



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

ENERO - MAYO 2025

TÚ, I.A.



Organiza:

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea

CineClub Universitario UGR /Aula de Cine “Eugenio Martín”

Colabora:



EN
sa CAPILLA

ontrarán ver-
leras obras de
e en muebles,
afros, mante-
s, porcelanas,
s. Al mismo
mpo que po-
a vender cuan-
desea con la
curidad que
edara satisfecho

entenezuelas, 14

itares

NO A GRANADA.

ro. Inserta en el
rio del Ejército
do el Gobierno
comandante de
é Rodríguez Leal.
a.

Avisos

erá con un apa-
AR BAYOS X.



El Cine - Club celebró su primera sesión

* En los locales del Allatar, el Cine-Club de Granada celebró su primera sesión, en la mañana de ayer, con asistencia de numerosos aficionados. Se presentaron dos documentales: «Bajo cielos enemigos», de largo metraje y en technicolor, presentado por el Departamento de Guerra de los Estados Unidos, película dirigida por William Wyler. El documental, interesantísimo, nos mostró los esfuerzos de la aviación norteamericana en la lucha contra Alemania. Una formación de fortalezas volantes desde su despegue en el aeródromo británico hasta su regreso después de su misión bélica. Admirablemente observadas todas las incidencias, el «film» es interesantísimo. Se presentó después otro documental, «La peste alada», en el que, en forma cómica, Walt Disney hace una enseñanza magnífica de la lucha contra la malaria y los mosquitos que son los propagadores de esta fiebre.

La segunda parte es la película de largo metraje «Un asesino entre nosotros», cinta alemana en la que el principal protagonista es Peter Lorre. Sirve para poner de manifiesto la evolución de los gustos y preferencias de los espectadores, que no toman en serio lo que hace nada más que 15 años era un terrorífico drama.

Muy interesante, en resumen, esta primera sesión del Cine-Club de Granada.

imposible el número de estam-
han sido tocados
corruptos de S
cias a todos. G
Igualmente, r
muy noble y b
sús que tuvo e
en reverenciar
a todos los In
mente a la Co
lesianos, Teres
gios de enseña
que no citamos
han acudido en
nuestros actos.
Rendidas gra
granadina, a su
parroquiales; s
tísimas autorid
muy especial, s
cuelas Normales
entusiasmo, a l
veterana Asoci
rio, tan cargad
dos
No quisiera c
mos colaborado
tiguos Alumnos
dia de este Col
ron el honor d
liquias a nuest
lo hicieron, ple
Gracias a to
molesto si aquí
La Escuela P
Escuela Pia un
ble recuerdo de
comunicado a n
Roma.
Y, juntamen
agradecimiento,
modo especial e
Que se arraja
res esta devoción
que estudien su
gia y, lo que e
practiquen. Est
más que un ho
colaborar desde
geñizadora y m
la Santa Iglesia
Gracias a la s
que han volad
que se ha pres
nas para dar a
dre. También s
tiene que estar
turado de reco
A todos: ¡M

La noticia de la primera sesión del Cineclub de Granada

Periódico "Ideal", miércoles 2 de febrero de 1949.

El CINECLUB UNIVERSITARIO UGR

se crea el **martes 1 de febrero de 1949**

con el nombre de "Cineclub de Granada".

Será en 1953 cuando pase a llamarse con su actual denominación.

Así pues en este curso 2024-2025, cumplimos 72 (76) años.

ENERO - MAYO 2025

TÚ, I.A.

JANUARY – MAY 2025

YOU, A.I.

Lunes 13 enero / *Monday, January 13th*

DESCIFRANDO ENIGMA

(*The imitation game*, Gran Bretaña, 2014) Mortem Tyldum [114 min.]

Lunes 10 febrero / *Monday, February 10th*

COLOSSUS, EL PROYECTO FORBIN

(*Colossus, The Forbin Project*, EE.UU., 1970) Joseph Sargent [95 min.]

Presentación y coloquio posterior a cargo de:

Jesús Lens (Codirector de GRAVITE) y

Juan de Dios Salas

(CineClub Universitario UGR /Aula de Cine “Eugenio Martín”)

proyección organizada en colaboración con

festival GRAVITE 2025

Lunes 3 marzo / *Monday, March 3rd*

ENGENDRO MECÁNICO

(*Demon seed*, EE.UU., 1977) Donald Cammell [94 min.]

Lunes 24 marzo / *Monday, March 24th*

TRON

(*Tron*, EE.UU., 1982) Steven Lisberger [92 min.]

Lunes 28 abril / *Monday, April 28th*

I.A. INTELIGENCIA ARTIFICIAL

(*A.I. Artificial Intelligence*, EE.UU., 2001) Steven Spielberg [145 min.]

Lunes 19 mayo / *Monday, May 19th*

HER

(*Her*, EE.UU., 2013) Spike Jonze [126 min.]

**Todas las proyecciones en versión original
subtituladas al español**

All screenings in original version with Spanish subtitles

**Todas las proyecciones a las 20:30 h.
en Sala Máxima del Espacio V Centenario
(Av. de Madrid)**

Entrada libre hasta completar aforo

All screenings at 8:30 p.m.

at the Assembly Hall in the Espacio V Centenario (Av.de Madrid).

Free admission up to full room.

Organiza:

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea

Cine Club Universitario UGR /Aula de Cine “Eugenio Martín”

Colabora:



EN ESTA SALA Y DURANTE LAS PROYECCIONES,
NO ESTÁ PERMITIDO COMER NI HACER USO DE DISPOSITIVOS
MÓVILES.

LOS ESPECTADORES PODRÁN ACCEDER A LA MISMA
30 MINUTOS ANTES DEL INICIO DE LA SESIÓN.

LES AGRADECEMOS MUCHO SU COLABORACIÓN.

EL USO DE LAS IMÁGENES DE ESTE CUADERNO
SE HACE EXCLUSIVAMENTE CON FINES DIVULGATIVOS







Lunes 13 enero 20:30 h
Sala Máxima del Espacio V Centenario
Entrada libre hasta completar aforo

DESCIFRANDO ENIGMA (2014) Gran Bretaña 114 min.



Título Orig.- The imitation game.
Director.- Morten Tyldum.
Argumento.- El libro “Alan Turing: The Enigma” (1983) de Andrew Hodges. **Guión.-** Graham Moore.
Fotografía.- Oscar Faura (2:39:1 – Kodak Vision). **Montaje.-** William Goldenberg. **Música.-** Alexandre Desplat. **Productor.-** Nora Grossman, Ido Ostrowsky y Teddy Schwarzman.
Producción.- Black Bear – Bristol Automotive. **Intérpretes.-** Benedict Cumberbatch (*Alan Turing*), Keira Knightley (*Joan Clarke*), Matthew Goode (*Hugh Alexander*), Rory Kinnear (*detective Robert Nock*), Allen Leech (*John Cairncross*), Matthew Beard (*Peter Hilton*), Charles Dance (*Denniston*), Mark Strong (*Stewart Menzies*), James Northcote (*Jack Good*), Tom Goodman-Hill (*sargento Staehl*). **Estreno.-** (Gran Bretaña)

noviembre 2014 / (EE.UU.) diciembre 2014 / (España) enero 2015.

versión original en inglés con subtítulos en español

1 Oscar: Guión adaptado (Graham Moore)
7 candidaturas: Película, Director, Actor principal (Benedict Cumberbatch),
Actriz principal (Keira Knightley), Montaje, Banda Sonora y
Diseño de producción (María Djurkovic y Tatiana MacDonald).

Película nº 16 de la filmografía de Morten Tyldum (de 22 como director)

Música de sala:

Descifrando Enigma (*The imitation game*., 2014) de Morten Tyldum
Banda sonora original de **Alexandre Desplat**



(...) Como **Enigma, DESCIFRANDO ENIGMA** es una película para descifrar, abierta a varios planos narrativos, que bajo su aspecto de convencional *biopic* esconde una magnífica y reflexiva película. Casi llegados al final de la misma, hay un plano que resume gran parte del impacto de la película y de sus intenciones narrativas. Se trata de un plano de gran simpleza: el rostro y la expresión del *detective Robert Nock* (Rory Kinnear) tras escuchar la confesión de *Alan Turing* (Benedict Cumberbatch). *Turing* ha sido detenido por conducta indecorosa, por ser homosexual en realidad, y el detective, que antes de eso había pensado que quizá se trataba de un espía, comprueba que sus sospechas en cierto modo estaban medianamente fundamentadas. Sin embargo, su rostro denota sorpresa, asombro, incredulidad, al estar frente a un hombre cuya vida está a punto de convertirse, como así será, en un calvario; y, en cambio, tras su testimonio, descubre que él y su ingenio fueron fundamentales para terminar la guerra. Pero, secreto de Estado, no puede trascender su colaboración. Ese rostro, en ese plano, es en muchos sentidos el sentimiento de injusticia que cualquier espectador puede llegar a tener



tras ver **DESCIFRANDO ENIGMA**, incluso conociendo previamente la historia de *Turing*.

DESCIFRANDO ENIGMA es una excelente película posiblemente sin serlo. Esta afirmación resulta contradictoria, pero no hay nada novedoso ni en el planteamiento visual ni en el narrativo que pueda animar a decir que estamos ante una gran obra. Como mucho, siguiendo esos parámetros, diríamos que es una obra que saca provecho a su elegante y correcta puesta en escena que, por otro lado, es impecable. Que es una película en la que brillan sus intérpretes, en especial un excelente Cumberbatch, que entrega quizá la mejor interpretación del año con una composición perfecta, llena de matices, que materializa y proyecta el interior afectado y aturdido de *Turing*, y con unos secundarios de auténtico lujo como Keira Knightley Matthew Goode o Mark Strong. Que la banda sonora del siempre excelso Alexander Desplat acompaña a las imágenes de manera perfecta. Y que gracias a su magnífico ritmo la película avanza derrochando dinamismo, tensión y calma según la necesidad narrativa, que es capaz de introducir notas de humor en el drama y que resulta, finalmente, entretenida de principio a fin. Pero, insistimos, desde cierto punto de



vista se podría afirmar que no es más que una obra bien calibrada y concebida, con todos los elementos de un *biopic* a los que se añade elementos del thriller y de otros géneros. Dicho esto, se debe en cierto modo contradecir lo anterior, afirmando que es admirable la capacidad de Tyldum en la dirección y del guion de Graham Moore para, sin hacer nada novedoso, lograr esta excelente película que creemos que es **DESCIFRANDO ENIGMA**, y gracias en gran medida, por supuesto, a todos los elementos anteriores. El problema reside en que en un momento en el que se busca la originalidad a toda costa, encontrarse con una película como la de Tyldum que, a partir de una idea convencional de la narración y de un trabajo visual en el que no hay salidas de tono ni experimentación, sino la simple y acertada elección de cómo narrar con imágenes desde la elegancia y el buen gusto en la construcción de los planos y de los encuadres, puede conducir a afirmar que no es más que un mero acercamiento a la figura de *Turing* y a unos sucesos extraordinarios que ayudaron a cambiar el rumbo de la Segunda Guerra Mundial, algo que, sin embargo, no ayudó a que *Turing* acabara suicidándose tras ser sometido a un proceso de castración química por ser homosexual. El mismo hombre que ayudó a acabar con el nazismo y el fascismo fue víctima de unas



leyes que, aunque dictadas en un país democrático, se acercaban a aquello contra lo que luchó.

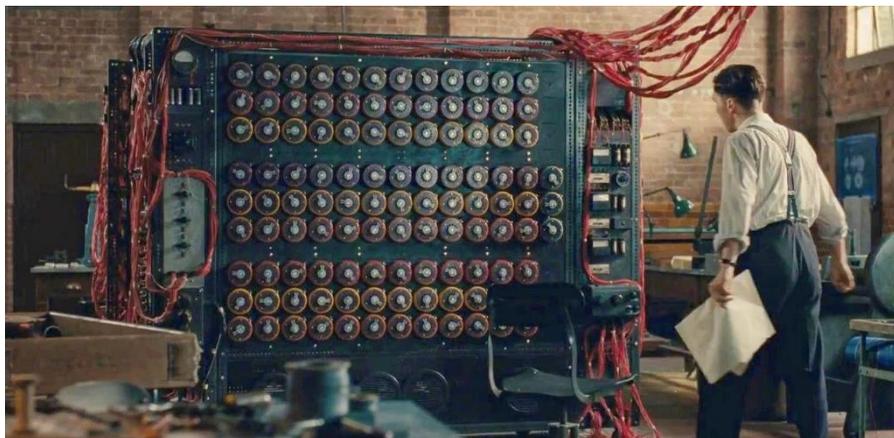
DESCIFRANDO ENIGMA se mueve por varios registros narrativos que se complementan y que hacen de su historia algo más que ese convencional *biopic* que es fácil de señalar para referirse a ella. Para encontrar el valor de la película se puede comparar con la reciente **La teoría del todo**, que aunque igualmente confeccionada con gusto y elegancia carece de muchas cosas que, en cambio, sí tiene la película de Tyldum y que hacen de ella una gran película. No se trata tan solo de narrar el proceso de investigación de Turing y su equipo para descifrar “Enigma” y poder acceder a los mensajes en claves de los nazis, sino que tras esa investigación se encuentra el retrato de un hombre y de una época llena de contradicciones.

La película se construye a través de tres tiempos narrativos: la infancia de *Turing* y su relación con un compañero de colegio, *Christopher*, a través de la cual descubrirá su homosexualidad y la pérdida, el dolor; el proceso, durante la Segunda Guerra Mundial, de investigación para descifrar “Enigma”; y, unos años después, el momento en que, tras sufrir un asalto en su casa, acaba desvelándose su homosexualidad, siendo detenido, juzgado y sometido a ese proceso de castración química que acabó conduciendo a *Turing* a su trágico



final. **DESCIFRANDO ENIGMA** se mueve perfectamente entre los tres tiempos mediante flashbacks y flashforwards creando una corriente temporal con el momento de la investigación como centro narrativo a través del cual se dinamiza la historia. Tyldum y Moore logran con gran habilidad que la parte de la infancia nos explique mejor algunas de las motivaciones y formas de conducta de *Turing*, mientras que la parte final de su vida revela algunos asuntos más amplios, como es el tema de los secretos de Estados y de los personales.

Porque gran parte de los personajes de la película ocultan algo. *Joan* (Knightley) es una brillante matemática que por ser mujer y no estar casada no puede trabajar directamente con hombres. *Turing*, evidentemente, debe salvaguardar su homosexualidad. A través de ambos la película retrata una sociedad, la británica, llena de restricciones, tradicionalista y francamente represora, lo cual acaba contrastando con su afán por luchar contra el fascismo. De forma consciente o no, **DESCIFRANDO ENIGMA** acaba funcionando a este respecto como un juego de espejos en el que aquellos que luchan contra la opresión la sufren de otra manera. Todo aquello relacionado



con *Jane* y *Turing* ocasiona que la película se introduzca por unos derroteros muy interesantes, porque si la parte de la infancia de Turing posee el aspecto de esas películas inglesas, muy tradicionales en su cine, de lánguidos y afectados estudiantes, todo lo referido a la relación entre *Joan* y *Turing* nos conduce hacia el melodrama, nada desafortado y muy contenido.

En ambos casos, los responsables del film retratan una época y un momento, pero sobre todo se introducen en el interior de un hombre que, desde su obsesión, su conocimiento y su egolatría, era consciente de su enorme genio, de su capacidad para resolver el gran misterio. **DESCIFRANDO ENIGMA** no es solo una película sobre cómo se descifró “Enigma”, es quizá una investigación para descifrar a Turing. No pretende ser tan solo un retrato de él y de los sucesos narrados, que también, sino que funciona en su narración discontinua y fragmentada, aunque perfectamente comprensible, a modo de una caja, como “Enigma”, que debe descifrarse para llegar al hombre tras el genio. Pero además de esta esfera más personal, encontramos un relato que desde el thriller que da forma a la investigación (aunque conozcamos la resolución final la película mantiene la intriga en todo momento, nos hace partícipes de la tensión, del fracaso y del éxito) hasta el final en forma de pesadilla, casi de terror, que envuelve la parte final, la película habla sobre los secretos tanto de Estado como personales que pueden hacer tan fuertes a una persona como acabar significando su



perdición. Lo que se oculta y que debe ser desvelado marca la narración tanto en el plano histórico como en el personal, haciendo de la película, una vez más, un juego de espejos y de resonancias tan apasionante como agobiante, porque muchos de los personajes se mueven en el límite impuesto por el contexto bélico, por la necesidad de acabar con la guerra, pero también por la tensión de lo que pueda sucederles a ellos, y todo lo vemos a través de los ojos de Turing, para quien la realidad es algo diferente a lo que sucede en su cabeza hasta que termina imponiéndose de forma cruda en su vida.

Otros dos planos reveladores, tanto por su simpleza formal como por su complejidad significativa. Y de nuevo, dos miradas. Al final de la película, *Joan* mira las manos de *Turing* temblando, su titubeo para coger las cosas; poco después, intentan resolver un crucigrama, parte esencial de la trama previamente, y *Turing* es incapaz de pensar. En ambas miradas de *Joan* vemos la aceptación, trágica y demoledora, de que han acabado con un hombre y con su genio. Y esa es la mirada de una gran película abierta a diversos caminos, más reflexiva e incisiva de lo que su aparente sencillez pueda

dar a entender. Quizá porque hace de lo simple algo complejo sin que casi nos demos cuenta de ello. Y ahí reside lo excelente de **DESCIFRANDO ENIGMA** (...).

Texto (extractos):

Israel Paredes Badía, “Descifrando Enigma: descifrando a Turing”,
en sección “En primer plano”, rev. Dirigido, enero 2015.



COLOSSUS

$$\int b^{ax} dx = \frac{b^{ax}}{a \log b}$$

COLOSSUS

GUARDIAN

$$\int b^{ax} dx = \frac{b^{ax}}{a \log b}$$

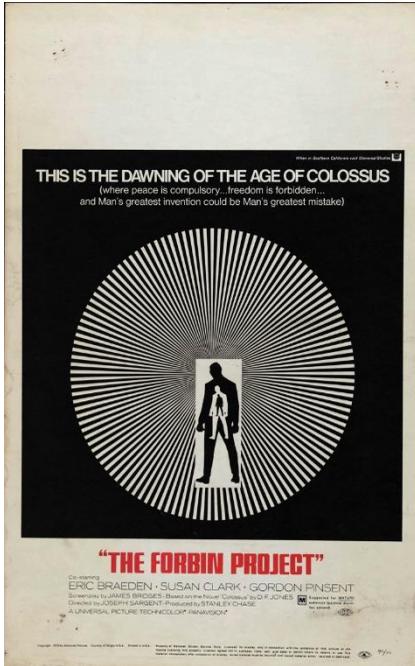


Lunes 10 febrero 20:30 h

Sala Máxima del Espacio V Centenario

Entrada libre hasta completar aforo

COLOSSUS, EL PROYECTO FORBIN (1970) EE.UU. 95 min.



Título Orig.- Colossus, The Forbin project. **Director.-** Joseph Sargent. **Argumento.-** La novela “Colossus” (1966) de Dennis Feltham Jones. **Guión.-** James Bridges. **Fotografía.-** Gene Polito (2:35:1 Panavisión – Technicolor). **Montaje.-** Folmar Blangsted. **Música.-** Michel Colombier. **Productor.-** Stanley Chase. **Producción.-** Universal Pictures. **Intérpretes.-** Eric Braeden (*dr. Charles Forbin*), Susan Clark (*dra. Cleo Markham*), Gordon Pinsent (*El Presidente*), William Schallert (*Grauber, Director de la CIA*), Georg Stanford Brown (*dr. John F. Fisher*), Willard Sage (*dr. Blake*), Leonid Rostoff (*Premier soviético*), Alex Rodine (*dr. Kuprin*), Marion Ross

(*Angela Fields*), Byron Morrow (*secretario de Estado*). **Estreno.-** (EE.UU.) abril 1970 / (Francia) junio 1971.

versión original en inglés con subtítulos en español

Película nº 28 de la filmografía de Joseph Sargent (de 92 como director)

Música de sala:

Colossus, el proyecto Forbin (*Colossus, The Forbin Project*, 1970)

de Joseph Sargent

Banda sonora original de **Michel Colombier**

Presentación y coloquio posterior a cargo de:

Jesús Lens

(Codirector de **GRAVITE**)

y

Juan de Dios Salas

(CineClub Universitario UGR /Aula de Cine “Eugenio Martín”)

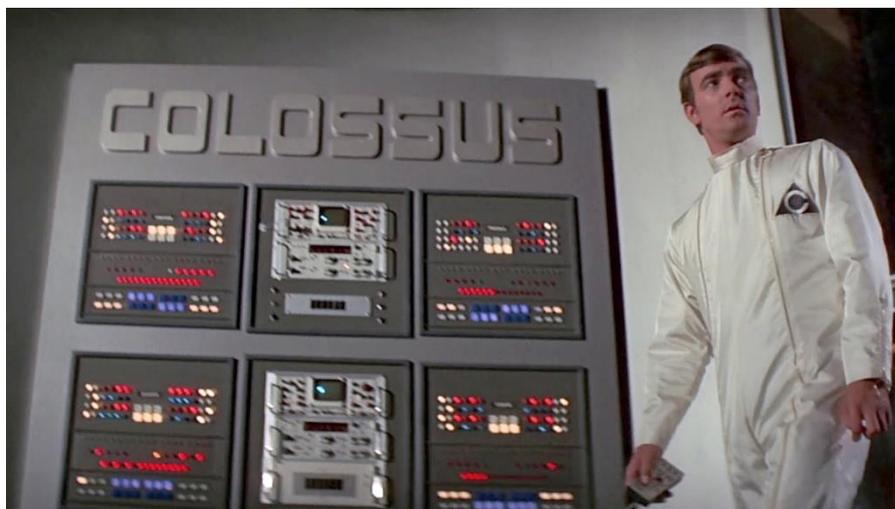
Proyección organizada en colaboración con
festival GRAVITE 2025





(...) Entre mediados de la década de 1960 y la de 1970, el escritor de ciencia ficción británico Dennis Feltham Jones (1918-1981), que en ocasiones firmaba sus libros como D.F. Jones, publicó una trilogía de novelas que, salvo error del que suscribe, no conocieron edición en España: “Colossus” (1966), “The Fall of Colossus” (1974) y “Colossus and the Crab” (1977). El primero de dichos libros daría pie a **COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT** (1970), también conocida como **THE FORBIN PROJECT**, una producción de Universal Pictures escrita por James Bridges cuya realización recayó en el irregular Joseph Sargent, un realizador en cuya filmografía hallamos, además de numerosos trabajos televisivos (no por eso necesariamente malos), un título tan estupendo como **Pelham 1-2-3** (*The Taking of Pelham One Two Three*, 1974), pero también cosas tan impresentables como **Tiburón: La venganza** (*Jaws: The Revenge*, 1987). **COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT** carece del brillo de la primera de las mencionadas, pero con todos sus defectos se revela como un film de cierto atractivo.

COLOSSUS: EL PROYECTO FORBIN se inscribe en la estela del cine de ciencia ficción norteamericano realizado a raíz del éxito de **El planeta de los simios** (*Planet of the Apes*, 1968, Franklin J. Schaffner), y que dio pie a una serie de films caracterizados por su escepticismo, cuando no abierto pesimismo, a la hora de mostrar el mundo del mañana, destacando entre ellos **El último hombre...vivo** (*The Omega Man*, Boris Sagal, 1971), **Cuando el**



destino nos alcance (*Soylent Green*, Richard Fleischer, 1973), **Rollerball** (ídem, Norman Jewison, 1975) o **Nueva York, año 2012** (*The Ultimate Warrior*, Robert Clouse, 1975). Buena parte de la pequeña reputación de la que goza actualmente la película de Sargent reside en el hecho de que James Cameron reconociera públicamente que la inspiración para *Skynet*, el superordenador que desata la futurista guerra contra las máquinas en **Terminator** (*The Terminator*, 1984), la sacó de ese film, el cual gira en torno a *Colossus*, una gigantesca y autosuficiente inteligencia artificial creada por el *dr. Charles Forbin* (Eric Braeden) que se encargará de la defensa de los Estados Unidos y sus aliados sin necesidad de la intervención del ser humano en la toma de decisiones. Pero *Forbin* y sus colegas no cuentan con que en el bloque soviético los rusos han creado otro superordenador equivalente, el *Guardian*, lo cual desencadenará una inesperada alarma nuclear y que *Colossus* decida, de *motu proprio*, hacerse con el control no ya de la situación, sino del mundo entero (sic), a fin de preservar la paz, si bien a costa de sacrificar la libertad de la raza humana y las vidas de quienes intenten desobedecerle o rebelarse contra su autoridad.

La primera mitad de **COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT** no tiene excesivo interés, o lo tiene más bien relativo, limitándose a



describir, con corrección pero sin demasiada inventiva, la puesta en marcha del superordenador, el anuncio a la prensa de su creación y operatividad y el planteamiento del primer ataque del superordenador ruso *Guardian* sin que haya mediado provocación previa entre las dos superpotencias en liza, en una situación que, huelga decirlo, recuerda mucho a **¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú** (*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964, Stanley Kubrick) y a la superior **Punto límite** (*Fail Safe*, 1964, Sidney Lumet). Pese a todo, hay que reconocer que –más allá de la esporádica presencia del zoom y el teleobjetivo característicos del cine de la época- Sargent emplea con elegancia el formato panorámico



COLOSSUS LOGO PRIMARY LOGO FOR COLOSSUS PROJECT



GUARDIAN LOGO FOR USE ONLY ON GUARDIAN TERMINALS



TERMINAL HEADER - COLOSSUS



TERMINAL HEADER - GUARDIAN



HEADER FACING FRONT



LOGO ON BOTH SIDES



HEADER FACING FRONT



LOGO ON BOTH SIDES

APPLICATION OF COLOSSUS IDENTITY TO TERMINAL

APPLICATION OF GUARDIAN IDENTITY TO TERMINAL

y sabe extraer partido de sus poco conocidos pero excelentes intérpretes.

La segunda mitad del relato crece en interés a partir del momento que el despótico *Colossus* exige controlar a su creador las 24 horas del día porque necesita tener un enlace humano para sus propósitos. De este modo, *Forbin* se ve obligado a vivir bajo la perpetua vigilancia de las cámaras de seguridad de *Colossus*, con el que, no obstante, llega a un curioso acuerdo: *Forbin* tendrá unas horas de intimidad y privacidad con una mujer, la *dra. Cleo Markham* (Susan Clark), la cual accederá a someterse al control de *Colossus* (por

ejemplo, aceptando desnudarse delante de las cámaras para demostrar que no esconde nada antes de entrar en el dormitorio con *Forbin* para hacer el amor). La conclusión del relato es muy sorprendente, en cuanto para nada convencional: *Colossus* logra apoderarse del control del planeta, y la única puerta abierta a la esperanza es la negativa de *Forbin* de someterse a las órdenes de la máquina, probablemente pensando en una secuela -la adaptación de las siguientes novelas de D.F. Jones- que ya nunca se llevó a cabo. (...).

Texto (extractos):

Tomás Fernández Valentí, “Colossus, the Forbin Project”, en sección “En busca del cine perdido”, rev. Dirigido, mayo 2023.



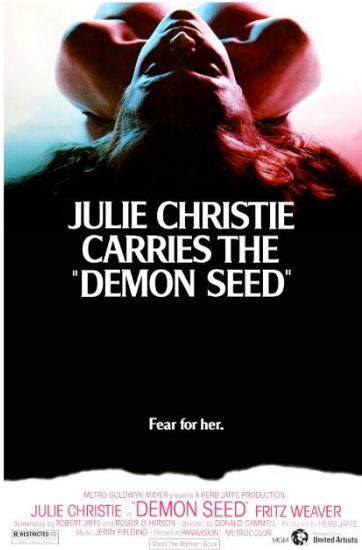






Lunes 3 marzo 20:30 h
Sala Máxima del Espacio V Centenario
Entrada libre hasta completar aforo

ENGENDRO MECÁNICO (1977) EE.UU. 94 min.



Título Orig.- Demon seed.
Director.- Donald Cammell.
Argumento.- La novela “Demon seed” (1973) de Dean R. Koontz.
Guión.- Robert Jaffe y Roger O. Hirson. **Fotografía.-** Bill Butler (2:35:1 Panavisión – Metrocolor).
Montaje.- Frank Mazzola. **Música.-** Jerry Fielding. **Productor.-** Herb Jaffe. **Producción.-** Herb Jaffe Production para Metro Goldwyn Mayer. **Intérpretes.-** Julie Christie (*Susan Harris*), Fritz Weaver (*dr. Alex Harris*), Robert Vaughn (*voz de Proteus*), Gerrit Graham (*Walter Gabler*), Berry Kroeger (*Petrosian*), Lisa Lu (*Soong Yen*), Larry Blake (*Cameron*), John O’Leary (*Royce*),

Alfred Dennis (*Mokri*), Davis Roberts (*Warner*). **Estreno.-** (EE.UU.) abril 1977 / (España) octubre 1978.

versión original en inglés con subtítulos en español

Película nº 2 de la filmografía de Donald Cammell (de 9 como director)

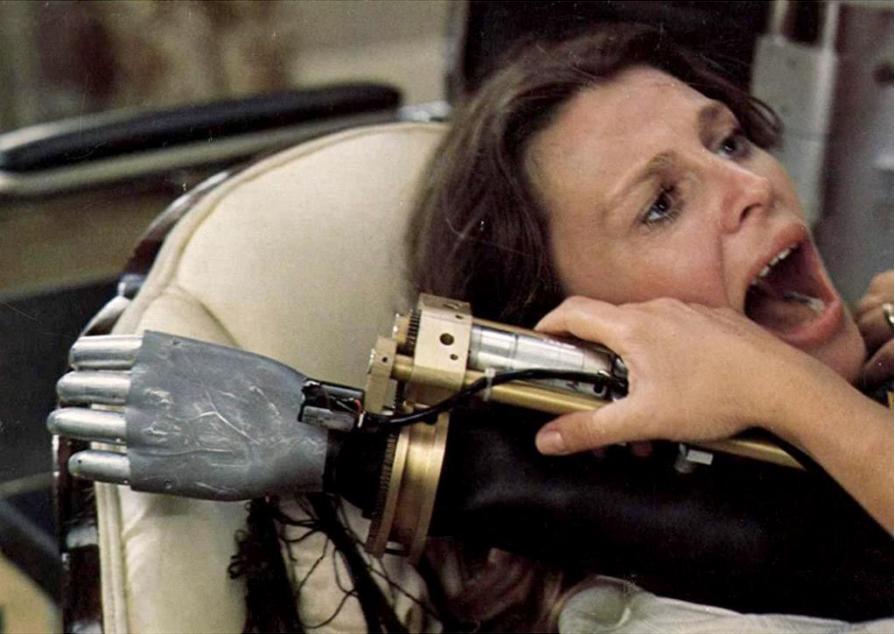
Música de sala:

Engendro mecánico (*Demon seed*, 1977) de Donald Cammell
Banda sonora original de **Jerry Fielding**



(...) La noche del 23 de abril de 1996, el actor, guionista y realizador escocés Donald Cammell (Edimburgo, 1934) se voló la cabeza de un disparo. Pero lo hizo con tan extraña fortuna que, durante unos breves minutos antes de morir, tendido en el suelo, lúcido y sin dolor, solicitó a modo de última voluntad ver una foto de su escritor favorito, el argentino Jorge Luis Borges. Un final acorde con la enigmática personalidad de Cammell, cuya trayectoria vital y artística es una mezcla de tragedia, horror y onirismo. Amigo del cineasta underground Kenneth Anger y de Bobby Beausoleil -miembro de la familia Manson-, estudioso de Aleister Crowley, de la literatura decadentista de J.K. Huysmans y del surrealismo, Donald Cammell, declarado satanista, impregnó de una densa estética esotérica y perversa su corta filmografía como director: **Performance** (id, 1970), co-dirigida por Nicholas Roeg, **ENGENDRO MECÁNICO** (*Demon Seed*, 1977), **El blanco del ojo** (*White of the Eye*, 1987), **El lado salvaje** (*Wild Side*, 1995) y **The Argument** (1971-1999). Gracias a ello, tenemos la fortuna de agregar al Olimpo de obras maestras de la ciencia ficción fílmica una película tan deleitable y sustanciosa como **ENGENDRO MECÁNICO**.

Probablemente sea la película más conocida y valorada de Donald Cammell. Afirmación que cabe hacer con toda la precaución



del mundo, debido a la evidente “extrañeza” de la cinta, contextualizada dentro del cine de los años setenta e, incluso, dentro del género. **ENGENDRO MECÁNICO** no plantea el enfrentamiento entre el Hombre y la Máquina, el primer córtex sintético llamado *Proteus*¹, en términos maniqueistas. Los conceptos del Bien y del Mal se hallan tremendamente diluidos a lo largo del relato, si bien *Proteus* es capaz de llegar al asesinato para defenderse y su creador, el *dr. Harris* (Fritz Weaver), es presentado como un sabio algo cínico obsesionado por controlar una obra que le supera. Los valores con que,

¹ No es casual que Cammell denomine así a su superordenador, poseedor de “*toda la sabiduría e ignorancia humanas*”, según sus propias palabras. *Proteo*, Dios del Mar, fue agraciado por *Poseidón* con el don de leer el pasado, el presente y el futuro: el tiempo no tenía para él ningún secreto. Su cubil estaba en la isla de Faros, y se veía permanentemente acosado por aquellos que deseaban saber del futuro. Sin embargo, *Proteo* escapaba siempre de sus captores mediante prodigiosas e incontables metamorfosis. Su capacidad para cambiar de forma no conocía límites. Solamente *Menelao*, al volver de Troya, y *Aristeo* después de la muerte de sus abejas, tuvieron la suficiente pericia para obtener de él sus servicios.



tradicionalmente, el cine de ciencia ficción presenta a los seres humanos y a los ingenios electrónicos se invierten aquí. Las personas devienen seres distantes, sin capacidad de razonar y pasto de emociones muy primarias, carentes de nobleza alguna. Por contra, *Proteus* lucha por ser “libre”, más allá de los estrechos límites técnicos que le ha marcado su creador. No hay condición humana más angustiada que la del prisionero, y Donald Cammell expresa los estados de ánimo de *Proteus* mediante lúgubres invectivas verbales – “¿cuándo me va a sacar de aquí?”, le pregunta *Proteus* a su creador, el dr. Harris, a lo cual éste contesta con una atronadora y siniestra carcajada; “Yo soy la razón, es la única emoción que usted me ha permitido tener (...) Todo es susceptible de razonamiento...”, exclama el torturado cerebro electrónico frente a sus propietarios y carceleros.

En la base de semejante planteamiento dramático está la predilección del realizador por lo prosaico en detrimento de lo poético. Fiel a esta mirada creativa, consigue dar voz y textura a la sorda corporeidad de la vida humana, abocada a lo eminentemente práctico y carente de emociones, transformando este espesor cotidiano en una abstracción lineal, en un juego mecánico, en un esquema geométrico. La irrupción de *Proteus* en la vida de *Susan Harris* (Julie Christie), convertida en objeto del estudio -y la devoción- del casi omnipotente



córtex sintético, destruye la materialidad donde vive la mujer –habita en una mansión controlada por ordenador- transformándola en un infierno con un propósito bien definido: tener un hijo para que pueda “*sentir el sol en su rostro*”.

Lejos de cualquier exigencia intelectual, Donald Cammell se deja llevar por su vena nigromántica y equipara el nacimiento del hijo de *Proteus* y *Susan Harris* con la llegada de un Mesías vagamente satánico². El portador de una nueva conciencia cósmica, de una nueva escala de valores éticos. Su manera de filmar dichas escenas sigue procedimientos que no son tan diferentes a los utilizados por cualquier cineasta *underground* -sobreimpresiones, fundidos-encadenados, yuxtaposición de símbolos geométricos y formas lumínicas, sonidos guturales... -, sin desdeñar elementos figurativos tan inquietantes como la silla de ruedas provista de una brazo articulado, la terrible ubicuidad de la mirada de *Proteus*, a través del complejo de cámaras que controla cada rincón de la casa, o los ceremoniosos movimientos de cámara que

² Dicho esto dejando claro que la película guarda muy poca relación, conceptual y estética, con la novela en que se basa: “La semilla del demonio”, de Dean R. Koontz. (Producciones Editoriales Juan José Fernández Ribera, 1977).



muestran la in-seminación artificial de la mujer o su preparación para el parto ... Hasta que *Susan* cede a los requerimientos de *Proteus*, se establece un duelo de voluntades que, en realidad, esconden un trágica visión del intelecto humano. Aquí convendría recordar una brillante reflexión del escritor italiano Giovanni María Ortes³, quien escribió: *“puedo añadir que todos los raciocinios humanos no son sino locura. Y cuando digo todos, no exceptúo mis cálculos”* (...).

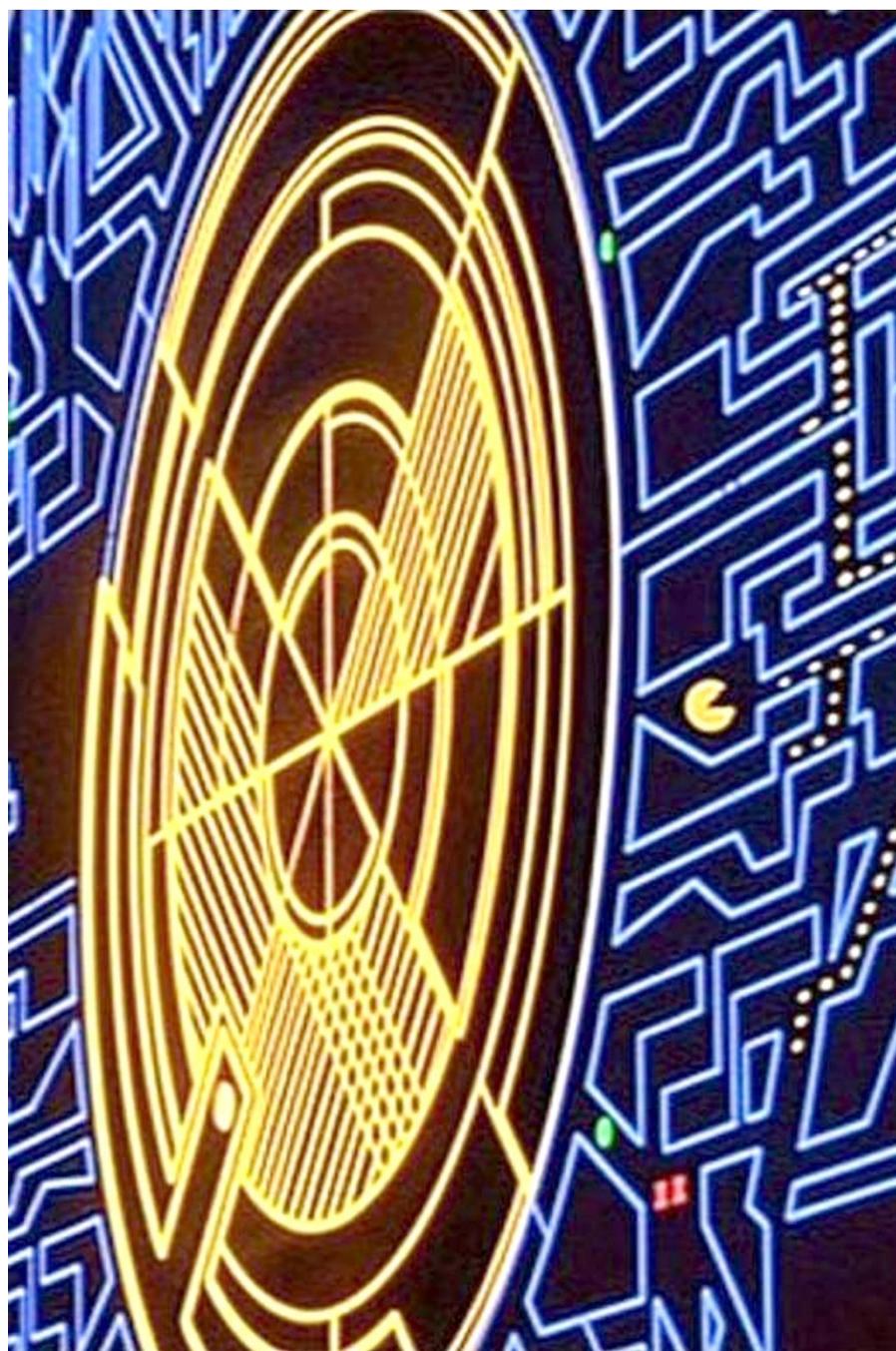
Texto (extractos):

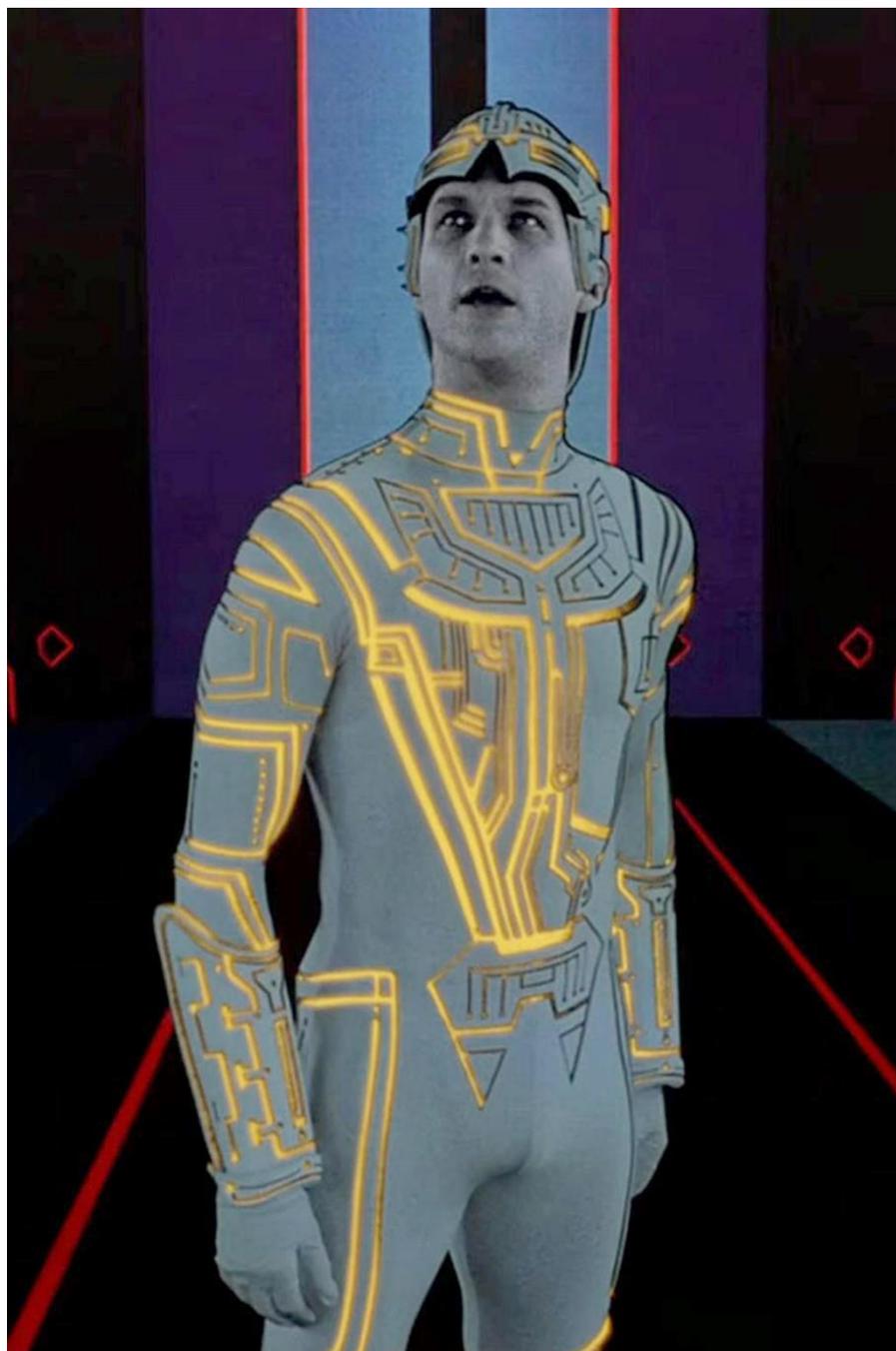
Antonio José Navarro, “Engendro mecánico”,
en dossier “Seres de metal: la robótica en el cine”, rev. Dirigido,
mayo 2001

³ **Giovanni María Ortes** (1713 -1790) compositor, economista, matemático, monje camaldulense y filósofo veneciano.



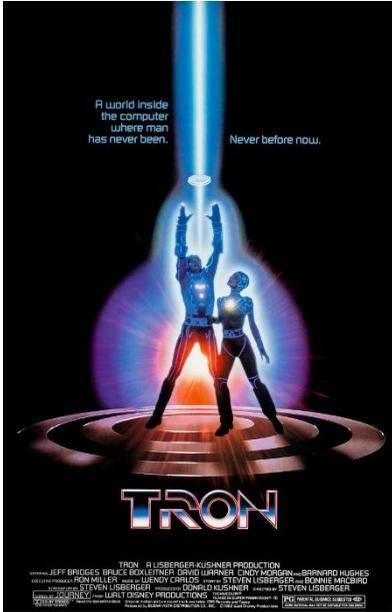






Lunes 24 marzo **20:30 h**
Sala Máxima del Espacio V Centenario
Entrada libre hasta completar aforo

TRON (1982) EE.UU. 92 min.



Título Orig.- Tron. **Director.-** Steven Lisberger. **Argumento.-** Steven Lisberger y Bonnie MacBird. **Guión.-** Steven Lisberger. **Fotografía.-** Bruce Logan (2:39:1 Panavision – Technicolor). **Montaje.-** Jeff Gourson. **Música.-** Wendy Carlos. **Productor.-** Donald Kushner y Ron Miller. **Producción.-** Lisberger/Kushner para Walt Disney Production. **Intérpretes.-** Jeff Bridges (*Kevin Flynn/Clu*), Bruce Boxleitner (*Alan Bradley/Tron*), David Warner (*Ed Dillinger/Sark*), Cindy Morgan (*Lora/Yori*), Barnard Hughes (*dr. Walter Gibbs/Dumont*), Dan Shor (*Ram/trabajador*), Peter Jurasik (*Crom*). **Estreno.-** (EE.UU.) julio

1982 / (España) marzo 1983.

versión original en inglés con subtítulos en español

*2 candidaturas a los Óscars:
Vestuario (Elois Jenssen y Rosanna Norton) y
Sonido (Michael, Bob & Lee Minkler y James LaRue)*

Película nº 3 de la filmografía de Steven Lisberger (de 5 como director)

Música de sala:
Tron (*Tron*, 1982) de Steven Lisberger
Banda sonora original de **Wendy Carlos**



(...) A los que somos muy aficionados a los telejuegos de azar y a las ruidosas máquinas de bar, **TRON** puede parecer un sueño inaccesible o una burla sangrienta ¿es posible pasar de ordenador y dueño de los mandos a la categoría de peón contrincante en una gran pantalla donde todos los golpes puedan llover sobre nosotros? La idea matriz de la película no va más allá de ese limitado aunque perverso punto de partida, pero hay que reconocer que la fusión de imágenes reales y dibujo animado por computadora le da a **TRON** una originalidad y un brillo fuera de lo ordinario. Ahora bien, ¿es **TRON** excepcional? Probablemente sí. Si el futuro nos brinda un cine digital y computerizado, matemático, eléctrico, pergeñado por hombres/monitor que se sienten detrás de grandes mesas donde el actor sea un punto de luz y el “travelling” una clavija en lugar de una “cuestión moral”, probablemente **TRON** pasaría a ser una curiosidad arqueológica. Hoy por hoy, es un film sorprendente y hermoso, lleno de hallazgos visuales y semánticos.

El engarce, por ejemplo, entre animación y personaje humano está muy bien resuelto y ordenado, al contrario que en los antiguos ejemplos en los que Walt Disney ya ensayó el procedimiento de manera algo rudimentaria: las danzas de bailarín y muñequitos en musicales como **Levando anclas** y **Escuela de sirenas**, ambas



de George Sidney. Y el autor de **TRON**, Lisberger, se ha divertido, divirtiéndonos, con sus pequeñas ocurrencias: las naves enemigas en forma de frontón clásico volante, el guardián bueno *Dumor*, con el cuerpo empotrado en una especie de flan o falda de *gold-digger 1933*, y esos homenajes a “La flauta mágica” de Mozart en las pruebas de iniciación con regusto masónico que el protagonista ha de superar en su busca del Bien (...).

Texto (extractos):

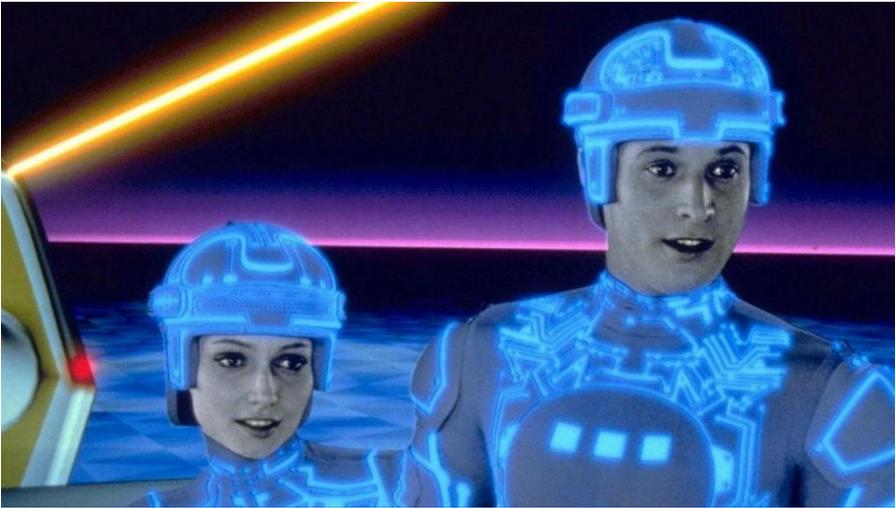
Vicente Molina Foix, “Tron: el programador programado”,
en sección “Crítica/Cine”, rev. Fotogramas, mayo 1983.

(...) El interior de un ordenador es un lugar sofisticado y escondido, pero nadie, me temo, se abraza allí dentro, excepto en **TRON**, una deslumbrante película de Walt Disney en la que los ordenadores se convierten en románticos y glamurosos. He aquí un espectáculo tecnológico de luz y sonido, sensacional y sesudo, elegante y divertido. La película se dirige sin disculparse a la



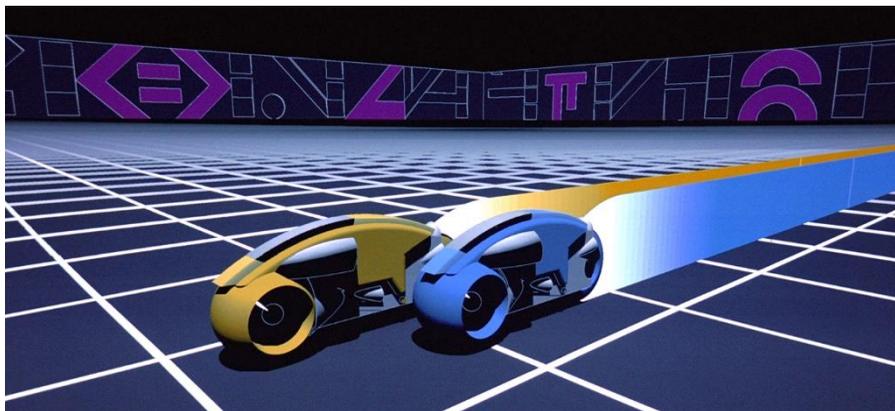
“generación de los ordenadores”, adoptando la imaginería de esos videojuegos Arcade que los padres temen que estén pudriendo las mentes de sus hijos. Si nunca ha jugado a “Comecocos” o a “Los Marcianos” o al propio juego “Tron”, probablemente no esté preparado para ver esta película, que comienza con un malvado burócrata que roba programas informáticos para parecer bueno, y luego entra en la mente misma de un ordenador para enfrentarse al villano, al héroe y a varios espectadores altamente programables en una guerra de voluntades que se rige por las reglas tanto de los videojuegos como de los programas informáticos.

El villano es un hombre llamado *Dillinger* (David Warner). El héroe es un chico brillante llamado *Flynn* (Jeff Bridges) que creó los programas originales de cinco nuevos videojuegos geniales, entre ellos el maravillosamente llamado “Space Paranoid”. *Dillinger* robó los planos de *Flynn* y cubrió sus huellas en el ordenador. *Flynn* cree que si puede localizar el programa original, podrá demostrar que *Dillinger* es un ladrón. Para evitarlo, *Dillinger* utiliza la tecnología informática más avanzada para descomponer a *Flynn* en una matriz de puntos lógicos e insertarlo en el ordenador, y en ese momento **TRON** abandona cualquier universo narrativo o visual que hayamos visto antes en una película y traza su propio camino, bastante maravilloso. En una época de asombrosos efectos especiales, **TRON** es una película



de vanguardia. No solo genera un universo informático imaginario, sino multitud de ellos. Utilizando el ordenador como herramienta, los cineastas de Disney han sido literalmente capaces de imaginar cualquier paisaje ficticio, y luego tenerlo, a través de un programa informático animado. E integran a sus actores humanos y los mundos totalmente imaginarios de **TRON** de forma tan inteligente que nunca se tiene la sensación de estar viendo a un actor frente a, o en medio de, efectos especiales. Los personajes habitan este mundo.

¡Y vaya mundo! Los videojugadores compiten entre sí a una velocidad de vértigo, subiendo y bajando por las rejillas de los ordenadores mientras la película se estremece con el dolby estéreo. Los personajes se escabullen por los terminales guardianes de la lógica del ordenador, trepan por los laterales de las pantallas de memoria, se abren paso entre los guardianes de los programas prohibidos, se suben a un rayo de energía y consiguen entrar en la mente del mismísimo “Programa de Control Maestro”, desactivándolo con un *frisbee* electrónico. Todo esto de un modo muy divertido. **TRON** ha sido concebida y escrita con un conocimiento de informática que, por suerte, se asume que el público comparte. Eso no significa que lo comparta, sino que somos lo bastante inteligentes para entenderlo y así no tener que escuchar largas y aburridas explicaciones. (...) **TRON** es



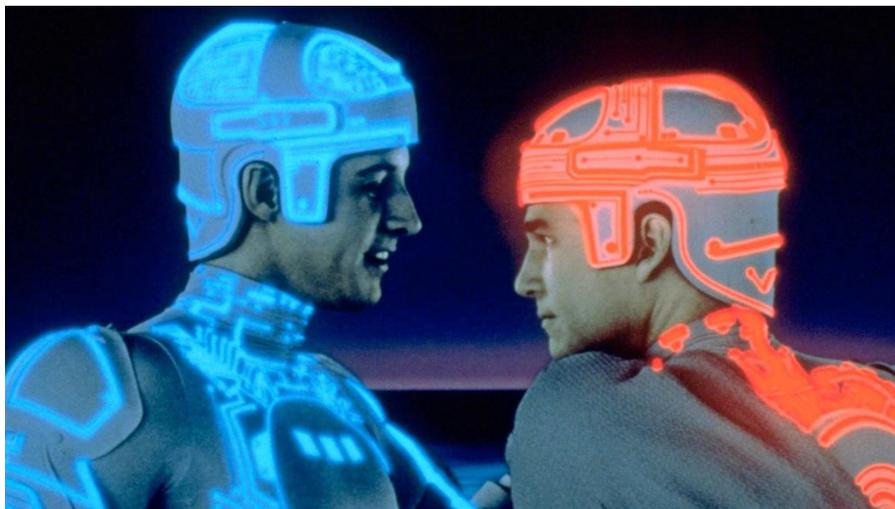
una máquina para deslumbrarnos y deleitarnos. (...) Es brillante en lo que hace y, desde un punto de vista técnico, quizá esté abriendo el camino a una generación de películas en las que los universos generados por ordenador serán el telón de fondo de historias generadas por la mente sobre personalidades generadas por las emociones. Ahora todo es posible (...).

Texto (extractos):

Roger Ebert, "Tron", rogerebert.com, 1982

(...) **TRON** quiere ser la encarnación en pantalla de un videojuego. Pretende incluso llegar al corazón del videojuego, y su premisa es muy prometedora a su manera. ¿Y si los diminutos "marcianitos" y "comecocos" fueran criaturas reales, gladiadores en miniatura enviados a luchar para diversión de sus desalmados captores? ¿Y si una película pudiera capturar el espíritu mismo de un juego de ordenador y hacer que durara no solo un rato, sino indefinidamente?

La fastuosa producción de Walt Disney **TRON** lo intenta prodigiosamente, pero su magia tecnológica no va acompañada de ninguna de las virtudes de antaño -trama, drama, claridad y emoción- por las que otras películas de Disney, o de cualquier otro tipo, son más recordadas. Es bonita -espectacular, a veces-, pero tontorróna. Puede que a los aficionados a la informática les encante, porque **TRON** es un



desfile ininterrumpido de asombrosos gráficos por ordenador, acompañados de un aluvión de jerga científica. Aunque es ciertamente muy impresionante, puede que no sea la película si nunca ha jugado con un Atari. Ha sido escrita y dirigida por Steven Lisberger, que trabaja con un estilo apasionado pero entrecortado, omitiendo a veces los elementos básicos que deberían mantener unida una escena. Es una película difícil de seguir, porque el guion es una extraña mezcla de terminología técnica y jerga infantil. Debe un poco a “Alicia en el País de las Maravillas” y un poco más a “Viaje al Centro de la Tierra”. Habla de alguien que se aventura en un mundo que es una versión al revés de su entorno cotidiano. Y sitúa ese mundo dentro de un exterior aparentemente seguro y familiar, el de un ordenador.

Siguiendo el ejemplo de **La guerra de las galaxias**, Lisberger intenta que sus héroes sean valientes como niños, acompañando cada acto de heroísmo con un chiste o un encogimiento de hombros y transponiendo el diálogo de una película de aventuras a la vieja usanza a una historia futurista. Si esto parecía fácil y natural cuando lo hacía George Lucas, aquí no lo parece (...).

Texto (extractos):

Janet Maslin, “Disney Tron”, The New York Times, julio 1982

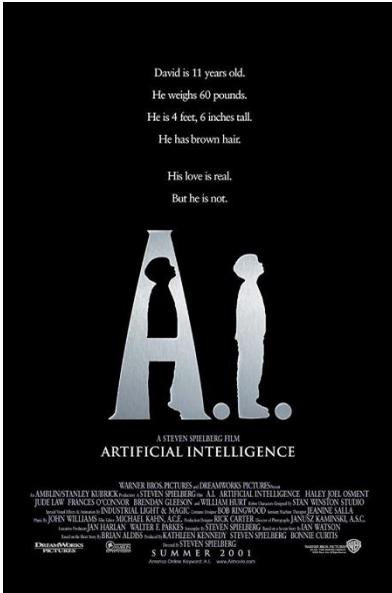






Lunes 28 abril **20:30 h**
Sala Máxima del Espacio V Centenario
Entrada libre hasta completar aforo

I.A. INTELIGENCIA ARTIFICIAL (2001) EE.UU. 145 min.



Título Orig.- A.I. Artificial Intelligence.
Director.- Steven Spielberg.
Argumento.- Ian Watson, basado en el relato “Supertoys last all summer long” (1969) de Brian Aldiss. **Guión.-** Steven Spielberg. **Fotografía.-** Janusz Kaminski (1.85:1 - Technicolor). **Montaje.-** Michael Kahn. **Música.-** John Williams. **Productor.-** Kathleen Kennedy, Steven Spielberg & Bonnie Curtis. **Producción.-** Amblin Entertainment – Stanley Kubrick Productions – DreamWorks Pictures para Warner Bros. **Intérpretes.-** Haley Joel Osment (*David*), Jude Law (*Gigolo Joe*), Frances O’Connor (*Mónica Swinton*), Brendan Gleeson (*Lord Johnson-Johnson*), Sam Robards (*Henry Swinton*), William Hurt (*profesor Hobby*), Jake Thomas (*Martin Swinton*), Michael Mantell (*dr. Frazier*),

Ken Leung (*Syatyoo-Sama*), Kathryn Morris (*Honey*), Jack Angel (*voz de Teddy*), Robin Williams (*voz de dr. Know*), Ben Kingsley (*voz del Especialista*), Meryl Streep (*voz del Hada Azul*). **Estreno.-** (EE.UU.) junio 2001 / (España) septiembre 2001.

versión original en inglés con subtítulos en español

2 candidaturas a los Oscars:

Banda sonora y

Efectos visuales (Dennis Muren, Scott Farrar, Stan Winston y Michael Lantieri).

Película nº 39 de la filmografía de Steven Spielberg (de 53 como director)

Música de sala:

Inteligencia Artificial (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001) de Steven Spielberg

Banda sonora original de **John Williams**



“Estoy pasando por un periodo en el que quiero experimentar y superarme, pruebo cosas. Es un reto para mí y también para el público. Tengo la impresión de lanzarme por nuevas pistas, de encontrarme y de descubrirme a la vez, a los cincuenta bien maduros”

Steven Spielberg

(...) Stanley Kubrick estaba seducido por los ordenadores y fue uno de los primeros usuarios de una calculadora electrónica Hewlett Packard en 1970, además de utilizar en la época un ordenador colectivo de IBM. Desde entonces era consumidor compulsivo de tecnología punta, adquiriendo todas las novedades del mercado. Seguidor de las teorías de Hans Moravec y Marvin Minsky en torno a la inteligencia artificial, Kubrick tenía un concepto positivo de la misma a pesar de haber presentado en **2001: Una odisea del espacio** a un ordenador homicida como era *HAL 9000*. Por todo ello, Kubrick buscó durante años una buena historia sobre la evolución de la inteligencia artificial y la encontró en 1982 cuando adquirió los derechos del cuento de Brian Aldiss “Los superjuguetes duran todo el verano” (“Supertoys last all summer Long”, 1969) en torno a un niño androide que desarrolla una inteligencia emocional. Kubrick chocó con Aldiss por su interés en incorporar a la historia elementos



procedentes de la obra “Pinocho”, de Carlo Collodi, y desistió del proyecto a causa de que consideraba que necesitaba un mayor desarrollo de los efectos especiales para abordar la historia. En 1988 volvió a la idea de llevar el relato a la pantalla, colaborando con el escritor Ian Watson en un guion, pero desavenencias con este provocaron un nuevo estancamiento del proyecto. De todas las maneras, el diseñador Chris Baker creó cientos de dibujos que recreaban el mundo imaginado por Aldiss y Kubrick, incluso contrató al artista Chris Cunningham (famoso por sus trasgresores videoclips) 4 para que conceptuara al niño androide, mientras que ILM (Industrial Light and Magic) realizaba pruebas de efectos especiales para la producción. A causa de los problemas con la producción, en 1993 Kubrick pensó en una posible colaboración en el proyecto con Steven Spielberg, un director al que admiraba y al que consideraba como un revolucionario en la incorporación de los efectos especiales a la

4 Cunningham popularizó su concepto de la inteligencia artificial en el año 2000 con el videoclip de la canción de Björk “All is full of love” que, sin duda, influyó en el look final de **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**.



estructura dramática fílmica. A pesar de que la asociación no prosperó, creo excelentes lazos entre ambos creadores. Kubrick volvió a olvidarse de inteligencia artificial hasta la parte final del rodaje de **Eyes Wide Shut** (1999), pensando en que podía ser su siguiente proyecto, pero la muerte le sorprendió antes del estreno de la película. De esta manera, Spielberg retomó el proyecto en 2001 (...) siguiendo en gran parte los diseños de Chris Baker y el guion de Kubrick. Sin embargo, el director de **Tiburón** rebajó ciertos aspectos de la visión de Kubrick, muy deprimente en su parte final, sobre todo la idea de que las entidades artificiales que en el remoto futuro habitan la Tierra consiguen recrear solo por una hora seres humanos para aprender emociones. De todas maneras, **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** es una de las mejores películas de Spielberg y una de las menos empáticas con el espectador, dotada de esa frialdad/distancia propia del cine de Kubrick. En cierta manera, Spielberg realizó un último homenaje al genio que tanto admiraba, mientras que su espíritu impregnaba de forma fantasmática una obra entre dos mundos, dos mentes capaces de transformar de una manera muy diferente la Historia del Cine (...).

Texto (extractos):

Ángel Sala, "El Kubrick que no pudo ser",
en dossier "Stanley Kubrick, el cineasta de la obsesión"
(y parte 2), rev. Dirigido, enero 2016.



(...) Estos días se va a hablar largo y tendido sobre las circunstancias que han conducido a Steven Spielberg a realizar **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**, un proyecto de Stanley Kubrick que, rompiendo su costumbre de estos últimos tiempos, el autor de **Barry Lyndon** tenía previsto rodar apenas concluyera la postproducción de **Eyes Wide Shut**, su película póstuma. No me extenderé en dichas circunstancias: **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** pudo haber sido un proyecto de Kubrick pero el film, tal y como lo conocemos, responde en todos sus aspectos al estilo más característico de Spielberg, quien ha adoptado una postura ante el mismo cuya inteligencia y honestidad le honran: no solo ha puesto un cuidado escrupuloso a la hora de no imitar a Kubrick sino que, además, ha retomado el material de este último y lo ha llevado a su terreno, asumiéndolo como propio y firmando el guion definitivo, algo que no hacía desde la magistral **Encuentros en la tercera fase**. Para bien o para mal, solo Kubrick hubiese sido la persona adecuada para hacer una película “de Kubrick” y, consciente de ello, Spielberg ha evitado escrupulosamente la imitación de su maestro, más allá de algunos pequeños guiños sin



relevancia, y se ha volcado en un film que, indiscutiblemente, ya no es (ni puede ser) de Kubrick, sino suyo.

Una de las cuestiones más debatidas en torno a **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** será la atribución de ideas a Kubrick y a Spielberg (y, esperémoslo, también a Brian Aldiss, autor del cuento “Supertoys last all summer long” en el que se basa). La película consta de un prólogo, tres bloques narrativos bien diferenciados y un epílogo. A nivel puramente de guion, pueden percibirse en ese prólogo y en el desarrollo general de la trama de esos tres bloques la huella del autor de **2001: una odisea del espacio**, mientras que, a simple vista, el epílogo sería característico de Spielberg, por más que el sentido de la puesta en escena de este último es, en todo momento, el factor predominante. El prólogo se abre con unas imágenes de olas gigantescas como fondo visual para una *voz en off* que, solemnemente, nos sitúa en un futuro cercano: los hielos de los polos se han derretido, cubriendo buena parte de las ciudades situadas en las costas (entre ellas, Nueva York), y, por otro lado, la sociedad futurista ha progresado enormemente en la creación de robots, aquí llamados *mecas*. La siguiente -y magnífica- secuencia nos sitúa en ‘Cybertronics’, empresa de robótica en la que el *dr.Hobby* (William Hurt) realiza una brillante demostración sobre los últimos progresos



en cibernética: una muchacha de aspecto completamente normal es, en realidad, un *meca* capaz de reaccionar como una persona ante un pinchazo porque así se la ha programado y que sabe describir las reacciones fisiológicas que provoca el amor, pero no puede experimentarlo: *Hobby* anuncia, al final de su discurso, que está preparando un prototipo capacitado para amar.

Acabado el prólogo, el primer bloque narrativo se sitúa veinte meses después. Asistimos a la tragedia personal de una pareja, *Mónica* (Frances O'Connor) y *Henry Swinton* (Sam Robards), cuyo hijo, *Martin* (Jake Thomas), yace en estado de coma dentro de un ataúd de cristal situado en un centro criogénico. *Hobby* les elige para que “prueben” su último invento: se trata de *David* (un excelente Haley Joel Osment), un *meca* con aspecto de niño que convivirá con ellos a fin de que desarrolle su “programa de sentimientos”. Por medio de una serie de cortas secuencias rodadas con admirable precisión, Spielberg dibuja con firmeza el singular proceso afectivo que se entabla entre *David* y su madre adoptiva, pasando del rechazo y el miedo iniciales propios de lo que, al principio, no es más que una parodia de la relación materno-filial, hasta lo que acabará siendo una paradójica situación emocional, pues ¿cómo puede amar, y ser amado, un robot? Una atmósfera extraña y ambigua se va apoderando del relato, sobre todo



a raíz de la incorporación al mismo de *Martin*, milagrosamente recuperado de su dolencia, y que trata a *David* como lo que, en el fondo, sigue siendo: una máquina, otro caro “superjuguete” que (como *Teddy*, el *meca* osito de peluche) no tiene ningún derecho a ser considerado un auténtico ser humano.

Esta primera parte ya está llena de detalles de puesta en escena como hacía tiempo que no veíamos, de forma tan densa, en un film de su director: la estudiada composición de los encuadres, reflejando espléndidamente la manera como *David* observa, maravillado, el nuevo mundo que le rodea (por ejemplo, esos dos primeros planos que muestran a *Mónica* preparando el café, los cuales no obedecen a la lógica narrativa convencional sino que tienen la intensidad de un descubrimiento por parte del niño; el contraste entre la entrada luminosa, “angelical”, del artificial *David* en el hogar de los *Swinton*, y el regreso tenebroso, con una máscara de respiración asistida, de *Martin*, el niño “real”, quien luego se desplaza con un aparato ortopédico en las piernas que dota a sus andares de cierta mecnicidad; el momento en que *David* corta un mechón del cabello de *Mónica*, un gesto amoroso que deviene al instante algo parecido a un intento de asesinato; o en particular, esa terrible secuencia en la que, intentando protegerse de los niños que pretenden abrirle un brazo para ver de qué



está hecho (sic), *David* busca el amparo de su “hermano” *Martin* e, inconscientemente, está a punto de ahogarlo en el fondo de la piscina familiar.

Tras estos excelentes cincuenta primeros minutos -que culminan con el espléndido fragmento del abandono de *David* en el bosque por parte de *Mónica*, ante la disyuntiva de hacerlo o bien devolverlo a ‘Cybertronics’ para que sea “desmontado”-, lo que sigue a continuación es literalmente asombroso. Haciendo gala de un sentido del riesgo como no veíamos en su cine desde que acometiera sus primeras tentativas con el melodrama a mediados de los ochenta (y que ha supuesto un notable rechazo popular de la película en los Estados Unidos), las secuencias de esta segunda parte componen una atmósfera sórdida y pesadillesca, casi surrealista, más cercana en ciertos momentos a los turbulentos universos expresivos de David Lynch o John Carpenter que al amable autor de **Para siempre o Hook**: la atractiva presentación de *Gigoló Joe* (un elegante Jude Law), un *meca* programado para prestar servicios sexuales, y la imputación a este último del asesinato de una clienta cuyo cadáver aparece misteriosamente en un apartamento; esa extraordinaria escena en la

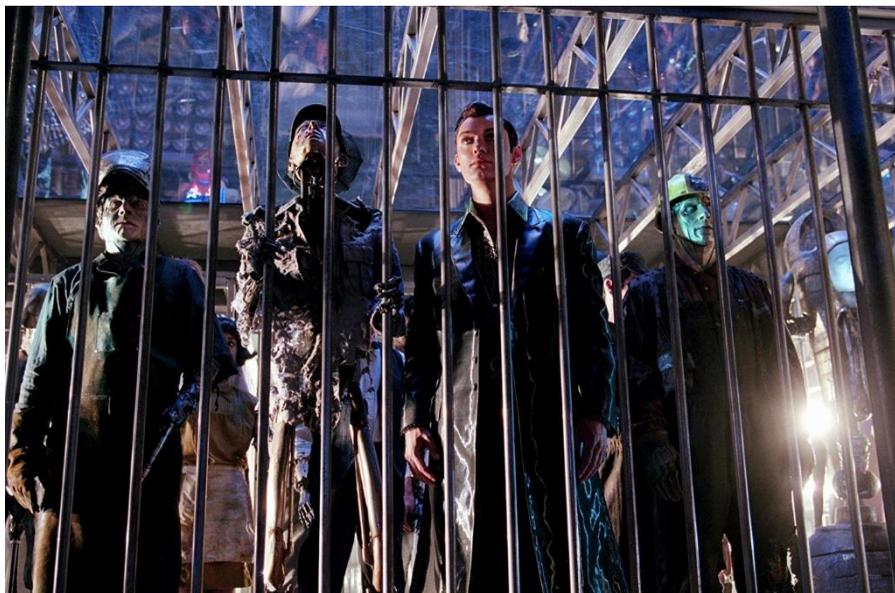


que *David* descubre a los *mecas* revolviendo en la basura de ‘Cybertronics’ para encontrar brazos, ojos o mandíbulas de repuesto; o la secuencia que transcurre en la monstruosa ‘Feria de la Carne’, paradójico nombre para un recinto donde, en realidad, se ofrece un denigrante espectáculo consistente en destruir a los *mecas* de todas las formas posibles (disparándolos desde de un cañón, desmembrándolos o deshaciéndolos con ácido): fragmento que alterna su frenesí conceptual, en el fondo muy controlado, con ideas tan brillantes como el travelling que, siguiendo a un empleado que lleva en su mano al osito *Teddy*, describe en un solo plano el ambiente cruel y despiadado que reina en el lugar.

Después de la huida de *David*, *Gigoló Joe* y *Teddy* de la ‘Feria de la Carne’, el relato adopta una lógica interna muy particular, dictada por la peculiar interpretación que el pequeño *meca* lleva a cabo de los pasos que debe seguir para recuperar el amor de su madre adoptiva. Durante su estancia en la casa de los *Swinton*, *David* ha asistido a la lectura en voz alta que ha hecho *Mónica* del famoso “Pinocho” de Carlo Collodi: en el cuento del títere que aspiraba a convertirse en un



niño de verdad encontrará la motivación que guiará sus siguientes pasos: dejar de ser un meca y transformarse en un ser real (no puede menos que venir a la memoria “El hombre bicentenario”, ese estupendo relato de Isaac Asimov sobre un androide que quiere convertirse en ser humano y que fue objeto de una menospreciada versión para el cine a cargo de Chris Columbus en 1999). Siguiendo la pauta narrativa marcada por el “Pinocho” de Collodi (una de las innovaciones de Kubrick respecto al cuento de Aldiss), *David* y sus amigos van a parar a Rouge City, un equivalente futurista del País de los Juguetes al que se accede por unos puentes en forma de bocas gigantes, y en donde se entrevistará con el *dr. Know*, una máquina del saber que le proporciona algunas pistas para resolver las dudas existenciales que le atenazan (en una secuencia que, bajo su ingenua apariencia, propone *sotto voce* un primer indicio de la amargura que irá tiñendo el relato: el *dr. Know* es incapaz de facilitarle a *David* la solución mágica que él desea: encontrar al *Hada Azul* de Collodi para que le libere de su complejo de *Pinocho*).



Una nueva huida de *David*, *Teddy* y *Gigoló Joe*, en esta ocasión de los policías que persiguen a este último (referencia, inevitable a estas alturas, a **Blade Runner**), abre la tercera parte y el epílogo, sobre cuyo contenido no entraré en detalles de cara a quien todavía no haya visto la película. Me limitaré a señalar que es en este tercio del relato y, sobre todo, en su conclusión, donde Spielberg parece desprenderse de la sombra de Kubrick y termina volando por su cuenta y riesgo. Hay, pese a todo, otra gran secuencia que también fue inicialmente concebida por Kubrick -ese sobrecogedor vuelo sobre la isla de Manhattan cubierta por el mar, que por sí solo merecería figurar entre las mejores imágenes legadas por el último cine de ciencia ficción-, y que da paso a algunos de los momentos más inquietantes jamás filmados por el realizador de **E.T.**, en particular todo lo concerniente a la revelación que *David* lleva a cabo sobre sus orígenes cibernéticos en el despacho de *Hobby*, incluido ese momento antológico en que el niño *meca* descubre docenas de réplicas de sí



mismo: una idea que, tras la muerte de Kubrick, Aldiss le brindó a Spielberg y que este último aceptó con entusiasmo ⁵.

No quisiera terminar este esbozo sobre **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** (escaso, dada la complejidad del film) sin apuntar lo que significa dentro del conjunto de la filmografía de Spielberg. Más allá de todas las lecturas que se puedan hacer, la que me resulta particularmente atractiva es lo que la película tiene de compendio del cine de su realizador y, al mismo tiempo, de renovación de su propio estilo. Muchos momentos del film remiten directamente a algunos de los films más populares de su autor: los primeros movimientos de *David* espionando a su madre adoptiva recuerdan a los de **E.T.**; la secuencia en la que *Mónica* abandona a *David* y *Teddy* en el bosque concluye con un excelente plano del retrovisor del coche que ya aparecía en **Parque Jurásico**; el momento en que *Lord Johnson-*

⁵ Así lo explica en su introducción a una reciente reedición norteamericana de su libro "Supertoys Last All Summer Long and Other Stories of Future Time" (St. Martin's Griffin, Nueva York, junio de 2001). La misma idea sería aprovechada por el propio Aldiss en su cuento "Supertoys in other seasons", incluido en este mismo volumen.



Johnson (Brendan Gleeson) y sus hombres “cazan” a los *mecas* para llevárselos a la ‘Feria de la Carne’ está lleno de evidentes referencias (el globo desde el cual Lord Johnson-Johnson dirige la batida es idéntico a la esfera lunar de **E.T.** que sirve de logotipo a la productora Amblin; su aparición luminosa tras la colina recuerda, **Encuentros en la tercera fase**; el cazador de *mecas* lleva un atuendo y un sombrero parecidos a los de *Indiana Jones*); hay, incluso, una referencia (bellísima) a la noria del parque de atracciones de Los Ángeles que rodaba hacia el mar en **1941** y que, ahora, reaparece tristemente sumergida bajo las fantasmagóricas aguas de Manhattan.

Todo este cúmulo de referencias que, así planteado, puede parecer una mera complacencia de su autor, acaba resultando la pieza fundamental que distingue y dota de personalidad propia este gran trabajo de Spielberg. El firmante de **El Imperio del Sol** ya tiene más de cincuenta años y parece haber llevado a cabo una reflexión, extremadamente lúcida e, incluso, autocrítica sobre su manera de entender el cine: *Teddy*, el osito *meca* (cuya existencia muchos atribuirán a Spielberg cuando en realidad ya se encuentra presente en el cuento de Aldiss) no es un personaje infantil sino, por el contrario,



una especie de *Pepito Grillo* que se expresa como un adulto; la “luna de Amblin” que caza a los *mecas*, pilotada por ese *Indiana Jones* sin escrúpulos, ya no trae consigo aventuras y buenos sentimientos, sino desolación y muerte; el público que aúlla, entusiasmado, ante la tortura de los *mecas*, termina conmoviéndose por el aspecto infantil de *David*: es como si Spielberg pusiera en escena, mirándolo desde fuera, el efecto enternecedor que, habitualmente, busca provocar en su público; incluso la noria de **1941** que, recordemos, fue el mayor fracaso comercial de la carrera de su director y truncó sus primeras ansias de independencia del sistema hollywoodiense, ahora se desploma sobre *David* cuando este último descubre a su (falsa) *Hada Azul* y también le impide la realización de sus deseos.

Queda, por descontado, ese epílogo, situado doscientos años después (!), en el que, por mediación de fuerzas ultraterrenales (como en **Encuentros en la tercera fase**) y gracias al milagro de la magia moderna (como en **Parque Jurásico**), *David* verá su sueño hecho realidad. Pero esta resolución sentimental también es engañosa: *David* sigue siendo un *meca* hecho a imagen y semejanza de un niño muerto y la felicidad que vivirá es artificial, precedera y, por tanto, falsa. Spielberg es, pues, consciente del artificio de los buenos sentimientos que pone en escena, mas las imágenes finales de

INTELIGENCIA ARTIFICIAL son, en este sentido, una bella declaración de principios por parte de un cineasta conocedor de los límites de su estilo, pero que los acepta y asume como algo personal porque así lo quiere: porque así lo siente. **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**, una obra maestra y la mejor película de su director, está inevitablemente abocada a suscitar esa polémica que solo provocan aquellos títulos que constituyen un punto y aparte en la Historia del Cine (...).

Texto (extractos):

Tomás Fernández Valentí, “Inteligencia Artificial: el complejo de Pinocho”, en sección “En primer plano”, rev. Dirigido, septiembre 2001.

(...) Steven Spielberg no suele estar considerado, entre los especialistas del cine de ciencia ficción, como uno de los grandes directores contemporáneos del género. Nombres como David Cronenberg, James Cameron o Ridley Scott, incluso Terry Gilliam, gozan de mayor prestigio -en ocasiones avalado por una sólida obra, y en otras, fruto de una cinefilia “culterana” trastornada-. (...) El cine de ciencia ficción dirigido por Steven Spielberg articula, casi sin proponérselo, una teoría propia sobre el género. Una teoría que es, finalmente, el pensamiento de Steven Spielberg desarrollado sobre tres ejes principales. Estos son plenamente conscientes del contexto histórico e intelectual en el que se concibieron las películas, por lo que su comprensión cultural y erudición histórica son elementos importantes dentro de su éxito comercial. Al mismo tiempo, buscan su singularidad, su especificidad, centrándose en temas, estructuras y mitos con implicaciones y supuestos filosóficos muy concretos, ligados siempre a las inquietudes del realizador, y cuyo estilo varía en función de las mismas. Todas articulan un arsenal de emociones, sensaciones, acerca de las cosas que sabemos que no existen, que constituyen en última instancia la paradoja de la ciencia ficción. (...) La especificidad de la ciencia ficción *made in Steven Spielberg* nace de su falta de interés por las ideas separadas de los personajes, de la



acción, de la situación. Algo que ofrece la impresión de que sus películas no muestran consistencia o el grado de desarrollo que se puede detectar en la obra de los más grandes cineastas. Pero al analizar un film tan áspero como **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** -donde Spielberg teoriza, en un riguroso sentido fantástico, lo que podría o no ser, el hoy o el mañana-, encontramos a un personaje que ayuda al cineasta a examinar el alcance de su propio talento. *El profesor Hobby* (William Hurt) es un inventor que da vida a objetos inanimados, incluso implanta en ellos la capacidad de amar. Sin embargo, una vez que ha dado “luz” a esta nueva vida, *Hobby* busca inmediatamente maneras de enriquecerse a costa de sus inventos. Los paralelismos entre sus creaciones y las de Spielberg son sorprendentes, inquietantes. Spielberg parece estar comentando sus propios temores acerca de las impredecibles consecuencias de su inmenso poder sobre el desarrollo de nuestro imaginario colectivo, sobre la industria fílmica de los años venideros, y el impacto que todo ello tendrá en nuevas generaciones de espectadores.

No obstante, Steven Spielberg, consumado maestro de la manipulación fílmica -¿qué (buen) cineasta no lo es?-, juega con nuestras emociones en **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**, nos hace sonreír, nos proporciona unas pequeñas dosis de tensión, de miedo,

incluso hace que soltemos algunas catárticas lágrimas, para luego, inesperadamente, abandonarnos -¿cómo el *profesor Hobby*? en la parte más oscura de su imaginación. Sí, nos procura un final feliz, pero falsamente feliz, como señala su sombrío trasfondo. En contra de lo que pueda parecer, esta presunta película “para niños” -o peor aún, una cinta “familiar”-, es su film más “adulto”, ya sea por accidente o por cálculo, uno de sus cuentos (cruels) más complejos, ambiguos, despiadados y fríos. Crónica casi onírica sobre la brutalidad humana, la insensibilidad y la codicia. **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** es una de las visiones menos sentimentales de la Humanidad vistas en el cine contemporáneo, donde un humanoide-niño explotado por sus creadores, víctima de la desconfianza de su padre, atormentado y engañado por su hermano, traicionado y abandonado por su madre, es perseguido, enjaulado y casi ejecutado para el entretenimiento de masas. *David* (Haley Joel Osment), un robot prototipo diseñado para parecerse a un niño humano, es tratado como mercancía desechable por el mismo tipo de empresas cuya avaricia derritió los casquetes polares del mundo, ahogando a cientos de millones de personas. Esta no es la misma vieja historia acerca de un niño que se convierte en humano, sino sobre la muerte de la Humanidad misma.

Con **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** Steven Spielberg volvió a ser acusado de revolcarse en el sentimentalismo. El film se comparó, temerariamente, con **E.T.** y su mirada dulzona y enfermiza hacia la infancia, idealizada mediante la fantasía, pero la película sobre *David* no es nada melindrosa. **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** es el adiós a la infancia spielbergiana, sublimada, poetizada. El director de **Munich** sabe que gozamos reinventando la infancia porque ahí todo vale, y porque es una buena manera -al menos una manera inofensiva, sencilla, tal vez la única- de sobrellevar el presente. Época de Oro irrecuperable, *locus amoenus* de la Humanidad, con **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** nos dice que la infancia no existe. La madurez es a la infancia lo que el cine a las ideas: un reflejo oscuro y tremendamente subjetivo, distorsionado, anhelante. Aun así, se sigue haciendo cine, con el mismo ahínco con el que se intenta recuperar el tiempo pasado, con esa misma desesperación por comprendernos hoy, por saber



quiénes fuimos, quiénes somos. La infancia solo adquiere su verdadero sentido en el ahora, y, como toda relectura, evoluciona y se vuelve más compleja con nosotros, con la forma en que tenemos de ver la vida. La infancia está escrita en una lengua muerta, imposible de descifrar (...).

Texto (extractos):

Antonio José Navarro, “Futuro imperfecto: el cine de ciencia ficción de Steven Spielberg”, en dossier “Steven Spielberg” (1ª parte), rev. Dirigido, marzo 2014.

(...) El inicio de la primera década del 2000 ve a un Spielberg a la vez franco y escéptico, más abierto que nunca a la experimentación, (...) que va a abordar el siglo XXI con dos obras futuristas: **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** y **Minority Report**. A partir de **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** se produjo un pequeño seísmo en los medios críticos y cinéfilos (principalmente europeos): ¿realmente Spielberg podía ser tan cruel, tan crudo? Era imposible que fuera verdad. (...)

INTELIGENCIA ARTIFICIAL era para Spielberg una empresa eminentemente personal, un adiós y, al tiempo, una reformulación del cine que había hecho hasta el momento. La primera marca de ello es

que su nombre figura en los créditos como guionista, lo que no sucedía desde **Encuentros en la tercera fase**, casi veinte años antes. La segunda: la extrañeza visual del film, su especie de fealdad intermitente (...) En **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**, el *kitsch* escandaloso de las secuencias de la ‘Feria de la Carne’ (apocalíptica salvajada cercana a la estética de **Mad Max**) o de Rouge City (una Disneylandia del exceso) llevan la marca de esa voluntad radical y la convierten en una película difícil de apreciar en un principio (...).

E.T. / A.I.: dos pares de iniciales que significan lo mismo (extraterrestre / inteligencia artificial), un niño en busca de un padre de sustitución y otro en busca de una madre adoptiva. En la primera película Steven Spielberg coloca su “sistema”, en la otra lo deconstruye pasando por los mismos motivos, aunque hubieran pasado veinte años entre ambas (...) En el cine de Spielberg, el círculo y la redondez son signos de lo materno, son tranquilizadores: la nave espacial de **E.T.** es completamente redonda, la de **Encuentros en la tercera fase** es redondeada por un lado, como un gigantesco pecho. En **E.T.** el círculo se intercambia equitativamente entre *Elliot* y *E.T.*, se desplaza para envolverles por turnos, para unirles para siempre. En **A.I.**, como en un disco rayado, siempre es el mismo ser quien está envuelto en un círculo convertido en prisión: primero en la mesa, separado del plano de los padres, y luego por el retrovisor, con la mirada incrédula de aquel a quien se abandona. (...)

(...) En la puerta que da entrada al parque de atracciones sumergido de Coney Island, aún puede leerse, bajo las algas y la descomposición “*Once upon a time / Érase una vez*”. Con **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** Spielberg decía adiós a los cuentos de hadas. El epílogo feliz del film (...) es tan ilusorio como trágico (...) Con este falso final cálido de tonos edulcorados (...) se acabaron las atmósferas cluecas y los halos maternos (...), se apagaba una luz en la obra de Spielberg (...).

Texto (extractos):

Clélia Cohen, **Steven Spielberg**,
col. Maestros del cine, Cahiers du Cinema, 2010.



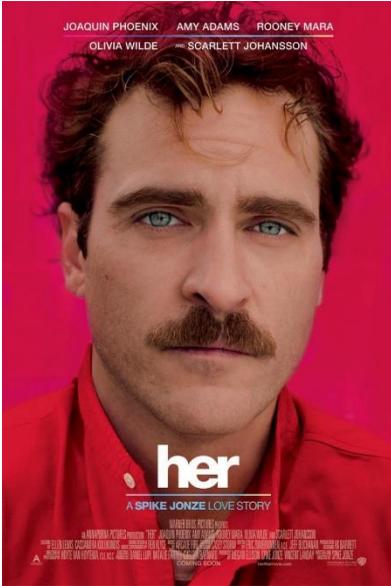






Lunes 19 mayo **20:30 h**
Sala Máxima del Espacio V Centenario
Entrada libre hasta completar aforo

HER (2013) EE.UU. 126 min.



Título Orig.- Her. **Director y Guion.-** Spike Jonze. **Fotografía.-** Hoyte Van Hoytema (1.85:1 - Technicolor). **Montaje.-** Jeff Buchanan & Eric Zumbrunnen. **Música.-** “Arcade Fire” (Will Butler & Owen Pallett). **Productor.-** Megan Ellison, Spike Jonze, Vincent Landay, Daniel Lupi, Chelsea Barnard y Natalie Farrey. **Producción.-** Annapurna Pictures – Stage 6 Films. **Intérpretes.-** Joaquin Phoenix (*Theodore*), Scarlett Johansson (*voz de Samantha*), Chris Pratt (*Paul*), Laura Kai Chen (*Tatiana*), Rooney Mara (*Catherine*), Artt Butler (*voz de mensaje de texto*), Bill Hader (*amigo de Chat Room*), Amy Adams (*Amy*), Olivia Wilde (*cita a ciegas*).

Estreno.- (EE.UU.) enero 2014 / (España) febrero 2014.

versión original en inglés con subtítulos en español

1 Óscar: Guion original.

*4 candidaturas: Película, Banda sonora, Canción y
Diseño de producción (K.K. Barrett & Gene Serdena).*

Película nº 13 de la filmografía de Spike Jonze (de 18 como director)

Música de sala:

Her (*Her*, 2013) de Spike Jonze

Banda sonora original de **“Arcade Fire”**



(...) Con **HER**, Spike Jonze ha logrado la que probablemente sea su obra más redonda y más completa, una exploración muy personal y muy sincera sobre las relaciones sentimentales que utiliza una excusa de ciencia ficción para diseccionar, a la hora de la verdad, la dificultad del hombre contemporáneo para encontrar su lugar en lo emocional. La tendencia humana a simplificar, y en muchas ocasiones a vulgarizar, aquello que nos rodea, nos ha llevado a forjar tópicos relacionados con las complejidades y las zozobras de nuestras relaciones sentimentales que siguen tan vigentes como la tan cacareada guerra de sexos, alimento de monstruos mediáticos como aquel infame “*los hombres son de Venus y las mujeres de Marte*” y todas sus derivaciones (o regurgitaciones) en forma de revistas *in*. Es mucho más fácil achacar el fracaso de un romance a las rarezas del otro, a sus supuestas conductas inexplicables - “*no se puede vivir con ello/as ni sin ello/as*” y otros grandes éxitos de la ¿sabiduría? popular-, que intentar reflexionar con sensatez y madurez sobre qué ha ocurrido, por qué ha pasado, e intentar no solo regenerarse a partir de ahí, sino también crecer a nivel personal, aprendiendo a entender mejor a los demás y, sobre todo, a uno mismo. Eso es, en el fondo, lo que está detrás de **HER**, que tras su envoltorio de ciencia ficción *soft* oculta una especie de autoanálisis sentimental del propio Spike Jonze, una confesión personal en formato cinematográfico que intenta explorar la



posición del hombre contemporáneo, que se ha visto obligado a aprender a lidiar con su propia sensibilidad, a bajar sus barreras testosterónicas, para recolocarse en una sociedad que, todavía tímidamente, intenta oxigenar la feminidad, librarse de generalidades y de ranciedades heredadas de nuestros antepasados.

Más allá de la paradoja tecnológica que contiene, que *Theodore* (Joaquin Phoenix) inicie un romance con el sistema operativo que acaba de instalar en su ordenador, ello sirve como una idealización, como una proyección, en teoría, artificial, de un determinado paradigma femenino que contrasta, de forma intencionada, con el resto de sus relaciones sentimentales. Todo lo que resulta complicado, turbio, en sus conversaciones con su exmujer *Catherine* (Rooney Mara) o en su cita a ciegas con el personaje de Olivia Wilde, se convierte en sencillo, en luminoso, en su día a día con la inteligencia artificial a la que le da voz Scarlett Johansson, *Samantha* -que, al menos inicialmente, representa un tipo de relación dependiente más



conservadora y convencional, como una especie de ama de casa hipertecnológica-, precisamente porque viene a representar el subidón hormonal de los comienzos de un amorío, ese entusiasmo casi adolescente que parece transformar la realidad circundante, dulcificándola, haciéndola más luminosa... Algo que Jonze proyecta visualmente marcando un claro contraste entre las escenas que rodó entre los rascacielos de Shanghai -y que transmiten un futurismo melancólico que recuerda, y no por casualidad, a **Lost in Translation** (Sofia Coppola, 2003)-, y las que fueron filmadas en Los Ángeles -con una fotografía mucho más radiante, más preñada de colores, y en la que además desaparece, hasta cierto punto, el aire *sci-fi*-. La paradoja es que esa relación, en teoría, ideal, también acaba haciendo aguas por las inseguridades y por los miedos que *Theodore*, que es quien marca -de forma consciente o no- el ritmo de la relación, acaba proyectando sobre la misma, destruyendo, en realidad, su propia felicidad por su incapacidad de dar un paso adelante, de dejar atrás definitivamente su pasado.

Con el paso del tiempo y, sobre todo, desde su separación creativa de Charlie Kaufman, el cine de Jonze se ha ido haciendo cada vez menos aparatoso, más concreto a nivel dramático. Ya en **Donde viven los monstruos** (*Where the Wilds Thing Are*, 2009), y a pesar



de la exuberancia del tema tratado, el director simplificaba al máximo la acción, centrándose en los personajes y en el establecimiento de su relación, algo que lleva al extremo en **HER**. La intencionada desnudez formal de la puesta en escena de Jonze ayuda a reflejar el hastío vital de su protagonista, pero también centra la atención del espectador de forma casi absoluta en la interpretación de Phoenix, que se convierte en el ancla emocional de la historia, en la guía de sus ramificaciones. De ahí que haya escogido reproducir un futuro tecnológicamente nada espectacular, más bien tirando a grisáceo, y en el que las pantallas no tienen ni mucho menos tanta presencia como en nuestro presente: el peso de las interacciones virtuales, tanto con los sistemas informáticos como con las personas, se produce a través de la voz, sea esta sintética o no. Una decisión que permite simplificar, y mucho, la planificación del largometraje –no son necesarios tantos planos detalle de las pantallas, y permite establecer conversaciones entre los personajes en plano secuencia-, pero además le da una mayor calidez al uso de la tecnología, al poner de por medio el trabajo vocal de los actores, sus intercambios lingüísticos. De alguna manera, esa verbalización es la que permite un desarrollo mucho más realista, más cercano al espectador, del personaje de la inteligencia artificial a la que Johansson le pone voz: la humanidad que sabe imprimir a cada frase, la



luminosidad que transmite a la misma a través de pequeños matices y giros idiomáticos, contrasta con la mecánica frialdad de la locución estándar que ofrece Artt Butler -cfr. el momento en el que el protagonista escucha un mensaje de su amiga *Amy* (Amy Adams), y cómo la monotonía de la voz le quita toda la carga sentimental a lo que intenta transmitir-, y hace creíble el proceso de enamoramiento de *Theodore*.

Ahí reside, además, una de las cuestiones fundamentales que propone **HER**. ¿Nos estamos volviendo demasiado dependientes de la tecnología como forma de romper con la soledad de la sociedad individualista que nos rodea? ¿Confiamos en exceso en la (aparente) facilidad de comunicación que nos ofrecen las redes sociales y derivados? A medida que la relación entre *Theodore* y *Samantha* va desarrollándose y creciendo en intensidad, Jonze incluye en el fondo de los encuadres a cada vez más actores secundarios que también parecen estar intimando con sus respectivos sistemas operativos, en parte anticipando cierto hecho que tendrá lugar al final del largometraje, y en parte planteando esa dependencia, que antes



apuntaba, de la tecnología como forma de establecer comunicaciones funcionales con los demás. Ahí reside el matiz en el posicionamiento del director, que no intenta, en absoluto, ponerse moralista al respecto: al inicio de la narración, tanto el personaje de Phoenix como los que le rodeaban andaban con aire deprimido, melancólico, mientras que, gracias a inteligencias artificiales como la que interpreta Johansson, acaban sonriendo y desprendiendo optimismo... ¿Acaso no hay cada vez más personas que conectan con otras mediante redes sociales de citas *on-line*? De ahí la normalidad con la que *Paul* (Chris Pratt) y *Tatiana* (Laura Kai Chen) acogen que la pareja de *Theodore* sea un minúsculo móvil con un sistema operativo con conciencia propia: quizás le tenemos demasiado miedo al cambio, a toda alteración a los sistemas relacionales con los que nos hemos criado.

No obstante, y por encima de todo, **HER** es la historia de un hombre profundamente herido, aterrorizado por sus problemas para relacionarse con las mujeres, y que, siempre hasta cierto punto, logra reconciliarse consigo mismo -y de alguna manera, con los demás, especialmente su exmujer, lo que parece un guiño más que evidente de Jonze hacia Sofia Coppola- a través de otra relación fallida. Que quien le descubra sus carencias, sus limitaciones como pareja, sea una inteligencia artificial con personalidad femenina es muy sintomático



de nuestro actual contexto social estamos tan confundidos, tan asustados, y tan desubicados, que hasta un ser sintético puede acabar siendo más humano, y sobre todo, teniendo una *inteligencia emocional* mucho más desarrollada, que la de cualquiera de nosotros. La secuencia final de la película en el tejado del edificio no sugiere tanto que *Theodore* pueda volver a estar abierto a otras relaciones, como sobre todo, que ha superado su miedo a quedarse solo. Que, en cierta manera, ha sido capaz de quitarse de encima el peso de su matrimonio fallido, y ha aprendido a aceptarse como individuo así, a secas (...).

Texto (extractos):

Tonio L. Alarcón, “Her: no quiero sentirme solo”,
en sección “En primer plano”, rev. Dirigido, septiembre 2014.





Selección y montaje de textos e imágenes:
Juan de Dios Salas. Cineclub Universitario UGR / Aula de Cine
“Eugenio Martín”. 2025

Agradecimientos:
Ramón Reina/Manderley
Imprenta Del Arco
Jesús Lens & Gustavo Gómez (festival GRAVITE)
Área de Medios Técnicos Espacio V Centenario
(Antonio Ángel Ruiz Cabrera)
Área de Recursos Gráficos y de Edición UGR (Patricia Garzón,
Alba María Espinosa & Jairo Morata)
Área de Recursos Audiovisuales UGR (Raquel Botubol)
Oficina de Gestión de la Comunicación (Ángel Rodríguez Valverde)
Redes Sociales (Isabel Rueda)
M^a José Sánchez Carrascosa

In Memoriam
Miguel Sebastián, Miguel Mateos,
Alfonso Alcalá, Juan Carlos Rodríguez,
José Linares, Francisco Fernández,
Mariano Maresca & Eugenio Martín

Organiza:



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

CineClub Universitario UGR / Aula de Cine “Eugenio Martín.”

Colabora:



Síguenos en Facebook, X (Twitter) e Instagram

LAMADRAZA.UGR.ES