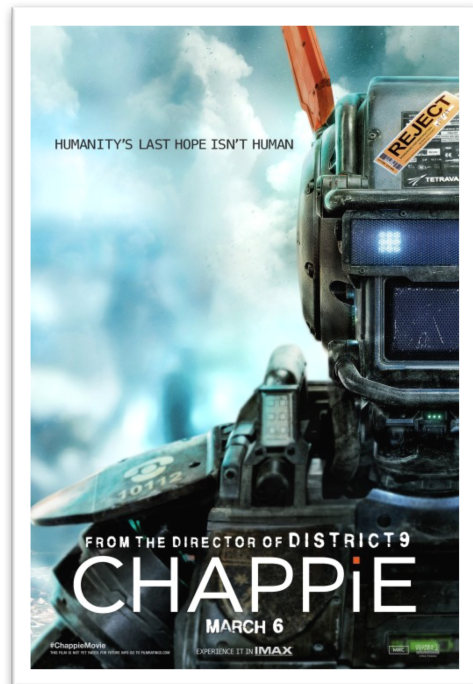




Chappie

(2015)

Chappie (*título original*)



Análisis realizado por: Andrea Vázquez Ingelmo

Datos de producción

Director: Neill Blomkamp

Guionista: Neill Blomkamp & Terri Tatchell

Tipo: Película

Duración: 2h

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt1823672/>

Sinopsis


En un futuro próximo, en Johannesburgo (Sudáfrica), una fuerza policial mecanizada es la encargada de patrullar el crimen. El inventor de estos robots, Deon Wilson, trabaja paralelamente en un prototipo de inteligencia artificial que imita la mente humana hasta el punto de sentir emociones y tener opiniones.

Antes de poder probar este prototipo, Deon es secuestrado por un grupo de pandilleros que le obligan a reprogramar el robot con el fin de utilizarlo para perpetrar crímenes. Así “nace” Chappie, un robot con sentimientos y aspiraciones humanas.

Necesidades

La película se sitúa en Johannesburgo (Sudáfrica), lugar con mayor tasa de criminalidad de África. Este es el hecho que propicia la necesidad de contar con un fuerte y amplio cuerpo de policía, lo cual se consigue a través de la creación de robots inteligentes.

A su vez, a lo largo del largometraje se ve necesaria tanto la representación y almacenamiento del subconsciente, como la transferencia del mismo de un cuerpo a otro, con el objetivo de evitar la muerte de los personajes.

	Primera aparición	Necesidades
<p><i>Scouts (robots policía)</i></p> 	0:01:34	<p>Debido a la gran tasa de criminalidad y muertes de policías, Johannesburgo ve necesaria la inclusión de una fuerza policial más potente.</p> <p>Para ello, se apoya en androides inteligentes que distinguen perfectamente a un criminal de una persona inocente.</p>

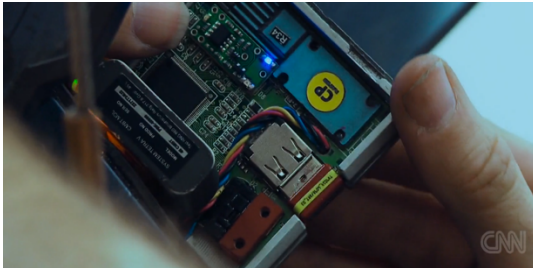
Primera
aparición

Necesidades

Sistema de llave maestra

0:02:36

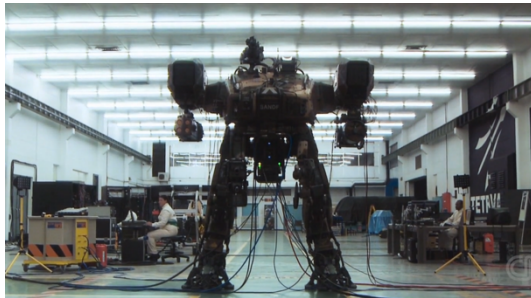
La población ve preocupante el hecho de que los robots puedan ser hackeados. Se introduce el sistema de llave maestra, que solo permite a los responsables de la empresa actualizar y modificar el software de los androides.



MOOSE

0:02:49

Robot anterior a los *scouts*. No usa inteligencia artificial, sino que lee la mente de un ser humano, que puede controlar dicho robot a distancia con su mente y controles externos. Está inspirado en armas militares, y su creación surge de la creencia de que un robot potente y controlado por un ser humano es más fiable.



Casco neurotransmisor

0:03:06

Como se ha dicho anteriormente, cierta parte de la población no se fía de la inteligencia artificial. Por ese hecho, surge este control alternativo que convierte los pensamientos de un operador humano en las acciones del robot controlado (MOOSE).

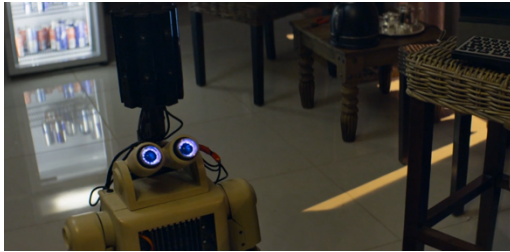


Primera
aparición

Necesidades

Robot mayordomo

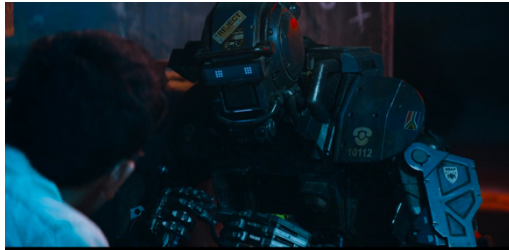
0:14:07



Deon crea este robot para que le sirva y le descargue de actividades como la limpieza de la casa o hacer la comida. Tiene un uso similar al de una mascota inteligente, ya que también puede conversar perfectamente con él.

Chappie

0:28:05



Los *scouts* son buenos en su trabajo, pero su inteligencia artificial es básica. Deon crea una inteligencia artificial superior que permite a los robots aprender de forma muy eficiente e incluso tener sentimientos. Para probar esta inteligencia artificial se utiliza un robot *scout* que responde al nombre de Chappie.

Representación de la consciencia

1:24:20



El cuerpo robótico de Chappie se va a quedar sin batería, y la única forma de “sobrevivir” es transportar su consciencia a otro cuerpo. Utiliza el neurotransmisor para almacenar su consciencia como un archivo cualquiera en su ordenador.



Tecnologías involucradas

Esta película contiene una gran cantidad de tecnologías, debido a la ambientación en un escenario de ciencia ficción. La mayoría de estas tecnologías están relacionadas con la inteligencia artificial, un campo que ya estaba muy extendido en el momento de esta película.

La ambientación en un futuro no muy lejano hace que la mayoría de tecnologías involucradas no sean excesivamente futuristas.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

La idea de los cascos neurotransmisores ya era una realidad en 2008 [1], y se ha ido perfeccionando a lo largo de los años. En el caso referenciado, se usa un casco elástico que transforma las ondas cerebrales en melodías, permitiendo a los artistas pensar notas y transformarlas directamente en melodías.

También encontramos neurotransmisores aplicados a la robótica (más cerca del tema de la película), donde personas paráliticas son capaces de mover extremidades robóticas mediante su pensamiento [2].

La idea de robots policía también estaba instaurada en el momento de la producción, incluso Microsoft contaba ya por aquel entonces con robots que patrullaban su campus en Silicon Valley [3]. Sin embargo, la aplicación de inteligencia artificial en robots con forma humana comienza a coger fuerza en 2016, aunque, muy lejos de los androides de Chappie, estos policías no portaran armas y tendrán tareas más enfocadas al turismo [4], debido a la desconfianza que genera aún la delegación de tareas policiales a la inteligencia artificial.

Sí que existían en la época de la producción aplicaciones militares con robots, pero más orientadas al concepto del robot MOOSE que se presenta en la película, controlados por un ser humano. Un ejemplo de ello sería el robot Platform-M [5], controlado de forma remota por un militar.

En cuanto al tema de robots con sentimientos, también encontramos muchas aplicaciones y líneas de investigación, queriendo, como Deon, perfeccionar una inteligencia artificial que se asemeje a la mente humana y sea completamente autónoma. Ya en 2014 se trataba de aplicar esta idea a dispositivos que fuesen capaces

de mantener conversaciones fluidas (al igual que Chappie o el robot mayordomo de Deon), y cuyo objetivo principal era ayudar a personas con necesidades especiales [6].

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

El principal concepto imaginado y apoyado en tecnologías en esta película es la transformación de la consciencia en un archivo de datos. Con él se persigue la idea de la inmortalidad, pudiendo traspasar dicha consciencia de un cuerpo a otro como si de un programa software se tratase.

La inmortalidad es generalmente buscada a través de la investigación de técnicas biológicas que eviten el deterioro de nuestros cuerpos. La película rompe con este planteamiento, buscando una solución más fácil: transportar nuestra consciencia a un “cuerpo sano” y olvidarnos completamente del deteriorado.

Si bien utiliza neurotransmisores para la extracción de la consciencia, el concepto de poder transportarla de un cuerpo a otro, almacenarla y visualizarla es completamente futurista. La visualización de la misma es una de las cosas que más llama la atención, puesto que la consciencia es algo completamente abstracto, aunque a lo largo de la película se habla de ella como energía producida por nuestro cerebro (la cual sí se podría cuantificar y representar).

No se explica cómo se interpreta ésta visualización, pero podemos comprobar que es muy parecido a un mapa de calor (un tipo de visualización muy extendido en la actualidad, sobre todo en marketing [7]).

Impacto

La relativa actualidad de esta película (2015) nos impide conocer si ha tenido o tendrá un impacto relevante en el ámbito tecnológico. Más bien, son las tecnologías en el momento de la producción de la película las que han tenido impacto en la misma (inteligencia artificial, neurotransmisores, etc.)

Sin embargo, aunque la idea de alcanzar la “inmortalidad” por medio de la tecnología suena todavía poco realista, el concepto de extraer la consciencia y transformarla en un archivo de datos es muy interesante.

Referencias

1. Javier Sampedro, El País, *Imagine una melodía y sonará*, http://elpais.com/diario/2008/06/14/sociedad/1213394414_850215.html (última visita: 22 mayo de 2017)
2. Laura Tardón, El Mundo, *Un brazo robótico movido por la mente de un tetrapléjico*, <http://www.elmundo.es/salud/2015/05/21/555dfe8b268e3ebb6c8b4584.html> (última visita: 22 mayo de 2017)
3. Juan Diego Polo, Wwhatsnew, *Los robots policía que Microsoft ya usa para la seguridad de su campus*, <https://wwwwhatsnew.com/2014/11/23/los-robots-policia-que-microsoft-ya-usa-para-la-seguridad-de-su-campus/> (última visita: 22 mayo de 2017)
4. Raúl Álvares, Xataka, *Dubai ya prepara los robots policías que patrullarán sus calles en 2017*, <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/dubai-ya-prepara-los-robots-policias-que-patrullaran-sus-calles-en-2017> (última visita: 22 mayo de 2017)
5. Alexander Korolkov, RBTH, *New combat robot is Russian army's very own deadly WALL-E*, https://www.rbth.com/defence/2014/07/02/new_combat_robot_is_russian_army_s_very_own_deadly_wall-e_37871.html (última visita: 22 mayo de 2017)
6. El Mundo, *Un robot con sentimientos*, <http://www.elmundo.es/economia/2014/03/14/5323212b268e3ed67b8b4573.html> (última visita: 22 mayo de 2017)

7. David Mena, Wanaleads, *Mapas de Calor (Heatmaps)*, <https://wanaleads.com/mapas-de-calor-heatmaps-para-optimizar-web/> (última visita: 22 mayo de 2017)

