 2005) y que la cultura *hacker* contiene también un fuerte componente de “cultura varonil” basada en los retos y la agresión ritualizada (Thomas, 2002).

Una de las primeras representaciones mediáticas conocidas de la cultura *hacker* es el artículo “*Secrets of the little blue box*” (Rosenbaum, 1971), publicado en octubre de 1971 por la revista *Esquire*. En el artículo, el periodista describe el mundo de los *phone phreaks*: aficionados a la exploración del sistema telefónico norteamericano en búsqueda de fallas y agujeros. Un personaje entrevistado para el artículo bajo el seudónimo de *Captain Crunch* se convertiría en una figura icónica del movimiento *hacker*. Obtuvo este sobrenombre al descubrir que un silbato que se incluía como regalo en el cereal del mismo nombre servía como herramienta para hacer llamadas gratis en teléfonos públicos.

Aunque no se utilizó la palabra *hacker* explícitamente en este artículo de Ron Rosenbaum, el *phreaking* también es una de las prácticas de la comunidad, en el texto se describe una cultura apenas en gestación. Con los años se revelaría que *Captain Crunch* era el sobrenombre del programador John Draper, quien aún hoy es más conocido por su sobrenombre original. En una parte del artículo, Draper explica su motivación para sus exploraciones telefónicas:

Estoy aprendiendo sobre un sistema. La compañía telefónica es un sistema. Una computadora es un sistema, ¿entiendes? Si hago lo que hago es solo para explorar un sistema. Computadoras, sistemas, es lo mío. La compañía telefónica no es más que una computadora (Rosenbaum, 1971: 120).

Esta justificación coincide con los principios mencionados anteriormente: la principal motivación del *hacker* es la exploración de sistemas. Creo que es importante destacar que, a pesar de su estatus icónico dentro de la comunidad *hacker*, en años recientes la imagen de John Draper se ha deteriorado, específicamente tras denuncias de acoso sexual en su contra que orillaron a convenciones *hacker* a prohibirle el acceso (Collier, 2017). Dentro de la comunidad *hacker*, en años recientes ha sucedido lo mismo con algunas de las figuras más conocidas como Richard Stallman y Jacob Appelbaum (Greenberg, 2016; Lawler 2019), por lo que podrían ser indicios de una cultura que se encuentra en cambio actualmente y los moldes del pasado no operan de la misma forma el día de hoy.

Los años ochenta

Sería hasta los años ochenta cuando los primeros *hackers* aparecerían en el cine de Hollywood. Es importante mencionar las representaciones más importantes del cine ya que éstas nutren directamente el contenido de la televisión. La primera es la de Kevin Flynn, el protagonista de la película *Tron* (Lisberger, 1982). En el filme, un programador experto en computadoras, interpretado por Jeff Bridges, lucha contra una mega corporación cuando repentinamente es digitalizado e insertado en el mundo interno de la computadora, donde convive con

piezas de software con forma humana y debe luchar por salir de nuevo hacia el mundo real. Esta distinción entre un mundo real y otro virtual sentaría el precedente a ficciones que vendrían posteriormente.

El siguiente año Richard Pryor interpretó a un *hacker* asistente de los villanos en *Superman 3* (Lester, 1983), una gran producción de Hollywood. El incluir a un *hacker* en una película tan comercial es señal de que los *hackers* comenzaban a posicionarse en el imaginario popular y su poder sobre las computadoras era un elemento atractivo para el público. La participación de este personaje en el filme era menor, el verdadero villano era el millonario Ross Webster, pero la inclusión de un *hacker* agregaba novedad a una fórmula tan repetida como la de *Superman*.

En el mismo año se estrenaría otra película que masificaría aún más la imagen del *hacker* y la llevaría a la conciencia colectiva: *Wargames* (Badham, 1983). En ella, un joven estudiante de preparatoria accede por accidente a un sistema informático de defensa militar norteamericano. Su intrusión causa un disturbio que casi desencadena en una guerra nuclear contra la Unión Soviética, lo cual podría significar el fin de la raza humana. La película está claramente inspirada en la cinta *Dr. Strangelove or: how I learned to stop worrying and love the bomb* (1964) de Stanley Kubrick, donde se describe un escenario similar y que también se filmó en el contexto de la guerra fría.

Sin embargo, lo llamativo de *Wargames* fue la presentación de un joven con capacidad de alterar el mundo entero utilizando tan solo una computadora y una línea telefónica. No se trataba de alguien socialmente poderoso o importante, más bien era un joven promedio a quien no le iba bien en la escuela. En la película de Kubrick, en cambio, los protagonistas son en su mayoría altos mandos de Estados Unidos y la Unión Soviética. La imagen presentada por *Wargames* fue tan poderosa, que el presidente Ronald Reagan, meses después de ver la película y motivado por ella, redactó la primera directiva presidencial sobre seguridad de telecomunicaciones y computadoras (Kaplan, 2016).

En 1984 aparecieron dos obras que marcarían un parteaguas en la representación sobre los *hackers*. Por una parte, el libro periodístico *Hackers, heroes of the computer revolution* de Steven Levy (1994) resultó la descripción más fiel y pormenorizada del movimiento hasta el momento. El libro rastrea el origen del fenómeno al Instituto Tecnológico de Massachusetts y relata las historias de múltiples *hackers*. El aporte más significativo del libro es ofrecer una lista de puntos que el autor denominó “La ética del *hacker*”, que desde su publicación se citan con frecuencia, incluso por los mismos *hackers*, para ilustrar los ideales de su movimiento:

1. Toda la información debe ser de libre acceso.
2. El acceso a los ordenadores (y a todo aquello que nos pueda enseñar algo acerca de cómo funciona el mundo) debe ser ilimitado y total.
3. Desconfía de la autoridad. Promueve la descentralización.
4. Un *hacker* debe ser valorado por sus “*hacks*”. Es decir, por la calidad de sus diseños y programas, no por criterios falsos y postizos como las titulaciones académicas, la raza o la posición social.
5. Un *hacker* puede crear arte y belleza con un ordenador.
6. Los ordenadores pueden mejorar nuestras vidas (Contreras, 2004; Levy, 1994: 33).

A pesar de que son puntos bien definidos, el mismo Levy aclara al final de su libro que no todos los *hackers* seguían esta ética al pie de la letra. Puntos de vista contradictorios creaban rupturas en la comunidad, entrando en disputa incluso el verdadero significado del término. Cierta facción de *hackers* se oponía a las actividades ilegales, como el acceso no autorizado a sistemas. En cambio, algunos estaban a favor y las defendían. ¿Quién merecía la etiqueta de *hacker*? ¿Ambos? ¿Sólo una facción?

La disputa continúa hasta el día de hoy y se han intentado varias maneras de diferenciarlos. Por ejemplo, nombrar “*hackers* de sombrero blanco” a aquellos en contra de la ilegalidad y “*hackers* de sombrero negro” a aquellos a favor. Esto como analogía del *western* cinematográfico, donde los héroes tenían sombrero blanco y los villanos sombrero negro (Lozano, 2017). Sin embargo, no todos dentro de la comunidad aceptan esta distinción y el problema de definición continúa vigente.

La publicación de la novela *Neuromancer* (Gibson, 1984) también introdujo cambios en la representación del hacker. Esta futurista ficción describe un mundo virtual conocido como la “Matriz”, que está ubicada en el “ciberespacio”, una especie de alucinación colectiva donde interactúan millones de personas. Esta novela cimentó el género de literatura “ciberpunk”, que retoma convenciones de novelas distópicas como *1984* de George Orwell o *Brave new world* de Aldous Huxley (Cavallaro, 2001, p. 8), pero también desarrolla sus propios temas permeados por la ansiedad social acerca de las nuevas tecnologías y el autoritarismo.

Esta novela establecería el tono y convenciones de mucha de la ficción sobre hackers por venir. Para citar dos ejemplos, tenemos la novela *Snow crash*, de Neal Stephenson (1992), el cual también introduce un mundo virtual llamado “Metaverso”, paralelo al “ciberespacio” de *Neuromancer*. Un ejemplo similar sería la película *The matrix* (Wachowsky & Wachowski, 1999), donde se introduce otro mundo virtual también llamado la “Matriz” y un joven hacker elegido para luchar contra un poder totalitario. Estas ficciones tienen su origen en *Neuromancer* y no tanto en investigación de campo con hackers reales.

Eric S. Raymond, un reconocido hacker y autor de varios libros sobre esta cultura, escribió lo siguiente sobre *Neuromancer* en su libro *The new hacker's dictionary*: “La ignorancia casi total de Gibson sobre computadoras y la cultura hacker actual le permitió especular acerca del rol futuro de los hackers en maneras que los hackers consideran al mismo tiempo irritantemente ingenuas y tremendamente estimulantes” (Raymond, 1999, p. 138). La descripción del mundo futurista fue tan vívida y seductora que con frecuencia los artículos periodísticos que trataban sobre hackers se referían al vocabulario o imágenes que nos remiten a *Neuromancer*.

Kevin Mitnick

Para ejemplificar cómo la ficción moldea nuestra percepción de la realidad, es indispensable hablar del caso de Kevin Mitnick, un hacker norteamericano que permaneció prófugo de la justicia por crímenes informáticos durante los años noventa. Mientras se encontraba desaparecido fue objeto de varios artículos periodísticos y libros sobre él, muchas veces basados en fuentes inconfiables y sin tomar en cuenta la perspectiva del hacker. El detonador del interés en su figura fue un artículo del periodista John Markoff que apareció en la primera plana del *New York Times* con el título “*Cyberspace's most wanted: hacker eludes F.B.I. pursuit*” (Markoff, 1994), en español la traducción sería “*El más buscado del ciberespacio: hacker elude la búsqueda del F.B.I.*”.

Desde el título de este artículo se utiliza el término “ciberespacio” para referirse a Internet, aunque no era la intención original de William Gibson, el autor de *Neuromancer*. Se habla de Kevin Mitnick como un peligroso pero retraído genio, cuyas habilidades logran burlar a las autoridades una y otra vez: “El Sr. Mitnick creció como un tímido solitario que encontró deleite y una sensación de poder a través de su computadora” (Markoff, 1994, p. 1).

A este artículo siguió una avalancha de notas periodísticas, reportajes televisivos y libros de múltiples autores que trataron sobre el tema, incluyendo los libros “*Cyberpunk: outlaws and hackers on the computer frontier*” de Katie Hafner con John Markoff (1995); “*The fugitive game: online with Kevin Mitnick*” de Jonathan Littman (1996) y “*Takedown: the pursuit and capture of Kevin Mitnick, America's most wanted computer outlaw - by the man who did*” de Tsutomu Shimomura con John Markoff (1996). Muchos de los textos etiquetaron a Mitnick con múltiples términos que enfatizaban su estatus de peligroso criminal como “chacal”, “superhacker”, “hacker del lado oscuro”, como si se tratara del villano en una novela ciberpunk (Taylor, 1999).

Mitnick fue arrestado el 15 de febrero de 1995, y en 1999 se declaró culpable de varios cargos (Newton, 2003, p. 205). Su proceso legal estuvo plagado de irregularidades y las autoridades lo mantuvieron encarcelado durante cuatro años sin juicio ni derecho a fianza, y ocho meses fueron en aislamiento total (Mitnick y Simon, 2010; Thomas, 2002). El aislamiento fue recomendado por el juez debido a la “peligrosidad” del prisionero, de quien se temía que pudiera realizar algún acto malévolo a través de la línea telefónica y el único lugar donde los prisioneros no tenían derecho a llamadas era en aislamiento total (Goldstein, 2008).

El hecho de que la productora cinematográfica *Miramax* decidiera convertir al libro *Takedown* de Shimomura y Markoff (1996) en una película, desencadenó una serie de protestas por parte de la comunidad

hacker, quienes crearon el movimiento “Free Kevin” (Libraren a Kevin). Los *hackers* criticaban las exageraciones e inexactitudes del libro original y el borrador del libreto, temiendo que esta representación negativa afectara las posibilidades de un juicio justo para Mitnick (Goldstein, 2008; Thomas, 2002).

Un grupo de *hackers*, encabezados por el editor de la revista newyorkina *2600: the hacker quarterly*, se dieron a la tarea de crear un documental independiente de nombre *Freedom downtime* (Goldstein, 2001). Su objetivo fue documentar las irregularidades en el proceso legal de Mitnick, pero además luchar contra los estereotipos sobre *hackers* mostrados en los medios de comunicación. La protesta tuvo resultados parciales, ya que la producción siguió adelante bajo el nombre *Takedown* (Chappelle, 200), aunque el borrador del libreto se cambió para reflejar de manera más fiel la realidad. Esta batalla marcó también una lucha de la comunidad de ser retratados con exactitud.

Mitnick salió de la cárcel en 2000 y estableció una empresa de consultoría informática donde asesora a corporaciones para evitar ataques por parte de *hackers* y otros intrusos. El caso de Kevin Mitnick ha servido de base para múltiples representaciones de *hackers* en ficción, donde los personajes cometen crímenes en su juventud y posteriormente ayudan a la justicia en la trama. Por ejemplo, el personaje de Rat en *The core* (Amiel, 2003). En esta película, un *hacker* ayuda a salvar el mundo. Esta idea se contrapone a las tramas donde los *hackers* ayudan a los villanos, por ejemplo, el personaje de Boris en la película de *James Bond Goldeneye* (Campbell, 1995) o Stanley en *Swordfish* (Sena, 2001). De esta forma, los *hackers* en cine suelen ser representados como potenciales destructores del mundo, pero con la misma facilidad como salvadores, creando una moralidad ambigua sobre esta figura del cine.

Parte de la sentencia de Kevin Mitnick le prohibió lucrar con la historia de su vida durante siete años. De esta forma, la prensa especuló sin que él pudiera dar su versión de los hechos. Esto creó una imagen exagerada de sus crímenes y habilidades, que se desmitificó con la publicación de su autobiografía *Ghost in the wires* (Mitnick & Simon, 2010), cuando se cumplió el plazo ordenado por la corte.

El libro pinta una imagen que difiere drásticamente de muchas de las noticias anteriores sobre él, las cuales se basaban en entrevistas de testigos indirectos e información aislada. El mismo *hacker* declara que la mayor parte de sus intrusiones no fueron tecnológicas, más bien fueron imposturas. Es decir, Mitnick mentó sobre su identidad para conseguir lo que buscaba, y esto en ocasiones era mucho más sencillo que penetrar los sistemas informáticos de las empresas a las que quería acceder. De manera que su pericia tecnológica fue exagerada en las notas periodísticas por falta de información, pero durante todo el tiempo que persistió ese mito, la percepción del *hacker* se nutrió de estas ideas.

La entrada del nuevo milenio

Un elemento recurrente en las ficciones sobre *hackers* es la tecnología. Aunque las novelas y películas ciberpunk muchas veces ocurren en futuros con tecnología aún inexistente, algunas de estas historias transcurren en el presente. Aun así, era muy común encontrarse con situaciones tecnológicamente implausibles en el cine con *hackers*. Para poner un ejemplo, me remito a una escena de *Independence day* (Emmerich, 1994), donde los personajes logran infectar una nave extraterrestre con un virus informático.

Esta es, por supuesto, una película de ciencia ficción que no busca tomarse a sí misma muy en serio: muchísimas de las situaciones son exageradas o imposibles. Sin embargo, cualquier persona familiarizada con los virus informáticos puede intuir que no funcionarían en arquitecturas computacionales desconocidas. Que un virus informático terrestre infecte tecnología extraterrestre lo aproxima más al territorio de la magia y hechicería que a la tecnología. Pero estas secuencias funcionaban durante los años noventa porque, en general, el público no estaba todavía muy alfabetizado tecnológicamente: era fácil que creyeran este tipo de fantasías.

Otra escena similar se encuentra en la película *The core* (Amiel, 2003), donde el *hacker* Rat toma un envoltorio laminado de goma de mascar y, silbando a través de él, desbloquea llamadas gratis en un teléfono celular a perpetuidad. Esta imagen tiene sus orígenes en el silbato encontrado por *Captain Crunch*, que le

permitía llamar gratis desde teléfonos públicos, pero llega a la hipérbole. Lo que se muestra en pantalla nunca pudo suceder en la vida real.

La popularización de las computadoras y otros dispositivos electrónicos como los teléfonos celulares logró que los usuarios se concientizaran sobre qué es posible e imposible tecnológicamente. La informática con el paso de los años se ha hecho cotidiana para gran parte de la población. Esto ha obligado a los guionistas de cine y televisión en ser más precisos sobre la representación de la tecnología en pantalla, dando pie a situaciones más plausibles, ya que el público no es engañado con tanta facilidad como antes.

Además, el trabajo académico sobre *hackers* ha crecido exponencialmente en las últimas dos décadas. Dando pie a libros fundamentales como “*La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*” (Himanen, 2001) que es una interpretación filosófica muy compleja de la ética del *hacker*. Antropólogos como Gabriella Coleman y Andrew Shrock publican un flujo constante de estudios etnográficos sobre el mundo de los *hackers*, de forma que cada vez tenemos un panorama más claro de sus ideales y comportamientos. Pero no sólo ellos: los artículos, tesis y libros siguen multiplicándose, ampliando nuestra comprensión y conocimiento.

Por otra parte, individuos provenientes del mundo *hacker* se han catapultado a la fama mediática por su activismo como Julian Assange con su proyecto *Wikileaks* y Edward Snowden mediante sus filtraciones de información secreta de la CIA (Greenberg, 2012; Greenwald, 2014). Estos eventos han transformado la percepción sobre los *hackers*, de manera que con mayor frecuencia podemos encontrarlos ya como héroes con más frecuencia que como villanos. Además, el *hacker* ha ganado protagonismo en las tramas donde aparece. Tanto Assange como Snowden sirvieron de inspiración, por ejemplo, para personajes como Sam Flynn en la película *Tron: Legacy* (Kosinski, 2010).

Mientras que en sus primeras representaciones se exageraba el poder destructivo de los *hackers*, hoy en día se exagera su heroísmo. Los *hackers* se muestran como personajes capaces de luchar contra el capitalismo o la corrupción mediante sus habilidades, y dispuestos a hacerlo, aunque mediante estrategias cuestionables. Esto coloca al *hacker* en una posición ambivalente, como justiciero o vigilante que rompe la ley para impartir justicia, un tropo sumamente común en televisión.

Para ejemplificar este énfasis en el heroísmo, es importante revisar la película *Blackhat* (Mann, 2015), donde un musculoso Chris Hemsworth no solo es un *hacker* experto en informática, también es experto en manejo de armas y combate cuerpo a cuerpo. Además, en esta ocasión, el *hacker* es el personaje principal y no solo un ayudante del protagonista. Notablemente, en esta película se utiliza un término más específico: “*black hat*”, o sombrero negro, para denominar al *hacker*, distinguiéndolo de los ya mencionados *hackers* de sombrero blanco. Esta es una señal de que los autores sobre *hackers* intentan representar correctamente esta cultura.

Hackers en la televisión

Al igual que en el cine, los *hackers* en televisión con frecuencia son personajes secundarios que asisten a los protagonistas a resolver un caso o una situación problemática. Por ejemplo, el *hacker* Ringo Langly en la serie *The X-Files*, que trata sobre dos agentes dedicados a resolver misterios paranormales y que fue producida durante los años noventa. Otro ejemplo similar sería Cindy Mackenzie, que aparece en varios episodios en la serie detectivesca *Veronica Mars*.

Aunque en esos dos ejemplos muestran *hackers* estereotípicos, existen también episodios televisivos que han sido ridiculizados por lo absurdo de sus imágenes. Por ejemplo, un episodio de la serie *NCIS* donde dos personas intentan combatir a un hacker escribiendo en el mismo teclado simultáneamente. Estos tropos son totalmente risibles hoy en día por el motivo ya mencionado: la cantidad de personas que están familiarizadas con la tecnología se ha incrementado drásticamente.

Pero en fechas recientes se han creado retratos más fidedignos que rompen con los tropos desarrollados durante los noventa. Ejemplos claros serían Walter O'Brien de la serie *Scorpion*, quien lidera un grupo de personas para defender a Estados Unidos de amenazas informáticas; y Cameron Howe, una *hacker* que aparece

en la serie *Halt and catch fire*, que se transmitió de 2014 al 2017, serie que contó la historia de una empresa ficticia que tenía como objetivo desarrollar una nueva computadora personal durante los años ochenta.

En el terreno de la comedia tenemos también la serie cómica *Silicon Valley* de HBO, que retrata a un grupo de programadores que intentan una y otra vez, sin éxito, iniciar una empresa tecnológica que revolucione el campo. Particularmente el personaje de Bertram Gilfoyle es el que más se apega a los ideales clásicos del *hacker* de sombrero blanco, pero rasgos de la cultura también se encuentran en otros personajes dentro de la misma serie.

Por último, es imposible no mencionar a Elliot Alderson, el personaje principal de *Mr. Robot*, serie que inició en 2015 y terminó en 2019. Todos estos personajes poseen desarrollo más complejo y su personalidad no se limita a comprender únicamente su pasión por las computadoras: también conocemos sus vidas familiares y múltiples detalles que les dan vida más allá de lo indispensable para la trama.

El creador de *Mr. Robot*, Sam Esmail, ha declarado que buscaba realismo al representar el *hacking* en su serie televisiva, ya que otras series no lo lograron antes (Giles, 2015). Por tanto, dejó atrás convenciones como el ciberespacio y la especulación tecnológica y planteó problemas más aterrizados en la realidad contemporánea y que atendieran a problemáticas sociales palpables. Por otra parte, la iconografía también es distinta, ya que por lo general en la televisión sobre *hackers* es común observar monitores repletos de información que cambia en milisegundos, imágenes tridimensionales y ventanas que se abren y cierran en un parpadeo. *Mr. Robot* prefiere mostrar pantallas realistas, línea de comandos y software que un *hacker* en la vida real utilizaría. Además, un personaje con idiosincrasia apegada a la ética *hacker* tradicional.

Conclusión

Como propuse al principio de este artículo, llegar a este tipo de representación en televisión no fue rápido. Desde sus misteriosos orígenes hasta hoy, hay un largo camino para comprender al *hacker*, alimentado por libros, noticias, academia, películas y en ocasiones la voz de los mismos *hackers* manifestándose públicamente. Todas estas fuentes han contribuido a una comprensión de este fenómeno, de manera que hoy en día poseemos retratos complejos y sutiles de la vida de *hackers* de carne y hueso que han proporcionado material a los personajes ficticios.

A la luz de estas comprensiones más recientes, es interesante comprender de dónde vienen los primeros estereotipos, que combinan a jóvenes impopulares, tímidos y sin mucha fuerza física con un malvado genio capaz de crear destrucción masiva desde sus sótanos. Esta percepción de desconfianza es lo que Douglas Thomas (2002) llamó el “complejo de Frankenstein”: el miedo de que nuestra creación se volviera contra nosotros. En este caso, las computadoras e Internet.

Un complejo entramado de textos nos ha traído a donde estamos hoy. *Mr. Robot* responde, en parte, a aquellas críticas de exageración y representación errónea de un grupo social que ha cobrado importancia con el paso de los años y que monitorea su representación mediática constantemente. Mediante su agencia, son también capaces de alterar el curso de este imaginario o retomar los símbolos con los que se identifican o les resultan útiles.

Cabe destacar que los *hackers* también están al tanto de los trabajos académicos que reflexionan sobre ellos. Esto crea una interesante retroalimentación que incide en la identidad de estos individuos y también en su recepción del contenido mediático. Todavía está por verse el futuro de la representación televisiva del *hacker*, pero se trata de un campo en constante cambio y que cuenta con nuevas noticias, personajes y sucesos cada año, por lo que al menos no se detendrá por falta de material.

Referencias

AMIEL, Jon
2003 *The core*. Paramount Pictures.

BADHAM, John

1983 *Wargames*. Metro-Goldwin-Mayer.

BARTHES, Roland

2009 *El susurro del lenguaje más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona: Paidós.

BOBOLTZ, Sara

2015, "Mr. Robot' creator also thinks it's weird that things in the show keep coming true" en *Huffpost*.
<https://bit.ly/3lsvPAv>

CAMPBELL, Martin

1995 *007: GoldenEye*. United Artists.

CAVALLARO, Dani

2001 *Cyberpunk & cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*. Londres: The Athlone Press.

CHAPELLE, Joe

2000 *Takedown*. Dimension Films.

COLEMAN, Gabriella

2012 *Coding freedom: the ethics and aesthetics of hacking*. Princeton: Princeton University Press.

COLLIER, Kevin

2017 "More men accuse proto-hacker "Cap'n Crunch" of inappropriate sexual contact en *BuzzFeed News*.
<https://bit.ly/34IfWQv>

CONTRERAS, Pau

2004 *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: Una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa.

DRAPER, John

2018 *Beyond the little blue box: the biographical adventures of John T. Draper (aka Captain Crunch)*. FriesenPress.

EMMERICH, Roland

1996 *Independence day*. Twentieth Century Fox.

GIBSON, William

1984 *Neuromancer*. New York: Penguin books.

GILES, Matthew

2015 "The unusually accurate portrait of hacking on USA's Mr. Robot" en *Vulture*. <https://bit.ly/3jo0Svp>

GOLDSTEIN, Emmanuel

2001 *Freedom downtime*. 2600 Films.

2008. *The best of 2600: a hacker odyssey*. Nueva York: Wiley publishing.

GREENBERG, Andy

2012 *This machine kills secrets: how wikiLeakers, hacktivists, and cypherpunks are freeing the world's information*. Nueva York: Random House.

GREENBERG, Andy

2016 "Tor developer Jacob Appelbaum resigns amid sex abuse claims" en *Wired*. <https://bit.ly/2G97akj>

GREENWALD, Glenn

2014 *No place to hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. surveillance State*. Nueva York: Henry Holt and Company.

HIMANEN, Pekka

2001 *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino Libro.

JECAN, Vlad

2011 "Hacking Hollywood: discussing hackers' reactions to three popular films", en *Journal of Media Research*, no. 10, vol. 2: 95-114.

KOSINSKI, Joseph

2010 *Tron: legacy*. Walt Disney Pictures.

KRISTEVA, Julia

1980 *Desire in language: a semiotic approach to literature and art*. Nueva York: Columbia University Press.

LAWLER, Richard

2019. "GNU founder Richard Stallman resigns from MIT, Free Software Foundation" en *Engadget*. <https://engt.co/3hF6ctR>

LEMBO, Rom

2000 *Thinking through television*. Cambridge: Cambridge University Press.

LESTER, Richard

1983 *Superman III*. Dovemead Films.

LEVY, Steven

1994 *Hackers: heroes of the computer revolution*. Nueva York: Penguin books.

LISBERGER, Steven

1982 *Tron*. Walt Disney Productions.

LITTMAN, Jonathan

1996 *The fugitive game: online with Kevin Mitnick*. Nueva York: Little, Brown and Company.

LIZAMA, Jorge

2005 *Hackers en el contexto de la era de la información* [Tesis doctoral]. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

LOZANO, Miguel

2017, *Sombreros blancos: tres hackers programan un mundo mejor*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.

2019 "J. Random Hacker: sociedad y representación del hacker en el cine de Hollywood", en Díaz, Álvaro (coord.) *Visiones amorfas: aproximaciones al arte desde el siglo XXI*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.

MANN, Michael

2015 *Blackhat*. Universal Pictures.

MARKOFF, John

1994 "Cyberspace's most wanted: hacker eludes F.B.I. pursuit" en *The New York Times*: 1-1.

MITNICK, Kevin y SIMON, William

2012 *Ghost in the wires: my adventures as the world's most wanted hacker*. Nueva York: Little, Brown and company.

MORLEY, David

1996 *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Madrid: Amorrortu.

NEWTON, Michael

2003 *The encyclopedia of high-tech crime and crime-fighting*. Nueva York: Infobase Publishing.

PALACIO, Manuel

2007 "Estudios culturales y cine en España", en *Comunicar*

ROSENBAUM, Ron

1971 "Secrets of the little blue box" en *Esquire* ejemplar de octubre de 1971: 117-226.

SENA, Dominic

2001 *Swordfish*. Village Roadshow Pictures.

SOFTLEY, Iain

1995 *Hackers*. United Artists.

STAŃCZYK, Marta

2017 "Unseen war? Hackers, tactical media, and their depiction in Hollywood cinema", en *TransMissions* no. 1, vol. 2: 62-77.

STEPHENSON, Neal

1992 *Snow crash*. New York: Bantam Books.

THOMAS, Douglas

2002 *Hacker culture*. Minneapolis,: University of Minnesota Press.

WACHOUSKI, Lana y WACHOUSKI, Lilly

1999 *The matrix*. Warner Brothers.

ZAVALA, Lauro

2015 *Posibilidades del análisis cinematográfico*. México: Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de México.

Miguel Ángel Lozano Chairez: Ingeniero en Sistemas Computacionales por parte del Instituto Tecnológico de Mexicali y Maestro en Estudios Socioculturales por parte del Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Autor de *"Sombreros blancos: tres hackers programan un mundo mejor"* (2017, UABC) y coautor de *"Fuera de la caja: galerías independientes de Baja California"* (2018, Inycre). Doctorando en Arte por parte del Instituto Nacional de Bellas Artes y la Universidad Autónoma de Baja California.