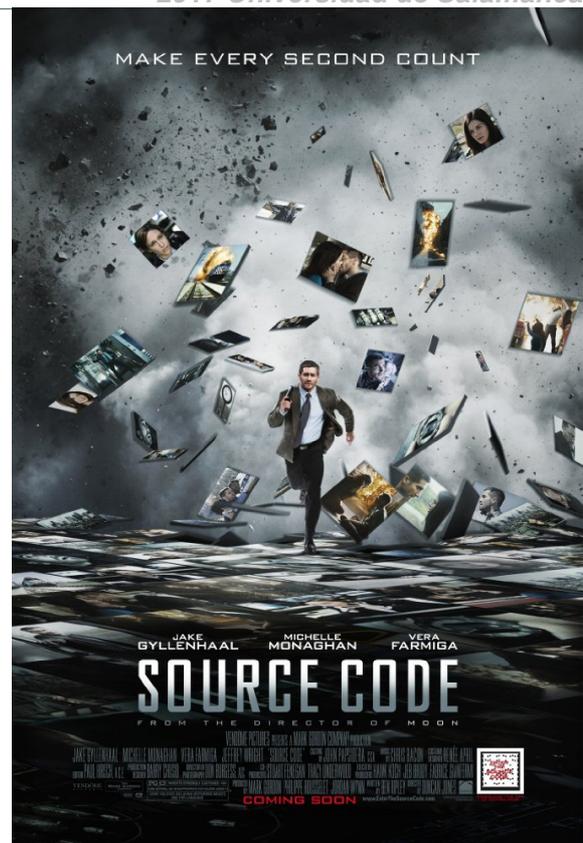




Código Fuente (2011)

Source Code (*título original*)



Análisis realizado por: Jesús Bermejo Arroyo

Datos de producción

Director: Duncan Jones

Guionista: Billy Ray, Ben Ripley

Tipo: Película

Duración: 1h 33min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0945513/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

El Capitán Colter Stevens (Jake Gyllenhaal), un piloto militar, se despierta en el cuerpo de otro hombre en un tren de cercanías, para en pocos minutos acabar muriendo a causa de una explosión junto con el resto de pasajeros, entre ellos Christina Warren (Michelle Monaghan), quien le acompañaba en el tren. Resulta estar trabajando para el gobierno como sujeto del 'Código Fuente', un proyecto experimental que le permite revivir los últimos 8 minutos de una persona antes de morir, una y otra vez, hasta que consiga averiguar quién ha sido el responsable de este acto terrorista, con el fin de evitar un segundo atentado. La Oficial Colleen Goodwin (Vera Farmiga) será quien le guíe a lo largo de dicha misión, la cual es dirigida por el Doctor Rutledge (Jeffrey Wright). Por mucho que a nuestro protagonista le digan que no puede impedir la tragedia, tan solo recopilar información, él se niega a abandonar a Christina (por la que empieza a sentir algo especial) y a las demás víctimas a su suerte.

Necesidades

[Análisis de las necesidades de usuario que propician la propuesta de las interfaces]

Aunque la película se desarrolla en la actualidad (o al menos la de 2011, y no parece haber diferencias apreciables), plantea la posibilidad de crear una realidad alternativa, en la que alguien pueda suplantar a otra persona en los últimos minutos de su vida, pero con libertad de experimentar con distintas posibilidades, variando lo que realmente pasó en aquel momento, con el fin de recopilar información sobre los hechos acontecidos en ese periodo de tiempo. Todas las necesidades de usuario que esto conlleva, se solventan en la película a través del empleo de distintas tecnologías e interfaces, las cuales se muestran a continuación, además de una descripción de las necesidades que es capaz de cubrir cada una de ellas:

Primera
aparición

Necesidades

Habitáculo/‘Cápsula’ del Código Fuente

0:07:02

Donde “supuestamente” reside el usuario que interactúa con la realidad creada por el Código Fuente, y adonde regresa después de completar cada una de sus instancias. Dispone de un servicio de videollamada con el que comunicarse con sus superiores para reportar su avance en la investigación, además de otros monitores adicionales por los que se le suministran otros datos multimedia.



**Sala de máquinas del Código
Fuente**

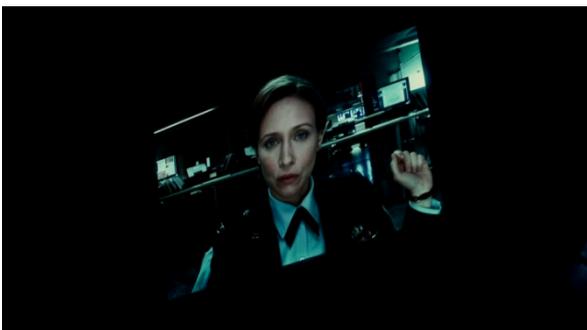
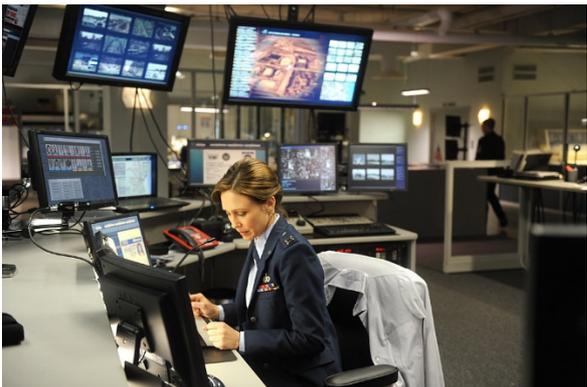
1:05:17



Donde realmente se encuentra el cuerpo (bastante mutilado, por cierto) del usuario del Código Fuente. La 'cápsula' descrita anteriormente no existe, sino que es sólo una representación psicológica, formada por su cerebro como una forma de explicar la situación en la que se encuentra. Su conciencia está conectada a la máquina mediante cables en la parte posterior de su cabeza, y el resto del cuerpo, a sensores biométricos que permiten su monitorización. Esta cabina mantiene su cuerpo 'con vida' (ya que está seccionado a la altura del abdomen) pero en un estado de supuesto coma inducido, probablemente a través del cual es capaz de interactuar con la realidad alterna. También en esta sala se encuentran los controles maestros de la máquina, que permitirían encender / apagar / desconectar por completo la máquina, así como distintos elementos de monitorización del estado del sujeto.

**Interfaz de comunicación y control
sobre el sujeto del Código Fuente**

0:16:38



La base de control principal sobre casi todo lo relacionado con la máquina. La función principal de esta sala es someter al sujeto a la carga del programa del Código Fuente, que incluye crear y gestionar una realidad alternativa, así como monitorizar las instancias / sesiones por si pudieran surgir inconvenientes. Incluso es posible borrar la memoria del sujeto para regresarle a un estado anterior a la misión actual, y hacer *backups* de dichos datos.

La comunicación con el sujeto se basa en una terminal principal, la cual muestra lo que el sujeto dice (no hablando, sino mediante su conciencia) por escrito, y el operario se comunica con el sujeto por una especie de videoconferencia (aunque a éste le llega directamente al cerebro).

El resto de pantallas son dedicadas a monitorización remota del sujeto (temperatura corporal, estado cerebral), y otros recursos de información tales como



acceso a Internet,
servidores de registro
policial, software de
análisis, etc.

Bombas / Explosivos



0:14:17

Son los ‘detonantes’
(nunca mejor dicho) de lo
ocurrido a lo largo de la
trama. La bomba principal
es la que se encuentra en
el conducto de ventilación
del tren. No dan muchos
detalles sobre su
composición, sólo que se
activa mediante una
llamada telefónica a
cualquiera de los 2
teléfonos móviles
conectados a ella.



0:56:42

La segunda, a la cual se
refieren como ‘bomba
sucia’, está diseñada para
que al explotar, disemine
material radiactivo en la
atmósfera, nocivo para
cualquier ser vivo. En este
caso no se explica cómo
se activaría, aunque a
juzgar por la primera, es
de suponer que también
remotamente, con un
método similar.

***Sistemas de autenticación
mediante claves alfanuméricas***

1:16:07

Para permitir el acceso de
solo personal autorizado a
ciertas salas de las
instalaciones (como la
sala de máquinas del
Código Fuente), se
dispone de sistemas de
autenticación en los

Primera Necesidades aparición



cuales, a través de una pantalla táctil, se teclea la clave de acceso (que por lo que se puede apreciar en la imagen, debe de ser alfanumérica).

Tecnologías involucradas

[Se analizan las tecnologías que serían necesarias para la creación de los dispositivos/interfaces que se describen en la obra, distinguiendo aquellas que estaban disponibles (ciencia) en el momento de la producción y aquellas que son inventadas(ficción)]

Como es de suponer, gran parte de las posibilidades y tecnologías mostradas en la película, o al menos alrededor de las cuales gira la trama principal del argumento, son de carácter ficticio / imaginado, ya que no existe nada ni siquiera parecido en nuestros días. Lo demás, hace referencia en general a tecnologías bastante comunes actualmente, aunque a algunas estamos más acostumbrados que a otras.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Siendo una película ambientada en la actualidad (2011), podemos ver tecnología bastante común hoy en día: teléfonos móviles, ordenadores, monitores, Internet, videoconferencias, sistemas de autenticación por contraseñas, sistemas de red ferroviaria, así como todo tipo de vehículos actuales, etc. En definitiva, tecnología actual que ya existía entonces. En el caso de los explosivos presentados en la película, mientras que la primera bomba parecía ser común, activada por terminales móviles, la segunda era clasificada como 'bomba sucia' [1], de carácter radiactivo, que lleva existiendo desde hace algunas décadas.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

Las demás tecnologías, principales en la película, capaces de permitir: viajes espacio-temporales, creación de realidades alternas, transmigración de conciencias entre cuerpos, borrado y copia de seguridad (backup) de la memoria humana, etc., son claramente imaginadas, basadas en su mayoría en hechos que, al menos por ahora, no son demostrables científicamente, o sólo en parte (citando al Dr. Rutledge: “Mecánica cuántica, cálculo parabólico... Usted no lo entendería”). No obstante, hay quien se atreve a afirmar, en concreto el astrofísico Michio Kaku, que lo visto en la película “es altamente improbable, pero en principio, es posible” [2], basándose en la teoría de “muchos mundos” (*many-worlds*), relacionada con la mecánica cuántica, que contempla la existencia de universos paralelos al nuestro.

Impacto

[Se indica si la propuesta creativa ha tenido un impacto real en la creación de nuevos dispositivos, impulso de nuevas tecnologías o el propio diseño de interfaces de usuario]

Aunque la película que se nos presenta no tuvo gran impacto en su momento, o al menos no de carácter mediático, sí que es cierto que generó incontables debates en Internet acerca de la viabilidad de los hechos que se representaban en ella, y reabrió muchos otros sobre películas de temática similar como “Atrapado en el tiempo” (*Groundhog Day*, 1993), “A través del tiempo” (*Quantum Leap*, 1989, en *Código Fuente* se hace un cameo [3] de esta película), o la propia saga de “Regreso al Futuro” (*Back to the Future*, 1985 y secuelas). Además, *Código Fuente* no sólo abarca los viajes a través del continuo espacio-tiempo, sino que mezcla esto con transmigración de la conciencia entre cuerpos, lo que recuerda a películas donde sus personajes intercambian cuerpos, como “Este cuerpo no es el mío” (*The Hot Chick*, 2002); y modificación de la memoria humana, lo que la asemeja a películas como “Paycheck” (2003), con la que también comparte temática de viajes en el tiempo.

Toda esta fusión de géneros, junto con un argumento enrevesado y que engancha desde el principio, logra añadirle gran complejidad a *Código Fuente*, y con ello, convertirla en un gran referente a tener en cuenta en lo que se refiere al desarrollo de tecnologías e interfaces imaginadas.

Referencias

1. Wikipedia, *Bomba sucia*, https://es.wikipedia.org/wiki/Bomba_sucia

- (última visita: 6 de abril de 2017).
2. Hugh Hart, *Parallel Universes and Corpse Brains: Source Code Takes Science on a Trip*, <https://www.wired.com/2011/02/source-code-science/> (última visita: 6 de abril de 2017).
 3. Internet Movie Database (IMDb), *Código Fuente (2011) – Trivia*, <http://www.imdb.com/title/tt0945513/trivia?item=tr1463082> (última visita: 6 de abril de 2017).