



EL VIATGE DE L HEROI.

ANALISI ESTRUCTURAL I DEL GUIO DE MR ROBOT

Autora: Mireia Clapés González

Tutora TFG: Maria Bestard Luciano

Treball final de carrera Grau de Comunicació UOC

Sabadell, Febrer-Juny 2020

RESUM

El viatge de l'heroi. Anàlisi estructural del guió i de la sèrie Mr. Robot és un treball d'investigació dut a terme amb la finalitat d'estudiar el guió partint de l'anàlisi del viatge de l'heroi del protagonista de la sèrie Mr Robot d'USA Network (Elliot Alderson); mitjançant una lectura analítica de la sèrie complerta. Un esquema universal, transcendent a qualsevol època, analitzat pel mitòleg Joseph Campbell; els analistes de guió Syd Field i Christopher Vogler; els teòrics Greimas i Propp.

Mr Robot és una sèrie que crea una atmosfera perfecta, amb un bon ús de la fotografia, símbols i guió. Ens convida a inventar teories, a jugar amb els seus girs de guió, anant un pas més enllà a la televisió i indagant en la diversitat de fonts narratives com el cinema de David Fincher. També els antiherois, els dimonis interns del protagonista, la fragmentació de la seva personalitat, la descomposició del subconscient d'Elliot. És un procés de descomposició del subconscient d'Elliot, que és una metàfora del sistema operatiu que el duu a l'autodestrucció, hackejat per entitats externes. Per tant, és interessant estudiar el "viatge de l'heroi" del seu protagonista, descobrir quins arquetips té la sèrie, la intertextualitat i l'estructura del seu guió.

PARAULES CLAU

Sèrie, mitoanàlisi, USA Network, Mr Robot, heroi, Campbell, Vogler, Sam Esmail, narratologia, ficció audiovisual, intertextualitat, arquetips, antiheroi, arcs de transformació, manierisme.

ABSTRACT

The journey of the hero. Structural analysis of the script and the Mr. Robot series is a research work carried out to study the script based on the analysis of the journey of the hero of the main character of Mr Robot series from USA Network (Elliot Alderson); through an analitic reading of the whole series. A universal outline, relevant to any age, analysed by the mythologist Joseph Campbell; the script analysts Syd Field and Christopher Vogler and the theorists Greimas and Propp.

Mr Robot is a series that creates a perfect atmosphere, with good use of photography, symbols and script. It invites us to invent theories, to play with its scripts, to go a step further on television and to investigate the diversity of narrative sources such as the cinema of David Fincher. The anti-hero also, the protagonist's inner demons, the fragmentation of his personality, the breakdown of Elliot's subconscious. It's like a process of decomposition of Elliot's subconscious, which is like a metaphor for the operating system that leads to his self-destruction hacked by external entities. Therefore, it is interesting to study the "hero's journey" of its protagonist, to discover what archetypes the series have, the intertextuality and the structure of its script.

KEYWORDS

Series, Myth analysis, USA Network, Mr Robot, Hero, Campbell, Vogler, Sam Esmail, Narratology, Audio-visual Fiction, Intertextuality, Archetypes, Antihero, Transformation Arcs, mannerism.

AGRAÏMENTS

Després d'un intens període de 4 mesos (amb una pandèmia mundial entremig), avui és el gran dia i entrego el meu Treball de Final de Grau. Ha estat un període d'aprenentatge intens, no només a nivell acadèmic, sinó a nivell personal. Escriure aquest treball ha tingut un gran impacte en mi i per això voldria agrair a totes aquelles persones que m'han ajudat i recolzat en aquest procés.

Primer de tot, dono les gràcies a la meva tutora, la Maria Bestard, que m'ha sabut guiar per tot aquest procés i m'ha fet créixer i esforçar-me al màxim. I sobretot, estimar els audiovisuals i aquesta sèrie més que mai.

I en segon lloc, vull agrair en Lluís, el meu xicot, per estar en tot moment al meu costat, donant-me recolzament, ànims i sobretot, per fer-me descobrir aquesta magnífica sèrie que ha estat objecte del meu treball.

“Aquest és un món construït sobre fantasia. Emocions sintètiques en forma de pastilles. Guerres psicològiques en forma de publicitat. Substàncies químiques que alteren la ment en forma de menjar. Rentats de cervell en forma de mitjans de comunicació. Agulles aïllades sota control en forma de xarxes socials.”

Elliot Alderson, Mr Robot (2015-2019)

ÍNDIX

1- Introducció.....	8
1.1. Objectius.....	10
1.2. Metodologia.....	10
2. Context.....	12
2.1. Sobre la sèrie.....	12
2.2. Esquema visual dels personatges.....	16
3. Marc teòric.....	20
3.1. El viatge de l'heroi.....	20
3.1.1. Conceptes.....	21
3.1.2. Apartats del viatge de l'heroi.....	22
3.1.2.a) Sobre la marxa de l'heroi.....	22
3.1.2.b) Sobre el camí de proves.....	24
3.1.3.c) Sobre la tornada.....	26
3.2. Apunts de Volger sobre el viatge de l'heroi.....	28
3.2.1. La crida de l'aventura.....	28
3.2.2. La por i el mentor.....	29
3.3. El model de Propp.....	29
3.3.1. Les funcions del conte.....	29
3.3.2. Les esferes de l'acció.....	32
3.4. Aristòtil i els paradigmes de Seger i Field.....	32
3.5. La intertextualitat.....	33
3.6. Els arquetips.....	35
3.6.1 Característiques.....	35
3.6.2. L'arquetip com a símbol i comportaments típics.....	37
3.6.3. Els mons dels arquetips.....	37
3.6.4. Psicologia dels arquetips.....	38
3.6.5. Tipus d'arquetips.....	39
4. Anàlisi de la sèrie Mr Robot.....	40
4.1. Elliot Alderson. Estudi de l'antiheroi.....	41

4.1.1. La figura de l'antiheroi.....	40
4.1.2. Elliot Alderson. Un antiheroi antisistema.....	41
4.1.3. Estudi psicològic d'Elliot Alderson.....	42
4.1.4. Dualitat heroi- antiheroi.....	43
4.1.5. Identificació del públic amb els antiherois.....	45
4.1.6. Elliot Alderson. Un heroi desencantat.....	48
4.1.7. Anàlisi del personatge d'Elliot Alderson.....	50
4.1.7. a) Caracterització.....	50
4.1.7. b) Caràcter.....	52
4.1.7. c) Rol dramàtic.....	52
4.1.7. d) Interacció entre persones.....	53
4.2. Anàlisi dels arquetips de la sèrie.....	54
4.3. La trama de Mr Robot. Les trames universals.....	59
4.4. Els arcs de transformació dels personatges de la sèrie.....	61
4.4.1. Les 4 personalitats d'Elliot Alderson.....	62
4.5. Viatge de l'heroi d'Elliot Alderson segons Vogler.....	64
4.5.1. Les fases del viatge global. La sèrie com una història.....	64
4.5.2. Anàlisi de l'heroi dins la realitat paral·lela de l'últim capítol T4.....	65
4.6. Anàlisi de la dramatització del discurs. Estratègies i recursos narratius.....	67
4.7. Aplicació del model de Propp a Mr Robot.....	71
4.8. Intertextualitat aplicada a la sèrie. Referències al cinema, literatura i art.....	73
4.9. Els diàlegs.....	76
4.10. Ús de recursos audiovisuals.....	78
4.10.1. Composició visual i cinematografia.....	78
4.10.2. Banda sonora.....	88
5. Conclusions.....	89
6. Bibliografia.....	93

1. INTRODUCCIÓ

Al pròleg de *L'heroi de les mil cares*, Joseph Campbell confirma el mite com “l’entrada secreta, per la qual les inesgotables energies del cosmos versen sobre les manifestacions culturals humanes” (Campbell, 1959:10).

El mite és una de les fonts principals del nostre imaginari o per tant, de les històries que nosaltres expliquem. Se’ns expliquen històries en forma de música, pintura, cançons. És quelcom inherent al nostre ésser, ja que sense la seva existència és impossible l’aprenentatge¹, la comunicació o inclús somiar. La vida sense històries no seria vida. El relat neix com a productes espontanis de la psique i es plasmen en quelcom aparentment senzill com el conte infantil. Creem narrativa i ens creen a nosaltres mateixos com a part d’ella. Necessitem ser part dels contes de fades de la nostra infantesa i també aprendre de les seves indicacions per tal d’intentar comprendre el món.² Jutgem a la gent i creem els nostres herois i aquests sobreviuen des de la primera narració fins a la última, i sobreviurà als nostres cossos, fins la fi dels dies.

El que crida l’atenció és que són els mateixos herois i les mateixes històries les que corren per la Història de l’Univers, ja que “només existeixen dues o tres històries humanes, però es repeteixen amb tanta insistència que sembla que abans mai haguessin ocorregut”³ (Willa Cather, 1913; citat a Vogler, 2002).

¹ Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica. México DF: Gedisa.

² Betelheim, B. (2012). *Psicoanálisis del cuento de hadas*. Barcelona: Planeta.

³ Vogler, C., (2002) *El viaje del escritor*. Madrid: Ma non troppo

És aquest esquema el que recull aquest cicle tan infinit d'herois, tan antic com els homes i tan actual com la última pel·lícula estrenada als cinemes, el que configura el *viatge de l'heroi*. És un esquema universal, que transcendeix a cada cultura o època, un estudi aplicable a qualsevol narració i és utilitzable per qualsevol narrador. Són el mitòleg Joseph Campbell; els analistes de guió Syd Field, Christopher Vogler i Linda Seger; i els teòrics de literatura Propp i Greimas, els que ens acompanyaran per aquest viatge de l'heroi tan particular, il·lustrat per un personatge que em fascina, Elliot Alderson de la sèrie Mr Robot.

Aquest treball recull la voluntat d'analitzar aquest viatge de l'heroi, a partir de Vogler (2002)⁴, Seger (1987)⁵, Propp (2011)⁶ i Field (2005)⁷, i també la intertextualitat que existeix a la sèrie, com es relacionen diferents cultures entre sí: cinema, art i literatura. I també, com s'estructura el guió des d'un punt de vista dramàtic.

La motivació que impulsa aquest treball, a banda de ser una fanàtica de la sèrie Mr. Robot, del cinema i del thriller i ciència ficció, és les ganes d'estudiar la ment humana i com es mostra en la narrativa audiovisual i als guions, com un "heroi" es transforma a través dels seus conflictes, quins arcs de transformació pateix, estudiar quins són els arquetips de la història i el plantejament de l'heroi post-clàssic a aquesta sèrie de televisió. A més, també és important estudiar com evoluciona la concepció de l'heroi i l'evolució de la seva interpretació.

En un món on hi predomina la tecnologia, on tots estem connectats, les relacions socials esdevenen més efímeres de manera presencial donant pas a les relacions virtuals.

Un altre motiu de la tria d'aquesta sèrie com a fil conductor del treball de recerca és el meu interès pel diàleg que es produeix entre aquesta sèrie i el cinema, art i literatura, cosa que m'ajuda a estudiar la intertextualitat que va postular Mijaíl Bajtín⁸, Tzevatn Todorov⁹ o Julia Kristeva¹⁰, per definir les relacions que té la sèrie amb altres textos, permetent una millor comprensió del discurs que es pretén donar.

El treball té una estructura que es diferencia en dues parts: una part teòrica i una part analítica. D'aquesta manera, el primer bloc estudia la teoria del viatge de l'heroi previst per Campbell i la seva aplicació per Vogler, l'esquema presentació-nus-desenllaç exposat per Aristòtil, els paradigmes de guió de Seger i Field, les esferes d'acció de Propp. El segon bloc comprèn l'anàlisi del guió de Mr Robot, aplicant la

⁴ Vogler, C (2002). El viaje del escritor. Madrid: Ma non troppo.

⁵ Seger, L (1987) Making a good script great. Nueva York: Dood, Mead & Company

⁶ Propp, V (2011). Morfología del cuento. Madrid: Editorial Fundamentos.

⁷ Field, S (2005). Screenplay: The Foundation of Screenwriting. Surrey: Delta Books.

⁸ Bajtín, M (1991). Teoría y estética de la novela. Madrid: Taurus.

⁹ Todorov, T (1981). Mikhail Bakhtine: le prince dialogique. París: Seuil.

¹⁰ Kristeva, J. (1978). Semiótica 1 y 2. Madrid: Fundamentos.

teoria, a través del viatge de l'heroi d'Elliot Alderson i de l'anàlisi a fons de la sèrie completa.

1.1. Objectius

Com a primer objectiu, demostraré la premissa principal, que és que les aventures d'Elliot Alderson encaixen de forma perfecta amb el **viatge de l'heroi**, presentat pel mitòleg Joseph Campbell a la seva obra "L'heroi de les mil cares" (1959) i que més endavant el va aplicar al guió Christopher Vogler al llibre "El viatge de l'escriptor" (1998). Sí que és cert que l'obra de Campbell, i la de Vogler, ha estat avaluada en altres ocasions però el que vull és trobar matisos, les particularitats del relat d'aquesta sèrie que es troben reflectides en ell. Realitzaré, per tant, un doble estudi, veure la vigència de l'obra de Vogler aplicada a la sèrie, i a la psicologia, que és el procés principal que intervé en el procés de la generació mitològica. Aquest objectiu enllaça amb un altre, que és demostrar que Elliot Alderson és un antiheroi.

Com a objectius secundaris tenim, per una banda, demostrar la premissa secundària de que les estructures de les històries i les funcions dels personatges de la sèrie encaixen a priori amb **determinats arquetips establerts**, particularment les funcions de Vladimir Propp (2011) i els arquetips dels personatges establerts per Christopher Vogler (2002) a partir de l'obra de Jung. D'aquesta manera analitzarem la trama horitzontal de la sèrie. A més, parlaré de les trames universals articulades per Jordi Batlló i Xavier Pérez a "La llavor immortal" (2006¹¹).

Un altre objectiu secundari seria el que respon a demostrar la premissa de que la **intertextualitat** estudiada per Kristeva (1978) s'articula a la sèrie de manera creativa. La sèrie beu d'una herència cultural compartida i sorgeix, apart de la idea original del seu director, d'altres textos provinents de la psicoanàlisi, el cinema, l'art. Amb això mostraré el seu paral·lelisme també amb el cinema, ja que el cinema és també dialògic i tots els films fan referència a d'altres pel·lícules (tot i que sigui només tangencialment) i són una reacció vers elles.

Transversalment també tinc un últim objectiu secundari, que seria demostrar que l'anàlisi de l'estructura del guió de la sèrie completa (inclús si s'analitza per temporades per separat) **segueix el paradigma de Syd Field** (2005) (estudiat també per Robert McKee (1997)¹²) de 3 actes (plantejament, nus i desenllaç), amb els seus punts de gir, detonant i midpoint. A més d'analitzar els seus diferents recursos audiovisuals: estètica, imatge i banda sonora.

Amés, un altre objectiu és analitzar si la **composició de plans** que es dona a la sèrie és la mateixa que al cinema, si es manté el mètode clàssic de la composició.

1.2. Metodologia

¹¹Balló, J; Pérez, X. (1995). La llavor immortal. Barcelona: Anagrama.

¹² McKee, R. (2009). El guió. Barcelona: Alba Editorial.

Per tal de realitzar aquest treball, primer de tot analitzarem la bibliografia bàsica relativa al viatge de l'heroi, els antiherois, els arquetips universals i la intertextualitat, per tal de poder entendre de manera precisa com es desenvolupa el viatge de l'heroi en general, i a la sèrie en particular. De manera transversal, també duré a terme la visualització de la sèrie completa de Mr Robot (2015-2019) de Sam Esmail¹³, que compta amb 4 temporades i 45 episodis. Es farà una anàlisi qualitativa dels continguts basat en una metodologia observacional directa.

Per abordar l'objectiu principal, el viatge de l'heroi, analitzaré el personatge d'Elliot Alderson seguint l'esquema de Vogler de les fases del viatge de l'heroi i també com és l'heroi post clàssic. Analitzarem el viatge de l'heroi temporada a temporada, i finalment ho abordarem com un tot, amb la història completa. També tindrem en compte Propp, Campbell, Propp i McKee, analitzant minuciosament l'heroi segons els marcs teòrics que veurem a continuació. La revisió bibliogràfica ha estat molt necessària per la definició de l'heroi i l'establiment de totes les característiques que li són pròpies. És precisa també la lectura d'obres d'autors com Joseph Campbell (*L'heroi de les mil cares*, 1959; *El poder del mite*, 1991), Fernando Savater (*La tarea del héroe*, 1982); Antonio Sánchez Escalonilla (*Guión de aventura y la forja del héroe*, 2002); i també l'article com el de José Patricio Pérez Rufi ("*La caracterización del personaje a partir del nombre en la obra de Kubrick*", 2005).

El personatge ha estat considerat com una unitat psicològica i d'acció que actua com una categoria narrativa dins de la història.¹⁴ Per l'anàlisi fílmic i dels personatges s'ha utilitzat l'obra de Vogler (per estudiar també els arquetips) i també d'autors com Jacques Aumont (*Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, 1990), Linda Seger (*Cómo crear personajes olvidables*, 2012) i Francesco Casetti i Federico Di Chio (*Como analizar un film*, 1991). Cal destacar també, l'article "La vida en sèrie" d'Enrique Lynch¹⁵ per analitzar l'interès de l'espectador per les sèries avui en dia i què suposa per a ell conviure aïllat en un món de ficció. També és interessant l'article "El héroe de la ficción postclásica" de Pablo Cano¹⁶, que fa una anàlisi fílmica de la sèrie "Hijos de la anarquía", parant atenció en l'estudi de l'heroi post clàssic, cosa que em pot ajudar en aquest treball. També és interessant en aquest sentit

¹³ Sam Esmail (1977). Director i guionista estatunidens de cinema i televisió. Creador de la sèrie Mr Robot (2015-2019).

¹⁴ Pérez Rufi, José Patricio (2005). "La caracterización del personaje a partir del nombre en la obra de Kubrick". Revista Latina de Comunicación Social, 60. La Laguna (Tenerife). Recuperat el 25 de març de 2020, <<<http://www.revistalatinacs.org/200528perezrufi.pdf>>>

¹⁵ Lynch, E. (2011). "La vida en serie" a El País. [Data de consulta: 1 de març de 2020]. https://elpais.com/diario/2011/09/27/opinion/1317074411_850215.html

¹⁶ Cano-Gómez, P. (2012). "El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión. Hijos de la anarquía". Revista Palabra Clave (núm 3, pág 432-457). Madrid.

l'article de "Le freak, c'est chic" de la professora de la UOC Raquel Crisóstomo¹⁷, que parla sobretot de l'antiheroi.

Transversalment al viatge de l'heroi, quan parli d'aquest com un tot, com la història completa, abordaré l'anàlisi del guió d'Aristòtil¹⁸ i de Syd Field,¹⁹ analitzant els punts de gir, midpoint, detonant i altres estructures dramàtiques però des del punt de vista de la història completa. Així estaré arribant a un dels objectius secundaris previstos.

Pel que fa a la intertextualitat, analitzaré quines obres d'art, literatura i pel·lícules fan referència a la sèrie i aplicaré conceptes de narrativa audiovisual per a desenvolupar millor els diferents elements de la sèrie, així com la teoria de la transtextualitat de Genette.²⁰

2. CONTEXT

2.1. Sobre la sèrie

Al juliol de 2014, USA Network va ordenar un episodi pilot per una sèrie dramàtica titulada Mr. Robot produïda i creada pel director estatunidenc Sam Esmail. El 24 de juny de 2015 es van estrenar a la mateixa cadena, amb un total de 10 episodis per a la seva primera temporada i va tenir crítiques molt positives. A la web Rotten Tomatoes se li va atorgar una aprovació d'un 98%, agregant que "Mr Robot és un ciber-thriller de suspens amb històries oportunes i una intrigant premissa provocativa".²¹

La sèrie segueix a Elliot Alderson (interpretat per l'actor egipci Rami Malek, guanyador d'un Emmy pel seu paper a la sèrie al 2016 i d'un Òscar com a Millor Actor Protagonista al 2019 per la seva interpretació de Freddie Mercury a la pel·lícula "Bohemian Rhapsody"), un jove hacker que pateix depressió clínica, fòbia social i d'altres deliris, que treballa com a enginyer de seguretat informàtica i utilitza les seves habilitats per tal de protegir a les persones per les que més s'amoïna. Elliot és reclutat per Mr Robot (interpretat per Christian Slater), el misteriós líder d'un grup de hackers activistes anomenat "fsociety", que vol destruir a poderosos empresaris de la multinacional ECorp, que està dominant el món.

¹⁷ Crisostomo, R. (2011). "Le freak, c'est chic: El freak como nuevo héroe de la serialidad contemporánea". Revista Zer (vol. 19, núm 37, pág 175-189). Bilbao.

¹⁸ Aristòtil (editada a 1992). Poètica. Barcelona: Anagrama.

¹⁹ Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Writing*. Madrid: Paidós.

²⁰ Genette, G. (1958). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Paidós.

²¹ Mr Robot (2015). [en línia]. USA. [Consulta: 26 de març de 2020].

<https://www.rottentomatoes.com/tv/mr_robot>>

La sèrie ha guanyat múltiples premis, com el Globus d'Or a Millor Sèrie Dramàtica al 2016, Emmy al Millor Actor en Sèrie Dramàtica al 2016 per Rami Malek i un premi Peabody.²² Compta amb 4 temporades i un total de 45 episodis. La última emissió va ser el 23 de desembre de 2019, amb el seu capítol final.

Sam Esmail, el creador de la sèrie, va concebre aquesta història gràcies a la seva fascinació per la cultura hacker i la pirateria informàtica. També li va servir d'inspiració la Primavera Àrab, on els joves que estaven enfadats amb la societat utilitzaven les xarxes socials per tal de poder provocar un canvi. Inicialment, Mr Robot havia de ser un llargmetratge en el qual al final del primer acte es descobriria d'alguna manera que Elliot tenia un trastorn mental. Malgrat tot, la idea donava molt de sí i al final es va convertir en una sèrie.

Actualment, malgrat el gran matoll de teories de conspiració i notícies falses, disposem de dades que ens confirmen la sensació de que el sistema està abusant de nosaltres sense escrúpols, amb un repartiment poc equitatiu de la riquesa, tàctiques molt agressives publicitàries, invasió de la intimitat de forma algorítmica, estafes i comissions bancàries consentides.

Ser anti sistema s'ha convertit en un acte de justícia poètica i de fet, quasi bé tots ens sentim anti sistema en algun moment del dia. Resulta curiós que posar el sistema en escac, aquest resulta fins i tot poètic i molt glamurós, i la ficció ho ha deixat veure també recentment a la pel·lícula *Joker* (Todd Phillips, 2019). En ella es fa un fascinant estudi psicològic sobre els límits del narcisisme i de la bogeria, amb una visió molt anàrquica com a vàlvula d'escapament per aquells més desfavorits. La figura d'Elliot podria tenir molts paral·lelismes amb en Joker.

La seva derivació informàtica ens porta també a associar-la amb un altre gegant empresarial, com seria Apple, però amb el logotip ECorp que està inspirat en el d'Enron, la companyia culpable d'un gran escàndol financer a inicis de segle.²³ El nom de la productora de televisió que està associada a la sèrie des d'un principi, Anonymous Content, ens podria remetre de forma involuntària a les xarxes d'internautes sense una jerarquia ni cap mètode que han desplegat diverses accions contra el poder i en defensa de la llibertat d'expressió amb la màscara de Guy Fawkes. És la mateixa que es va utilitzar al còmic *V for Vendetta* (David Lloyd i Alan Moore). Els seus mètodes eren una mica més expeditius que els de Snowden²⁴ i també les represàlies van ser molt terribles.

L'equivalent d'Anonymous a l'univers Mr Robot és fsociety, una agrupació de pirates informàtics, amb seu a una galeria de màquines recreatives abandonades al barri de Coney Island de Nova York. A més, tenen la seva pròpia màscara, una espècie

²² Peabody: Premi que s'entrega cada any a les millors produccions americanes de ràdio i televisió.

²³ L'escàndol d'Enron (2011), va portar a la ruïna a Enron, una empresa americana d'energia amb seu a Houston (Texas) i a la dissolució d'Arthur Andersen, una de les 5 societats de comptabilitat més grans del món. Font: Wikipèdia.

²⁴ Edward Snowden: Consultor tecnològic americà, seguretat informàtica de la CIA i de l'Agència de Seguretat Nacional. Font: Wikipèdia.

de Guy Fawkes²⁵ envellit, que ens recorda al senyor del Monopoly (irònic?), inspirada en una suposada cinta de terror de sèrie B titulada *The careful massacre of the borgeoise* i de la qual només existeix un curt de 8 minuts amb una estètica vintage i qualitat VHS que va fer un dels guionistes de la sèrie, per tal d'incloure'l a l'imaginari de la sèrie.

Cal dir que en el seu aspecte tecnològic, Mr Robot és una de les ficcions sobre hackers més rigorosa i ajustada a la realitat que hem vist mai. Inclús a alguns ens costa llegir correctament els títols dels episodis, que estan re formulats amb noms d'arxius informàtics. Entre els assessors i guionistes hi ha en Michael Bazzell, que va ser un investigador de ciberdelictes per l'FBI, que ha sigut hacker informàtic i també analista de seguretat a la Toyota.

Elliot es dedica a hackejar els seus coneguts en lloc d'establir relacions socials. El sociòleg Genís Roca parla sobre l'impacte de les xarxes socials i de la tecnologia a la nostra vida quotidiana a l'article publicat al diari digital Crític (27/2/18)²⁶. Una de les idees que esmenta és que l'accés que l'ésser humà té a qualsevol tipus d'informació és tan gran i tan immediat com treure's el mòbil de la butxaca i fer-lo servir, i que l'ésser humà encara ha d'assimilar aquest poder per tal de poder-se desenganxar de les xarxes socials i de l'addicció al mòbil, en alguns casos. A més, vivim en un món on la privacitat és quelcom que s'està exhaustint degut a la gran quantitat de dades que els servidors acumulen sobre nosaltres: xarxes socials com Facebook i Instagram, Big Data o inclús podríem arribar a pensar també en les companyies telefòniques, si podrien arribar a tenir accés a les nostres converses.

En Genís Roca diu: "*La informació flueix ara més enllà del que tu vulguis. Ara t'estàs espantant perquè totes les teves dades poden estar en mans d'algú. Això esgarrifa i amb raó. Clarament, això és un canvi social.*" (Roca, 2018).

Com a paradoxa, la gent continua compartint cada minut de la seva vida des del plat que està menjant fins la seva ubicació geogràfica i encara que aquestes dades es comparteixin de manera innòcua, viuen al servidor durant molts anys. Tant Google com Facebook segueixen les passes dels usuaris i hi ha una falsa confidencialitat. El problema, en síntesi, és que la societat no està preparada per a tot això, tal i com diu Genís Roca. Però quin és l'impacte i la influència que tenen les xarxes socials en la societat contemporània? Cal destacar el terme del *mite del nadiu digital*, concepte que va desenvolupar Marc Prensky²⁷ per a fer referència a aquelles persones nascudes amb l'auge dels dispositius digitals per diferenciar-los amb els de les xarxes de comunicació d'èpoques anteriors. D'aquesta manera podem veure quant és d'important el gran salt comunicatiu i d'assolir i tractar informació que se n'ha fet els últims anys.

²⁵ Guy Fawkes: integrant del grup d'anglesos catòlics que va intentar assassinar al rei Jacob I en la conspiració fallida de la pólvora al 1605.

²⁶ Roca, G. (2018). *El canvi social per culpa de la revolució digital serà molt bèstia. No ens ho podem ni imaginar*. Diari Digital Crític. Barcelona.

²⁷ Prensky, M. (2016). *Enseñar a nativos digitales*. Barcelona: SM.

L'impacte dels nous mitjans ha calat fons en totes les esferes de la nostra vida quotidiana, ja que l'ús d'internet i les xarxes socials com a mitjà de comunicació és quelcom molt recurrent en la vida de cada ciutadà. Un dels motius és la immediatesa amb la qual accedim a qualsevol contingut o inclús a comunicar-nos amb algú amb un Whatsapp amb un sol clic. Com diu Genís Roca a l'article, "*la nostra relació amb la informació és instantània. Això haurem de pair-ho. N'haurem d'aprendre*". (Roca, 2018).

Això genera a la vegada certa angoixa i ansietat si no ens contesta ràpidament i intentem assegurar-nos que li arribi tornant-lo a enviar. A més, com va dir Bauman²⁸, la virtualitat esborra d'alguna manera la por a les repercussions del món real, per això de vegades trobem persones a les quals els costa menys parlar per Whatsapp o Facebook però en persona no els surten les paraules. Inclús, es genera ansietat quan ens deixem el telèfon a casa.

De tot això se'n beneficia l'Elliot i pot esbrinar la vida de qualsevol dels seus coneguts amb un clic.

A més les xarxes socials són un reflex dels individus de voler veure les experiències i modes de vida aliens, com una sortida de les seves pròpies o amb la finalitat de tenir exemples a seguir (com per exemple els influencers o els youtubers). Com diu Bauman de nou al seu llibre *La Modernidad Líquida* (1999): "La observació de l'experiència aliena, la possibilitat d'atestar les tribulacions dels altres, desperta l'esperança de descobrir els problemes causants de la pròpia desdita, donar-los un nom i buscar maneres de combatre'ls o resoldre'ls".

En definitiva, cada vegada passem més temps connectats i la cultura digital ha creat un gran impacte en la societat en tots els sentits: laboral, relacions socials i de consum. Creix el consum de les xarxes socials i les nostres dades corren com la pólvora aquest gran oceà com és internet gràcies al Big Data, però n'estem preparats per a tot això realment? Mr. Robot juga amb totes aquestes idees donant-li forma de thriller psicològic.

La sèrie no només és un impactant experiment visual, sinó que amb els primers compassos ja vam anar descobrint a un dels personatges més atractius i enigmàtics del que portem de segle: Elliot Alderson. En definitiva, un personatge bipolar embolicat en conspiracions.

Sam Esmail ha creat una sèrie personalíssima desenvolupada en 4 actes. Exactament, el número de temporades que s'ha necessitat per tal de desplegar el particular estudi de la personalitat del protagonista, l'heroi.

Des de les tipografies fins a la música, tot ha estat escollit en detall (de tot això en parlarem detall més endavant).

Tots convivim amb les nostres veus i els nostres fantasmes. Tots nosaltres tenim un debat continu intern amb nosaltres mateixos. Igual que al film de Pixar *Inside Out* (2015), el nostre cervell intenta lidiar entre els interessos que ha trobat a partir de les

²⁸ Bauman, Z. (1999). *La Modernidad líquida*. Londres: Fondo de cultura económico

nostres pors, desitjos, angoixes i records. Tot això és el que Mr Robot ensenya al llarg de les seves 4 temporades, aquesta lluita constant que tots mantenim amb nosaltres mateixos.

La sèrie també ha congregat un allau de fans que postulen i creen teories sobre la sèrie a un grup de Facebook, donant pas a la cultura participativa.²⁹ El terme cultura participativa va ser proposat per Jenkins (2006)³⁰ per exposar com els usuaris o espectadors poden tenir certa responsabilitat en la producció i en la definició dels continguts dels mitjans de comunicació dins l'entorn digital. Contrasta amb les nocions més antigues de l'espectador passiu dels mitjans de comunicació, on els productors de mitjans i consumidors ocupaven papers separats, ja que ara interactuen entre sí. Dins d'aquesta cultura participativa promoguda per les xarxes socials, que, com diu Bauman, són un indret on no hi ha un diàleg real ja que la comunitat es crea a mida de l'individu i no hi ha conflicte. Pel que fa al terme de distinció cultural (Bourdieu, 2000)³¹, fa referència a atorgar el sentit del gust a les classes burgeses i els que tenen menys capital, accepten allò com a legítim i natural i entren en el subconscient com a "violència simbòlica", com un intent de dominació (terme promulgat per Bourdieu). Aquesta dominació es podria comparar també amb la teoria de l'agulla hipodèrmica (Wolf, 1991³²), que atribuïa als mitjans de comunicació una capacitat per manipular o intervenir en la conducta dels individus que s'exposen als seus missatges. Podríem dir que a les xarxes socials s'intenta dur a terme una dominació del gust, si tenim en compte els diferents subgrups que hi existeixen, posant distància entre grups socials, identificant-los com a classes o tribus.

Els grups analitzen a les xarxes socials cadascun les capítols, donant les seves teories (algunes molt rocambolesques), interactuant entre ells, de manera que passen a ser prosumidors (Jenkins, 2016), terme relacionat amb la narrativa transmèdia (l'espectador que no només veu, sinó que també crea contingut, un espectador actiu).

2.2. Esquema visual dels personatges

A continuació donaré una informació mínima contextual i biogràfica dels personatges principals de Mr Robot, mitjançant fotografies per oferir una introducció a ells mateixos.

ELLIOT ALDERSON (Rami Malek)

²⁹ "Mr Robot Group" 26 Mar 2020, 12:15 PM. Facebook.
<<<https://www.facebook.com/groups/2742956525714781/?ref=share>>>

³⁰ Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press

³¹ Bourdieu, P. (2000). *Cuestiones de sociología*. Barcelona: Anaya.

³² Wolf, W. (1981). *La investigación de la comunicación de masas. Crítica i perspectives*. Barcelona: Paidós.



Imatge 1. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Elliot Alderson és un enginyer informàtic brillant, que treballa a Allsafe, una empresa de seguretat informàtica i a les nits, és hacker i s'uneix a una organització, Allsafe, que somia amb derrotar l'estructura capitalista americana. Elliot té un trastorn antisocial debilitant, i conscient de la seva malaltia, connecta amb gent a través de la pirateria.

MR ROBOT (Christian Slater)



Imatge 2. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Mr Robot és el fundador i líder del grup de hackers fsociety, un profeta revolucionari que planeja derrotar el gran conglomerat de l'economia americana, l'empresa ECorp. És emocionalment manipulador i violent, com un líder militar. Amb el pas dels episodis, veurem que es tracta d'una construcció mental d'Elliot Alderson a partir de la figura del seu pare, Edward Alderson, mort de leucèmia quan ell era petit.

DARLENE ALDERSON (Carly Chatkin)



Imatge 3. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Darlene Alderson és la germana d'Elliot. Coordina el grup fsociety, on estan ella, Mr Robot/Elliot, Trenton, Mobley i Romero. Companya de batalles d'Elliot, els dos combaten contra ECorp. Portava temps fora de Nova York, i quan torna, el seu germà l'anima a integrar-se a fsociety. També és hacker i el seu xicot, en Cisco, treballa a les ordres de Dark Army (els hackers "malvats" de la sèrie).

ANGELA MOSS (Portia Doubleday)



Imatge 4. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Angela Moss és l'amiga de la infància d'Elliot. L'evolució d'aquest personatge és enorme. És enginyera a AllSafe i renuncia a testificar contra els assassins de la seva mare per un lloc de treball de poder a ECorp. Inicia la sèrie com una noia fràgil i insegura i evoluciona fins a ser una persona sense escrúpols.

WHITEROSE (BD Wong)



Imatge 5. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Whiterose, líder de Dark Army, els hackers malvats. És un home però es transvesteix com a signe de poder. Té una obsessió infinita pel temps i un projecte personal a la central nuclear de Washington. Va contribuir a les morts del pare d'Elliot i de la mare d' Angela a causa de les radiacions de la planta d'ECorp on treballaven.

TYRELL WELICK (Martin Wallström)



Imatge 6. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Tyrell Wellick és el vicepresident de Tecnologia d'ECorp. La seva ambició és ser el CTO de la companyia un cop Terry Colby, l'anterior CTO, és empresonat. Està casat amb Joanna, una dona manipuladora amb ànsies de poder. És culpable dels atacs del 9 de maig amb fsociety degut a la seva desaparició el dia següent.

DOMINIQUE DIPIERRO (Grace Gummer)



Imatge 7. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Dominique DiPierro és una policia del FBI addicta a la seva feina amb un olfacte sobrehumà pel cas fsociety. Investiga els atacs del 9 de maig i la desaparició de Tyrell Wellick.

3. MARC TEÒRIC

Al llarg d'aquest apartat exposaré el resum dels estudis treballats, sent aquests: l'esquema presentació-nus-desenllaç exposat per Aristòtil, els paradigmes del guio de Seger i de Field, les esferes de l'acció de Propp, la intertextualitat de Genette i els arquetips de Vogler, el viatge de l'heroi proposat per Campbell i l'aplicació d'aquest al guió que fa Vogler.

3.1. El viatge de l'heroi

Tots els viatges sorgeixen d'algun punt detonant. La majoria de les històries suggereixen una estructura similar, la història d'Elliot, de Darlene, de l'Àngela... Malgrat tot, des d'un punt de vista mitològic, el sistema es torna molt més complex.

El 1959, el mitòleg Joseph Campbell publica els seus estudis sobre la matèria en un dels llibres més importants sobre aquest tema: *L'heroi de les Mil Cares* (1959). Aquest, i per mitjà de diversos exemples de la tradició folklòrica de diferents països, per mitjà de contes infantils i mitologies diverses, s'exposa el viatge de l'heroi, un esquema analític sobre els diferents punts d'inflexió que travessaria qualsevol individu al llarg del camí.

El viatge de l'heroi, des d'un punt de vista mitològic, pretén establir un paral·lelisme entre les històries explicades a través d'ell i la simbologia oculta en les mateixes, les quals solen respondre a la psicoanàlisi. No obstant això, autors com

Wundt³³, rebutgen la interpretació simbòlica del mite sota l'argument que sigui impossible que hi hagi un sistema conceptual darrera d'ell (Jung, 1970).³⁴

3.1.1. Conceptes bàsics del viatge de l'heroi

Al llarg d'aquest apartat, hi trobarem conceptes que es veuran repetits constantment. Aquests seran els següents:³⁵

El missatger: És aquell que se li apareix en un moment concret a l'heroi i el crida a l'aventura. És possible que aquest subjecte repeteixi el paper d'ajudant en moments posteriors del viatge, així com que pugui tenir altres rols, a més d'aquest. En el cas de Mr Robot, tenim clar que l'heroi és l'Elliot Alderson (el paper del qual l'estudiarem més endavant, en el següent apartat 4, quan ens endinsem en l'anàlisi de la sèrie). El missatger seria Mr Robot, que el crida a l'aventura de formar part de fsociety i iniciar la preparació dels atacs del 9 de maig.

El guardià del llindar: És aquell que custodia el llindar. D'una manera metafòrica, serà la persona o cosa que faci que l'heroi canviï irremeiablement el transcurs de la seva vida. Pot ser el missatger, un ajudant o altres personatges. En aquest cas, podríem dir que els guardians del llindar són Mr Robot, Darlene i els hackers que treballen a fsociety amb ells (la Trenton, en Romero i en Mobley), ja que ells es troben al magatzem, veiem com treballen, què volen, que fan perquè el nostre Elliot canviï la seva vida i s'hi uneixi, arrel de tot el que succeeix a Allsafe i a Ecorp. Ells custodien "el llindar", que és l'entrada a un món del qual l'Elliot ja no podrà sortir. No és un guardià de llindar negatiu en aquest cas, tot i que també podríem dir com a guardià de llindar negatiu en Terry Colby i ECorp, ja que quan ell veu a la televisió que és el principal causant de que el seu pare agafés càncer i morís, endinsa l'Elliot dins l'aventura.

La mare³⁶: Es representa mitjançant aquest concepte a aquell personatge, o fins i tot a una part de l'individu, que satisfaci a aquest protecció i bondat (representació de la mare bona), així com soledat i recel (representació de la mare castradora, o la que abandona i prohibeix). A Mr Robot, la figura de la "mare" la trobaríem en la Krista (la psicòloga), que cuida del protagonista, mira per ell i l'acompanya a tirar endavant. Amb el pas dels capítols, coneixerem també la "mare" castradora, que és la seva mare biològica i veurem com també és una part essencial de la història que forja el caràcter de l'heroi.

El pare: Es representa mitjançant aquest concepte a aquell personatge, o fins i tot a una part de l'individu, que representi per a aquest autoritat, respecte, por i fins i tot odi (representació del pare autoritari que ocupa una posició privilegiada davant

³³ Wundt, W (1874). Principio de psicología fisiológica. Berlín: Engelmann

³⁴ Jung, C. (1970) *Arquetipos del inconsciente colectivo*. Barcelona: Ediciones Paidós

³⁵ Els conceptes han estat elaborats a partir de les lectures de Vogler (2002) i Campbell (1959)

³⁶ Els conceptes de mare i pare provenen d'estudis de psicoanàlisi on s'estudien les relacions adultes i infantils entre mares, pares i fills, arribant a elements complexos com el complex d'Edip. En síntesi, els conceptes escollits per Campbell remetent a un estudi desenvolupat a L'heroi de les mil cares (1959: 10-22), on s'explica com el fill ha d'abandonar l'estadi infantil on està protegit per la mare i així arribar a ser adult, enfrontant-se al pare i també convertint-se en ell, en un adult que pot ser pare de la seva família, i en la dona del pare, si és heroïna femenina.

l'anhelada mare). En aquest cas, aquesta figura seria Edward Alderson, el pare d'Elliot. Un pare autoritari, que amb el pas dels capítols veiem que va abusar d'ell de petit, intensificant així el seu caràcter i la seva fòbia social.

La Deessa: És aquell objecte de desig de l'heroi, bé sigui allò anhelat, o bé sigui realment la dona o l'home a què s'aspira desposar. En el cas de Mr Robot, tot i que a al inici de la 1a temporada la Deessa és la Shayla (la seva veïna i xicota), per la qual accedeix a hackejar una presó i treure d'allà en Vera (el seu camell, que havia amenaçat de mort la noia); amb el transcurs dels capítols (o inclús ja des del principi si llegim entre línies) veiem que es tracta de l'Àngela. Als últims capítols de la última temporada, veiem com Elliot està a punt d'aconseguir casar-se amb ella dins la realitat paral·lela que ha creat al seu cervell mentre les altres 4 personalitats prenen el control del seu cos i de la seva vida.

Déu: El concepte de Déu, aquí remet a la qualitat divina de l'heroi, la que obtindrà quan sigui redimit i arribi al seu objectiu. No vol dir això que l'heroi es converteixi en alguna mena de divinitat, sinó que aconsegueix un estat d'equilibri i universalitat propi d'aquests. En aquest cas, és la qualitat que ell aconsegueix un cop salva el món destruint la màquina de Whiterose i tira enrere les conseqüències dels atacs del 9 de maig. El vertader Elliot Alderson aconsegueix tenir el control del seu cos i el Mastermind (l'Elliot que hem vist durant tota la sèrie) es reuneix amb la resta de personalitats per ocupar un espai tancat dins el seu cervell.

Els déus: Quan es parla dels déus en plural, el concepte fa al·lusió a aquelles divinitats donades per reals en algunes cultures i religions, és a dir, a l'accepció popular de la paraula. En el cas de Mr Robot, no hi trobem déus com a tals però segons com es miri, en algun moment de la sèrie, cap al final, l'Elliot pot considerar un déu la Whiterose per tenir una suposada màquina del temps que li podrà retornar l'Àngela.

3.1.2. Apartats del viatge de l'heroi.

1. La marxa: La crida de l'heroi; l'acceptació de l'anomenada; l'encreuament del primer llindar; el ventre de la balena.

2. El camí de les proves: La purificació del jo, la trobada amb la Deessa; la reconciliació amb el pare; l'apoteosi; l'última gràcia.

3. El retorn: La negativa a la tornada; la fugida màgica; el rescat del món exterior; l'encreuament del llindar de la tornada; la possessió dels dos mons; la llibertat per viure.

Quan ens endinsem a l'apartat 4 d'aquest treball, analitzarem el viatge que Elliot fa durant la sèrie, temporada a temporada, i també, finalment, de forma global per veure com canvien les fites i com s'encara la història. De totes maneres, ara exposaré de manera teòrica aquest viatge.

3.1.2.a) Sobre la marxa de l'heroi

El viatge de l'heroi consta de tres etapes, segons el plantejament establert per Campbell (1959: 34-136). La primera d'aquestes, la partida, compta amb cinc punts que l'heroi ha de travessar abans d'abastar la segona etapa.

Nota: Al llarg d'aquest apartat, "el viatge de l'heroi", així com en l'apartat equivalent a l'anàlisi, "el viatge d'Elliot", trobarem la paraula "individu" per al subjecte susceptible de convertir-se en l'heroi, així com, posteriorment, aquest serà nomenat com "heroi", únicament quan hagi assolit aquest objectiu.

L'individu es troba en un estatut constant al llarg de la seva vida o d'un període d'aquesta (l'Elliot té una vida monòtona, és enginyer informàtic a Allsafe i hacker, no té una vida massa interessant). Una alteració, fortuïta o no, detona l'anomenada partida, i es configura com el primer punt d'aquesta etapa: la crida a l'aventura. (Elliot es troba a Mr Robot al metro i el crida a l'aventura explicant-li el mal que està fent l'empresa ECorp i el capitalisme americà). És l'inici de tot, allò que fa saltar les alarmes a la vida d'aquell que esdevindrà en heroi. Aquesta crida a l'aventura començarà per l'aparició del missatger (Mr Robot), l'herald que apareixerà sota qualsevol forma, com a presagi de vida o de mort (Tyrell Wellick), anticipant aquesta transformació de l'individu en heroi. Per assolir això, i com s'explicarà en apartats posteriors, l'herald serà presagi de el salt del llindar que el individu ha de dur a terme, el ritus on una part de l'individu, o la seva totalitat, mor, i una altra reneix.

El segon punt seria la negativa a la crida. En no atendre la crida de l'herald, l'aventura es converteix en negativa. Per si mateix, l'individu, probablement aterrit, concebrà la seva nova destinació com un terrible turment, i, per tant, necessitarà d'algú o d'alguna cosa que l'empenti a això i necessitarà ser salvat, ja s'haurà convertit en víctima del seu propi destí. D'aquesta manera, Campbell afirma que l'únic que podrà fer en aquesta ocasió serà crear problemes per a si mateix i esperar l'hora de la seva desintegració, i es configura d'aquesta manera, un individu covard i espantat (1959: 41). En aquest cas, Elliot accepta la crida.

L'individu comença a adonar-se que ha d'acceptar aquesta crida, i admetre amb això que és el Déu que ha de destruir el seu propi ego, i que, per tant, haurà d'abandonar la zona de confort en la qual s'escuda, el terreny infantil on idealitza tot. No obstant això, desorientat i turmentat per la creació, probablement generada per la seva pròpia imaginació, d'aquest terrible destí, l'individu tractarà d'aferrar-se a això i lluitarà per quedar-se immòbil en aquest estat infantil, arribant a el fracàs immediat. Elliot al principi sí que renuncia a la crida, lluita amb sí mateix amb els seus monòlegs interiors però finalment l'accepta.

El tercer punt serà l'ajuda sobrenatural, la qual arribarà a tots, hagin rebutjat o no la trucada. La primera trobada serà amb una figura protectora que proporcionarà a l'individu objectes i coneixements que l'ajudin a sobrepassar el llindar (Mr Robot i Darlene), sent, precisament aquesta figura, la representació de l'encarnació del seu destí. Aquesta figura es representa en qualitat de actant com l'ajudant i es desenvolupa com paternal i maternal alhora, així com també, a el mateix temps, perillós i protector. L'anomenada, per tant, serà la primera anunciació de l'acostament d'aquest estalvi - doncs pot ser el mateix missatger (Mr Robot)-, qui fa el paper de el salvador en aquells que no van respondre a la crida. Tot i la fugida, tot allò que l'individu coneixia fins a l'aparició de l'herald es veurà truncat i se sentirà llavors buit i sense sentit. I no serà fins a aquest punt que no pugui l'individu ignorar més la trucada.

El següent pas es denomina la cruïlla del primer lindar. Davant l'entrada d'aquest, un o diversos guardians esperen possibles amenaces, quedant després d'ells la foscor i el desconegut, tant per al guardià com per al futur heroi. En qualsevol cas, el perill s'adverteix en tots dos sentits, sent la sola presència de qualsevol d'ells un signe d'alarma i prohibició, doncs l'individu no ha de passar i el guardià no ha de deixar entrar.

Així, són nombroses les cultures i religions que han establert els seus guies a través de la por, de l'ensenyament de que un ha de quedar entre els límits establerts i no saltar-los, per no ser maleïts d'alguna manera. Solen ser terrenys frondosos o desèrtics, mars desconeguts o llocs estranys els que serveixen per alimentar tots aquests terrors inconscients. Tampoc s'ha de treure a aquest guardià d'aquests límits indicats, però serà de l'única manera possible, el travessar aquests límits, que l'individu pugui passar, viu o mort, a la nova zona a explorar que s'adverteix, com a fruit dels temors inculcats, plena de dimonis i altres forces màgiques. Aquestes només podran ser derrotades per l'individu, qui llavors podrà passar, viu o mort, però alliberat del seu ego, a el següent punt del seu viatge.

L'últim dels punts en aquesta primera etapa és l'anomenada com el ventre de la balena. Un cop l'individu ha passat amb èxit el lindar màgic, s'espera d'ell un renaixement, el qual queda simbolitzat en la imatge del ventre. D'aquesta manera, l'individu que ha lluitat contra si mateix i totes les seves pors, ha enfrontat als dimonis que esperaven al lindar i a les terres inhòspites que immediatament l'esperaven, ha hagut de matar-se, que aniquilar-, d'abandonar el seu aferrament infantil i donar pas a un nou individu, de nous valors, que es manté amb vida pel record de qui i què és. El ventre de la balena representa aquest moment on es troba la seva metamorfosi, on mor i reneix, simbolitzant amb la seva transformació la renovació del món. En aquest cas, Elliot duu a terme l'atac del 9 de maig, es transforma en un justicier i duu a terme una metamorfosi sortint una mica de la seva capa d'invisibilitat i fòbia social i relacionant-se amb la Darlene.

3.1.2.b) Sobre el camí de proves

És ara, després d'haver **passat el primer lindar**, que comença la segona etapa del seu viatge. Aquesta, al seu torn, s'obrirà amb el punt el camí de les proves, en què l'ara regenerat individu serà provat en diverses ocasions, empresa per a la qual comptarà amb l'ajuda d'alguns agents. Serà en aquest camí que trobi les restes d'altres herois que no van tenir força per afrontar el seu renaixement.

La purificació del jo arriba quan **l'individu abandona el seu jo infantil**, i tot allò que al·ludeixi al seu món ordinari, així com quan reprimeix els seus sentiments. Així, abandona l'orgull i se sotmet en aquest moment de la purificació del jo, i afirma i consent que tant ell com el seu oposat són el mateix, acceptant-se a si mateix sencer. A partir que això passi, les batalles amb els dimonis externs seran ineludibles, i és ara que comença una infinitat de guerres i que acumula certs triomfs. Si mirem la història com un tot, la purificació del jo vindria a l'episodi 7 de la temporada 4, on Vera obliga a

Krista a explicar a Elliot la veritat sobre el seu pare, sobre els abusos. Allà és on ell es redimeix i es purifica per seguir endavant fins a la resolució final.

El segon dels punts d'aquesta etapa serà la **trobada amb la deessa**, l'última aventura, en la qual tots els dimonis hauran estat derrotats i on té lloc el matrimoni de l'individu i la Reina Deessa del Món. Aquesta Reina Deessa del Món, la Dama de la Casa del Somni, la mare, l'esposa, l'amant, l'amiga, es conforma com la meta a la qual aspiren tots els herois: representant de tot el anhelat, la encarnació de la perfecció, la garantia que a la fi de el camí el ja heroi trobarà el que considerava perdut. És aquella que guarda en el seu ventre a la mateixa Terra i a el mateix Univers, la creadora del món i de les seves criatures, la mare verge. En aquest cas és l'Àngela, la seva amiga, la deessa, la seva enamorada. No obstant això, també pot ser record d'allò que li va fer mal, la mare absent; la desitjada i prohibida que encoratja a el complex d'Èdip; la mare castradora; la mare que castiga. Ella porta la vida al que ha de néixer i la mort al morirà, és alhora el ventre i la tomba.

L'individu **descobreix en el camí de les proves** a l'anomenat per Campbell com "el seu propi ésser insospitat" (1959: 67), aquella contrària versió de si mateix que veurà reflectida en d'altres, i que necessitarà vèncer per no ser vençut. I serà en aquest matrimoni, que l'individu ha de veure a la seva Reina Deessa en les seves dues parts per igual, alliberant-se així de tot el infantil i orgullós que en el seu cor resideixi, ja que és probable que aquest sigui precisament el seu oposat, el seu ésser insospitat, sent llavors necessari que assimili aquests fets per prosseguir amb el seu camí.

Ella, que representa tot allò que es pot conèixer i al que només l'individu té accés, ha d'adoptar diferents formes per guiar-lo i impulsar quan no avanci. Aquest matrimoni serà la prova definitiva de l'heroi, el moment crucial que decideix si guanya el premi o és derrotat, el moment en que aniquila al seu ego acceptant-se a si mateix o el moment en què aquest li venç per complet. Si obté el seu premi, si l'heroi es proclama com a propietari de la Reina Deessa i de si mateix, adquireix també el domini sobre la vida. Però haurà d'assimilar també que en les dues cares de si mateix, en les dues cares de la seva Deessa, es troba la mare negativa, a la qual ha de posseir, i el pare autoritari, amb el qual ha d'intercanviar la seva posició.

Aquest punt, denominat com la **temptació**, exposa que les proves han significat la crisi a través de la qual ignorància l'individu assumirà que s'ha convertit no en un altre més que en els seus pares. En aquesta volta al sentiment primer es generen, més que mai, la seva ignorància i confusió. En fracassar en aquest viatge, es generen guerres i conflictes com a resultat. Així, l'individu haurà de qüestionar-se i donar resposta a les seves preguntes. Però serà conscient llavors que aquells errors que es van pensar d'altres són seus, generant l'experiència de la repulsió, que caurà sempre sobre la dona, sobre l'oposat que va pensar que era un altre i que no és més que ell. Ara el matrimoni que va ser victòria s'ha convertit en tota una derrota, ara la Reina Deessa del Món és la Reina del Pecat (Campbell, 1959: 75). Tot això tindria relació amb la mort de l'Àngela, el descobriment de la traïció d'ella, el seu perdó i el record de la mare biològica com a captivadora que culmina també amb la mort d'ella.

El quart punt d'aquesta etapa respon a la **reconciliació amb el pare**. L'individu, turmentat pel pecat de la dona, troba que allò que li ha generat rebuig no era tan horrible. Doncs a l'adonar-se que ha estat ell tot el temps, entén que ha d'eliminar la idea del doble monstre que ell mateix ha creat amb l'ajuda de la mare protectora, de la llum que sempre hi va haver en ell, i serà qui li donarà la força per suportar la prova.

Ara, després d'haver abandonat el seu món ordinari, dominat per la mare i per tot allò que ell considerava conegut i amable, aconsegueix passar el primer llindar i totes les proves; intentarà ara ocupar el lloc de el pare, aquell que el va iniciar en aquest viatge.

El cinquè punt d'aquesta etapa s'anomena **apoteosi**. L'individu que aconsegueix travessar els terrors de la seva ignorància, arriba a l'estat diví. Ara ell sosté a el món, ell és totes les coses, i ara tots poden ser ell, el seu nom o la seva imatge significa per a aquests promesa d'ajuda. Totes les criatures són susceptibles de tenir la seva ajuda, no importa qui sigui o quina condició tingui. El que es comprenia com a temps i eternitat ara es revela com el mateix, l'eternitat i la mort; i s'exposa ara, davant el llindar de seguir endavant fins al final de el temps infinit: *"l'eternitat que es converteix en temps, la divisió d'un en dos i després a molts, així com la generació de vida nova a través de la conjunció dels dos. Aquesta imatge està a el principi del cicle cosmogònic, i es troba amb la mateixa propietat a l'acabar l'heroi la seva jornada, en el moment en què la muralla del Paradís es dilueix, es troba i es recorda la forma divina; i es recobra la saviesa "*. Ells són la mateixa cosa (Campbell, 1959: 91).

L'últim punt d'aquest apartat serà la **gràcia última**. El moment en què els déus, els pares, o aquella autoritat imperant reconeguin la victòria de el matrimoni amb la Deessa, l'instant en què confirmen l'experiència, la revelació o li donin l'objecte màgic com a premi per la seva transformació i nova comprensió. Són els déus i les deesses els guardians de l'elixir que només donaran als aprovats, però la seva cautela, arrogància o severitat podran impacientar a un individu que buscarà la seva recompensa a través de la guerra o l'engany. Per a l'individu que no obté el seu premi en el moment desitjat, els déus es presenten com a enemics, i és per això que decideix matar-los o atacar-los d'alguna manera, creient-se el salvador del món.

A el passar un llindar darrere l'altre, a **l'eliminar diversos enemics**, l'heroi se sent més alt, amb més autoritat que aquelles que havien de atorgar-li un premi, i el seu alçament arriba fins al cosmos, i després a el buit, on es troba, el conegut i el desconegut, l'esfera que ho transcendeix tot el individu s'ha aniquilat de nou i no ha intercanviat el seu lloc amb el pare, demostrant de nou ignorància i la seva derrota. La figura del pare la trobem en Mr Robot, que l'acompanya incansablement en tota l'aventura.

3.1.2.c) Sobre la tornada

En acabar el viatge, **l'heroi ha de tornar amb el seu trofeu al món ordinari**, ja que la norma del monomite exposa que l'heroi ha de portar al món ordinari aquest premi, amb el que reparteixi saviesa i generi la renovació de la comunitat. Però aquesta responsabilitat és gran, de manera que molts individus la rebutjaran escollint quedar al

costat de la seva Reina Deessa i les seves comoditats (Campbell, 1959: 113). L'elixir és la destrucció del sistema capitalista retornant els diners als ciutadans.

Per tant, dues opcions són possibles en aquest context. La primera d'elles resideix en el fet que **l'heroi es va guanyar la gràcia dels Déus** i va ser enviat a el món ordinari recolzat per totes les forces sobrenaturals d'aquest. Per contra, la segona es dona en el cas que el trofeu ha estat obtingut malgrat l'oposició del seu guardià, i és, llavors, el camí de tornada una persecució sense igual.

Denominada com la fugida màgica, **l'individu ha de córrer abandonant els seus propis objectes**, plantant després de si obstacles i sortejant aquells que se li venen a sobre. Es tracta d'un moment en el qual es defineix de nou, un moment en què descarta ocupar el lloc de el pare, en el qual s'aferra al seu ego. I caldrà, fins i tot, que l'individu sigui ajudat pel món, el que es coneix com el rescat de el món exterior. Però malgrat que l'individu hagi caigut de nou en la seva ignorància, la seva inconscient està preparat i li fa renéixer de nou, obligant-lo a perdre l'ego. És la crisi final, la consciència de saber que després de totes les batalles guanyades en el camí, un ha de tornar a el món ordinari. S'ha d'enfrontar a la seva societat, al seu món ara buit i sense sentit, amb l'elixir bestiar, el que aniquila l'ego, i aguantar els dubtes, ressentiments i la incomprensió de tots aquells que hi han seguit vivint. Aquest enfrontament és denominat l'encreuament de el llinar de la tornada.

En aquest punt **convergeixen el món ordinari i el món diví**, oposats i incompatibles. Però és la clau de tot el fet que tots dos regnes són només un, ja que és el món diví un punt oblidat de el nostre, i en l'exploració d'aquest l'heroi conclou la seva gesta, en el fet d'haver trobat els valors perduts en el món ordinari, en la recuperació de la seva importància. La consciència de l'alteritat i la superació de les pors fan que les ombres es converteixin en llum al llarg de el viatge, i el do, el regal portat de les foscor, es consumeix ràpidament, creant la necessitat que un altre heroi - o potser vegada ell mateix -, conclogui una nova regeneració de si mateix o del món. Serà l'última tasca de l'heroi fer que aquest trofeu duri el màxim possible abans que caigui en l'oblit de el temps.

Però serà una tasca molt difícil, ja que **haurà d'acceptar com a real aquest món ordinari que ha superat en el diví**, acceptar que és el món vàlid, el món on viuen els éssers no divins, i haurà de mantenir aquí el coneixement còsmic, al lloc on la ignorància i el dolor terrestre envaeixen els sentits. Serà per a ell més senzill fugir de l'escena i tornar a la terra beneïda, on tot sembla cobrar sentit, així com aïllar-se en si mateix com a evasió de el món ordinari, una vacil·lació del seu esperit que pot induir a fracassar. Així, *"l'heroi que torna, per completar la seva aventura ha de sobreviure a l'impacte del món"* (Campbell, 1959: 130). És a dir, ha d'acceptar que salvar el món també comporta destruir la màquina de Whiterose amb tot el que comporta, relacionar-se amb la seva germana Darlene que feia anys que no veia i que va tornar per unir-se a fsociety i a ajudar-lo a salvar el món. L'evasió del món ordinari que veiem aquí també tindria cabuda en l'aïllament de la consciència de l'Elliot vertader en un món ideal, mentre el Mastermind pren el control. Tot això ho explicarem en detall al punt 4.

Per aconseguir això, **l'heroi haurà d'assolir l'equilibri de l'anomenada possessió** dels dos mons. És a dir, si l'heroi arriba a poder viure en el món ordinari amb la perspectiva del diví, aconseguint que tots dos mons es toquin en el seu coneixement sense contaminar les regles de cada un, hi haurà dominat aquest equilibri. Serà només llavors que obtingui la llibertat per viure, aquest moment en el qual es revela el resultat de el viatge i el seu retorn, on l'individu pot inventar-se una història en la qual ell està exempt dels mals d'altres, sent víctima de tots aquests, portant-se a si mateix a l'error en la seva comprensió, ja fins i tot en el seu enteniment del món. Així, el sentit d'aquest viatge serà el de reconciliar l'individu amb l'univers, fent-li reconèixer les veritats de la vida i els secrets de la seva psique. Havent-ho aconseguït, havent finalitzat el viatge, havent dominat els dos mons, l'heroi és un home nou, el triomf de el present i el sense por de el futur: un home alliberat de les seves dimonis, un home lliure.

3.2. Apunts de Volger sobre el viatge de l'heroi

Per Christopher Vogler, *"l'heroi més admirable és aquell que nega el seu paper heroic tant com pot, com Mad Max, que evita acceptar qualsevol responsabilitat que no li pertoca directament"* (2002: 20). I és que segons explica a *El viatge de l'escriptor* (2002), el viatge de l'heroi ha estat durament criticat per explicar en la seva essència, propaganda per atreure a la joventut a allistar en l'exèrcit i lluitar per la glòria de la mort sense sentit (2002: 14). No obstant això, l'heroi representa molt més que el guerrer, ja que serà el covard, l'astut, l'intel·ligent o el maldestre aquell que encaixi amb el perfil protagonista, així com tants d'altres. Serà aquell que lluiti, sí, i aquell que porti la pau i la saviesa, l'amor i altres infinites possibilitats.

3.2.1. La crida de l'aventura

D'altra banda, el viatge presenta problemes de gènere, al ésser una teoria masculina, amb una escassa rellevància femenina i molt diferent en el cas de la seva aplicació. Així, l'home necessita superar obstacles i arribar a alguna meta, mentre que en el viatge femení tot es redueix a la construcció de la família i de la bellesa.

Confirmant les teories de Campbell, Vogler afirma que cada història és susceptible de ser reduïda a un esquema concret que sempre comença amb "una mena de viatge" (2002: 45). A la partida, l'individu deixa la seva zona de confort per acabar en un món de desafiaments, sent aquest un viatge real o un viatge metafòric que conflueix en un canvi espiritual en l'individu. D'aquesta manera, en qualsevol dels casos, tots els viatges mantenen aquest viatge interior que fa que l'individu creixi, pateixi i canviï; sentiments i situacions que, segons Vogler (2002), també ajuden a que el públic quedi impressionat amb la història. Per aconseguir això, l'autor explica que s'ha de posar en escena a l'individu en el seu món ordinari en primer lloc, per crear amb això un contrast entre els dos punts de el viatge.

En la crida a l'aventura, l'individu s'enfronta a una prova o problema que ha de resoldre, i un cop sigui cridat, coincidint amb Campbell (1959: 39), ja no podrà obviar-

ho i quedar-estàtic en el seu món ordinari. En aquest punt s'establiran les regles de el joc, es definirà l'objectiu de l'individu, i fins i tot expressar tot en forma de pregunta: ¿ho aconseguirà ?, tornarà sa i estalvi ?, etc.

3.2.2. La por i el mentor

El rebuig de la crida es dona com a fruit de la por. Aquí, podem veure com el futur heroi és reticent a creuar el llindar en presentar aquest el major de les seves pors: la por al desconegut. Es tracta d'un punt on l'individu pot posar-se a enrere en la seva aventura, de manera que necessitarà d'alguna cosa o algú que li empenya, sigui això una persona, una ofensa, una provocació o les mateixes circumstàncies.

Vogler parla de la figura del mentor en aquest punt, un personatge que hagi de ensenyar a el futur heroi, sent un dels temes comuns de la mitologia. El mentor prepararà a l'individu per enfrontar-se al desconegut, guiant-mitjançant consells o amb l'ajuda d'artefactes. No obstant això, no acompanyarà a l'individu fins al final de el viatge, ja que aquest s'ha d'enfrontar a les seves pors sol (2002: 50). El mentor és en Mr Robot, indiscutiblement. Durant el capítol on en Elliot s'enfronta a saber què va fer-li el seu pare, Mr Robot marxa de la sala per tal que ell s'hi enfronti sol. I també s'hi ha d'enfrontar sol quan accedeix al món paral·lel al final de la sèrie.

En accedir l'individu a acceptar la trucada i comprometre's amb això a l'aventura, aquest es posiciona per primera vegada al món especial de la història, i ho fa a través del primer llindar. Aquí comença la història en si i es posiciona com el punt que separi el primer acte del segon en una estructura que reculli, grosso modo el següent esquema (Vogler, 2002: 50).

Així, el viatge de l'heroi pot experimentar-se en un altre ordre o amb la supressió o afegiment de noves etapes, en les que l'individu madura i es transforma en heroi.

3.3. El model de Propp

Les funcions del conte i les esferes d'acció són establerts per l'analista de contes russos Vladimir Propp. Per a aquest, els personatges d'una obra concreta es poden agrupar per funcions, així com aquestes queden agrupades per esferes, per tal de sistematitzar l'esquema de totes les obres possibles, les quals es resumeixen en una mateixa. D'aquesta manera, podríem dir que Propp crea un esquema propi de el viatge de l'heroi.

3.3.1. Les funcions del conte

1. Un dels membres de la família se'n va de casa. Ja sigui un adult, una persona jove o la mort dels pares.

2. Recau sobre el protagonista una prohibició. Ja sigui una prohibició en si o una ordre.> Elliot rep l'ordre d'ingressar a fsociety.
3. Es transgredeix la prohibició. Entra un personatge nou: l'agressor del protagonista. > No vol entrar al principi. Apareix ECorp i Tyrell Wellick.
4. L'agressor intenta obtenir notícies. Es dóna un interrogatori. > Tyrell demana a Elliot unir-se amb ells però no vol.
5. L'agressor rep informacions sobre la seva víctima. >. Tyrell vol saber més d'Elliot.
6. L'agressor intenta enganyar la seva víctima per apoderar-se'n o dels seus béns. Ja sigui per mitjà de la persuasió, amb mitjans màgics o usant la violència. > ECorp duen a terme mals actes i en un passat van ser responsables de la mort del pare d'Elliot.
7. La víctima es deixa enganyar i ajuda així al seu enemic al seu pesar. El protagonista es deixa convèncer, i en aquest cas, si ha transgredit la prohibició primera, la proposició enganyosa de l'agressor és acceptada. En altres casos, el protagonista sucumbeix als mitjans màgics o facilita sense voler el treball de l'agressor. > Elliot duu a terme els atacs, s'uneix a fsociety, acaba treballant a ECorp des de dins.
8. L'agressor fa mal a un dels membres de la família. Per rapte, robatori, destrucció, dany físic, extorsió, expulsió d'algú, embruixament, dóna l'ordre de matar, assassina, genera una situació, tanca a algú, obliga algú a casar-se amb ell, amenaça amb canibalisme, turmenta, declara la guerra. > ECorp fa mal a la població i sobretot a ANGela que no pot pagar els deutes.
- 8b. Una cosa li falta a un dels membres de la família. Manca d'un company, necessitat d'un objecte: màgic, concret, racional (diners, mitjà de vida ...). > La societat no té diners.
9. Es divulga la notícia de la malifeta o de la carència. S'adrecen a l'heroi amb una pregunta o una ordre, se l'anomena o se li fa marxar. "*Se li llança una crida de socors. L'heroi se'n va de casa. Es difon la notícia de la seva desgràcia. L'heroi és expulsat. L'heroi que ha estat condemnat a mort ara és alliberat en secret. Es canta per una mort per donar a conèixer la desgràcia*" (Propp, 2011: 47). > Necessiten que Elliot actuï, es reverteixi la situació, acabi amb Dark Army.
10. L'heroi cercador accepta o decideix actuar. > Elliot actua amb Darlene i Mr Robot.
11. L'heroi se'n va de casa seva. > Es posen mans a la obra.
12. L'heroi pateix una prova, atac, que li prepara per a la recepció de l'auxiliar màgic. "*El donant fa que l'heroi passi per una prova. El donant saluda i pregunta a l'heroi. Un moribund o un mort li demana a l'heroi que li faci un servei. Un presoner demana a l'heroi que l'alliberi. Algú li demana gràcia. Dues persones discuteixen i li demanen a l'heroi que reparteixi el botí. Altres peticions. Un ésser hostil intenta aniquilar l'heroi. Un ésser hostil lluita amb l'heroi. Se li mostra a l'heroi un objecte màgic i se li proposa un intercanvi*" (Propp, 2011: 50). >. Whiterose i Dark Army volen acabar amb Elliot.
13. L'heroi reacciona davant les accions de el futur donant. "*L'heroi supera (no supera) la prova. L'heroi respon (no respon) a la salutació del donant. Fa a el mort (o no fa) el servei demanat. Allibera el presoner. Perdona a l'animal que l'hi demana. Fa el repartiment i reconcilia els que renyaven. L'heroi realitza qualsevol altre servei. L'heroi es salva dels atacs que se li dirigeixen fent que els mitjans que empra per atacar el personatge hostil es tornin contra ell mateix. L'heroi venç (o no venç) a l'ésser hostil.*

L'heroi accepta l'intercanvi, però després utilitza la força màgica de l'objecte contra el donant "(Propp, 2011: 52). > Supera la prova.

14. L'objecte màgic passa a disposició l'heroi. *"L'objecte es transmet directament. L'objecte es troba en un lloc indicat. L'objecte es fabrica. L'objecte es ven i es compra. L'objecte cau per atzar en les mans de l'heroi (el troba). A vegades l'objecte apareix espontàniament. L'objecte es beu o es menja. Es roba l'objecte. Diferents personatges es posen a disposició de l'heroi* "(Propp, 2011: 53). > Salva el món.

15. L'heroi és transportat, conduït o dut prop de el lloc on es troba l'objecte de la seva recerca. El protagonista es desplaça per aigua, terra o aire; o bé és conduït, se li indica el camí, o bé segueix rastres de sang o d'altres elements. > Va a enfrontar-se amb Dark Army.

16. L'heroi i el seu agressor s'enfronten en un combat. > Membres de Dark Army i Elliot s'enfronten.

17. L'heroi rep una marca. O bé se li queda una marca en el cos o se li dóna un objecte, tipus anell, que representi una marca. > Elliot és disparat.

18. L'agressor és vençut. És derrotat, mort o expulsat. > Dark Army és aparentment vençuda.

19. La malifeta inicial és reparada o la manca satisfeta. L'objecte de la recerca s'aconsegueix o bé mitjançant la força o bé mitjançant l'astúcia. L'objecte de les recerques és capturat per diversos personatges alhora i les seves actuacions se succeeixen amb molta rapidesa. L'objecte de la recerca és capturat mitjançant un parany. L'obtenció de l'objecte buscat és el resultat immediat de les accions precedents. L'objecte buscat és obtingut immediatament per mitjà de l'objecte màgic. La utilització de l'objecte màgic suprimeix la pobresa. L'objecte de la recerca és agafat en el transcurs d'una caça. El personatge embuixat torna al seu ésser normal. El mort ressuscita. El presoner és alliberat (Propp, 2011: 62).

20. L'heroi torna.

21. L'heroi és perseguit. *"El persecutor vola seguint a l'heroi. El persecutor reclama al culpable. Perseguint l'heroi, aquest es transforma successivament en diversos animals diferents, etc. El perseguidor es transforma en objecte atractiu i es col·loca en el camí per on ha de passar el protagonista. El perseguidor intenta matar l'heroi"*(Propp, 2011: 65).

22. L'heroi és auxiliat. *"És portat per l'aire. L'heroi fuig posant obstacles en el camí dels seus perseguidors. En el transcurs de la seva fugida, l'heroi es transforma en objectes que li fan irreconeixible. L'heroi s'amaga en el curs de la seva fugida. Es oculta en una forja. Es salva transformant durant la seva fugida en animals, pedres ..."*(Propp, 2011: 66).

23. L'heroi arriba d'incògnit a casa o a la comarca. *"Dues possibilitats:*

1. El retorn de l'heroi a casa. S'atura a casa d'un artesà --orfebre, sastre, Zapatero-- i torna a casa com a aprenent. 2. Arriba a el palau d'un rei estranger, s'enrola en les cuines com a cuiner o en l'exèrcit. També de vegades es troba una simple arribada "(Propp, 2011: 68).

24. Un fals heroi reivindica per a si pretensions enganyoses.

25. Es proposa a l'heroi una tasca difícil. *"Prova de menjar i beure. Prova de foc. Prova de les endevinalles. Prova de l'elecció. Prova de força, d'astúcia, de valor. Prova de paciència Prova de fabricació. Altres proves* "(Propp, 2011: 69).

26. La tasca és realitzada.

- 27. L'heroi és reconegut.
- 28. El fals heroi o l'agressor, el malvat queda desemmascarat.
- 29. L'heroi rep una nova aparença. Rep una nova aparença gràcies a l'auxiliar, construeix un palau, o té nous vestidures.
- 30. El fals heroi o l'agressor és castigat.
- 31. L'heroi es casa o ascendeix a el tron. De vegades es casa, i aconseguix o manté un regne, fins i tot guanyant una compensació econòmica. O es casa i perd la seva parella. O simplement té un nou regne sense casar-se.

3.3.2. Les esferes de l'acció

(Propp, 2011: 91-93).

Aggressor: La malifeta, el combat, lluites i persecució amb l'heroi. > Whiterose, Tyrell, Dark Army, ECorp

Donant o proveïdor: "*Preparació de la transmissió de l'objecte màgic*" i *que aquest estigui a disposició de l'heroi*" (Propp, 2011: 91) > Mr Robot

Auxiliar: "*Desplaçament de l'heroi en l'espai, la reparació de la malifeta o de la carència, el socors durant la persecució, la transfiguració de l'heroi*" (Propp: any, 91).

Princesa, o personatge buscat; i el seu pare: li han d'imposar a l'heroi tasques, descobriran a fals heroi, reconeixeran a l'autèntic, castigaran a l'agressor. La princesa es casarà amb l'heroi. > Angela

Mandatari: L'enviament de l'heroi.

Heroi: Partida, reacció davant el donant, matrimoni. Sent heroi cercador i heroi víctima. > Elliot

Fals heroi: Partida, reacció davant el donant negativa, pretensions enganyoses. > ECorp, WhiteRose

Aquestes esferes seran exposades segons Propp (2011) en tres possibilitats:

1. L'esfera d'acció correspon exactament amb el personatge.
2. Un únic personatge ocupa diverses esferes d'acció.
3. El cas contrari: Una única esfera d'acció es divideix entre diversos personatges.

3.4. Aristòtil i els paradigmes de Seger i Field

Introducció – nus – desenllaç

Són infinites les maneres en què una aventura comença, però, a la fi, tots els herois trien, més o menys, el mateix camí. L'esquema "introducció - nus - desenllaç" és el primer que aprenem quan vam començar a construir històries en edats primerenques, ja sigui al explicar un conte o a l'explicar una anècdota escolar. "I què va passar llavors?". D'acord avancem i perfeccionem el relat, l'estructura argumental d'aquests es torna més complexa.

Introducció -----Nus ----- Desenllaç

intertextualitat, la paratextualitat, la metatextualidad, la arxitextualidad i la hipertextualitat.

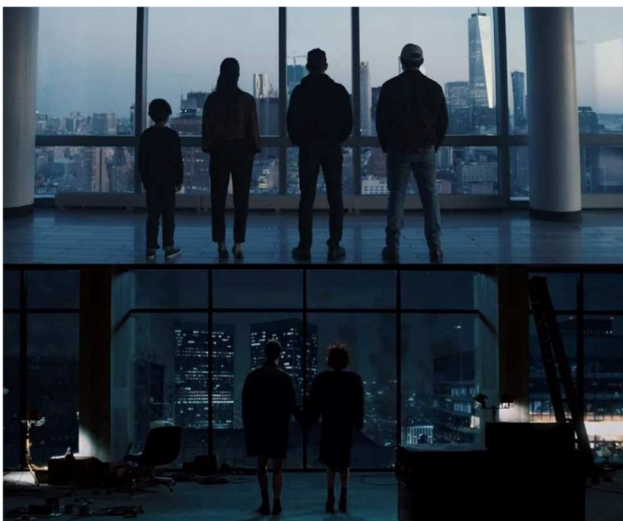
Segons Genette, la transtextualitat pot ser definida com "*una relació de co presència entre dos o més textos, és a dir, freqüentment, com la presència efectiva d'un text en un altre*" (1989: 10). L'autor distingeix entre cinc possibles categories (1989: 10-15), ordenades per nivell d'abstracció, implicació i globalitat:

- La intertextualitat és la relació de copresència entre dos o més textos; la presència efectiva d'un text en un altre. La seva forma més explícita i literal és la pràctica tradicional de la cita, tot i que en aquesta mateixa categoria es troben altres termes importants, com el plagi i l'al·lusió.

- La paratextualitat és un conjunt de qüestions sense resposta i està constituïda per la relació amb altres textos de manera menys explícita i més distant que la intertextualitat. Per exemple: la comparació del món paral·lel d'Elliot amb el film *Matrix* (Lilly i Lana Wachowski, 1999).

La metatextualitat és el comentari que uneix un text a un altre sense citar-lo, convocar-i fins i tot sense anomenar-lo. És la relació crítica per excel·lència.

- La hipertextualitat es refereix a quan hi ha un text original anomenat hipotext de el qual deriva un altre anomenat hipertext. El que ens arriba a nosaltres, els lectors, és el text derivat o hipertext. El hipotext està present només implícitament. Per exemple, la comparació d'una escena del capítol 13 temporada 4 de *Mr Robot* amb una escena del film *Fight Club* (David Fincher, 1999).



Imatge 8. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia] – superior
Imatge 9. Fincher, D. (1999). *Fight Club*. [Fotografia] - inferior

- Finalment, la arxitextualitat pot ser definida com el conjunt de categories generals o transcendents en què s'engloben els textos: tipus de discurs, maneres d'enunciació, gèneres literaris.

Reprement la quarta categoria, és important esmentar aquí que l'hipertext pot derivar de dues formes: per transformació (d'un hipotext original es deriva un altre anomenat hipertext, el qual és una inspiració de el primer però té característiques i sentit propi) o

per imitació (més indirecta que l'anterior pel fet que s'ha de tenir un domini mínim o parcial dels aspectes que es van a imitar).

Quan derivem per transformació es poden donar tres casos diferents:

- Paròdia: l'hipertext pateix una transformació mínima amb relació al hipotext, però la intenció és, principalment, lúdica. Per exemple: a la segona temporada, apareix l'Alf³⁷ a un capítol de Mr Robot, fent al·lusió a les comèdies sitcoms americanes.
- Transvestiment: l'hipertext es torna a una mica més degradant (satíric).
- Transposició: és la més important comparada amb les anteriors, ja que l'amplitud textual o ideologia de l'hipertext fa que aquest es a part de hipotext.

A diferència de la derivació per transformació, la imitació pretén acostar-se a l'hipertext amb el hipotext, sense perdre els trets principals que conformen la base. Com assenyala Genette (1989: 15), *"la imitació és també una transformació, però mitjançant un procediment més complex, ja que per dir-ho d'una manera molt breu exigeix la constitució prèvia d'un model de competència genèrica"*. Al seu torn distingim de nou tres tipus:

- Pastiche: copiar un estil amb finalitat lúdica, el qual pot ser prolongat de manera indefinida.
- Caricatura: pastitx de caràcter satíric.
- Continuació: imitació més seriosa d'un hipertext, l'objectiu és complementar-la o prolongar-la.

Per completar una mica més, podem esmentar el terme interdiscursivitat, el qual és part de la intertextualitat i pot ser definit com la relació existent entre un discurs artístic escrit i un discurs artístic produït per alguna disciplina completament diferent. Aquestes categories seran aplicades en l'anàlisi de la sèrie en l'apartat número 4 i es procedirà a fer una revisió de les referències a altres pel·lícules, art, literatura o sèries que Mr Robot conté en la seva narrativa.

3.6. Els arquetips

Carl G. Jung va ser l'encarregat de emprar la paraula arquetip al·ludint amb això als models de la personalitat que es repeteixen des de temps antics de manera que suposen una herència compartida per a l'espècie humana en la seva totalitat. (Christopher Vogler, 1998).

Aquest filòsof fa referència a un inconscient col·lectiu, comparant els contes i mites amb els somnis de tot ésser humà, somnis que componen aquest inconscient col·lectiu que esmenta l'autor. Aquests arquetips componen una de les eines que arriba a ser de gran utilitat per a tot guionista.

3.6.1 Característiques

³⁷ Alf (1986) és una sèrie de comèdia americana sobre un extraterrestre que és acollit per una família i aprèn sobre la humanitat.

Els arquetips són imatges simbòliques comuns en la psique humana. I, encara que un arquetip pot ser qualsevol cosa, com la lluita de la foscor contra la llum, o el bé contra el mal, Vogler se centra sobretot en els arquetips relacionats amb els personatges, que són els que nosaltres també farem servir per tal d'analitzar la sèrie al següent apartat. Les característiques dels arquetips són:

1 - Els arquetips no són estàtics. Això significa que un personatge, lloc, o objecte, pot començar representant a un arquetip i al llarg de la història, canviar a un altre. I fins i tot pot representar diversos Arquetips diferents alhora. Un cas típic de canvi de arquetip és el de l'enemic que, després de ser derrotat, passa a ser un aliat (com passa amb en Tyrell Wellick, que les primeres dues temporades seria un enemic i després es converteix en un aliat per l'Elliot) i un cas habitual de diversos arquetips alhora, en el mateix personatge, és el de l'heroi de la història que també és un entabanador (en aquest cas no).

2 - Els arquetips són transferibles, o el que és el mateix, un mateix arquetip pot ser representat en la nostra història per diferents personatges, llocs, objectes, etcètera. Per exemple, el mentor és en Mr Robot però en algun moment també ho és la Darlene.

3 - Els arquetips són duals, és a dir, no són obligatòriament de signe positiu (bé) o negatiu (dolent). El mentor és un personatge que fa de mestre i guia per al protagonista. Bé, nosaltres podríem pensar en un mentor que fes el seu treball en el sentit negatiu, ja fos pels errors d'aquest (amb conseqüències còmiques per a la nostra història), ja fos perquè el mentor en qüestió és també un enemic i busca entorpir l'objectiu de l'Heroi. No cal dir que aquest signe no és fix, de manera que un arquetip pot començar sent positiu i canviar a negatiu, i viceversa, tantes vegades com necessiti una història. Mr Robot seria un mentor d'aquest tipus. A la primera temporada, tercera i quarta és un mentor positiu però a la segona temporada és un mentor negatiu perquè es contraposa al que vol l'heroi, que és oblidar-se dels atacs cibernètics però ell no vol que els pari.

4 - Els arquetips no tenen una aspecte establert fix. Si bé, és cert molts arquetips els associem fàcilment a unes aparences abans que a altres, però, això sol ser una qüestió més cultural que psicològica. I fins i tot quan la imatge a la qual s'associa un arquetip està relacionada amb una aparença atorgada per l'inconscient col·lectiu (em remeto al mentor, representat usualment com un ancià savi), pot ser mostrat amb qualsevol altra aparença, sempre que l'arquetip exerceixi la seva funció correctament dins de la trama). En aquest cas, Mr Robot se'ns presenta com un home jove, atractiu, sense cap pinta d'ancià savi.

5 - Els arquetips no haurien de ser evidents. Hauríem de deixar que l'espectador fes treballar la seva ment per esbrinar qui és qui i dotar de sorpresa el guió. A Mr Robot funciona molt bé aquest tema, ja que Darlene, que seria una protectora del protagonista, a priori no ho sembla perquè l'espectador no sap que és la germana d'Elliot, i igual passa amb la figura de Mr Robot, que ningú espera que sigui el pare o que hagi de ser el mentor.

3.6.2. L'arquetip com a símbols i comportaments típics

Un arquetip, vist des d'una perspectiva panoràmica, és aquell que traspasa fronteres, cultures, èpoques i més està present en tota creació innovadora o creativa de l'home com la pintura, escultura, literatura, publicitat, cinema o còmic. La teoria de Jung sosté que *"els arquetips són residus arcaics de les vivències dels avantpassats, (...) que habiten en l'inconscient col·lectiu de les persones en forma d'experiències i records (...) i es manifesten com una manera de ser"* (Jung, 1970). És a dir, la persona al no desenvolupar-se aïlladament sinó en un context cultural determinat, adquireix i forma experiències, una manera de pensar.

Des d'aquesta perspectiva, als arquetips se'ls reconeix com a pautes, patrons de comportament típics, comuns que sempre han habitat en l'inconscient de les persones, per això se'ls reconeix com universals. A més, tenen la facilitat de despertar innombrables emocions en l'espectador, i revelar una imatge en la seva ment amb allò que se li associï.

"Les històries arquetípiques desvetllen experiències humanes universals que vesteixen d'una expressió única i d'una cultura específica" (Mckee, 2009: 18). Els personatges dels grans relats, els que els guionistes de Hollywood diuen 'més grans que la vida', solen ser arquetípics, perquè són d'un món que el públic mai abans va conèixer (Núñez, 2007)³⁸.

L'arquetip també és considerat com un símbol o *"una imatge dotada d'un poder especial que té valor per a l'espectador"* (Truby, 2009: 271)³⁹. La importància del símbol és que aconseguix influir a nivell emocional en l'espectador, això vol dir que té tal poder que si en la història es representa una situació dolorosa, feliç, injusta, entre d'altres, l'espectador també ho sentirà.

No obstant això, tot i que els símbols són elements estretament relacionats amb els arquetips, no són considerats el mateix, ja que *"un arquetip és la configuració o imatge primordial, mentre el símbol és l'expressió o visibilització d'un arquetip"* (Jung, 1988: 52). Malgrat això, els guionistes fan servir tots dos elements en els seus guions ja que els dos resulten importants i enriquidors per a la història.

3.6.3. Els mons dels arquetips

El públic busca finalment trobar-se a si mateix en aquells mons ficticis que es recreen i són els personatges els seus principals canals, ja que a través dels seus conflictes pretén trobar la seva pròpia humanitat. De manera que per comprendre aquest món de ficció es fa una *"voluntària suspensió de la incredulitat"* (García-

³⁸ Núñez, A. (2007): *¡Será mejor que lo cuentés!: los relatos como herramientas de comunicación (storytelling)*. España: EMPRESA ACTIVA.

³⁹ Truby, J. (2009): *Anatomía del guion. El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba Editorial.

Noblejas, 2000: 123-127)⁴⁰ que permet veure els personatges com si fossin persones amb consciència, lliures i responsables dels seus actes. En la història que treballem, l'espectador deixa de pensar en si el que està veient pot o no pot passar en la realitat i creu en que sí, ho viu, ho accepta i ho interioritza.

Llavors, l'espectador busca *"accedir a un món nou i fascinant, per suplantar virtualment a un altre ésser humà que al principi sembla molt estrany però que en el fons és com nosaltres, per viure en una realitat fictícia que il·lumina la nostra realitat quotidiana"* (Mckee, 2008: 19). Per això és molt important que la figura de l'Elliot és mostri com una persona mundana, amb els seus problemes, les seves angoixes i pors. Amb una vida comú, sense luxes, per tal que l'espectador s'hi pugui sentir identificat amb ell i sigui més proper que no pas un protagonista d'una sèrie idíl·lica de rics americans amb vida perfecta. Això ho estudiarem a fons a l'apartat 4.1. amb l'estudi de l'antiheroi d'Elliot Alderson.

Una història ben explicada ofereix l'oportunitat de viure vides que estan més enllà del món real, de reconèixer la humanitat del personatge a través del sentiment d'empatia. *"Un relat amb personatges arquetípics supera les barreres dels països, les cultures i classes socials viatjant bé en un món globalitzat, de manera que és important familiaritzar-se amb els arquetips per crear un relat veritablement rellevant i significatiu per a milions d'espectadors"* (Núñez, 2007: 167).

Els arquetips són capaços de traspasar fronteres perquè compten amb un alt poder de connexió amb l'espectador, a qui li permet no només participar de la història sinó també sentir aquelles emocions que els personatges també senten, ja que els *"conflictes als quals es veuen sotmesos molts personatges podrien ser perfectament els nostres 'monstres' quotidians als quals hem d'enfrontar cada dia, per això vam arribar a identificar-nos"* (Porto, 2016: 39)⁴¹. Es encarnen en els personatges perquè són ells els que a través de les seves decisions i accions en el món diegètic representen experiències humanes universals.

3.6.4. Psicologia dels arquetips

Els arquetips són models psicològics bàsics de tota persona. Són com les funcions que una persona exerceix a l'interactuar amb altres, de manera que es diu que l'arquetip travessa fronteres i èpoques perquè el seu valor essencial és ser de caràcter universal. Motiu que explica a visualitzar-lo en l'acció dels personatges, l'espectador té la facilitat de reconèixer-ho.

Per això, *"una història ben explicada ofereix als l'espectador allò que no pot obtenir de la vida, una experiència emocional amb significat"* (Mckee, 2008: 144). És a dir,

⁴⁰ García-Noblejas, J.J. (2000): *Comunicación borrosa. Sentido práctico del periodismo y de la ficción cinematográfica*. Pamplona: Eunsa.

⁴¹ Rivera, J.: "Personajes con sello colombiano". *Anagramas*, vol.6, n°11(2007), pp. 93-115.

quan una persona viu esdeveniments caòtics en la seva vida, no s'atura a reflexionar; però, en l'art (literatura, sèries, cinema, pintura) passa el contrari, la reflexió es produeix a mesura que avança la història, perquè quan un espectador decideix veure aquesta sèrie s'obre a l'intercanvi d'idees amb l'autor de l'obra per mitjà de sentiments, intuïcions i emocions. Una forma de mantenir proximitat i compartir la perspectiva que tingui del personatge és introduint-se en la seva intimitat, és a dir, veure i sentir només allò del que ell és capaç, veure la història narrada des del seu punt de vista (Chion, 2009).⁴²

Llavors, una eina clau en tota història per aconseguir l'empatia de l'espectador és l'assignació d'arquetips, els quals permetran complir amb l'objectiu de tota història que és connectar amb el públic per generar-li emocions intenses com a reacció. I ja que els arquetips són assignats als personatges, això fa que siguin vitals perquè es desenvolupi la història, ja que "*ajuden que (...) avanci mitjançant les actituds, el comportament i els desitjos ocults*" (Rivera, 2007: 95).

Com el protagonista és qui té la responsabilitat de conduir la història, és important una correcta construcció d'aquest. Si bé el desenvolupament del protagonista ha de captar l'atenció de el públic de principi a fi a través d'un misteri, l'essencial és que faciliti una identificació. Aquest procés d'identificació que es dona a través del caràcter i caracterització es reforça amb dos elements: "*el desig i el problema o necessitat moral que afronta el personatge*" (Truby, 2009: 101). Elliot Alderson enganxa el públic des del primer minut de la sèrie, ja que es mostra com una persona mundana que és capaç de hackejar un padastre i entregar-lo a la policia. L'espectador vol saber com ho ha fet.

3.6.5. Tipus d'arquetips

El protagonista, després d'haver passat per una sèrie d'etapes i obstacles en la seva vida, per assolir el seu objectiu viu una transformació que nodreix el creixement de la seva personalitat i, pel que fa a la seva funció en la història⁴³, humanitza el seu personatge adquirint les qualitats necessàries per actuar de manera convincent i així fer de l'acció diegètica una actuació versemblant i creïble (Caman i Atarama, 2015).

Llavors, es pot dir que els arquetips, com a patrons psicològics útils en la creació de personatges, són elements que contribueixen a aconseguir la unitat i coherència a l'obra, per arribar a una història consistent. L'espectador reconeix els arquetips en els personatges i es submergeix de la seva mà en la història fictícia, pel fet que reconeix la humanitat de el personatge a l'identifiqués amb les seves qualitats o decisions preses en moments de tensió (Mckee, 2008).

⁴² Chion, M. (2009): *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Catedra.

⁴³ Caman, K. y Atarama, T.: "Aportes del Derecho de la Comunicación a la ficción audiovisual: análisis del constitutivo esencial del mensaje cinematográfico a partir de la valoración del universo diegético de Toy Story". *Derecom*, vol.19 (Septiembre 2015), pp. 183-203.

Vogler planteja 7 arquetips: l'heroi, el mentor, el guardià del llindar, l'herald, la figura canviant, l'ombra i l'entabanador. Al següent apartat, a l'anàlisi, analitzarem qui és qui a la sèrie Mr Robot.

4. ANÀLISI DE LA SÈRIE MR ROBOT

4.1. Elliot Alderson. Estudi de l'antiheroi.

4.1.1. La figura de l'antiheroi.

L'heroi és un personatge que actua en favor d'un bé superior a ell mateix, de manera coratjosa i arriscada, en llegendes i mites més antics es tractaven de fills de déus, amb poders o atributs sobrenaturals (RAE; 2017). Es tracta d'un arquetip més que important en la història de la literatura, doncs, com ja hem afirmat anteriorment, es tracta de la culminació de la societat en tant que representa uns valors que si bé no posseeixen, aspiren als mateixos. Es caracteritza per desenvolupar un relat on la seva centralitat és indiscutible (Reis i Lopis, citat a Álamo, 2013).

Arribats a aquest punt, cal preguntar-se si tots els protagonistes dels relats han de dir-se herois, o quin és el límit a què pot arribar un personatge perquè les seves qualitats deixin de considerar heroiques. Un protagonista pot ser també un heroi, un malvat que es va transformant poc a poc en bona persona durant el viatge.

Es comença a parlar d'antiherois o, més aviat, de personatges antiheroics, a partir de l'arribada d'una sèrie de personatges literaris que es desvinculen de la clàssica configuració del protagonista al voltant del concepte d'heroi. Es tracta d'una desconstrucció dels valors que fins llavors es considerava que havia de tenir un personatge principal, valors que en el cas d'aquests nous personatges distaven molt dels que caracteritzaven l'heroi clàssic.

La Reial Acadèmia Espanyola de la Llengua ens defineix a l'antiheroi com "*un personatge destacat o protagonista d'una obra de ficció les característiques i comportaments dels quals no corresponen als de l'heroi tradicional*" (2017). Aquesta definició, encara que certa, no proporciona informació suficient com per constituir un arquetip sòlid i diferenciat. Si investiguem una mica trobem que en el seu origen, la paraula antiheroi tenia un sentit més literal, és aquell que llurs característiques el converteixen en un antagonista, ja que no compleix el necessari per a ser considerat un heroi però tampoc hi vessa maldat per encasellar-lo com un vil malvat.

En definitiva, no es tracta de que els herois es caracteritzin per tenir virtuts positives (bondat, valentia, bellesa ...) i els antiherois per tenir característiques negatives (maldat, covardia, lletjor ...), sinó que, simplement, les virtuts de l'antiheroi

són diferents a les de l'heroi. L'antiheroi no ha de cometre actes malvats, però pot arribar a cometre'ls perquè és humà.

Resulta més senzill sentir empatia amb personatges que no s'allunyen tant de nosaltres com els herois, que representen aquells valors als quals se suposa que hauríem d'aspirar. Malgrat tot, quan el relat passa a centrar-se en persones corrents, aquests es tornen una representació de l'espirit humà i de la seva complexitat. Aquests personatges poden permetre's dubtar, fallar, decebre i contradir-se a si mateixos, un luxe que faria impossible que arribessin a la categoria d'heroi.

4.1.2. Elliot Alderson. Un antiheroi antisistema.

Elliot Alderson és un antiheroi. És un personatge fosc, que ha de lidiar amb la seva contradicció moral i es converteix en un vehicle privilegiat en mans del guionista per tal de provocar i guiar un ventall possible de respostes morals i emocionals dels espectadors en relació amb la seva característica d'antiheroi. Per una part, cal destacar que la complexitat de les sèries contemporànies requereix personatges que també siguin problemàtics com un dels mecanismes principals per tal de poder fidelitzar l'espectador al llarg de les diferents temporades. Moltes sèries exploten els seus protagonistes amb la figura de l'antiheroi.⁴⁴ *Dexter* (James Manos Jr, Showtime, 2006-2013), *Breaking Bad* (Vince Gilligan, AMC, 2008-2013) o bé *Peaky Blinders* (Steven Knight, BBC Two, 2013) en serien un exemple.

Elliot Alderson no és un heroi a l'ús. La seva vida no és perfecta, no és una persona rica (viu als suburbis de Nova York, a un barri humil envoltat de *dealers* i de *yonkis*), té una feina de programador a una empresa de seguretat de Nova York però intenta no destacar massa (tot i que té intel·ligència i talent suficient com per a ser directiu), una vida sentimental incompleta (viu enamorat de la seva amiga Angela però no s'atreveix a dir-li) i a més, una vida familiar totalment desestructurada (el seu pare abusava d'ell, la seva mare era molt autoritària i la seva germana, a priori, fa la seva vida – al llarg de les temporades veurem que és el seu únic suport i via de contacte al món real). A priori, no té una vida que qualsevol envejaria. A més, pateix trastorn de la personalitat, esquizofrènia i fòbia social. L'Elliot confon els seus records amb allò imaginari i allò real amb les al·lucinacions. Ens parla, tot i que no trenca la quarta paret. Per l'Elliot, nosaltres – el públic – som una criatura de la seva ment. També som algunes vegades la càmera que el vigila i d'altres, la càmera és la mirada de l'Elliot, que recull el desassossec seu amb una asimetria deliberada. (Més endavant, al punt 4.11. analitzaré com la càmera i els plans contribueixen a crear una atmosfera de paranoia i d'asfíxia a *Mr Robot*).

Elliot és un venjador per les nits, persegueix a estafadors i a pederastes filtrant les seves dades a les xarxes socials i inclús denuncia els comportaments que veu moralment incorrectes, com ara la pornografia infantil. Elliot avisa la policia al primer episodi de la primera temporada de manera anònima per ajudar a detenir un pederasta. Primer és un venjador en solitari i després és convocat per *Mr Robot* (el seu alter ego) per unir-se a *F Society*. Surt d'aquest món ordinari per lluitar amb anarquia i

⁴⁴ Les raons d'aquesta irrupció es poden veure a la secció "The emergence of antiheroes in contemporary TV" a *Emotions in contemporary TV series* (García, 2016, pp.53-55)

actitud revolucionària i contracorrent contra una societat excessivament industrialitzada, cada cop més enfocada al consum, que fa una hipèrbole el valor dels diners, l'èxit professional i les possessions materials. La seva lluita amb el grup F Society, que Mr Robot lidera, el portaran no només a lliurar la societat dels deutes i de l'esclavització dels bancs i de les multinacionals sinó també a descobrir-se a si mateix.

Aquesta sèrie posa de manifest el mite de la postmodernitat, ja que els ciutadans són consumidors que van tots els dies a treballar, per complir un horari com si fossin robots. A més, posa de manifest el paradigma actual de la societat hipermoderna (Lipovetsky, 1983) que suposa un món que es troba caracteritzat per les noves tecnologies, el consumisme extrem, la massificació, l'anonimat i també l'alienació.

4.1.3. Estudi psicològic d'Elliot Alderson.

L'Elliot, degut als seus problemes de salut mental i a les seves habilitats com a hacker, s'acosta a les persones de manera virtual, sense que ells ho sàpiguen, per tal de poder esbrinar tot sobre ells, actuant també com una espècie de *Gran Hermano* amb tocs orwellians. D'aquesta manera, podem veure a través d'ell que l'ésser humà no només viu oprimat pel capitalisme sinó també per la tecnologia. Elliot és vulnerable i inestable, sempre va sol, amagat dins la seva caputxa negra de xandall, no confia en ningú i deambula per un Nova York sòrdid, gris que res té a veure amb la ciutat que se'ns mostra a d'altres sèries com *Sex in the City* (Darren Star, HBO, 1998-2004). Un Nova York de tons blaus i foscos que estan en concordança amb els seus sentiments, amb la seva vida (en contraposició, com veurem més endavant, amb els tons alegres i vius del Washington on Elliot viu feliç al seu món paral·lel).

La família no és l'únic pilar de la societat en què vivim que l'Elliot desterra de la seva vida. La religió tampoc té cap importància per a ell, com deixa entreveure en diverses ocasions al llarg de la sèrie. Un altre dels pilars, l'amor romàntic, tampoc està present en la vida del protagonista, que durant tota la sèrie intenta establir una relació amorosa amb diverses persones, però sense gaire èxit ni durada. Per tant, Elliot es salta els principals pilars de la societat capitalista i patriarcal en què viu, perquè no és capaç d'adaptar-se a ella. Aquest tipus d'estructures, anteriorment molt estables i perdurables en el temps, s'han tornat insostenibles en la societat en la que ell, i nosaltres, vivim. Ell és un exemple de la tendència que segueix l'actual societat, en la qual les relacions interpersonals duradores estan perdent cada vegada importància, mentre que els problemes relacionats amb la salut mental, com la depressió o la soledat, es veuen incrementats.

Malgrat aquesta difícil situació, que de vegades es torna fins i tot inversemblant per a l'espectador, el nostre punt de vista no deixa de situar-se al costat de d'Elliot, de manera que ens sentim contínuament identificats amb el que sent i el que fa. Això passa perquè, com ja s'ha destacat, l'espectador es troba immers en la mateixa societat que ell; una societat caracteritzada pel ritme frenètic de les coses, l'era de la informació i la desinformació, la incertesa davant el futur, el consumisme, la por, el

desencant o la desigualtat. Tots aquests aspectes, i no les seves condicions personals, són els que, en última instància, s'aprecia durant la sèrie que han provocat els diferents i greus problemes psicològics que Elliot pateix.

L'antiheroi desenvoluparà una personalitat pròpia, on el més important no és el que representa, sinó les decisions que pren, que el conformen i que el fan més humà. Aquesta humanitat dotarà al personatge d'un carisma molt natural, els seus actes no es basaran llavors en el que al món, o a qualsevol li convingui, sinó que decidirà per i per a ell.

L'efecte que produeix aquesta complexitat moral fa que gaudim de l'antiheroi de manera molt diferent a la de l'heroi comú (Shafer, Raney; 2013). El fet que la seva recepció sigui tan grata es deu a les diferents capes que componen a aquests personatges: des de passats dolorosos o traumàtics fins a creences extremes que guiaran les seves decisions al llarg de la seva vida. El fet de que semblin tan reals, tan humans, crea una incertesa en el lector, el qual espera, tal com sempre se li ha mostrat, un final dels anomenats "feliços", on el protagonista (generalment un heroi) aconseguix el seu propòsit no només sent així ell feliç, sinó que també aconseguix compartir aquesta felicitat amb els altres. Malgrat tot, aquí podem trobar qualsevol cosa; des d'una redempció fins a un càstig, des d'una caiguda fins a un èxit rotund. La mort és natural, no ocorren miracles ni deus ex machina que propiciïn un final naïf i tancat, aquí la realitat els dona opcions, i ells decideixen.

Hi ha opinions, com la de Mora-Álvarez (2008), que afirmen que aquest tipus de personatges es veuen condicionats per un victimisme i sensació d'inferioritat que els torna egoistes, capaços d'utilitzar mitjans de dubtosa moralitat per sobreviure i així aconseguir els seus objectius. En si és una visió que presenta a l'antiheroi com un personatge feble i mesquí, incapaç d'acceptar la realitat tornant-se contra aquesta de manera covarda. D'una banda, seria acceptable aquesta definició per a certs antiherois; no obstant això, d'altra banda, hem establert que la base en la qual es sustenta l'antiheroi és la pluralitat, de manera que una opinió com la de West s'acostaria més a la idea general que obtenim: "*Hi ha tantes classes d'antiheroi com defectes té l'ésser humà*". (2014).

Actualment trobem aquest tipus de personatges com protagonista predominant de la cultura audiovisual, aquí entrarien factors com el fet que vivim un moment d'autèntic furor per a aquests mitjans que han trobat en l'antiheroi una mina d'or ple d'explotar. Sens dubte el fet de comptar amb més elements a part de la paraula escrita aporta noves maneres de comprendre a aquest enigmàtic caràcter, tant de manera directa com mitjançant tècniques subtils (simbologies, música, etc.).

4.1.4. Dualitat heroi – antiheroi.

Elliot, per tant, té una part d'antiheroi i una part d'heroi. És antiheroi perquè no porta una vida que tots desitjaríem i perquè el seu món intern és molt por

esperançador i seria un heroi perquè aconseguix salvar la societat dels seus deutes, a través d'un món dominat per les tecnologies i del cataclisme nuclear que hagués estat provocat per la màquina de Whiterouse si no l'hagués parada. És un heroi també perquè planteja la possibilitat d'una revolució, de la realització utòpica d'un món més just. F Society a través del seu coneixement informàtic – tecnològic, i gràcies també a tots els usuaris que posen informació confidencial als seus perfils, poden fer trontollar el sistema i fer que els subjectes puguin despertar de la dominació psíquica (Han, 2014).

Els deliris d'Elliot, la forma de parlar a sí mateix i el seu to derrotista, endinsat en el món de les drogues, fa que ens identifiquem amb les seves lluites internes, que ens sentim participants de tot allò que sent o diu, dels seus patiments i desventures. En certa manera, tots podem ser ell i per això aquest "antiheroi" és proper a l'espectador.

Encara que puguin presentar-se com dos models oposats (heroi i antiheroi), el nostre antiheroi no és més que el producte d'una llarga evolució d'aquella silueta maniqueista, fruit d'uns valors arrelats en els fonaments de la societat. No hem d'oblidar que l'heroi és una creació de l'home, un símbol necessari en el qual concentrar els valors que imperen en el sistema social. La seva imatge ha estat dissenyada com a exemple, com un instrument per donar lliçons; un motlle que constitueixi per a la humanitat un referent posseïdor de totes aquestes qualitats que, en un determinat moment de la història, s'han trobat en valor. *"En tant que l'acte de l'heroi coincideix amb allò per al que la seva societat està preparada, es trobarà dirigint el gran ritme dels processos històrics"* (Campbell, 1959).

Referent a això, és interessant pensar en Noé, un dels més cèlebres herois bíblics. Si parem atenció a la seva motivació primordial, podem deduir una cosa molt significativa. La intenció de Déu en encomanar a Noè la seva tasca no és altra que la d'exterminar les persones moralment impures de la faç de la Terra per, d'aquesta manera, assegurar-se que el nou món estigui habitat únicament per éssers rectes d'esperit, és a dir, per persones que representin els valors cristians. És a dir, Noé és elegit per repoblar la Terra perquè d'ell es pretenen extreure les rèpliques del que representa, ja que era l'home ideal, *"un home just entre els seus contemporanis"*. I aquesta és la gran veritat de l'heroi clàssic. Es tracta d'un model a seguir, un prototip que ha de ser imitat si es vol arribar a la perfecció. Però, ¿i si no és la perfecció al que aspirem? ¿i si els valors han canviat de forma tan radical que el veritablement plausible és simplement la realitat? Davant d'una variació general en el corrent de pensament d'una societat, es produirà també una transformació o fins i tot una desaparició total dels símbols que abanderaren els seus valors. *"En l'heroi es encarnen les virtuts a les que els homes aspirem a cada moment de la història"* (Aguirre, 1996). En definitiva, obsolets els valors, l'existència d'una figura que els representi perd tot el seu sentit. Per tant, l'antiheroi és una figura que atrau.

Malgrat tot, encara que Elliot és el personatge prototípic en aquest cas per explicar la hipòtesi donada, cal destacar que no es tracta d'un cas aïllat. En els últims anys, estem assistint a un augment d'aquest tipus de personatges que no és gens casual. Ho veiem no només a la televisió, sinó també en el cinema, a través de figures com el Joker, un personatge la popularitat entre el públic ha crescut enormement en els últims anys. D'aquesta manera, el Joker va començar tenint un paper antagonista

en les pel·lícules de Batman, per després adquirir més protagonisme en *Esquadró Suïcida* i acabar protagonitzant una pel·lícula homònima al 2019 que tracta exclusivament sobre la seva biografia. Com és sabut, el Joker és una espècie de psicòpata, amb traumes socials que timidesa i sentiment d'inferioritat que l'han portat a ser com és. Tot i ser un malvat prototípic, i que les seves accions no tenen un objectiu clar, es tracta d'un personatge que sovint resulta ser molt estimat pels espectadors, de vegades, per sobre fins i tot del propi Batman.

No és un cas únic en el cinema: podem posar l'exemple de el personatge de Kevin - i les seves 23 personalitats diferents - que apareix a *Split* (Shyamalan, 2017) i *Glass* (Shyamalan, 2018). Un personatge que, sobretot a la primera d'aquestes pel·lícules, se'ns mostra com "el dolent", però amb el qual és impossible no simpatitzar i fins i tot deixar-se seduir a través d'algunes de les seves personalitats.

No només al cinema podem observar exemples d'aquest tipus. Per exemple, les diferents temporades d'*American Horror Story* estan plenes de personatges psicòtics i retorçats. Tot i tractar-se d'una sèrie de terror amb molts moments de fantasia, la primera temporada, per exemple, transcorre en un univers molt similar a la nostra societat actual. Dins d'ell, tenim a el personatge de Tate, que tot i saber que està boig, ens identifiquem amb ell i li donem suport durant el desenvolupament de la trama.

L'últim exemple a què ens referirem és el de Norman a *Bates Motel*, sèrie que adapta la famosa *Psicosis* (Hitchcock, 1960). Tal com passava en el film de Hitchcock, Norman és un psicòpata i un esquizofrènic que viu amb la seva mare morta i adopta la seva personalitat. La sèrie, però, aconsegueix aprofundir de forma molt més incisiva en el personatge i la seva psicologia, i ens permet, en certa manera comprendre quin és el motiu de les seves accions.

4.1.5. Identificació del públic amb els antiherois.

Elliot Alderson no té res a veure amb el diví; és un ésser absolutament terrenal, en tot el sentit de la paraula. Té defectes, virtuts i bé podria semblar-se a qualsevol de nosaltres, ja que el protagonista modern no està per sobre dels homes, sinó al seu mateix nivell. És un més entre els humans encara que és possible que destaquí pels actes que realitza (desfer els deutes de la població), però no sol partir d'una posició distintiva respecte a la resta dels homes. Això ve lligat a la manca de poders sobrenaturals, una cosa que solia caracteritzar els herois de la mitologia, com Heracles, i que encara sobreviu en la narrativa de superherois. Es tracta, per tant, d'un noi corrent, desproveït de qualsevol atribut que l'elevi i el divinitzi.

Vivim una època d'absolut enaltiment de la bellesa, d'obsessiva adoració i culte a el cos, així com som part d'una societat en què l'esport és glorificat i fet pujar cap a aquests altars on abans només podrien estar els mítics. Creem herois dels quals els mèrits, en general, no traspassen la barrera del físic; però, paradoxalment, la ficció actual funciona a contracorrent. El físic es debilita. La pura acció no és suficient per enlluernar.

Elliot Alderson, com a heroi modern (o antiheroi) no es forja pels seus èxits materials sinó per la sacsejada que aquests provoquen al seu món interior. Poc importa que aconseguixi el tresor anhelat (aconseguir acabar amb el capitalisme, enderrocar E Corp, tenir una vida emocionant) si amb això no aconseguix resoldre's a si mateix (trobar-se a si mateix). És a dir, no aconseguir l'objectiu físic no suposa una derrota si almenys durant el trajecte es produeix un viatge intern, una batalla mental que pugui acabar per erradicar els fantasmes de l'heroi. A Mr Robot, el més important al final de tot, és que Elliot esbrina qui és, un alter ego de l'Elliot "verdader", la ment mestra, el qual té 4 personalitats (ja ho analitzarem més endavant). Aquesta revelació és la més important de la sèrie. Com afirma Cano-Gómez (2012), al cinema post clàssic hi ha dos sub trames entrelaçades que conformen la història; una en què l'heroi té un desafiament físic i una altra paral·lela que té a veure amb un repte que afecta el seu univers intern. Per la seva banda, Vargas (2014) també fa referència a això: "*El mc guffin, que Hitchcock definia com a objecte desitjat pels personatges però sense veritable interès argumental, l'eix gravitatori de el relat, ja no és un simple "objecte "[..] els personatges no resolen misteris sinó que els misteris resolen els personatges "*

En aquesta mateixa línia podríem situar l'aspecte físic del nostre antiheroi Elliot Alderson. Mentre a l'etapa clàssica el referent representava fidelment els cànons de bellesa, actualment hi ha una tendència a l'oposat, amb la intenció de restar importància a l'aparença de l'heroi i sumar-se a aspectes més profunds de la seva persona. Per això es tendeix a calibrar amb precisió les característiques de l'Elliot, de manera que, carregat d'una enorme intel·ligència i moralitat, un "corrent" aspecte físic com el seu, constitueix un encertat contrapunt per a ell.

Si Elliot gaudís d'un físic immillorable, però a més actués de manera altruista com fa, amb una vida perfecta i sota bones intencions, és més que probable que l'espectador patís una mena de indigestió davant l'excés de perfecció. Això és just el que defuig el nostre heroi modern i al que Savater (1982) fa al·lusió quan parla de la "*sospita de l'heroisme*". Per tot això, davant d'una figura apol·línica, cal esperar dues reaccions. D'una banda, una resposta instintiva, relacionada, com esmentàvem anteriorment, amb l'atracció sexual, que evidentment no serveix per al conjunt dels espectadors, o per contra, i aquesta és la reacció generalitzada, un rebuig frontal, que es correspon amb la sensació d'inferioritat que podria experimentar qui observa a la pantalla a un ésser físicament superior. En aquest aspecte tornariem a aquesta voluntat per igualar l'heroi amb la resta de la societat.

O més aviat, què pot passar dins la nostra ment per arribar a estimar a un personatge tan aparentment poc desitjable a priori? Jonathan Cohen, professor de la Universitat de Haifa, ens introdueix en la psicologia de l'audiovisual a través del seu article *Defining identification: A Theoretical look at the identification of audiències with mitjana characters* (2001), en el qual tracta de polir el concepte de identificació. A diferència del que pugui pensar-se, la identificació no implica que l'espectador hagi de guardar semblança amb el personatge, encara que bé és cert que això ajuda. Cohen, després d'estudiar les definicions de diversos autors,

entre els quals es troba Freud, pare de la psicoanàlisi, arriba a la conclusió que la identificació és un procés imaginatiu, una experiència durant la qual, la consciència de la pròpia identitat acaba rendint-se davant la oportunitat de veure el món a través dels ulls de l'altre.

A partir d'aquesta afirmació, podríem dir llavors que quan veiem la sèrie és gairebé com jugar a disfressar-se. El nen s'enfunda una roba que no és la seva i deixa de ser ell per passar a ser un altre ésser; per sentir com un altre ésser. Però com cap joc dura eternament, després d'una estona de diversió ell mateix acaba per desprendre de la disfressa, disposat a tornar a la seva vida normal amb aquesta sensació d'haver gaudit enormement amb l'experiència de ser un altre. No obstant això, sempre hi ha algun reticent a abandonar aquest lloc de fantasia, de manera que no seria estrany que un altre nen es negués a treure aquell disfressa que tant li entusiasma i continués fent-lo servir en el seu dia a dia fins i tot com uniforme escolar. Aquest segon nen va un pas més enllà, ja que es transforma en una mena d'aprenent i tracta d'imitar-a la vida real, en un desig per ser aquest personatge. Amb aquest senzill exemple podem il·lustrar la diferència entre identificació i imitació. El director Cohen, explica que, mentre la imitació és un mecanisme extern, la identificació comporta un component intern. El nen que penja la disfressa i torna a la seva vestimenta habitual s'ha sentit durant un temps el personatge. El segon noi, en canvi, s'ha entestat a adoptar aquells trets que li enlluernen de el personatge i que li provoquen aquest desig de ser com ell (la seva roba, la seva conducta ...). Això passa fins i tot amb alguns actors, que queden tan absorbits pel paper que l'acaben emulant, convertint-se en una còpia fora de la ficció.

Com veiem, la identificació és una mica diferent a la imitació, però com afirma Cohen, també és possible confondre-la amb altres reaccions de l'espectador respecte a el personatge de ficció: afinitat, similitud i atracció. A l'espectador pot resultar-li positiu determinats punts d'Elliot, així com pot aprovar o desaprovar el seu comportament, de manera que experimentarà una major o menor afinitat amb ell, però el grat o desgrat per un personatge de ficció és l'emissió d'un judici de valor i per jutjar alguna cosa, cal situar-se en una posició externa. En aquest cas l'espectador no estaria dins de la pell de el personatge. De la mateixa manera, pot ser que hi hagi aspectes seus o de la vida d'aquest que resultin familiars per a l'audiència (si algú també pateix aversions socials, ha patit drames familiars, duu a terme una vida que no és la que li agradaria), però en aquest cas també és necessari separar-se de el personatge, ja que per establir una comparació d'un mateix amb una altra cosa, es requereix primer una consciència de el propi jo. En resum, la identificació consisteix a viure a través de l'altre, a "*ficar-nos de ple en les seves sabates*" i oblidar-nos de la nostra identitat per uns minuts. Per això, una valoració positiva, una semblança amb ell o un sentiment amorós poden ser factors que ajudin en el camí cap a la identificació, però per descomptat no es tracta de sinònims, ja que en cap d'aquestes sensacions la posició de l'espectador és la mateixa que la del personatge. En definitiva, l'espectador que experimenta la identificació es troba en un estat emocional i cognitiu, és a dir, està en la fase culminant d'un procés, d'un foc que va poder haver començat per una espurna d'atracció o potser de familiaritat.

Però, ¿realment ens determina el final de l'antiheroi? Ja hem vist que en el protagonista modern, el veritablement destacable no és la finalitat última, sinó el camí que ha recorregut fins arribar-hi. És el viatge de l'heroi, no en el concepte clàssic de Campbell (1959) sinó en un sentit que té a veure més amb les emocions. Si durant tota la sèrie, l'espectador ho ha donat suport en els seus mals hàbits (drogues, hackejat ésser estimats i no tan estimats, conductes delictives) o simplement ha sentit adoració per la seva actitud despreocupada davant la vida, què ens fa pensar que canviarà d'opinió davant del final?

Com a espectadors, ens veiem immersos en els problemes del protagonista fins al punt que, sovint, no sabem quina forma part de la "realitat" de la sèrie i què és imaginació de el personatge. El seu subconscient, els pensaments que explica en la veu en off, sovint confonen l'espectador, submergint-lo encara més en la paranoia del personatge, i fent que les fronteres entre el real i el fictici siguin contínuament difuses. Per tant, la sèrie ens fa partícips dels problemes d'Elliot fins al punt que ens veiem immersos en ells, sense saber què és i què no és veritat. Aquesta forma tan forta d'implicació de l'espectador amb la trama, d'altra banda, suposa una certa crida d'atenció cap al públic, ja que nosaltres també formem part d'aquesta societat, i és nostra la responsabilitat de canviar-la si no ens sentim còmodes en ella . D'aquesta manera, Mr. Robot adopta certs tints revolucionaris que podríem dir que no existeixen en la majoria de sèries actuals, en les quals l'espectador sol adoptar una postura més còmoda davant el que se li explica.

Els espectadors ens adonem que tots nosaltres som Elliot, ja que en algun moment, i a causa de com és la societat en què vivim i a el ritme de vida que portem, hem patit, en major o menor intensitat , algun dels problemes que ell pateix: ansietat, solitud, depressió, i una llarga llista de coses que tenen a veure amb el ritme frenètic i les condicions econòmiques a què ens veiem exposats. I no només això, sinó que gràcies a la interacció que té el personatge amb l'espectador, se'ns fa en certa manera responsables del que està passant a la nostra societat.

4.1.6. Elliot Alderson. Un antiheroi desencantat.

De quina manera es va poder determinar la massiva proliferació dels arquetips anti-heroics? Després de la Segona Guerra Mundial, un cop destapats els crims comesos pel nazisme, la societat es va submergir en una profunda crisi de raó (una de tantes en la Història), ja que l'associació dels artífexs a pensadors d'influències humanistes va afeblir completament aquesta corrent de pensament. Davant d'aquest desencís, van sorgir teories deshumanitzadores, de les que es nodreix en gran part l'heroi de la postmodernitat. Doncs bé, de la mateixa manera, l'11-S va provocar una situació similar, ja que l'inesperat impacte a la robustesa de el sistema americà va generar un xoc social, la qual cosa es va traduir en una pèrdua total de la confiança. Tot està en dubte; ja ningú ni res resulta segur. I d'aquesta manera, aquesta sensació s'ha traslladat en massa a les pantalles, primer televisives i posteriorment en el cinema, a través de personatges desidiosos, egoistes i autocomplaents, que viuen dibuixant una constant línia que els separi de la resta de la societat.

Aquesta reivindicació del "jo" enfront de el "nosaltres", de l'individualisme enfront de la universalitat, ens fa afirmar que ens trobem en un període que bé podríem denominar com "neoromàntic". L'home romàntic superposa la seva llibertat individual a qualsevol jou social que li impedeixi realitzar-se per complet, incloses les normes, pel que la seva moral i la seva permanent sensació d'incomprensió s'acosten bastant a la figura dels actuals herois. Hem retornat de forma parcial als valors romàntics que van florir, principalment, durant el segle XIX, encara que aquesta vegada, no es tracta d'un corrent idealista i revolucionària, ja que el romanticisme de segle XXI és passiu, escèptic: no hi ha més aspiració que la de mantenir l'status quo.

D'altra banda, estem davant d'un retorn actualitzat dels valors del romanticisme, provocat per una nova crisi de la raó. És a dir, Elliot és un antiheroi neoromàntic, fruit d'una societat desenganyada i individualista, encara que dotat a més d'un alarmant halo d'escepticisme, reflex de l'actitud social descreguda que l'empara.

Elliot seria un tipus **d'antiheroi desencantat**. És capaç de realitzar actes condemnables, com ara hackejar diferents persones i investigar sobre la seva vida, però que mostra la seva fragilitat de forma tan subtil que acaba per despertar en l'espectador una total simpatia cap a la seva situació. Com ara, quan mostra la seva malaltia mental, la seva ansietat social o inclús la seva situació familiar de petit, amb una mare autoritària i un pare que abusava d'ell. No és un personatge planyívol, sinó un ésser ferm que no deixa que els seus sentiments siguin transparents pels altres, però la humanitat pot apreciar-se en els petits detalls. És un heroi que es trenca, un tipus que pateix sense arribar a resultar trist, però alhora és capaç de realitzar actes que podrien considerar heroics i és aquí on rau l'atractiu de el personatge desencantat.

El que caracteritza principalment l'Elliot és la seva ruptura total amb la societat. Anteriorment, vèiem que l'antiheroi és un ésser apartat de conjunt social, bé per voluntat pròpia o pel rebuig de la mateixa. En el cas del desencantat, és el propi heroi, el propi Elliot el que s'aïlla de la resta, ja que pels seus traumes infantils i la seva fòbia social, sent una decepció que endureix el seu caràcter i el converteix en una persona malenconiosa i fins i tot apàtica. Aquest desengany, normalment, es deu a la pèrdua d'un ésser estimat, davant la qual, la reacció del subjecte és tancar-se en si mateix. En aquest cas, la mort del seu pare, amb qui estava molt unit tot i que després haguem descobert que abusava d'ell sexualment. Malgrat tot, existeix un síndrome d'Estocolm molt fort en ell que fa que l'admiri en certa manera i el trobi a faltar, focalitzant en Mr Robot l'aspecte exterior del seu pare amb un món intern diferent, ideal, tal i com ell hagués volgut que fos. Hi caben infinites opcions per les quals Elliot sent tal frustració, però si hi ha alguna cosa clara és que aquest tipus d'heroi càrrega amb una ferida que no ha estat capaç de tancar.

Un altre motiu bastant freqüent en aquest tipus de personatges és l'existència d'un trauma del passat, un dolor no relacionat amb els éssers estimats sinó que té a veure amb altres circumstàncies en què s'ha vist embolicat. En aquest cas és l'odi a la societat capitalista, a no encaixar, a veure com són les persones realment a través de les seves xarxes socials, emails o mòbils- Una cosa impactant que va succeir i el va

marcar de forma permanent, com passa amb tots els supervivents d'experiències punyents.

D'aquesta manera, el nostre heroi turmentat intenta dissipar els seus fantasmes a través d'alguns comès, una cosa que l'ajudi a estar en pau amb si mateix, participar amb F Society per eradicar el sistema capitalista per sempre. De vegades això li porta pel camí de la venjança (degut a que E Corp són els responsables de la mort del seu pare, vol venjança), encara que també pot ocórrer que trobi assossec a través d'altres vies. En qualsevol cas, el que hagi de dur a terme per aconseguir aquest objectiu no resulta de cap manera reprobable a ulls de l'espectador, ja que la finalitat última justifica la metodologia en el cas d'aquests personatges. Malgrat tot, el personatge ens enamora.

4.1.7. Anàlisi del personatge d'Eliot Alderson.

Com hem dit, Elliot Alderson és el protagonista de la sèrie. El nostre antiheroi. Passarem a analitzar el seu personatge de manera exhaustiva.

4.1.7.a) Caracterització

Tal com recull Galán (2007), la caracterització sol seguir un esquema al voltant de tres eixos fonamentals: la descripció física, la psicològica i la sociològica. Dins de la caracterització de el personatge, Eugene Val (1992) contempla aspectes estretament relacionats amb l'ésser humà: l'edat, la situació familiar, ocupació o posició social, la relació amb altres personatges, el seu passat i també els seus plans futurs. Gràcies a totes aquestes característiques, el personatge s'individualitza (Chion, citat en Sulbarán, 2007).

Em basaré a analitzar la seva caracterització d'acord amb els elements de partida que proposa Vale (1982).

Elliot Alderson és un jove de 30 anys, de complexió prima, amb cabells negres, alt i molt blanc de pell. Els seus ulls grisos, grans, amb mirada fixa i penetrant, mostra paral·lelisme amb el seu comportament pseudo psicòpata de vigilar la vida de les persones que el rodegen a través de les seves xarxes socials, mòbils, ordinadors, a través del hackeig. A més, ulls grisos, segons la simbologia popular, acostuma a amagar una persona amb conflictes personals i socials, cosa que posseeix el nostre protagonista.

Pel que fa al pentinat, porta el cabell rapat per la part baixa i més llarg a la part alta. Un pentinat propi dels tecno nerds, diferent de la resta, de vegades descuidat, en paral·lelisme també amb la seva apatia vers la vida.

La vestimenta del personatge està composta sempre per la mateixa dessuadora negra, amb caputxa, samarreta negra, texans negres i calçat esportiu negre. Només dins l'àmbit laboral canvia la samarreta negra per una camisa blava ("blue" – tristesa en anglès, en concordança amb el seu estat d'ànim). És una forma de vestir casual, còmoda, sense ànims de cridar l'atenció.

Podríem dir que ve d'una família de classe mitjana. El seu pare era programador informàtic a E Corp i tenia també una botiga de material informàtic a Washington i la seva mare era mestressa de casa. El pare va morir quan ell era petit i la

seva mare mor a la temporada 4, però ella no s'ha portat bé amb Elliot mai degut al seu caràcter autoritari. La seva germana petita és una anti sistema com ell, tot i que la seva relació no era gaire ferma fins que ella arriba a Nova York al principi de la temporada 1.

En aquest sentit, vinculem el negre amb allò desconegut, allò aterrador, allò fosc i fins i tot allò maligne. És un color associat a allò que ens fa por i a allò que no podem veure (cosa lògica tenint en compte que en absència de llum l'única visible és la negror). Així mateix que s'associa a aspectes que també ens són desconeguts i ens espanten, sent la més coneguda la mort (és un dels colors més associats a el dol, encara que no l'únic). Es relaciona també amb la solitud, el patiment, la tristesa i l'enyorança.

També amb la crueltat, la mentida, la manipulació, la traïció i l'ocultació. Es considera la negació, l'antítesi del que és visible (per exemple, si el vermell clar representa energia i passió la seva associació amb negre sol vincular-se a la violència i a l'excés) i el perill. A més també s'ha relacionat amb l'individualisme i la introversió. Per això, podem considerar que el fet que Elliot vesteixi de negre és un símbol de la seva introversió, d'allò desconegut (la seva personalitat quàdruple, els misteris que amaga a l'espectador, tot allò que no coneixem d'ell). Malgrat tot, el color negre de la seva vestimenta contrasta amb la blancor de la seva pell (ànima pura) i els ulls grisos que amaguen els seus conflictes i el seu món intern.

Sempre porta la caputxa posada quan surt a l'exterior, per amagar-se en societat, per evitar ser vist i per evitar mesclar-se amb la resta de la gent. Se sent com un estrany dins la societat. A més, tradicionalment, els encaputxats sempre han estat sinònims de justiciers en la majoria dels casos i això és el que ell vol transmetre també en certa manera.

En aparença, Elliot és una persona distant i freda. No es relaciona amb els seus companys de feina, no s'integra, no vol que ningú el toqui, no vol anar a sopar amb ells (a la primera temporada, quan el seu cap, en Gideon, el convida a sopar a casa seva es nega en un primer moment), sembla no tenir sentiments ni immutar-se (es conté les llàgrimes quan veu la seva xicota Shayla morta dins el maleter del cotxe de Vera). Malgrat tot, la seva aparença evoluciona gràcies a la seva psicòloga Krista i gràcies a la seva germana Darlene (veiem en diferents episodis segons van avançant les temporades com l'Elliot s'amoïna per elles, sobretot per la seva germana, l'abraça i cuida d'ella).

Els escenaris pels quals es mou el personatge són tant públics com privats. Malgrat tot, Elliot passa gran part de la sèrie a casa seva, a Coney Island amb F Society, a la feina o als carrers de Nova York. Predominen els espais privats en tot cas.



Imatge 8. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

4.1.7.b) Caràcter

El caràcter és la dimensió espontània i innata de la personalitat, el nostre patró psicològic i sobre ell es construeix i es modela la personalitat.

Segons la tipologia clàssica de temperaments, va ser Hipòcrates el que va començar a parlar d'una tipologia dels quatre temperaments fonamentals depenent del predomini d'un determinat humor. Segons ella, podríem dir que Elliot és una persona introvertida inestable (malenconiosa), ja que és depressiu, turmentat i tímid.

Com la seva aparença revela, és la personificació de la justícia, l'inconformisme, l'apatia per la vida. El seu caràcter evoluciona al llarg de tota la sèrie. A l'inici de la sèrie existeix una correlació entre l'actitud i l'aparença, perquè es mostra apàtic, de poques paraules, solitari. Poc a poc evoluciona, va confiant una mica més en la gent, veiem com s'obre a Darlene, a Krista, inclús a Angela, a l'últim episodi, quan arriba al món paral·lel i com a Ment Mestre confessa li confessa el seu amor a través del telèfon després de "matar" al vertader Elliot.

Evoluciona d'un personatge fosc i apàtic a un personatge herois, que supera els seus traumes, que veu la llum al fons del túnel per donar pas a que el vertader Elliot controli la ment, i ell i les altres 4 personalitats s'amaguin a la seva ment per sempre.

Per tant, no es tracta d'un personatge pla, sinó que les seves emocions es mouen al llarg del metratge, mostrant alegria, por, tristesa i per fi, satisfacció.

4.1.7. c) Rol dramàtic

Pel que fa al protagonisme que se li confereix a Elliot, es tracta del personatge principal, el protagonista, sobre el qual recau el conflicte dramàtic.

Aviat se'ns explica que, quan era un nen, Elliot va haver de fer front a la mort del seu pare causada per les males condicions laborals a E-Corp, on treballava, al igual que va passar amb la mare d'Àngela, la seva millor amiga. Arran d'això, ell no va tornar a ser el mateix: sense un pilar fonamental de la seva família, va desenvolupar problemes psicològics de tota mena, un dels quals són les al·lucinacions en les que veu

al seu pare com si encara seguís viu, fins al punt que, de vegades, el personatge es fa amb el control del propi Elliot.

Aquest problema - no oblidem, provocat per la mort del seu pare per culpa d'E-Corp - suposa que la vida d'Elliot no es desenvolupi d'una manera que considerariem normal. Tot i que va passar quan era un nen, el trauma li marca fins a tal punt que, ja en la seva adultesa, Elliot s' "ofega" a la societat en què viu. Les seves habilitats socials són mínimes, a més dels problemes psicològics descrits anteriorment. Sovint, supleix aquestes mancances amb drogues com la morfina, que tenen a veure amb aquesta exigència de felicitat i d' "estar bé" que domina la nostra societat actual. La trama, a més, es desenvolupa a la ciutat de Nova York, que podríem considerar el paradigma de la postmodernitat, de l'oci, de les oportunitats; una ciutat on, però, Elliot se sent sol i desemparat.

Per sortir de la situació d'aïllament i odi cap a la societat en què viu, Elliot es refugia en la idea de destruir el sistema capitalista hackejant E-Corp per instaurar una nova societat en la qual la riquesa estigui distribuïda d'una forma igualitària, per el que es converteix en una mena d'antiheroi que pretén salvar el món. No obstant això, al llarg de el desenvolupament de la sèrie, veurem com el propi personatge té dubtes de si fa el correcte, de si realment vol eliminar aquest sistema en què viu.

Pel que fa als arquetips, d'això en parlarem més endavant, però podríem avançar que es tracta de l'heroi en tota regla (en parlarem al punt 4.2.).

Segons Ramón i Marimón (2002), els arquetips audiovisuals també es poden classificar en positius, negatius i ambigus. Segons aquesta classificació, l'Elliot Alderson seria un arquetip ambigu (un rebel inadapdat).

4.1.7. d) Interacció entre personatges

Elliot interactua amb apatia i tímida amb tots els personatges de la sèrie, tot i que amb la seva psicòloga, la Krista, imagina com voldria poder-se obrir a ella i explicar el que li passa per la ment i finalment no li explica. Amb Mr Robot és amb qui més se sincera i finalment, amb la seva germana Darlene.

És el mateix protagonista qui, sovint, es dirigeix a nosaltres que som el seu amic imaginari, descriu els seus pensaments i reflexions, posicionant a l'espectador com si fos una mena de Pep Consciències, de veu interior del personatge; en síntesi, el que fa és trencar aquesta quarta paret, normalment indestructible en la televisió i el cinema. Això fa que, de nou, ens identifiquem encara més amb el protagonista i ens posicionem a favor seu. No obstant això, ni de bon tros arribem a saber-ho tot sobre el personatge d'Elliot, sinó que sovint, ell mateix sembla ocultar-nos coses (no sabem si perquè no vol o perquè realment les ha oblidat), el que fa augmentar aquesta sensació d'estar perdut que sent el personatge, i que sentim també nosaltres.

A Mr Robot veiem com la majoria dels personatges amb els quals Elliot es relaciona pateixen els mateixos problemes i dificultats que ell. És el cas d'Angela, Darlene o Dominique, que sovint se senten soles, incompreses per part de les persones que l'envolten, o amb por a enfrontar-se a el món en què viuen.

4.2. Anàlisi dels arquetips de la sèrie.

El psicòleg Carl G. Jung va fer esment als arquetips, com hem vist al marc teòric. Són un tipus de «*personatges recurrents que al·ludeixen als models de personalitat que es repeteixen des de temps antics*» (Vogler, 2002). No obstant això, Jung no venia a fer referència a la teoria del personatge estereotip (representen comportaments o idees generalitzades i sovint cauen en el predictable) sinó a la funció del concepte d'arquetip com «*eina indispensable per comprendre la funció o el propòsit dels personatges que participen en qualsevol història* » (Vogler, 2002: 61). Seguint la teoria iniciada per Jung, Christopher Vogler va descriure els arquetips més utilitzats dins de qualsevol tipus de relat i ara analitzaré qui és qui a Mr Robot.

Vladimir Propp, expert en contes de fades russos, va fer aquesta última observació: els arquetips no són rols rígids, sinó com una mena de màscares, que es col·loquen temporalment als personatges perquè la història progressi (Vogler, 2002).

-**L'heroi**, centre de la història, no necessàriament ha de ser heroic ja que la qualitat que més el defineix és el seu do pel sacrifici. Una de les qualitats més importants de l'heroi és la seva capacitat de fer que l'espectador o lector s'identifiqui amb ell. En aquest cas, l'heroi és sens dubte **Elliot Alderson**, tal i com hem vist al punt 4.1. quan hem analitzat l'estudi de l'antiheroi.

-**Mentor**, guia del personatge, normalment identificat amb la veu de la saviesa. Un mentor no sempre pot ser una cosa positiva, ja que en alguns casos també pot donar mals consells. La figura del mentor a la sèrie és **Mr Robot**.

L'acció que trenca l'ordre inicial és l'aparició del personatge de Mr Robot, al vagó del metro, al primer episodi, qui, vestit de jaqueta militar i gorra, comença a assetjar a Elliot. En ell, com ja sabem, es conjuga inicialment la droga, la solitud, un passat desconegut i la paranoia, l'origen el trobem després de la primera reflexió: *“el món està controlat per un grup petit de persones i per un sistema de poder que ens supera en enteniment i en vastitud”* .

Mr Robot, com a mentor, al principi de la primera temporada, mostra a l'Elliot el món d'F Society, la seva tasca i el convida a unir-se a ells per tal de poder acabar amb el capitalisme. Segons Propp (2011), aquesta funció del mentor proporciona algun do a l'heroi. En aquest cas podríem dir que sí, ja que l'aparició de Mr Robot a la vida d'Elliot fa que ell pugui sortir del seu món ordinari, pugui canviar la seva vida, acabar amb el capitalisme, ajudar l'Àngela a cancel·lar el seu deute amb la universitat i a enfrontar-se a sí mateix. A redescobrir-se. A acceptar la realitat en la que viu i sentir-se útil. El do que li entrega seria el valor per dur a terme la seva empremta. Aquest mentor també funciona com a consciència de l'Elliot, s'encarrega de recordar el protagonista del camí que ha de seguir, a no rendir-se i també per a motivar-lo i ajudar-lo a vèncer la por. Malgrat això, Mr Robot, a la segona temporada es transforma (ja que com hem vist al marc teòric els arquetips no són estàtics i es poden transformar o inclús un personatge tenir diferents arquetips). A la segona temporada, Mr Robot és també l'ombra, ja que es converteix en el rival d'Elliot, que impedeix que reverteixi els atacs del 9 de maig i tiri endarrere la proesa comesa. Per tant, fa el

possible perquè això no passi convertint-se en l'ombra en aquella temporada juntament amb Whiterose i Tyrell.

-**Darlene** també podria considerar-se mentora d'Elliot en alguns moments, ja que ella l'encoratja a seguir endavant amb la proesa, el motiva, inclús gràcies a ella podríem dir que l'Elliot arriba a conèixer el seu gran secret al final de la primera temporada, que ella és la seva germana i que Mr Robot és la projecció del seu pare. Darlene, juntament amb Mr Robot, l'encoratja a seguir endavant amb els atacs del 9 de maig i llavors a revertir-los.

-**Krista** també funciona com a mentora en diversos moments de la història, ja que ella com a psicòloga li presta ajuda perquè tingui una visió de guia. De fet, gràcies a Krista, Elliot esbrina els seus dos secrets més importants de la sèrie a la quarta temporada: a) que el pare d'Elliot va abusar d'ell quan era petit, cosa que ell no recordava i que degut a això té els seus traumes infantils i b) que l'Elliot que hem conegut durant tota la sèrie no és el vertader Elliot, sinó que és la Ment Mestra (una de les seves personalitats).

-**Guardià de la porta**, personatge amb l'objectiu de retardar l'avanç de l'heroi a través del relat. Constitueix una amenaça per l'heroi i l'obliga a posar-lo a prova. A la sèrie identifico tres persones com a guardians de la porta: **Tyrell, Leon, Dominique Di Piero i els aliats de Dark Army.**

Cap dels 4 es presenten com els dolents principals, sinó com subalterns d'aquests, que avisen l'antagonista principal quan s'acosta l'heroi, i poden ser superats, sortejats, eludits o fins i tot convertir-se en aliats. El guardià del llindar encarna les limitacions personals que impedeixen el nostre avanç i creixement.

Tyrell en seria un exemple perquè es converteix en antagonista d'E Corp quan no aconsegueix el seu lloc com a Director General i incita Elliot a que el deixi aliar-se a F Society, i s'alia amb Mr Robot per tal d'intentar explotar la planta d'E Corp. L'heroi (Elliot) vol impedir-ho i Tyrell com a guardià de la porta ho tracta d'impedir, ja que està aliat amb Whiterose que és l'ombra del relat, l'antagonista principal del relat. Tyrell a la quarta temporada es converteix en aliat d'Elliot i els dos busquen un fi comú, acabar amb Whiterose i la seva màquina.

Després que la primera temporada revelés que Elliot i Mr Robot són la mateixa persona, a la segona valia la pena preguntar-se si Elliot pot haver-se manifestat en altres personalitats. El primer sospitós principal es presentava com el nou amic d'Elliot a la seva nova llar (la presó), **León**. Cada vegada que els dos es troben, Leon és el qui parla, relatant anècdotes filosòfiques extrems de la sèrie *Seinfeld* (demostra que la vida no té sentit). La única interacció d'aquest personatge que no és amb Elliot és quan s'enfronta de manera agressiva contra un dels jugadors de bàsquet. I en ella, León està dret just al davant d'Elliot, exactament com Mr.Robot es parava davant d'Elliot en les reunions amb fsociety en la primera temporada. És convenient tenir en compte que Leon podria haver estat un dels deliris d'Elliot, al menys fins que Leon no compta amb algunes escenes pròpies a les temporades 3 i 4. I tot i així cal anar amb compte ja que Mr Robot tenia tres escenes sense Elliot en la primera temporada i tots sabem el

resultat d'això. Malgrat tot, Leon va resultar ser un dels aliats de Whiterose que pretenia que Elliot no arribés a dur a terme la seva missió. El mateix passa amb els **aliats de Whiterose**, com ara Philip Pryce (tot i que ell més endavant, a la 4a temporada es converteix en un aliat, és una figura canviant).

Dominique DiPierro, la cap de l'FBI que investiga els atacs del 9 de maig, seria un dels guardians de la porta ja que intenta que Elliot no avanci amb la seva missió, que és acabar amb Whiterose. Dominique vol detenir-lo i que sigui la justícia qui dugui a terme la tramesa.

Inclús el **vertader Elliot** seria un guardià de la porta a la quarta temporada, ja que quan l'Elliot Ment Mestra arriba al món paral·lel, és qui s'interposa entre la seva felicitat si es queda en aquest món i estar casat amb l'Àngela. És una amenaça per l'heroi i evita que aconseguixi el seu objectiu, per això el mata.

-**L'herald**, normalment és aquell que dona un canvi de direcció a la història. La seva funció és la de motivar l'heroi perquè progressi dins el relat i es produeixi la tan esperada evolució del seu personatge. A Mr Robot, hi trobo 2 heralds importants. El més important de tots és el personatge **d'Angela Moss**.

Parlem una mica sobre ella. Angela ha estat la millor amiga d'Elliot des de la infància; ella va perdre a la seva mare de la mateixa manera que Elliot per culpa d'E Corp que li va costar la vida del seu pare. Per al començament de la segona temporada, ella està treballant per a l'enemic E Corp. La seva lucrativa posició en el departament de relacions públiques d'E Corp la posa en contacte amb el seu director executiu, Phillip Price, qui malgrat les aparences externes tenia coneixement previ del hackeig del 9 de maig, que havia ajudat a dirigir amb el líder de Dark Army, White Rose. Esperava secretament aprofitar el caos instituint la moneda digital propietària d'E Corp per aturar el col·lapse econòmic.

Quan Angela s'adona que Price, fingeix admiració i cooperació, encara està tractant d'encobrir alguna cosa sobre la planta nuclear on va ocórrer la fugida - i que l'FBI està observant-la per la seva participació en el 5/9 - ella es posa d'acord en ajudar a Darlene, la germana d'Elliot i una aliada fsociety, en hackejar l'FBI.

Angela llavors treballa per robar arxius d'E Corp que arribarien a el fons dels secrets de la planta d'energia. Quan els seus molts secrets amenacen amb aconseguir-la, ella li fa un petó a Elliot al metro (emulant l'escena bíblica de la traïció de Judes Iscariot a Jesucrist al Mont Getsemani) i tracta de lliurar-se a si mateixa - només per ser detinguda pels operatius de Dark Army. Finalment, Àngela mor assassinada per Dark Army en un afany d'ella de voler provar la màquina de Whiterose per estar amb sa mare morta en un món paral·lel on estigués viva.

L'Elliot està enamorat d'Àngela des de sempre. No ens ho confessa al públic, manté aquesta informació per a ell i no ens la fa saber a nosaltres (l'amic imaginari) i no és fins al penúltim capítol de la sèrie que ell ho diu a viva veu durant la trucada d'Àngela el dia abans de la boda amb el "vertader" Elliot. Malgrat tot, ens adonem d'això per com es comporta amb ella. Si no ens ho diu a nosaltres, el seu amic imaginari, és perquè Elliot també manté la distància amb nosaltres, ens amaga els seus sentiments (com quan ens va amagar durant tota la segona temporada que es trobava dins una presó i ens feia creure que estava a casa de sa mare).

És la única persona a la qual permet que l'abraci (ja que ell no permet que ningú l'abraci).

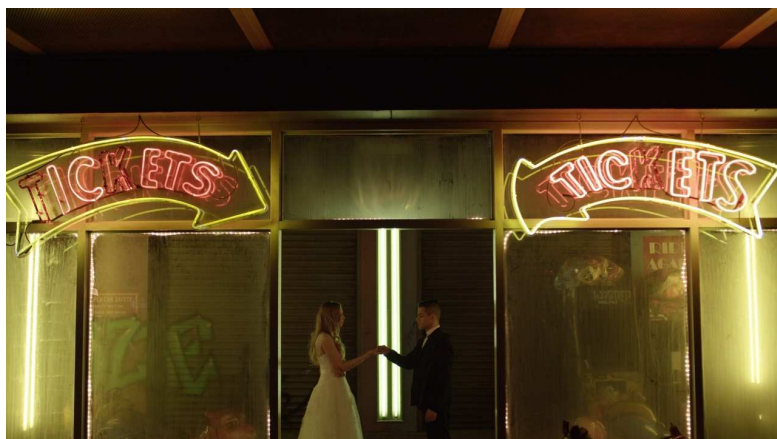


Imatge 9. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Quan Mr Robot com a mentor vol reclutar a Elliot a F Society, en un primer moment ell rebutja la crida. El què li fa tirar endavant és veure que Àngela deu molts diners a la universitat i que no els pot pagar ja que justament quan ell entra a la sessió del seu banc i veu els seus comptes, veu el saldo que té i el que deu, es queda pensant mirant la pantalla i acte seguit decideix tirar endavant i unir-se a la revolta. També veiem com ell s'altera quan Àngela veu Shayla al seu apartament despullada al llit un matí que ve a veure'l, inclús el fet que Elliot vulgui desemascarar Ollie, el xicot d'Àngela, perquè ella vegi que li posa les banyes. I sobretot, el seu arquetip d'herald es veu enfortit quan a la última temporada, amb Àngela morta, Witheroose li diu a Elliot que pot recuperar-la viva si l'ajuda amb la seva màquina a un univers paral·lel. Elliot, un cop desbancat Dark Army, un cop han robat els seus diners i els han repartit entre la gent com autèntics Robin Hoods ell i la seva germana Darlene, decideix anar a Washington Township on està la màquina de Whiterose. Vol desconnectar-la però en certa manera té curiositat per veure si realment és cert allò que amaga. Tot per l'Àngela. I llavors sí que definitivament la seva confessió d'amor ve donada quan ell li diu que l'estima, a través del telèfon, fent-se passar pel vertader Elliot un dia abans de casar-se. I per suposat, quan ell vol ocupar el lloc el vertader Elliot i casar-se amb l'Àngela.

Però l'Àngela no ha estat només herald, també ha estat figura canviant o inclús guardià de la porta quan decideix traïr-lo al costat de Whiterose per aconseguir que la màquina funcioni i poder veure ella a la seva mare morta a un món paral·lel. A més, Elliot té un altre motiu per dur a terme els atacs del 9 de maig, que és com a venjança contra E Corp per haver estat responsable de la mort del seu pare per tractament irresponsable de la planta química.

El protagonisme d'Àngela a la sèrie és important, perquè constitueix una forà que fa girar l'acció de l'heroi cap una altra direcció, tot i que l'acció en sí mateixa no recau sobre ella sinó sobre Elliot.



Imatge 10. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Per altra banda, **Darlene**, la germana d'Elliot, també representa un herald a la història. Altera l'equilibri del món d'Elliot quan s'adona que és la seva germana, segons avança la història i veu que hi ha una persona que es preocupa per ell i que a sobre és el nexa que el manté viu en el món real. *Mr Robot* ens va parlar de connexions humanes; la d'Elliot amb si mateix i la relació amb Darlene, la seva àncora.

El hackeig del 9 de maig, el de Nadal, la planta nuclear, la mort d'Àngela, la de Whiterose ... tot va passar en la realitat, no va ser quelcom imaginari. Elliot "Mastermind" va lluitar contra tots els monstres que va trobar, inclòs el seu trauma d'infància. Va reescriure un món nou, un que és una mica millor, una mica més segur, i a en descobrir que Darlene havia acceptat i après a estimar aquesta versió, va comprendre que Elliot vertader ja no necessitava una fantasia que el protegís, perquè aquest era un món en el que no estava la seva germana. Ja no estaria sol. El seu treball estava fet. Per tant, Darlene, motiva i desafia l'heroi a canviar el seu status quo. D'aquesta manera, decideix acceptar la realitat, es queda al món real, amb Darlene i cedeix el seu lloc a Elliot vertader.

-Figura canviant, un dels més complexos. En un primer moment se'ns presenta en una forma però després pot canviar-la i adoptar un altre arquetip diferent. Canvia el seu aspecte, talant o estat d'ànim de manera que dificulta la seva interpretació per part de l'heroi o del públic, creant una confusió sobre la seva lleialtat o sinceritat introduint suspens en l'argument. Com a figures canviantes identifico l'Àngela i la Darlene. Són personatges de sexe oposat a l'heroi, acostumen a representar l'amor de l'heroi (Àngela) o la seva companya (Darlene). Jung ja va denominar aquest arquetip com a ànima i al·ludeix a idees de gènere presents a l'imaginari de la persona, que percep el sexe oposat com quelcom canviant i misteriós.

Considero Darlene com a figura canviant perquè tot i ser herald a quasi tota la sèrie, a la temporada 3 va traïr Elliot per ajudar Whiterose a que la seva màquina tirés endavant i això comportava traïr l'Elliot, que era qui s'oposava als plans d'ella. El seu caràcter misteriós i canviant, genera suspens i a l'heroi li costa entendre què li passa.

Pel que fa a Darlene, també es considera una figura canviant a la temporada 1, ja que durant tots els capítols de la mateixa no sabem que es tracta de la germana d'Elliot i ell tampoc ho sap fins al final d'aquesta temporada. Per tant, podem considerar-la una figura canviant, és mentora i és herald.

-**Ombra**, sovint és el personatge més important dins d'una història després de l'heroi. Es tracta del gran rival, el que impedeix constantment que l'heroi surti victoriós i el gran enemic a batre perquè aconsegueixi el seu objectiu. En aquest cas seria E Corp i Whiterose. De fet, seria Whiterose la principal ombra, ja que E Corp tot i que també és ombra, depèn de Whiterose.

L'ombra, Whiterose, dedica els seus esforços a destruir l'heroi, tot i que aquesta força del costat fosc també pot provenir de sentiments, traumes, emocions, temors o culpes ocultes, negades o reprimides de el propi inconscient de l'heroi. En aquest cas desembocaria al final de la sèrie en les seves ganes de revertir el passat, que Àngela tornés a viure i estar amb ella. D'altra banda, l'ombra no té per què ser malèfica, i pot humanitzar-amb alguna qualitat admirable com la bondat, convertint-la en vulnerable; o bé resultar atractiva per característiques com l'elegància, el poder, la sofisticació o la bellesa. EN aquest cas, és malèfica.

-**Embaucador**, sol aparèixer com algú neutral dins el relat, intel·ligent i còmic que utilitza l'astúcia per aconseguir els seus objectius. Jo citaria a **Irving** (un dels aliats de Whiterose, bastant còmic) i **Vera** (el camell de la Shayla).

Tant un com l'altre són energia de la malícia i el desig de canvi, d'alterar l'estatu quo, ajudar els herois a tocar de peus a terra. El entabanador exerceix la funció dramàtica d'alleugeriment còmic, per alliberar la tensió acumulada per part de públic. Aquest pot ser un servent o un aliat que treballa per l'heroi o l'ombra, o bé ser independent i sol representar les seves característiques mitjançant entremaliadures, accidents o relliscades verbals. En aquest cas, Irving treballa per l'ombra i totes les seves intervencions donen un toc còmic a la història i Vera, vol que Elliot treballi per ell per poder fer robatoris, guanyar diners. Gràcies a Vera, l'Elliot es descobreix a sí mateix i esbrina que el seu pare va abusar d'ell de petit.

4.3. La trama de Mr Robot. Les trames universals.

Aquesta sèrie compta amb una estructura molt característica, atès que compta amb escenes i subescenes dins de les primeres, habitualment flashbacks, que ens aporten informació del passat. Té una manera molt peculiar d'entrellaçar les diferents trames i es tracta d'una sèrie molt rica en contingut tant narratiu com audiovisual, ja que un dels forts de la ficció és que moltes vegades diu més pel que es veu (o no) que pel que es diu.

La sèrie treballa en dos fronts: la relació d'Elliot amb el món (i dels personatges que articulen aquest món: empresaris, hackers, companys d'Elliot, família i coneguts) i amb la realitat.

Una trama ens proporciona la història que ofereix un guió i més tard una sèrie, en aquest cas. Malgrat tot, segons el "mite poètic" podem, a més, reflexionar sobre l'assoliment o la pèrdua de felicitat, podem especular sobre el grau d'humanitat que conté aquesta obra i com ens afecta a nosaltres com a individus. A més, el "mite poètic" aconseguim que ens identifiquem amb el protagonista, i que acceptem una història irreal i allunyada del nostre entorn immediat (a priori) com quelcom proper a la nostra realitat més íntima.

Per la seva banda, Tobies en l'assaig "*El guió i la trama: fonaments de l'escriptura dramàtica audiovisual*" (1999) reprèn el terme "trama" per imbricar-se de forma definitiva en el guió sobre el qual se sustenta qualsevol relat. Per a aquest autor "la història" consisteix en l'exposició narrativa i dramàtica, ben organitzada (tramada) dels actes del seu protagonista. La relació entre història i personatges, en aquest sentit, és la relació que guarden aquests dos components d'un mateix tot a què li donen coherència i raó de ser, però, les històries són una mica més que l'acció d'uns personatges.

Des d'aquesta perspectiva, Mr Robot no consisteix únicament en les aventures d'Elliot per acabar amb el capitalisme a través dels hackejos. A més d'aquesta lluita anti sistema, el que realment fascina d'aquesta sèrie és una qüestió d'identitat personal. Elliot es troba a sí mateix, a través de les seves 4 personalitats, de la seva esquizofrènia, de la seva malaltia mental. A un altre nivell més profund, també fascina el fet que el recorregut de la sèrie (i l'arc de transformació dels personatges) implica una progressiva humanització d'Elliot, de tocada de peus a terra amb la realitat, d'acceptar el seu passat i el món en el que viu, acceptar el que sent per l'Àngela i per la Darlene.

Segons les trames universals que expliquen Jordi Balló i Xavier Pérez (1995), a Mr Robot hi trobaríem la barreja de tres d'ells. La de l'ésser desdoblada, la del coneixement de sí mateix (Edip) i la venjança (Orestes). La del coneixement de sí mateix seria per mi la trama principal i les altres dues subtrames, si mirem la sèrie com un tot, ja que no deixa de ser un viatge introspectiu d'Elliot Alderson per trobar el veritable Elliot i ajudar-lo a integrar-se en el món, a banda de viure una aventura que el faci sentir útil.

La trama principal, el coneixement de sí mateix. Partirem d'Èdip, no com "el complex que Freud va utilitzar com a imatge d'un tabú universal", sinó en el de l'ésser que acaba descobrint al seu interior el secret més terrible.

Èdip és engendrat per Layo o Jocasta a Tebes. Quan neix, profetitzen als seus pares que el nen quan creixi matarà al seu pare i es casarà amb la seva mare.

Per evitar això decideixen matar-lo. Però l'encarregat d'executar s'apiada d'ell i l'abandona al camp. Quan Èdip descobreix ja d'adolescent el seu destí fatal, fuig de casa per evitar matar el seu pare. És proclamat rei i es casa amb Jocasta, sense saber que és la seva mare. Finalment després d'investigar descobreix el secret prohibit. La investigació edípica es converteix en el camí cap al reconeixement de la pròpia falta. La revelació suposa que Jocasta la seva dona i mare es pengi i el mateix Èdip destrossat s'arrenca els ulls i s'exilia de Tebes.

Aquest mite té relació amb el camí d'auto reconeixement d'Elliot. Amb el pas de la sèrie, Elliot, arribarà a saber perquè té aquests traumes socials, aquesta fòbia, ansietat i personalitat múltiple, la relació amb el seu pare que abusava d'ell, la confiança en els altres (Darlene), l'amor per Àngela i el més important: saber que ell és una de les personalitats del vertader Elliot.

L'arquetip de la Orèstia, entre d'altres, ha estat subjecte a contínues reelaboracions que han provocat la recreació d'ell mateix en múltiples ocasions, com s'ha pogut comprovar en l'apartat L'Orèstia i les seves diferents representacions tràgiques. Ha estat protagonista no només d'autors grecs i llatins sinó també d'algunes refoses humanistes i noves creacions als segles XVIII i XIX i, finalment, ha aparegut sota

diferents perspectives en els segles XX i XXI. La venjança forma part important en aquest arquetip també, però és Orestes l'arquetip de la venjança per excel·lència. És un dels grans arguments universals amb un lloc dins de la indústria cinematogràfica que està sempre en constant reinvenció, i ha estat font inspiradora d'un important nombre de pel·lícules des del naixement de cinema, encara que no se centrin en el mitema en si.

En aquest cas, Elliot Alderson es vol venjar d'E Corp per assolir el control de la vida de les persones, dels seus béns, per controlar un capitalisme ferotge i també, com a venjança personal perquè per la seva culpa el seu pare va agafar leucèmia i va morir. A més, també es vol venjar del capitalisme en sí, de la falta de llibertat, de les injustícies.

Pel que fa la trama de l'ésser desdoblada, Elliot va a una versió bloquejada de sí mateix, a un "jo" que no focalitza el seu món el parlar amb els altres, el dur a terme una revolució, a un "jo" desinhibit amb el qual es fusiona en cos i ànima, de tal manera que es converteix, a el mateix temps, en la seva salvació (Mr Robot). Tot i que també veurem que també es desdobla en el seu "jo" de petit (innocència) i el seu "jo" com a la seva mare (repressió, intolerant).

Hi ha diversos exemples que treballen el desdoblament del subjecte com una fugida del personatge, cap a una vida que no tenen, creant un altre que projecta l'imaginari de cadascú. Altres obres recorren a aquest mecanisme d'escissió narrativa: des de contes de Borges a pel·lícules com Avatar (James Cameron, 2008) o Mulholland Drive (David Lynch, 1999). Però si hi ha un exemple recurrent, i a què no es pot deixar de citar si es parla de el desdoblament, és l'obra de Robert Louis Stevenson de 1886, Dr. Jekyll and Mr. Hyde.

4.4. Els arcs de transformació dels personatges de la sèrie.

Els arcs de transformació mostren l'evolució dels personatges al llarg de el relat. En el cas d'Elliot Alderson la seva personalitat tot just evoluciona durant la sèrie, en tot moment *"demostra una fermesa invariable que revela fortalesa interior"* (Escalonilla, 2001).

Darlene no experimenta una gran evolució però sí que podem veure una diferència entre la Darlene del principi i la del final de la sèrie, ja que esdevé més segura de sí mateixa, dels seus sentiments vers la Dominique i vers el seu germà.

No obstant això, altres personatges si experimenten una evolució.

Pel que fa als arcs de transformació, són importants els turning points. La veritat és que en aquesta ficció els turning points són molt atractius doncs realment la decisió que prenguin els personatges suposarà un canvi important en el transcurs de la resta de la sèrie. No totes les trames consten de barreres que s'interposen en el camí dels protagonistes per fer-los decidir, però sí que és cert que aquelles que sí que les tenen, repercuteixen en totes les altres. Al respecte del que parlàvem en apartats anteriors sobre aquest concepte, podem distingir entre dues maneres de repercutir dels turning point en l'espectador.

D'una banda trobem els canvis que tenen un efecte durador en l'espectador i que et fan plantejar-te si el que fa el personatge és coherent o no.

Angela Moss, la millor amiga d'Elliot, té una personalitat molt diferent a l'arriscada de Darlene i, tot i ser qui semblés ajustar-se a aquest prototip de "normalitat", és el personatge que més canvis presenta en el transcórrer de la sèrie. En els primers capítols, transmet falta de caràcter: sembla amb la seva vida reproduir la portada de la publicitat d'un banc, amb la casa i el gos en el fons. Sembla acrítica o despreocupada per transcendir, però a mesura que avança la sèrie es va apoderant i assumeix un paper important dins de l'entramat narratiu de la sèrie. Fins i tot, amb l'objecte d'aconseguir informació sobre la mort de la seva mare, aconsegueix aconseguir un lloc dins d'E Corp en l'àrea de comunicacions, que li permet estar a prop dels alts càrrecs de l'empresa.

El cas d'Angela, per exemple, ens fa pensar, coneixent quina és la seva història, que es tracta de pura estratègia, però tot i així la forma en què s'empatitza amb ella durant els capítols anteriors et fan desitjar que prengui el camí sensat, aquell de què estaves segur que "ella prendria" i et sorprèn veure que la seva ànsia per lluitar (en el cas de que el pronòstic sigui precís) és tal que està disposada a infiltrar-se on faci falta per fer que la seva causa vegi la llum.

La trama d'Angela no és l'únic exemple: Tyrell és un altre dels personatges amb els quals estem desconcertats. Ens ha venut una imatge d'interessat que només busca el seu propi bé i, de sobte, no només vol contribuir amb una causa que salvarà la societat de l'Amèrica corporativa sinó que, a més, resulta que coneix coses d'Elliot que la resta ignorem.

Han aconseguit aquest ambient de dubte constant que, encara que sapiguem que Tyrell tenia en el seu poder el vídeo d'Elliot tirant-se de la barana a Conney Island sense algú al seu costat, sospitem que definitivament no es tracta del personatge que ens han venut.

D'altra banda, com ja he dit, parlem de les barreres que no perduren en el temps i que fan seguir l'acció sense més, sense que ens facin replantejar-nos el camí de el personatge.

4.4.1. Les 4 personalitats d'Elliot Alderson.

No podem evitar explicar els arcs de transformació d'Elliot Alderson sense parlar de les 4 personalitats d'aquest personatge, que com ja sabem són fruit de la seva malaltia mental.

La seva primera personalitat la coneixem durant la primera temporada i es tracta de Mr Robot, que és la projecció del seu pare mort però tal i com a ell li hagués agradat que fos. Un home que cuida d'ell, que el motiva a fer les coses, que l'encoratja, i que sempre està al seu costat. Físicament és igual que el seu pare però no en el caràcter. És tot allò que a ell li hagués agradat que fos el seu pare. Per tant, és una personalitat que li donarà forces, que el farà ser fort.

La segona i la tercera personalitat les anem coneixem durant les temporades 3 i 4. Es tracta de la seva mare i d'ell mateix de petit. La mare és la personalitat perseguidora, jutjadora, que castiga. I la tercera personalitat, és ell mateix de petit. Un nen innocent, que no podia suportar l'abús del seu pare ni la persecució per això de la seva mare. Aflora per fer tocar de peus a terra l'Elliot.

La quarta personalitat la coneixem a l'últim capítol de la sèrie. I no és una altra que el MasterMind (la Ment Mestre), que és l'Elliot que hem conegut durant tota la sèrie. I tots ells són les 4 personalitats de l'Elliot vertader, que el coneixem a l'últim capítol, que és el que està confinat al món paral·lel de la seva ment fins que pugui acceptar la realitat. L'han posat allà per tal de protegir-se i serà gràcies a Darlene que podrà sortir, ja que l'explica que tot allò que va fer era veritat, els atacs, fsociety, Dark Army... ha estat un heroi i ella està allà amb ell.

A la primera part del capítol 11 de la 4a temporada, que, cal dir-ho, comença amb la cançó que tots volíem escoltar a Mr Robot, "Mr. Robot", Elliot desperta en un món ideal. Ell és un feliç i reeixit treballador d' AllSafe, empresa liderada per un Tyrell Wellick amb un aire de geni turmentat i no de yuppie a punt del fracàs. A més Elliot està compromès amb Àngela i els seus pares són amorosos i bons amb ell. Si bé sabíem que aquella vida no podia ser real, poc més podíem deduir a partir d'aquest món de l'inrevés. La que comença a revelar la "veritat" és Krysta (o la terapeuta d'aquesta realitat), qui li diu a Elliot (o a qui hem conegut com Elliot durant 4 temporades) que ell no és altra cosa que una part més d'Elliot anomenada : The Mastermind.

Krista li explica: "Perquè puguis escoltar completament la veritat, primer hem de parlar sobre el trastorn d'identitat dissociatiu d'Elliot. La primera personalitat es va crear el dia que Elliot va saltar per la finestra: la personalitat protectora, la qual Elliot va crear per reemplaçar al seu pare, per protegir-lo de situacions intolerables: Mr Robot. Més endavant en la vida, Elliot va crear la personalitat de la mare, el perseguidor, culpant Elliot per l'abús, insistint que havia de pagar-lo. No gaire després d'ella, va arribar l' Elliot més petit, a qui va fusionar per gestionar l'abús que no podia tolerar. Amb això, va crear la seva pròpia família." (capítol 12 de la quarta temporada).

És llavors que literalment aquell món comença a enfonsar-se, ja que es sacseja donant-nos a entendre que aquesta realitat és insostenible i que, com assegura Krysta, "és moment de cedir el control a l'autèntic Elliot". La sorpresa davant aquesta revelació creix quan Elliot The Mastermind ens diu (com ho ha fet des del primer episodi) "Suposo que no sap de tu", al que la terapeuta contesta mirant a la càmera que sap molt bé que estem aquí i es refereix a nosaltres com: "Els principiants que pensen que no són part d'això, tot i haver estat allà des que va començar tot."

Així que aquí es cau el teatre de The Mastermind i el món es sacseja fins que Elliot desperta en un hospital i veu a Darlene. Ella li explica el que ha succeït: que es va salvar miraculosament de l'accident nuclear que sí que va aconseguir evitar. També li diu que ella ha sabut a el menys tot l'any passat que estava tractant amb una persona diferent al seu estimat germà amb el qual va créixer.

Després d'aquesta revelació, una altra més d'aquest complex i gran final de sèrie, The Mastermind es retira, i ho sabem perquè travessa un passadís que el porta a una sala de cinema a on es troben les altres personalitats: Mr. Robot, Elliot jovenet i la seva mare. Ell s'asseu entre ells i comença a veure commogut episodis de la vida de

l'autèntic Elliot. Després, veiem que el veritable Elliot emergeix i obre els ulls. Veiem un ull ple de llàgrimes a la pantalla. I Darlene el saluda amb un altre tarannà, com si sabés que ara sí que és el seu veritable germà el que ha despertat.

Més endavant analitzarem la tasca de l'heroi en aquest últim capítol, per analitzar-lo a fons i veure com conflueixen les personalitats.

4.5. Viatge de l'heroi d'Elliot Alderson segons Vogler.

4.5.1 Les fases del viatge global. La sèrie com una història.

-El món ordinari. Elliot es troba dins una vida que no és per a res idíl·lica. Treballa a AllSafe com a enginyer, té ansietat social i molts problemes psicològics, socials i familiars.

-La crida de l'aventura. Mr Robot el recluta per a unir-se a FSociety i desbancar el capitalisme. És el detonant de la història.

-Rebuig de la crida. Elliot no vol unir-se en un principi, no es fia de Mr Robot, creu que la seva idea és inútil.

-El mentor. Encoratja el protagonista. Mr Robot torna de nou, el porta a Conney Island i l'explica que amb això acabaran amb els deutes de tothom i desbancaran el capitalisme seran lliures.

-Travessia del primer llindar. L'heroi accepta el repte i s'aventura en un ambient estrany i perillós. No hi ha marxa enrere. Això coincideix amb el primer punt de gir i l'inici del segon acte.

Elliot accepta, veu que els comptes bancaris d'Àngela estan molt malmesos, el seu verdader amor i necessita ajudar-la, apart de que necessita una vida interessant i venjar-se dels que van matar al seu pare, que és E Corp, l'empresa contra la qual volen anar. Tenim el primer punt de gir.

-Proves, aliats i enemics. Ajuden l'heroi a conèixer les regles del nou món en el qual s'ha endinsat. L'ajuden tot l'esquadró de fsociety, la seva germana Darlene, es troben amb enemics com Irving, els aliats de Dark Army i inclús Dominique, de l'FBI.

- Aproximació a la caverna. És la fase d'aproximació o acostament on el protagonista inicia tots els preparatius per a l'entrada a la caverna. Fan un pla a Conney Island per dur a terme els atacs del 9 de maig.

-L'odissea. L'heroi s'enfronta al seu malson més temut. És un descens als inferns, on el protagonista haurà d'entaular una batalla amb la mort. Elliot veu que aconsegueixen el seu fi, però Tyrell desapareix, comencen els problemes, acaba a la presó per hackejar la Krista.

-La recompensa. Una vegada superada l'odissea, l'heroi aconsegueix una recompensa. Es pot tractar d'un tresor, un elixir o una persona d'especial importància per a la missió. Aquesta novena etapa coincideix amb el segon punt de gir i el final del segon acte.

Surt de la presó, Angela el traeix, la maten però ell aconsegueix treure els diners dels comptes de Dark Army i Whiterose. El midpoint seria la mort de l'Àngela, perquè és el punt mig de la història, el moment decisiu en el que el protagonista està decidit a tirar endavant amb totes les conseqüències i dona pas després al segon punt de gir.

-El camí de tornada. L'heroi està a punt d'assaborir l'èxit de la seva missió, però encara no ha sortit del món hostil. Es desfermen les forces del mal contra ell, disposades a arrabassar-li el trofeu i a no deixar-lo escapar amb vida.

Elliot ja té la revolució feta. Darlene està feliç, però Elliot encara necessita veure què hi ha a la màquina de Whiterose.

-La resurrecció o examen final. L'heroi torna a enfrontar-se amb la mort per a renéixer en l'última prova, abans de tornar a la seva llar amb la missió acomplerta. Les tenebres llancen una darrera ofensiva abans de sucumbir definitivament. És el clímax del guió. La conversió del protagonista en heroi arriba a la plenitud.

Elliot va a veure a Whiterose a la planta nuclear per tal de parar la màquina, però al final, entra en coma i al món imaginari. Malgrat tot, allà descobreix la veritat sobre ell i té el seu creixement personal. Mata el vertader Elliot per casar-se amb Angela però no li serveix de res.

-Tornada amb l'elixir. El protagonista torna al seu món convertit en heroi i amb algun elixir o tresor vital per a la seva comunitat. El vertader Elliot obre els ulls i allà està la seva germana Darlene, ha aconseguit la seva pau personal i el MasterMind descansa a la seva ment amb les altres personalitats. El clímax de la història és la revelació d'Elliot de que ell mateix és el Mastermind, una de les personalitats d'Elliot i aconsegueix salvar el món i tenir un bonic record de l'Àngela. Tot i que al final no ha pogut estar amb ella de forma romàntica, ha pogut assaborir-ho a la realitat paral·lela on veiem com suplantant la identitat de l'altre Elliot tenia una oportunitat amb ella, per a confessar-li els seus sentiments.

4.5.2. Anàlisi de l'heroi dins la realitat paral·lela de l'últim capítol T4.

L'Elliot que buscava ser feliç va matar el seu altre jo, tot per amor. ¿L'amor és capaç de realitzar semblant acció? Després amagar el cos i voler anar com més aviat al seu casament a la platja, es troba amb Dom, un dels personatges més astuts de la sèrie, i en aquest món no seria l'excepció. Després de constatar que aquest personatge que estava davant seu no era qui deia ser, i per a mal de mals, porta un cos mort en una bossa i intenta arrestar, però el hacker escapa.

El vertader heroi de la història és el nostre Master Mind. És ell qui duu a terme la càrrega dramàtica de la història fins a arribar a la catarsis final, al clímax, saber que ell no és l'Elliot de debò sinó una de les seves personalitats. De fet, el primer capítol de la 1a temporada concorda amb el penúltim capítol, quan veiem al verdader Elliot dins el seu món imaginari. Arriba a l'oficina, fa inclús un gest propi de voler-se treure la caputxa, i parla amb Tyrell i l'explica que es troba en una rutina fastigosa, que no para (aquests dos dies es repeteixen en bucle en la seva ment? El dia anterior a la boda i la boda?). Això ens ensenya que la felicitat absoluta no existeix. L'Elliot vertader troba a faltar una vida d'acció, per això dibuixa el MasterMind i la Darlene. En canvi l'Elliot MasterMind té una vida d'acció però té ansietat, problemes personals i moltes inseguretats. I sobretot, no té a l'Angela.

En l'arribar a la seu casament, la seva estimada Angela no hi és. És hora que ens assabentem de la veritat, i qui millor que Mr Robot per explicar el que passa: tot el que hem vist passa dins d'ell mateix inconscient del pobre Elliot. Aquí comencen una desfilada de al·lucinacions i somnis que ens porten a tots els personatges de la sèrie, fins a arribar a la magnífica Krysta.

Veiem com el moment en el que Àngela es troba amb ell dins el local de Conney Island, a fscociety, el dia de la seva boda enllaça amb el capítol 4 de la primera temporada. Mateixa escena però completa. En forma de malson, l'Elliot visionava aquest món paral·lel on estava el vertader Elliot.

La psicòloga li explica i ens mostra que Elliot pateix dissociació de personalitat des del moment que va saltar per la finestra. Això va crear diferents personalitats per protegir el veritable Elliot dels abusos del seu pare que mai va poder superar. Primer Mr Robot, després ell mateix de nen, després la seva mare i tots els personatges que coneixem van ser creats dins del cap de l'hacker.

Amb totes aquestes dades vam descobrir que el veritable Elliot és el feliç, i el hacker és només el seu alter ego, que es va apropiat del seu cap aquest últim temps, com una forma parasitària de la qual no vol despullar, anar-se'n, i manté presonera la veritable personalitat. Aquest hacker apareix fa relativament poc temps i va arribar per fer un món millor per al Elliot feliç. Krysta li diu que desperti, que l'única realitat i connexió existent és Darlene que ho crida al món veritable. També li diu que la veritable psicòloga mai va desxifrar que a qui analitzava no era la personalitat original, sinó el seu alter ego.

Aquí comença la lluita d'Elliot hacker per no deixar sortir la veritable personalitat, la feliç. Fins que desperta en una sala d'hospital i al seu costat està Darlene adormida esperant. És tan gran la connexió entre els germans, que la jove reconeix que no és el veritable Elliot qui acaba de despertar al seu costat. A la TV parlen de l'explosió a Washington Township.

“Hola Elliot” li diu Darlene al seu germà. Després aquest li consulta si tot va ser un somni o una recreació en la seva ment, o tot el que va viure va ser veritable. La jove Alderson li explica que l'habitació brindada per explosions nuclears va ser la que va salvar la seva vida, fins que van arribar els rescatadors, per tant, el hackeig de el 9 de

maig, Nadal, Whiterose, la FSociety, la mort d'Angela i mes, tot va existir, tot va ser real.

Ja amb totes les dades revelats, només restava saber què passaria en aquest laberint que és el cap d'Elliot. I després de parlar amb la seva germana, confessa que no és el veritable Elliot, al que Darlene contesta que ho sabia i ho troba a faltar, però no va dir res perquè li agradava la proximitat del seu alter ego, i pregunta com aquesta el seu altre jo, i rep per resposta que va ser protegit i està bé.

Veiem a tots els personatges creats per Elliot asseguts en un cinema per veure passar imatges de la seva vida.

4.6. Anàlisi de la dramatització del discurs. Estratègies i recursos narratius.

Per no estendre'ns més del compte, analitzarem la dramatització del discurs en la 1a Temporada de Mr Robot per tenir un tast de què tenim com a barreres, com a turning points, seguint l'estructura de Syd Field.

En el primer capítol de la temporada i de la sèrie (eps1.0_hellofriend.mov) hi ha la decisió d'Elliot. A aquest se li presentaran dos camins: seguir amb la seva còmoda vida a l'empresa de seguretat AllSafe i ser un hacker justicier només de nit o, d'altra banda, unir les seves forces a les de FSociety i començar una revolució contra l'Amèrica corporativa. En aquesta decisió hi ha la conseqüència que la sèrie segueixi un camí o un altre en el qual, òbviament, no tindriem història per explicar. És d'aquesta manera que, després de la seva decisió d'inculpar a Colby i d'aquesta manera entrar en FSociety, que la narració comença el seu ritme trepidant.

El capítol dos (eps1.1_ones-and-zeroes.mpeg) introdueix noves trames i amb això, noves barreres. És d'aquesta manera en la qual veiem que el món d'Elliot, que semblava molt petit degut al seu caràcter tancat, és una mica més ampli i seguim coneixent el seu esperit justicier a l'estar disposat a salvar el seu veïna del traficant que l'assetja. No només això sinó que, a més vam descobrir que hi ha una altra organització hacker, una de la qual encara no sabem el nom, que està molt interessada en Angela i el seu xicot, tots dos treballadors de AllSafe, com Elliot. D'una banda, la trama de Shayla, la veïna d'Elliot, executa una barrera en el moment en què aquest últim delata Vera, el proveïdor de drogues de Shayla. Això és així perquè, de no haver-lo delatat davant la policia, tot allò relacionat amb la seva veïna seguiria com fins al moment: ella seria assetjada per Vera, Shayla obtindria la droga i aquesta se la vendria a Elliot, sense més. En delatar-lo a la policia, Elliot desencadena una nova sèrie de fets que resultaran importants no tant per la trama general de la història, però sí per a la individual del personatge, que ha d'evolucionar al llarg de la temporada. Pel que fa a la trama de l'organització hacker (de la qual més endavant es descobreix que el seu nom és Dark Army), és fonamental el fet que el xicot de carrer vengui el seu suposat CD a Ollie i que aquest ho introdueixi al seu ordinador privat, ja que gràcies a aquesta acció,

posteriorment es donaran una sèrie d'esdeveniments fonamentals en el curs de la història.

El tercer capítol (eps1.2_d3bug.mkv) trobem tres barreres i dues de elles tenen una mateixa finalitat tot i que d'això ens adonarem més endavant. En primer lloc coneixem un tret més de Tyrell. Al principi pensàvem que era una peça important en ECorp, empresa per a la qual treballa, però en aquest episodi veiem que no només que no està tan ben considerat com ell creu sinó que a més veu que hi ha algú que es troba per sobre d'ell en el seu propi departament. Aquest esdeveniment a què s'enfronta Tyrell el portarà a prendre moltes decisions en el futur. D'altra banda, Ollie, el xicot d'Angela, rep una trucada que l'avisava que ha estat hackejat i que ara ha de complir les ordres del hacker, si no vol que surtin a la llum fotos d'Angela i correus en els quals es descobriria seva infidelitat cap a ella. Ollie es troba en un dilema: o introdueix el CD hacker en AllSafe o tots els seus draps bruts es veuran descoberts. Finalment li confessa a Angela el que ha succeït i li explica tota la situació, inclús les seves infidelitats, cosa que portarà a Angela a replantejar-se moltes coses. D'altra banda, ella veu una notícia en la qual s'implica a ECorp directament amb l'abocament de residus tòxics que va provocar la mort de la seva mare i de el pare d'Elliot. Aquesta notícia desencadena la seva lluita.

Arribem al capítol 4 (eps1.3_da3m0ns.mp4), i en ell ens centrem principalment en les decisions que prendrà Angela i la lluita que ha emprès: pren el CD amb el virus que Ollie li va comprar al raper i se l'emporta fins a AllSafe, on l'instal·la. No és conscient de tot el que aquesta acció desencadena i el món en el qual s'ha involucrat.

El capítol cinc (eps1.4_3xpl0its.wmv) veiem com avança finalment el pla de FSociety. Tot i que durant els altres quatre episodis hem tingut l'oportunitat de veure certs passos, no és fins ara quan veiem una actuació real. Ara bé, aquest avanç es veu interromput per la pèrdua de Dark Army, l'associació hacker xinesa que els estava donant suport. Això fa perillar en gran manera el pla. D'altra banda, a més, Shayla ha desaparegut, com bé li comunica Vera, i això suposa un nou problema per Elliot, que va haver de prioritzar sobre els seus plans què és més important.

Arribats al sisè capítol (eps1.5_br4ve-trave1er.asf) seguim amb la trama de Shayla, en la qual finalment Elliot s'ha centrat. Duu a terme el pla que Vera li va sol·licitar, treure-lo de la presó on es troba pel tràfic de drogues, i quan finalment es troben amb la intenció que aquest li digui a Elliot on té a Shayla, aquest li dona les claus del seu propi cotxe, que han estat conduït els matons de Vera tota l'estona mentre es desenvolupava el pla. Elliot obre el maleter temorós i veu allà el cos sense vida de Shayla. Aquesta trama que sembla tancada, i ho està, és molt important per dues raons: d'una banda perquè afecta en gran mesura l'Elliot, en la seva forma de percebre el món i s'adona que fins i tot a les millors accions tenen conseqüències negatives, i per un altre perquè s'adona que tots els plans que té entre mans, poden patir inconvenients que no serà capaç de controlar.

El setè capítol (eps1.6_v1ew-s0urce.flv) ens porta de nou a Angela, qui rep una trucada de la seva advocada qui li informa que Colby vol reunir-se amb ella. Es tracta

d'una barrera a superar molt important per a aquesta trama ja que suposa el punt d'inflexió entre començar a encaminar-se cap un cap o quedar exactament com està. De la mateixa manera, la trama de Tyrell pateix un canvi bruscat perdent completament el control dels seus actes en assassinar la Sharon, la dona del nou Director Tècnic de ECorp. Aquesta acció tindrà unes conseqüències molt acusades en la seva trama atès que la imatge que se'ns va presentar de Tyrell al principi ha sofert un declivi molt intens. A el mateix temps, Dark Army executa un nou moviment per buscar a Ollie, l'ex d'Angela, perquè faci alguna cosa més per ells. No obstant això, sabem que això suposarà un altre gran canvi en la trama d'aquesta associació però desconeixem de què es tracta.

El capítol vuit (eps1.7_wh1ter0se.m4v) és un formiguer de barreres però també trobem en aquest episodi la revelació d'aquesta temporada. D'aquesta manera, se'ns dona una gran quantitat d'informació durant els 45 minuts següents: en primer lloc, ens adonem que Angela i Darlene es coneixen i, per descomptat, no tenim ni idea de per què, el que ens mantindrà alerta durant tot el capítol amb la intenció d'obtenir més informació sobre aquesta canvi. A més, Dark Army es posa en contacte directe amb Elliot per acordar una reunió amb ell i així tancar l'acord per treballar junts, el que suposa una posada en marxa, finalment, del pla. Vam descobrir que Tyrell i Mr Robot no només es coneixen sinó que, a més, tots dos coneixen secrets l'un l'altre, esdeveniment que ens fa replantejar-nos moltes coses en l'actitud de Tyrell durant la temporada, a més de fer-nos pensar sobre quin és l'objectiu de un i d'un altre. Finalment, i no menys important, i encara que no és una barrera, sinó la revelació de la sèrie, descobrim que Mr. Robot no només és fruit de la imaginació d'Elliot, sinó que és també el pare mort d'aquest últim (almenys una projecció del mateix). Tota aquesta informació, disposada de forma molt precisa en el mateix capítol, ens porten a replantejar-nos tota la informació dels set anteriors episodis i ens alerten que, a partir d'ara, siguem conscients que en qualsevol moment podem estar sent enganyats pels personatges.

Arribats al capítol nou (eps1.8_m1rr0r1ng.qt), se'ns presenta a un Elliot completament descentrat que no entén res del que ha descobert. Angela, per la seva banda, comença a tenir fruits en el pla que va iniciar, encara que potser no de la manera que esperava: Colby li ofereix un lloc de treball en ECorp, i la decisió que prengui Angela determinarà completament el seu futur. Finalment, Tyrell no només ha perdut el control en la seva vida laboral, la seva vida familiar també s'està trencant. Això l'arrossega fins Elliot en una mena d'il·luminació personal en adonar-se que ell està desenvolupant un pla molt més gran del que podia imaginar i li diu que vol formar part del que sigui que vagi a dur a terme i, certament, executen junts aquest pla. En primer lloc, aquesta decisió de Tyrell ens fa pensar en que ell sempre ha estat de la banda d'Elliot, però en estar aquest últim tan lluny de la realitat, no se'ns ha mostrat aquesta part de la informació, o si és que, en un intent desesperat per salvar-se, s'aferra al que li queda encara que això suposi destruir tot en el que abans creia.

El desè i últim capítol de la temporada (eps1.9_zer0-day.avi) té lloc després del Gran Hackeig que han portat a terme Tyrell i Elliot dins FSociety amb la col·laboració de Dark Army. La societat s'ha sumit en el caos. Tyrell ha desaparegut i es desconeix

quina ha estat la seva destinació des del moment en què ell i Elliot es trobaven a la seu de FSociety. Angela, per la seva banda, ha acceptat l'oferta de Colby la qual cosa ens fa dubtar d'aquells principis als quals semblava aferrar-se. Aquests tres esdeveniments obren un gran ventall de possibilitats per a la següent temporada: en primer lloc, el fet que Angela es trobi dins de l'empresa enemiga d'Elliot pot suposar un gran avantatge, si és que ella segueix lleial als seus principis. En segon lloc, la desaparició de Tyrell (¿mort o desaparegut?) ens mantindrà en suspens i més després de veure tota l'evolució de el personatge al llarg de la temporada. Això no només és un ganxo per voler veure què li passa en els següents episodis, sinó que pot ser un gran recurs si es decideix no mostrar-lo des del principi de la segona temporada. Finalment, el Gran Hackeig s'està mostrant com una cosa revolucionària, no tant en termes descriptius com factibles, és a dir, es mostra com una revolució real, que està succeint, i no només com un concepte. Aquesta carta és molt important per al que pugui venir a continuació, ja que se'ns mostrarà si la societat realment ha canviat o si, a la fi, les persones estan massa acostumades a la comoditat i no reaccionen davant d'una oportunitat real. Tot i que la part més reveladora d'aquest capítol no és cap d'aquestes tres, més aviat és la que es pot veure a la fi de l'episodi, després dels crèdits finals: el líder de Dark Army reunit amb el líder d'ECorp. Aquesta revelació només aconseguirà mantenir-nos expectants fins a la següent emissió per conèixer què és el que passa en realitat.

El plot twist de la primera temporada de Mr. Robot és, sens dubte, un dels més esperats i alhora sorprenents que s'ha vist. Esperat perquè molts intuïem que el personatge que dona nom a la sèrie, efectivament, era producte de la imaginació d'Elliot. Sorprenent perquè el que no esperàvem era que ell fos el seu difunt pare, a què el protagonista havia esborrat de la seva memòria, al costat de la seva germana Darlene.

La raó per la qual es feia molt predictable que Mr Robot només fos part de la ment d'Elliot era l'òbvia interacció que hi havia entre els personatges: si Elliot parlava amb algú estant Mr Robot amb ells, aquest últim es quedava en un segon pla i no deia res. El mateix passava a contra, quan era Mr Robot què tenia alguna cosa important a dir, Elliot no formava part de la conversa. Això ens va fer sospitar a molts espectadors. Sens dubte, com he dit, la gran sorpresa va ser descobrir de qui es tractava. Però anem a parlar del que suposa aquesta trama (Mr Robot - Elliot) dins de la temporada, ja que, encara que compta amb les seves pròpies barreres, considero que és més important tractar-la des del punt de vista de l'inrevés per tal d'entendre millor el funcionament d'aquest recurs. La història d'Elliot és fonamental per al relat i, en canvi, se'ns presenta a una persona bastant passiva pel que fa a la seva vida individual però que li agrada lluitar per les injustícies. La "poca" informació que ell mateix ens dona ve amb píndoles de flashbacks que ens mostren el seu passat, ara bé, aviat descobrirem que aquests records també estan manipulats per la seva malaltia mental. Tot i que ell és sens dubte el fil conductor de la narració, sembla que ni ell mateix és conscient. En canvi sí que tenim amb ell a Mr. Robot en la seva mateixa trama, una persona decidida, disposada a tot per aconseguir els seus fins. Quan es descobreix que és el seu alter ego ens adonem que Elliot fa ús d'ell per suplir les seves pròpies mancances en el caràcter, creant a la seva altra meitat capaç de dur a terme tot allò que ell considera inapropiat.

Aquest joc amb l'espectador que a la fi es veu revelat, com ja he dit, ens fa formar-nos una idea dels dos personatges per, a la fi informar-nos que són el mateix i d'aquesta manera no simplement aconseguen fer-te pensar en tot el desenvolupament d'aquesta trama, sinó que ens fan adonar-nos algunes coses més: Elliot té a Mr. Robot, i el veu, demostrant que té dues meitats. No obstant això no és l'únic personatge que compleix això: Angela ha estat mostrant unes característiques durant tota la temporada i finalment sembla aferrar-se a la seva meitat ambiciosa. Tyrell és sens dubte un altre exemple però també Krista, la psicòloga d'Elliot. Al meu entendre la creació de Mr. Robot només fa que recordar-nos que tots tenim dues meitats i que moltes vegades no saben posar-se d'acord i que, òbviament, no tots tenim la mateixa manera de descobrir qui som en realitat. És per això que la revelació d'aquesta trama és tan important per a la temporada, perquè vam descobrir qui és Elliot en realitat i això ens va a donar una perspectiva completament diferent en la següent temporada.

És, sens dubte, un punt de gir amb majúscules. Volien deixar-nos amb la intriga, i ho han fet, volien que esperéssim la segona temporada amb impaciència, i hem esperat. I ara els espectadors busquem respostes: Com una persona pot esborrar, literalment, els records dels seus familiars? Com ha pogut ordir tot aquest pla com a cap i no ser-ne conscient? Definitivament, ho han aconseguit, necessitem més Mr Robot. Però no és només això el que ens desperta dubtes, en absolut.

A Mr Robot es fa ús de diverses tècniques per amagar la gran revelació que ens presenta. Un d'ells ja ho he esmentat, el fet de fer que tant Elliot com Mr Robot poguessin interactuar amb la resta de personatges, i no necessàriament havien d'estar sempre junts, podrien ser independents, el que augmentava la sensació que certament Mr. Robot era real. Quan començàvem a tenir dubtes sobre la seva existència, ràpidament teníem una escena (Tyrell i Mr. Robot al cotxe de el primer mentre aquest li diu a el segon que coneix el seu secret; Mr Robot incitant a Romeo a tornar amb FSociety de manera violenta; Mr . Robot parlant amb Darlene sobre el grup ... tot això sense la companyia d'Elliot) que ens descol·loca de nou i de nou sospitem sobre quina és la mentida que ens estan venent. Però el que és més significatiu al meu parer és la capacitat de Mr. Robot de decidir, i em refereixo precisament a el moment en què aquest tira a Elliot des de la barana, decidint d'aquesta manera que no és el candidat que pensava. L'engany arriba fins a un punt tan àlgid tant per a ell mateix com per a l'espectador que ens sembla evident que Elliot mai es tiraria per si mateix, no en aquest precís moment, al menys.

4.7. Aplicació del model de Propp a Mr Robot (funcions del conte).

Procediré a exposar el que l'esquema de Propp ha coincidit en el viatge d'Elliot, des del punt de vista de la sèrie vista com un tot, completa:

I. Un dels membres de la família se'n va de casa. El pare d'Elliot està mort, la seva germana desapareguda, fa anys que no sap res d'ella i la seva mare està tancada a un geriàtric i no té bona relació amb ella.

II. Recau sobre el protagonista una prohibició. Elliot va al psiquiatra per tal de poder superar la seva fòbia social, amb la qual no pot seguir, ja que fa que només es vulgui relacionar amb els del seu entorn a través dels hackejos.

III. Es transgredeix la prohibició. Mr Robot apareix a la vida de l'Elliot i el recluta a fSociety per tal de poder acabar amb el capitalisme a través dels hackejos, cosa que ell sap fer bé.

IV. L'agressor intenta obtenir notícies. ECorp busca respostes després de la primera intrusió de fSociety. Elliot ho vigila de prop des d'All Safe, la seva empresa.

V. L'agressor rep informacions sobre la seva víctima. Whiterose cita a Elliot a una botiga, amb l'excusa de portar una comanda que li dona Ollie (el seu cap directe i xicot d'Angela). És la primera vegada que Elliot i Whiterose es veuen les cares.

VI. L'agressor intenta enganyar la seva víctima per apoderar-se'n o dels seus béns. fSociety duu a terme els atacs del 9 de maig. Whiterose i Tyrell enganyen Elliot per tal de convèncer-lo de que els atacs del 9 de maig eren essencials i li amaguen que volen fer volar la planta d'ECorp. Intenten que ell els ajudi i es posi del seu costat.

VIII. L'agressor fa mal a un dels membres de la família. Whiterose enganya Angela parlant-li de la màquina del temps i la manipula per fer-li entendre que si es posa del seu costat, tornarà a veure la seva mare morta a un univers paral·lel on ella segueix viva. Ella traïx l'Elliot i ell queda molt decebut.

IX. Es divulga la notícia de la malifeta o de la carència. Elliot esbrina que Angela ha mort a mans de Whiterose i decideix seguir endavant amb desfer els atacs del 9 de maig i robar els diners a Dark Army.

X. L'heroi cercador accepta o decideix actuar. Elliot i Darlene es posen mans a la obra i ideen un pla juntament amb Philip Price i Tyrell per poder acabar amb Dark Army i Whiterose.

XI. L'heroi se'n va de casa seva. Elliot i Darlene reprenen la seva aventura de nou.

XII. L'heroi pateix una prova, qüestionament, atac, que li prepara per a la recepció de l'auxiliar màgic. Abans de dur a terme la reversió de l'atac, Elliot rep una trucada de Whiterose on li diu que pot fer que Angela visqui de nou si li fa cas i escolta el que li hagi de dir sobre la seva màquina.

XIII. L'heroi reacciona davant les accions de el futur donant. Elliot decideix seguir amb els atacs però sense oblidar que Angela pot estar en vida en un altre lloc paral·lel.

XIV. L'objecte màgic passa a disposició l'heroi. Els diners de Dark Army s'esvaeixen gràcies a Darlene i a Elliot i tornen a les mans del poble.

XV. L'heroi és transportat, conduït o dut prop de el lloc on es troba l'objecte de la seva recerca. Elliot i Darlene guanyen. Darlene salva Dominique de Dark Army i Elliot les ajuda.

XVIII. L'agressor és vençut. Whiterose veu que els seus comptes ja no tenen diners.

XIX. La malifeta inicial és reparada o la manca satisfeta. Els atacs són reparats, el poble té els seus diners, Darlene i Dominique fan les paus i Elliot se sent a gust per haver acabat amb la proesa.

XX. L'heroi torna. Elliot i Darlene decideixen fugir.

XXI. L'heroi és perseguit. Elliot necessita fer alguna cosa més i se separa de Darlene. Ella maxa sola.

XXII. L'heroi és auxiliat. Elliot arriba a la planta de Washington Township on està la màquina de Whiterose per poder-la desconnectar.

XXIV. Un fals heroi reivindica per si pretensions enganyoses. Elliot es qüestiona si posant el virus al sistema podrà parar la màquina i l'explosió, però tot i així no sap qué fer amb Àngela.

XXV. Es proposa a l'heroi una tasca difícil. Whiterose es reuneix a una sala amb Elliot i li proposa unir-se a ella i encendre la màquina, no evitar-ho per tal de poder estar amb Àngela. I si vol sortir d'allà, ha de dur a terme una endevinalla, un escape room.

XXVI. La tasca és realitzada. Elliot intenta sortir d'allà i sense saber com, es troba a l'univers paral·lel (això al seu entendre, sembla com si la màquina fos certa però en realitat està en coma i tot el que passa al món paral·lel passa al seu cervell).

XXVII. L'heroi és reconegut. Apareix en una línia temporal alternativa, i troba el vertader Elliot i Àngela i veu que estan a punt de casar-se i porta una vida meravellosa.

XXVIII. El fals heroi o l'agressor queda desemmascarat. L'univers alternatiu creat pel vertader Elliot és eliminat quan el fals Elliot vol prendre el seu lloc per casar-se amb l'Àngela.

XXIX. L'heroi rep una nova aparença. Mr Robot i Krista ensenyen a Elliot que aquell món no és real i que ell és una altra personalitat d'Elliot.

XXX. El fals heroi o l'agressor és castigat. Elliot Mastermind es queda dins la ment del vertader Elliot, guardat, amb les altres personalitats per donar pas al vertader Elliot a viure.

XXXI. L'heroi es casa o ascendeix a el tron. El vertader Elliot es desperta i allà té la seva germana Darlene que l'espera per viure amb ell.

4.8. Intertextualitat aplicada a la sèrie. Referències al cinema i literatura

El director de Mr. Robot, Sam Esmail, ha reconegut diverses de les influències que a continuació anirem veient. De manera, que aquest, no només ens ofereix una sèrie fantàstica amb una revolució contra el sistema capitalista, sinó que et convida a que descobreixis cadascuna de les influències de les que s'ha nodrit per dur a terme la seva obra. Ens trobem, per tant, davant d'una sèrie que convida a veure més enllà i al fet que mirem cada capítol amb deteniment i reflexió.

Cinema

-Fighter club (David Fincher, 1999). En primer lloc, ambdues posseeixen el mateix eix central, la lluita contra el sistema i l'inconformisme social; encara que en el cas de Mr. Robot tot es fa a través d'Internet, donant un gir respecte als anys 90.

Quant als personatges, Elliot seria el personatge d'Edward Northon, ja que tots dos confonen la realitat i el imaginat; mentre que Mr Robot està clarament inspirat en el anàrquic Tyler Durden. Tots dos representen aquest alter ego revolucionari que els altres personatges porten dins. La clara diferència és l'edat, però l'actitud de el personatge de Christian Slater està bastant d'acord amb els joves que integren el grup, així com la seva forma de vestir. Així que podria dir-se que l'edat no afecta en absolut.

A més d'això, Sam Esmail ha reconegut que els jocs de càmera, la imatge i els ambients que caracteritzen les pel·lícules de David Fincher és una cosa que el fascina, així que no ha dubtat a traslladar tot això al seu sèrie.

-La taronja mecànica (Stanley Kubrick, 1971). La gran obra de Stanley Kubrick també és un referent clar, no només pel seu caràcter anàrquic i antisistema, sinó perquè Esmail ha reconegut que li agrada com Kubrick filma als seus personatges i les panoràmiques que porta a terme en les seves produccions.

Novament podríem trobar una semblança entre el personatge de Christian Slater i el ultraviolent Alex de La taronja mecànica. És més que evident que l'anarquia estaria representada en aquest personatge, traient el costat més revolucionari d'Elliot.

No només es tracta de La taronja mecànica, sinó que a més, la sèrie està impregnada de referències a diferents pel·lícules d'aquest director; per exemple, les ulleres que fa servir Darlene en la primera temporada és una picada d'ullet a la pel·lícula Lolita i també el nom que ella té al Whatsapp (Dolores Haze, la protagonista de Lolita).

-V de Vendetta (James McTeigue, 2006). La influència d'aquesta revolucionària pel·lícula l'ha reconegut Sam Esmail en la màscara que porten els membres de F Society, encara que el resultat no fos de el tot l'esperat, ja que molts s'assemblen més la semblança a el famós ninot de el Monopoly. Tanmateix, no és només la màscara, sinó la forma de dur a terme la revolució de forma anònima i els comunicats que fa el grup, el que ens recorda molt als mètodes emprats per V.

-Requiem for a dream (Darren Aronofsky, 2000). El director de Mr. Robot és un reconegut fan de Aronofsky, especialment de la pel·lícula Pi, d'on reconeix haver-se inspirat en l'ús de la paranoia i del narrador subjectiu. No obstant això, els efectes de les drogues en Elliot i els períodes de desintoxicació ens porta l'imminent record de la seva altra pel·lícula, *Black Swan* (2010).

-Transpotting (Danny Boyle, 2000). Un altre semblant podria establir-se entre Elliot i Mark Renton, ja que tots dos intenten fugir de la seva realitat mitjançant la droga; un de la societat conservadora britànica, i un altre de la seva pròpia ment. A més, Renton també recorre als monòlegs interns com fa Elliot.

-Taxi Driver (Martin Scorsese, 1976). Sam Esmail presa de l'obra de Scorsese l'ambient novaiorquès que bé reflecteix el director en aquesta i en moltes altres pel·lícules. De la mateixa manera, Esmail mostra aquests baixos fons i aquesta crua realitat novaiorquesa i, per això, recorre a llocs com Coney Island.

El director indica que, a més, el que li va inspirar de Taxi Driver és la veu en off, que fa que dugués a terme una relació íntima amb el protagonista, Travis Bickle. I així és com el va traslladar al seu personatge, Elliot.

-Blade Runner (Ridley Scott, 1982). Quant als problemes morals i a l'ambigüïtat dels personatges, en el sentit que no sabem si són bons o dolents, això l'hi devem a la pel·lícula de Ridley Scott. De fet, encara no podem catalogar a Wellick, ni a Elliot, com a bons o dolents.

També podem associar el trastorn d'Elliot amb la recerca de la identitat personal del protagonista de Blade Runner.

-American Psycho (Harron, 2000). En aquest cas la influència recau en el personatge de Tyrell Wellick, un empresari sociòpata amb un increïble semblant a Patrick Bateman (Christian Bale). Tots dos tenen un comportament molt semblant, generalment viuen preocupats per la seva aparença davant els altres, i al seu interior amaguen un costat fosc. Mentre que Bateman en la pel·lícula es dedica a matar per superar les seves frustracions, Tyrrell es dedica a pegar a vagabunds; però en essència, es veu clarament la semblança que hi ha entre tots dos.

A més de la semblança entre aquests personatges, Esmail assegura haver-se inspirat en aquesta pel·lícula per tractar l'ambient de negocis i empresarial que també s'aprecia en la sèrie.

-The Matrix (Wachovsky, 1999). Més enllà que tots dos protagonistes comparteixin el cognom Anderson, la pel·lícula Matrix també ha influït en el descobriment que, juntament amb Elliot, vivim els espectadors en saber que el seu pare estava realment en la seva ment. A Matrix això no passa, però sí que Esmail recorre a aquesta idea de realitat-fantasia que impera en la pel·lícula. De la mateixa manera segueix jugant a això en aquesta segona temporada, ja que no sabem el que ha passat amb Tyrell.

-Millenium (Forlag, 2010). És inevitable no recordar-se de la Lisbeth Salander en veure a Elliot, ja que sembla tractar-se de la seva versió masculina. Tots dos han patit en la seva infància, són hackers, són introvertits i antisocials. En general, tenen moltes coses en comú, com per exemple, la vestimenta de negra i la caputxa.

-Regreso al futuro (Robert Zemeckis, 1985). El clàssic de Robert Zemeckis és recurrent al llarg de les dues temporades. En el primer capítol Angela convida a Elliot a veure la seva "pel·lícula favorita", i l'hi torna a recordar en l'episodi 2.8. En el següent capítol sona a la fin Earth angel, de la banda sonora de Retorn a el futur. A més, la forma com arriba al món imaginari a l'últim capítol recorda a com Marty McFly arriba al passat, amb la marquesina del nom del poble de fons en un prat solitari.

-Algú voló sobre el nido del cuco. (Milos Forman, 1977). El clàssic de Milos Forman està present en les reunions que Elliot manté per conservar el sen a la presó.

-El resplandor (Stanley Kubrick, 1980). L'halo de Stanley Kubrick està present en les dues temporades de la sèrie, però manifestament en el capítol 2.1, el tercer de la segona temporada. S'hi fa referència a moltes de les pel·lícules de el director

novaiorquès. Exemple: "El resplendor", les dues nenes se li apareixen a Elliot en els seus deliris.

-Lolita (Stanley Kubrick, 1962). El look de la Darlene ens recorda a Lolita, una de les muses de l'escriptor Vladimir Nabokov i més tard, portada al cinema per Kubrick. L'adolescent sensual amb ulleres de cors, primeta, amb vestimenta naïv però sexy, amb aspecte de nena però molt astuta. A més, en diverses escenes veiem com el nom que apareix al telèfon d'Elliot cada cop que ella el truca o vol escriure-li un missatge és Dolores Haze, el veritable nom de la Lolita.

Literatura

-Alícia al país de les meravelles (Lewis Carrol, 1865). L'últim capítol ens recorda a aquest clàssic de la literatura infantil ja que Elliot entra a un món imaginari ideal igual que Alícia quan cau dins l'arbre i entra al món de les meravelles.

-Moby Dick (Hernan Melville, 1851). Intenta combatre el conformisme intel·lectual d'una societat cúspide del hiperconsum per tal de tornar a allò sublim de la natura.

- Literatura de Chuck Palahniuk. Mr. Robot comença quan l'Elliot va a teràpia i té un monòleg intern sobre el seu disgust amb la societat; i a partir d'aquell moment es desembolica la trama. Ja s'havia esmentat l'herència directa que té amb la literatura de Palahniuk i Ellis, encara que en recórrer les herències de la mateixa literatura, la sèrie comparteix la mateixa paradoxa en la qual es mouen els autors. La societat és satírica gairebé per si mateixa, i el treball crític condueix imminentment a la sàtira. Mr. Robot, el hacker ermità amb trastorns de personalitat, deslliga una revolució que li obre els ulls davant la idea que el món és un absurd sense solució. La mateixa paradoxa en la qual es mou la literatura molt té a veure amb aquest absurd existencial, que decorat de tints polítics, la societat està entumida perquè és estúpida i no vol canviar al món; o bé, és una societat intel·ligent que sap que aquest absurd és una batalla perduda per endavant i qualsevol esforç és inútil.

4.9. Els diàlegs.

La sèrie Mr Robot es caracteritza pels monòlegs interiors del seu protagonista, que no són altra cosa que soliloquis en silenci a nosaltres, els espectadors, el seu amic imaginari.

En el primer monòleg de la sèrie, Elliot és qüestionat per la seva terapeuta: "*Què és el que et decep tant de la societat?*" Al que Alderson respon, no a ella, sinó als que ho observem: "*No serà que convertim a Steve Jobs en un ídol, tot i que sabem que va fer bilions sobre les esquenes de nens? O, de sobte, és que se sent que els nostres herois són una mentida?*". Mentrestant, es mostren imatges de Lance Armstrong i de Bill Cosby.

Procedeix, doncs, a afirmar que el món és un gran engany en el que vam omplir d'spam les xarxes socials, amb els nostres múltiples comentaris emmascarats com reflexions. "No estic dient res de nou. Tots sabem per què fem això ", diu Elliot, que volem ser sedats, per això veiem *The Hunger Games* o vam votar en eleccions arreglades, no amb la nostra consciència, sinó amb les nostres coses, amb els nostres diners. Perquè, segons ell, és dolorós no pretendre, perquè som covards: "fuck society". Aquest primer moment mostra el distanciament d'Elliot de la cultura mainstream, de la societat, que menysprea, però a el mateix temps és un foraster que vol canviar-la.

Els seus monòlegs estan acompanyats de música i d'imatges amb un singular llenguatge, amb bellesa decadent, inclús sinistra. Elliot necessita confiar-nos la seva vida, però sempre es guarda detalls per a ell i no sempre ens explica la veritat. Per exemple, a la segona temporada no ens explica que es troba a la presó, sinó que ens explica que està a casa de sa mare. Així, a l'inici del capítol 5 de la segona temporada, podem veure els esdeveniments que se'ns han amagat per gairebé tota la temporada: la raó per la qual Elliot és a la presó. A ritme de Depeche Mode amb "*Walking in my shoes*", veiem com Elliot és arrestat, i aquest, que per un moment trenca la quarta paret mentre l'emmanillen i gairebé sembla feliç per això. Recordem bé el que li succeïa en aquests moments: estava en pànic perquè no podia reconèixer a la seva pròpia germana i no distingia el que realment significava la imatge del seu pare i els seus peculiars mètodes.

La mateixa cançó segueix i anem reconeixent, com si es tractés d'un vel que ens traguessin, els personatges i llocs que abans vam veure a través dels ulls d'Elliot. Vam reconèixer al sinistre Ray que va resultar ser el director de la presó, el seu guàrdia corrupte, i també vam reconèixer a Leon, l'amic d'Elliot (militant de Dark Army) i que per quan es van conèixer estava acabant de veure *Mad About You* i estava a punt de començar a veure *Seinfeld*, que ja sabem que el va fascinar.

Per retalls de converses d'Elliot, que en aquest episodis es tornen cada vegada més dispersos i caòtics, sabem que va passar només 86 dies a la presó per haver robat el gos de l'exparella de Krista i haver hackejat el seu email. Coses menors com podem veure. També ens va ser revelat que, efectivament, Elliot va fer caure a Ray i és per això que va ser alliberat abans d'hora.

Cal destacar però, que a la quarta temporada Elliot deixa de parlar amb nosaltres i és Mr Robot qui pren el relleu i ens parla, però la seva retòrica és molt diferent, no és tan reivindicativa ni tan tòxica amb la societat.

En contrapunt amb els monòlegs interiors, per a la seva quarta i última temporada, el director va optar per una cosa que és ja un clàssic en televisió i que, si es fa bé, resulta molt efectiu: un capítol sense diàlegs.

L'episodi en qüestió es titula 4x 05 *Method not Allowed* i se centra en Elliot i Darlene. L'excusa perquè els personatges es mantinguin en silenci és el que Darlene li diu al seu germà en recollir-lo en el seu cotxe: no cal que parlem. A partir d'aquí, cap

dels dos creua tot just paraula amb l'altre, però no cal. Les escenes i l'acció trepidant i ben narrada fa que no es necessiti cap mena de diàleg. I finalment, el capítol acaba amb Vera trobant-se amb Krista i dient-li: “*És hora de que parlem*”.

4.10. Ús de recursos audiovisuals.

4.10. 1. Composició visual i cinematografia.

L'estètica és un element narratiu més. Un enquadrament pot dir més coses sobre un personatge que les seves paraules. Des del seu començament, Mr. Robot s'ha caracteritzat per una cridanera aposta estètica, d'una acurada factura poc habitual a la televisió. Però cal plantejar-se si el seu apartat visual va de la mà de la història que es vol explicar o es tracta d'un caprici. Tot i que el primer episodi és un dels que menys utilitza aquestes composicions, la sèrie ens introdueix la seva particular estètica des de la primera imatge que ens mostra del protagonista. Des d'aquí, els seus enquadraments característics comencen a aparèixer més sovint a mesura que aquesta avança i van deixant de sentir-se estranys per la insistència i reiteració, perquè ens acostumem al fet de que són part de l'estètica de la sèrie.

Elliot Alderson confon els records amb l'imaginari i el real amb les al·lucinacions. Ens parla, encara que no trenca la quarta paret. Per Elliot, nosaltres -el públic- som una criatura de la seva ment. També som la càmera que aguaita. Altres vegades, la càmera és la mirada d'Elliot. Estem dins i fora del seu cap, i en ambdós casos la càmera recull el desassossec d'Elliot amb deliberada asimetria. Però encara en la incomoditat, la càmera recull els matisos de cada situació.

Explicaré alguns exemples que veiem al primer episodi de la primera temporada.

Amb la dificultat per a establir relacions espacials, donada per aquestes composicions, es crea la sensació que els personatges no saben on estan parats l'un respecte a l'altre. I ara ve el fonamental, que és que en la gran majoria de les seqüències de diàleg a Mr. Robot notarem el següent patró:

Quan un personatge es troba en una posició ferma o dominant sobre si mateix o sobre la situació que s'està desenvolupant, li ho compondrà de manera tal que quedi arraconat en l'enquadrament. Usualment, si en un diàleg tots dos personatges estan enquadrats així, és perquè els 2 estan en igualtat de condicions o es troben lluitant pel poder. Però quan un personatge està en una posició més subordinada o en la qual es veu afectat emocionalment per la situació, aquest es trobarà centrat o compost amb l'aire de l'enquadrament per davant d'ell.

La qual cosa està plantejat així per l'efecte que causa en l'espectador i el motiu simbòlic que comentem anteriorment relacionat a la distància emocional.

Elliot sent que controla una situació quan observa i analitza a les persones. L'espectador sap que Elliot es mostra segur per l'actitud i les paraules. Però abans que Elliot parli o actuï, la càmera suggereix a el públic la seguretat d'Elliot. Quan Elliot té el control o està tranquil apareix a la dreta de el pla. Així ocorre quan s'enfronta al pederasta o al tipus casat que té diferents identitats a internet per seduir dones.

Quan Elliot perd el control de la situació, se sent incòmode o desconcertat, apareix a l'esquerra de el pla. Passa, per exemple, davant la psicòloga o els seus superiors. Literalment, Elliot se sent com «un zero a l'esquerra».

Elliot es mostra sempre a l'esquerra quan no té el control i està incòmode, ja sigui parlant amb la Krista o bé amb els seus superiors.



Imatge 11. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Quan Angela renya a Elliot per no haver anat a la seva festa d'aniversari, ell està a l'esquerra del pla.



Imatge 12. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Si recordem la festa, ell està mirant l'Angela des de la distància, ell l'observa sense entrar, mirar l'atorga cert poder com si fos un depredador. Després ell està a la dreta del pla, mentre pensa en la festa, ell només se sent segur veient a l'Angela en la distància.



Imatge 13. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Quan ella el recrimina per no escoltar-la, ella té el poder de nou i ell torna a estar a l'esquerra del pla. La dreta és el lloc idoni per a col·locar el personatge, ja que és l'ordre que segueix la natura i la dreta és el lloc òptim per a ubicar el personatge segons el moment de la trama.

L'escena de dalt mostra com la càmera contribueix al fet que compartim les emocions d'Elliot. Per descomptat, la càmera segueix els diàlegs i els silencis dels personatges: no afegeix plans ni es recrea en els que hi ha. És un treball invisible.

Hi ha tres tècniques de composició que podem fer servir per crear tensió visual. La direcció de la mirada, la tècnica de l'aire i l'espai negatiu. Bàsicament, s'ha d'aprendre la tècnica i després anar en contra de l'enfocament de cinema convencional.

A diferència de cinema convencional, no hi ha espai principal en els talls de conversa, el que vol dir que l'espai negatiu sol estar davant de l'actor, no darrere d'ell com ocorren en Mr. Robot. Això es refereix a la sala de respiració i la direcció de la mirada. Campbell empeny la cara cap amunt al costat de la vora per crear un espai negatiu excessiu. Tot això ajuda a crear la tensió visual que buscava aconseguir.



Imatge 14. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

En aquesta propera conversa, podem veure com Shayla i Angela estan ubicades prop de la vora del pla, parlant cap a la vora més proper i deixant un espai negatiu excessiu davant de la seva mirada. I què fa l'espai negatiu excessiu quan s'usa apropiadament? Crea aïllament, solitud i, en aquest cas, continua la tensió visual transmesa al llarg de la sèrie. Doncs recordem, que és una sèrie que es basa en personatges una mica bucòlics, extremadament estressats, solitaris i afeixugats pel seu treball.



Imatge 15. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]



Imatge 16. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Així com la sèrie utilitza habitualment la simetria per a donar una sensació de balanç o equilibri, també juga amb el criteri de composició més clàssic i utilitzat en cinema i TV: la regla dels terços. Consisteix a dividir el quadre en 9 rectangles iguals, per a aconseguir així una imatge plaent en situar al personatge sobre les línies divisòries i les seves interseccions. Així es tracta de mantenir 2/3 de l'espai del quadre per davant de la mirada del personatge, i 1/3 per darrere, alhora que es procura deixar una petita quantitat d'espai entre el cap dels personatges i la vora superior de l'enquadrament.

Aquestes són característiques d'una composició clàssica i que s'utilitzen gairebé sempre en un diàleg entre 2 personatges en variar entre un pla i contraplà. Una vegada aclarida aquesta qüestió, podem veure la ruptura molt notòria (per no dir grollera) que la sèrie fa d'això.

Mr. Robot moltes vegades decideix allunyar als personatges dels punts d'intersecció i compondre amb molt d'espai negatiu, és a dir, amb una gran quantitat de fons ocupant l'enquadrament, deixant un important buit sovint orientat per damunt i/o per darrere d'ell, és a dir, en una direcció inusual, mantenint-los arraconats contra un extrem del quadre.

Aquest tipus de composició és coneguda com "Low quadrant framing". Una cosa interessant d'aquests plans, és que a vegades permeten donar-li molta presència al terra i sobretot al sostre en compondre el quadre, i així incorporar les línies diagonals que aquests marquen per a emfatitzar la perspectiva i donar-li major profunditat als plans.

A més, la ubicació de la càmera en aquests plans sembla adoptar la visió d'un testimoni casual, involuntari, immòbil i indiferent en presència de l'escena, com una càmera oculta o que algú oblit presa i tranquil mal orientada. En algun punt el resultat s'assembla a la cerca d'una càmera de documental, no tant des del visual, sinó des de la sensació produïda per alguns d'ells (principalment pels documentals observacionals).

Els enquadraments de *Mr. Robot* deixen una gran quantitat de l'espai buit en l'enquadrament, una de les funcions que la sèrie li dona a aquest recurs, és la de

transmetre aïllament, solitud, sufocació o tensió visual, deixant al personatge acorralat per un gran buit.

Aquestes composicions no són presents en la majoria de les preses, sinó perdria el sentit. Ja que sense repòs no hi ha tensió, el seu ús és selectiu. Aquests plans no es regeixen tant pel dramatisme propi del que esdevé en sí, no l'evita, però tampoc el segueix emfàticament, com es faria (per exemple) amb un pla tancat sobre el personatge i una composició clàssica.

En canvi, la sèrie utilitza el límit de l'enquadrament com si fos una barrera que separa als personatges, donant la sensació d'un major allunyament d'aquests, de manera física però principalment emocional. Aquesta barrera es treu quan els personatges comencen a veure's més afectats internament per la situació, ampliant així l'espai en compondre als personatges en el centre de l'enquadrament o posant l'aire de la composició per davant d'ells i d'aquesta manera es deixa respirar al quadre i al personatge. No és casualitat que les composicions claustrofòbiques escassegin justament quan els membres de fsociety es troben reunits, ja que aquests se senten relaxats i en confiança els uns amb els altres, però que quan alguns d'ells discuteixen entre si, aquests enquadraments donen el present.

També podem veure com el director no captura als personatges d'una manera convencional. En els següents exemples, podem veure-ho obtenir la part superior de les seves espatlles i després una gran part del sostre. Es tracta d'un pla mig que té molt més aire a la part superior de l'enquadrament. Veiem com el personatge apareix a primer terme del quadre, deixant el fons una mica desenfocat per tal de fer prevaldre la seva presència. Augmenta la tensió visual, a més que pot incorporar les diagonals de l'arquitectura que els envolta.



Imatge 17. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Una altra gran part de la cinematografia de *Mr Robot* és la forma en què incorpora les diagonals de l'entorn en arribar al sostre molt alt o molt baix a terra. En moltes de les preses el director de fotografia feia servir lents de gran angular per ressaltar la curvatura dels ulls dels actors. La majoria de les lents de gran angular que han fet servir creen distorsió al voltant de les vores però aquí no es veu cap. En alguns plànols recorda molt a Kubrick.



Imatge 18. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

També fa servir la llei de la simetria per a crear un bon equilibri en algunes escenes. La ment sempre està buscant l'equilibri en l'art visual. Com aquí, on la simetria es dibuixa a través del reflex.



Imatge 19. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Per altra banda, també juga amb el canvi de paradigma. Elliot seu a la sala de Krista, parla amb ella i ell no té el poder. Ella de peu, ell li diu com la va hackejat, que sap què va comprar a la cafeteria, què li agrada, mostrant la seva debilitat però de cop acaba amb un contrapicat d'ell que encara el fa més poderós, que és el que s'utilitzava pels dictadors de l'antiguitat per ser mostrats a quadres o fotografies. (Krista deixa de ser poderosa). L'estem mirant amb desprestigi perquè ell és dèbil en aquest moment d'exposició i humiliació i mostra com utilitzar una cinematografia excel·lent.



Imatge 20. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Una de les lloances més repetides cap a la sèrie de Sam Esmail és la qualitat de representar l'univers hacker de manera realista, lluny del glamour amb el que se sol mostrar al cinema, procurant distanciar els seus personatges de l'arquetip de geni informàtic amb solucions per a tot. L'acostament a la ciutat de Nova York és similar, sense por a mostrar els seus baixos fons, una ciutat obertament bruta i plena d'apartaments petits i desordenats. Una representació en miniatura del caòtic món tal com el veuen els seus personatges. L'excessiva estilització de la seva posada en escena xoca frontalment amb aquest principi: si la intenció és representar el caos ¿quin sentit té una composició de pla tan acurada? Podria tenir-lo d'aplicar únicament a l'entorn d'aquesta elit contra la qual lluita Elliot, com a contrast entre dues realitats molt distants, però una vegada més es perd l'oportunitat en la recerca d'un refinament que poc té a veure amb les claus narratives.

En un dels episodis de la segona temporada la sèrie adopta temporalment els codis estètics i narratius d'una sitcom a l'estil dels anys noranta per il·lustrar el refugi mental del seu protagonista (la sèrie Alf). Els colors cridaners, els sets mal dissimulats, els riures enllaunats, fins i tot la ràtio de la imatge. Tots aquests elements hi són amb la intenció de causar en l'espectador el mateix impacte que sent Elliot, reforçat per l'ús d'un deliciós humor negre que xoca amb el gènere que s'està imitant. El amanerament visual troba la seva justificació precisament quan és portat fins a l'extrem. D'aquesta manera Mr Robot aconsegueix en una seqüència el que Stranger Things no ha fet en 8 episodis: adoptar codis estètics i narratius aliens amb intencions que vagin més enllà de la simple nostàlgia.

Per a l'última anàlisi veurem la línia de Darlene, qui es troba sent interrogada per la policia, ella es nega fermament a declarar, per tant, està arraconada en la composició.



Imatge 21. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

La policia (Dominique), la majoria de les vegades, també està composta així perquè és qui es troba en control de la situació, no se sol veure afectada de manera emocional i per tant la seva posició és ferma constantment.

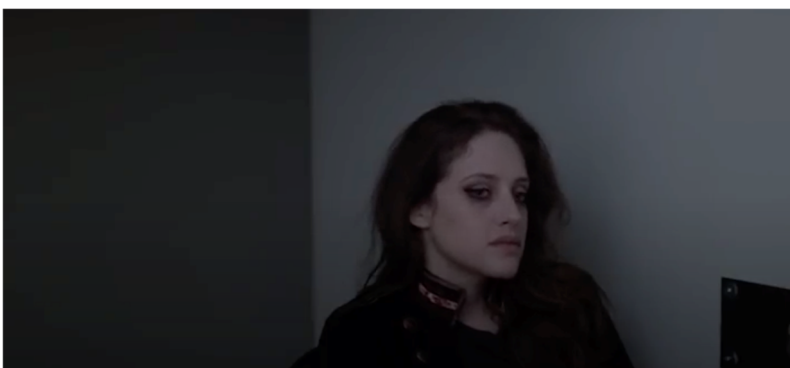


Imatge 22. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Quan la policia la informa alguna cosa a Darlene que posa en escac el seu defensa, la componen més al centre, ja que ara es veu més afectada, i quan aquesta policia se'n va, Darlene es tranquil·litza i, com l'amenaça marxa, l'enquadrament torna a com estava abans. En un altre interrogatori, mentre a Darlene li diuen coses que li interessa saber, aquesta es troba més en el centre, però quan es posa ferm i cerca aparentar estar en control, s'acosta a la vora del quadre.



Imatge 23. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]



Imatge 24. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]



Imatge 25. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]



Imatge 26. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

Però quan veu que Dominique, la policia, li mostra evidències que la incriminen, Darlene està més ben composta, però aquesta elecció compositiva no sols està relacionada al fet que la situació l'està afectant internament, sinó que, atès que es troba de perfil i amb l'esquena contra un marge del quadre, dóna la sensació d'estar simbòlicament contra la paret, acorralada per la situació.



Imatge 27. Esmail, S. (2015). *Mr Robot*. [Fotografia]

I quan finalment li demostren a Darlene de manera definitiva que va ser descoberta i ja no pot dissimular les seves emocions, passa a estar en el centre de la composició i ocupant pràcticament tot el quadre.



Imatge 28. Esmail, S. (2015). *Mr. Robot*. [Fotografia]

Finalment, uns episodis després, quan la relació entre Darlene i Dominique és una mica més fluida i informal, pràcticament tots els enquadraments componen a totes dues en el centre, i quan elles s'obren emocionalment l'una a l'altra, a més, es tanca el pla per a treure-li l'aire de dalt, component d'una forma relativament convencional, així com per contra, cada vegada que abandonen la conversa personal i parlen del seu cas, el pla torna a obrir-se per a acabar amb el distanciament emocional d'ambdues.

Cal admetre que hi ha algunes ocasions en les quals això no es respecta, però és perquè la sèrie, en establir aquest codi, també es permet trencar les seves pròpies regles. De vegades compon als personatges en un racó del quadre per a moments on s'està desenvolupant una situació més personal o emotiva, però això genera així un tercer resultat, que atorga una sensació d'emoció anestesiada, cosa que toca els personatges internament però que aquests reprimeixen o són incapaços d'exterioritzar, una impossibilitat per a connectar de manera honesta i emocional amb l'altre. Com quan Elliot li explica un record de la seva infància a la Krista, però es va decidir conservar aquest tipus d'enquadrament per a reflectir la seva relació distant i la dificultat de l'Elliot per a expressar el que li succeeix internament de manera orgànica.

Mr. Robot utilitza generalment aquests enquadraments per a preses en les quals normalment s'utilitzarien les posades de quadre més simples i comuns del llenguatge audiovisual, aquestes que de tant d'ús queden insulses i perden el seu efecte dramàtic (per exemple el pla pit més normal que puguem imaginar-nos, aquest que hem vist en pràcticament totes les pel·lícules), la sèrie reinventa el quadre per a reemplaçar aquestes posades que, en si mateixes, no tenen pes i no aporten res més que el que explicita el contingut de la imatge. Mr. Robot escapa, en aquests moments, a les regles de composició cinematogràfica clàssica per a sortir del món de la ficció restringida. Aquest trencament de la composició visual tradicional està vinculat també a la filosofia anti sistema que comporta la sèrie, el trencament visual es correspon amb el trencament de l'estructura social que la sèrie proposa temàticament, i benvingut sigui tot trencament, almenys per intentar treure'ns del convencional.

4.10.2. Banda sonora.

Molt al nostre pesar, hi ha una tendència generalitzada a valorar una sèrie o pel·lícula atenent exclusivament a la qualitat i grandesa de la seva imatge o a la profunditat del guió. D'aquí, que en gran part es qualifiqui com a bona o dolenta.

La qualitat d'una sèrie pot variar en funció d'aquest últim paràmetre i és que, la sonorització d'una pel·lícula és una gran eina d'ambientació per a determinades escenes. Molts dels grans compositors ajuden a reforçar passatges alegres, melancòlics, terrorífics o d'acció. Tant és així, que no són poques les ocasions en què un director no veu que la seva peça funciona fins a trobar una bona música. De fet, diverses vegades s'han hagut de contractar a diversos compositors amb l'esperança que algun d'ells donés en el clau. La música d'expressar aquells sentiments, circumstàncies, pensaments i idees que podran assolir i traspasar la sensibilitat de l'espectador i aconseguir una transformació psicològica en ell.

En aquest cas, la banda sonora de Mr Robot està composta per Mac Quayle. És un tipus de músic que combina techno i chill out i està en ple paral·lelisme amb l'estat d'ànim del protagonista. La música extra diegètica en aquest cas ens ajuda a unir-nos a la psique d'Elliot, al que pensa, ja que quan no ens ho diu amb paraules ho endevinem a través de la música.

5. CONCLUSIONS

Al llarg d'aquest treball, he aprofundit en la sèrie Mr Robot, he dut a terme els objectius proposats i aquestes són les meves conclusions:

1. *El viatge de l'heroi de Vogler encaixa perfectament amb el viatge d'Elliot Alderson a Mr Robot.*

Aquest treball ha pres com a objecte d'estudi la teoria del monomite o viatge de l'heroi, que proposa l'existència d'un esquema narratiu universal compartit per la majoria de mites, i s'ha proposat analitzar la seva aplicació en la sèrie Mr Robot.

Partiem de la premissa que aquest esquema, després que Joseph Campbell ho exposés en *L'heroi de les mil cares* i descriure els elements bàsics que el constitueixen, acaba convertint-se en un model narratiu que es reproduirà de forma sistemàtica. Així mateix, també defensàvem que la instrumentalització d'aquest model es basa en una lectura prescriptiva de l'obra de Campbell, mentre que la pretensió del mitòleg era, en tot moment, purament descriptiva. El nostre treball, per tant, s'ha ocupat d'analitzar les causes principals d'aquesta inversió i adopció. He dut a terme aquest anàlisi a partir de la sèrie Mr Robot i ha quedat demostrat que aquesta estructura es compleix en ella. De fet, la nostra hipòtesi principal queda contrastada i podem afirmar que el viatge de l'heroi abordat per Campbell es duu a terme a la sèrie Mr Robot.

Elliot Alderson inicia el seu viatge encoratjat pel seu mentor Mr Robot i amb Àngela com a detonant principal, a banda de l'afany de venjança perquè E Corp va ser el causant de matar el seu pare, arribat fins al clímax final en el qual salva el món i assumeix que ell és una de les 4 personalitats del verdader Elliot. Les fases del viatge de l'heroi s'identifiquen perfectament durant tot el relat.

Joseph Campbell no va ser el primer autor a exposar una visió circular del mite. Anteriorment, Mircea Eliade, en la seva obra *El sagrat i el profà*, ja ho comparava amb el cicle solar: «Com el sol, l'heroi lluita contra la foscor, baixa fins al regne de la mort i reemergeix victoriós» (Eliade, 1992: 157). No obstant això, Campbell sí va ser el més avançat en exposar un esquema detallat i ordenat de la mateixa. Va elaborar una llista de 17 fases que a tots ens resulten familiars, independentment del nostre lloc d'origen, i les va confrontar amb històries mitològiques de temps i regions molt dispars.

Ha estat necessari explicar detingudament la teoria del monomite, ja que el contingut de tot el treball pivota directament o indirectament al voltant d'ella. Així, en el primer bloc ens hem centrat en esmicolar *L'heroi de les mil cares*. Tenint en compte que el nostre interès era l'estudi de l'esquema narratiu allà exposat, ens hem limitat a seguir el mateix ordre expositiu que segueix Campbell en el text per a descriure les fases que conformen el viatge de l'heroi. A tall de resum, hem conclòs que l'estructura fonamental del monomite no rau en el fet de complir les 17 etapes arquetípiques que detecta Campbell en la majoria de mites, ja que aquestes poden invertir-se o fins i tot eliminar-se sense que per això s'alteri aquesta estructura. L'essència del monomite, llavors, la trobem si es compleix el trinomi Partida-Iniciació-Retorn, que sintetitza les tres grans etapes en què es pot dividir el viatge de l'heroi. D'altra banda, hem insistit

en el fet que aquest viatge, com diu Campbell, s'ha d'entendre no de forma literal, sinó com un procés simbòlic que reflecteix la progressiva transformació interior de l'heroi. Aquest aspecte, precisament, ha estat crucial en l'últim apartat de la feina per demostrar que Elliot compleix el model.

2. *Les funcions dels personatges de la sèrie encaixen amb els arquetips de Vladimir Propp, promulgats per Vogler.*

Els arquetips promulgats per Vogler (2002) encaixen perfectament amb els personatges de la sèrie. Els arquetips comporten una sèrie de característiques que són mencionades per Vogler (2002) i que hem vist que es compleixen en Mr Robot. No són estàtics, són transferibles i poden ser representats en la narració per diferents personatges (el mentor principal, per exemple, és Mr Robot, però en certa manera també la Darlene assumeix aquest rol en alguna ocasió o inclús en Tyrell). Són arquetips duals, no són necessàriament bons o dolents. No disposen d'un aspecte preestablert tot i que de vegades els puguem associar amb alguna imatge en concret, com ara *"el terme heroi tal i com es fa servir aquí... port fer referència tant a un home com a una dona"* (Vogler, 2002:45).

3. *Mr Robot no és una obra aïllada, sinó que manté intertextualitat amb d'altres pel·lícules i amb la literatura.*

Com a objectiu secundari també teníem la intertextualitat, és a dir, com diferents obres literàries, artístiques o cinematogràfiques s'interrelacionen amb la sèrie. Conceptes com transmedialitat o intertextualitat són imprescindibles per entendre els reptes de la comunicació contemporània, ja sigui en cinema com en la literatura, l'art o el cinema. En l'estudiar la hibridació de totes les disciplines en el nostre anàlisi, hem observat que tots els conceptes es compleixen.

Un cop desenvolupades les classificacions, podem afirmar que la majoria de referències que fa la pel·lícula poden ser definides com transposicions quan parlem de transformacions de l'hipertext (ja que Sam Esmail – el director- aconseguix fer seves algunes escenes mítiques d'altres pel·lícules – com la referència a *Back to the future* (Robert Zemeckis, 1985), quan en Mart McFly arriba al seu poble 30 anys abans, en paral·lelisme amb l'entrada d'Elliot a Washington a l'últim capítol de la sèrie- i continuacions o imitacions serioses aconseguixen complementar o enaltir grans llargmetratges a través de la menció dels mateixos en aquesta sèrie. Pel·lícules i llibres es mimetitzen en la sèrie com a homenatge per a fer-la encara més gran.

4. *La relació que hi ha entre els punts de gir i els plot twist a nivell narratiu es basen, per descomptat, en dotar d'interès a la narració i de donar-li a l'espectador un motiu per seguir la història que, progressivament, anirà portant-nos per un món diferent.*

La gràcia dels turning points habita en què són els personatges els que prenen la decisió i més compten amb l'incentiu que sempre té dos o més camins que es poden seguir, el que amplia molt més l'horitzó de l'espectador que tracta de pensar en tot moment que seria l'apropiat i per quina raó, depenent de per allà on es desenvolupin els esdeveniments. Malgrat tot, els plot twist són molt més interessants perquè vénen

donats de les barreres que se'ns han estat ocultant de manera completament intencionada.

5. El públic s'identifica fàcilment amb el protagonista de les sèries més que amb el dels films degut a la seva continuïtat.

Les sèries de televisió solen tenir criteris d'estructura de la temporalitat bastant generalitzats. A diferència del cinema, les el·lipsis o transgressions al temps de la narració són poc freqüents. Els mecanismes per a dilatar el temps estan generalment implícits en les accions i el canvi en els personatges, o en tot cas recorren a didascàlics indicant l'any o el temps transcorregut. El visionat de sèries, fins i tot amb l'efecte que les plataformes VOD fomenten la mirada de diversos capítols seguits, es veu interromput per les condicions mateixes de la mediació pel que l'armat de la temporalitat sol ser bastant tradicional.

6. La figura de l'antiheroi d'Elliot fa que el públic se senti identificat amb ell.

Els personatges de la televisió generen sentiments d'empatia perquè solen desembolicar-se en escenaris o situacions comunes, que ens permetviure'ls i percebre'ls com a reals. L'heroi contemporani, com Elliot, ha deixat enrere la perfecció clàssica, desdibuixant-se al mateix temps entre la frontera entre el bé i el mal. En aquesta zona grisa es mouen de manera perillosa i sempre al límit els antiherois: personatges que ocupen el rol central de l'acció, ciutadans normals i corrents com qualsevol de nosaltres, que segueixen el seu propi codi moral, presentant conductes que excedeixen els límits moral i socialment establerts. Veiem reflectit en personatges ficticis l'etern conflicte humà que es cou en el nostre interior i el continu intent per domar-lo, i veiem l'eufòria que suposa per a l'espectador deixar-se portar per aquesta classe de personatges. En definitiva, l'antiheroi no és ni heroi ni malvat, sinó el cúmul de tots dos representat per un personatge replet de complexitat que el converteix en un ser fascinant i completament realista. Així és Elliot Alderson i és per això que ens fascina i ens hi sentim identificats. No té una vida perfecta però és una vida interessant.

7. Mr Robot duu a terme una composició de plans diferent a la composició clàssica, que utilitza el Low Quadrant Framing.

La sèrie no sols trenca aquestes regles per no situar els centres d'atenció en els punts d'intersecció, sinó perquè a més deixa, mitjançant l'ús de lents oberts (gran angulars), una quantitat immensa d'espai en algunes de les seves composicions (la gran majoria de les vegades sense que estigui passant gens rellevant en la resta del quadre), deixant l'aire de l'enquadrament sovint situat en una direcció inusual, sobretot amb un gran espai per sobre dels personatges i a vegades per darrere d'ells, deixant al personatge arraconat contra una cantonada del quadre. Fins i tot a vegades la imatge curta els objectes d'interès, així com no sempre busca que els plans i contraplans conservin les característiques d'enquadrament entre si (com "teòricament" hauria de fer-se). Usualment (i de manera més habitual en els plans i contraplans) la gran quantitat d'aire o espai restant del quadre sol situar-se en la mateixa direcció en la qual es dirigeix la mirada del personatge i no per darrere com es pot veure en Mr. Robot. Això sembla donar la sensació d'un major allunyament dels personatges, tant física com emocionalment. Per descomptat que aquestes característiques no són presents en la

majoria de les preses, sinó perdria el sentit, ja que sense repòs no hi ha tensió, el seu ús és selectiu principalment per a les preses amb pes dramàtic.

8. *L'estructura de la sèrie segueix l'estructura de Syd Field: introducció – nus – desenllaç com al cinema clàssic.*

Com veiem, l'estructura de plantejament, nus i desenllaç és fonamental si volem que el relat funcioni. La divisió en tres actes permetrà portar a l'audiència al punt que desitgem, sempre que tots els elements siguin coherents i funcionin entre sí. Mr Robot duu a terme aquesta estructura que planteja Syd Field, com hem vist al treball, al llarg de les seves 4 temporades, igual que el cinema clàssic.

A més, hem d'indicar que tot i la petita mostra que competeix aquest anàlisi, s'ha intentat considerar uns altres tipus d'elements per tal que el resultat que poguéis oferir fos el més complet dins de les seves possibilitats. En aquest sentit, conceptes com ara el context polític, social i econòmic i els precedents literaris de la sèrie analitzada van ajudar a entendre el per què dels canvis i l'evolució d'Elliot Alderson.

Amb aquest treball he pretès homenatjar Sam Esmail i la sèrie Mr Robot i, per això, parafrasejant Scorsese al seu spot de Freixenet *La clau reserva (2007)*: "la única cosa que espero és que no s'ho prengui malament".

6. BIBLIOGRAFIA

Libres:

- Aristòtil (editada a 1992). *Poètica*. Barcelona: Anagrama.
- Bajtín, M (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Balló, J; Pérez, X. (1995). *La llavor immortal*. Barcelona: Anagrama.
- Bauman, Z. (1999). *La Modernidad líquida*. Londres: Fondo de cultura económico
- Betelheim, B. (2012). *Psicoanálisis del cuento de hadas*. Barcelona: Planeta
- Bordieu, P. (2000). *Cuestiones de sociología*. Barcelona: Anaya.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica. México DF: Gedisa.
- Chion, M. (2009): *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Catedra.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Writing*. Madrid: Paidós.
- Galán, E. (2007). *La imagen social de la mujer en las series de ficción*. Cáceres: Universidad de Extremadura.
- García-Noblejas, J.J. (2000): *Comunicación borrosa. Sentido práctico del periodismo y de la ficción cinematográfica*. Pamplona: Eunsa.
- Genette, G. (1958). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Paidós.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press
- Jung, C. (1970) *Arquetipos del inconsciente colectivo*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica 1 y 2*. Madrid: Fundamentos.
- Lipovetsky, G (1983). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- McKee, R. (2009). *El guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Mora-Álvarez, L. (2008). *La representación del antihéroe en la literatura peninsular y latinoamericana*. Florida: Pro Quest Dissertations Publishing.
- Núñez, A. (2007): *¡Será mejor que lo cuenten!: los relatos como herramientas de comunicación (storytelling)*. España: Empresa Activa.
- Prensky, M. (2016). *Enseñar a nativos digitales*. Barcelona: SM.
- Propp, V (2011). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Rivera, J.: *Personajes con sello colombiano*. Anagramas, vol.6, nº11(2007), pp. 93-115.
- Seeger, L (1987) *Making a good script great*. Nueva York: Dood, Mead & Company
- Todorov, T (1981). *Mikhail Bakhtine: le principe dialogique*. París: Seuil.
- Truby, J. (2009): *Anatomía del guion. El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba Editorial.
- Han B. (2014). *Psicopolítica*. Barcelona: Herder.
- Savater, F (1982). *La tarea del héroe*. Barcelona: Ariel.
- Vargas, J. (2014). *Los héroes están muertos*. Barcelona: Dolmen.
- Vogler, C., (2002) *El viaje del escritor*. Madrid: Ma non troppo
- West, C. (2014). *El triunfo del antihéroe*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Wolf, W. (1981). *La investigación de la comunicación de masas. Crítica i perspectives*. Barcelona: Paidós.
- Wundt, W (1874). *Principio de psicología fisiológica*. Berlín: Engelmann

Revistes:

-Aguirre, J. (1996): *"Héroe y sociedad. El tema del individuo superior en la literatura decimonónica"*. Espéculo: Revista de estudios literarios, núm. 3.

-Álamo, F. *"Introducción a la configuración narratológica de los conceptos literarios de héroe y antihéroe"*, Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Núm. 19 (2013), pp. 180-195.

-Caman, K. y Atarama, T.: *"Aportes del Derecho de la Comunicación a la ficción audiovisual: análisis del constitutivo esencial del mensaje cinematográfico a partir de la valoración del universo diegético de Toy Story"*. Derecom, vol.19 (Septiembre 2015), pp. 183-203. Data de consulta: el 26 de març de 2020.[en línia] << <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5277662>>>

-Cano-Gómez, P. (2012). *"El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión. Hijos de la anarquía"*. Revista Palabra Clave (núm 3, pág 432-457). Madrid. Data de consulta: 26 de març de 2020 [en línia] << <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v15n3/v15n3a05.pdf>>>

-Cohen, J. (2001): *"Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters"*, Mass Communication & Society, 4(3), 245-264.

-Crisostomo, R. (2011). *"Le freak, cést chic: El freak como nuevo héroe de la serialidad contemporánea"*. Revista Zer (vol. 19, núm 37, pág 175-189). Bilbao. [Data de consulta 26 de març de 2020]. << <https://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/13536/0>>>

-Lynch, E. (2011). *"La vida en serie"* a El País. [Data de consulta: 1 de març de 2020]. https://elpais.com/diario/2011/09/27/opinion/1317074411_850215.html

-Pérez Rufí, José Patricio (2005). *"La caracterización del personaje a partir del nombre en la obra de Kubrick"*. Revista Latina de Comunicación Social, 60. La Laguna (Tenerife). Data de consulta el 25 de març de 2020, << <http://www.revistalatinacs.org/200528perezrufi.pdf> >>

-Roca, G. (2018). *El canvi social per culpa de la revolució digital serà molt bèstia. No ens ho podem ni imaginar*. Diari Digital Crític. Barcelona. Data de consulta: el 26 de març de 2020. << <https://www.elcritic.cat/entrevistes/genis-roca-el-canvi-social-per-culpa-de-la-revolucio-digital-sera-molt-bestia-no-ens-ho-podem-ni-imaginar-11909>>>

-Sulbarán, E. (2000). *El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica*. Opción, Año 16, n. 31: 44-71.

-Shafer, D. & Raney, A. *"Exploring How We Enjoy Antihero Narratives"*, Journal of

Communication, vol. 62

-Vale, E. (1982). *Characterització. A: Técnicas del guió para cine y televisión* (pág. 76-87). Barcelona: Gedisa Editorial.