

## Introducción

Las películas antiguas y varias de la actualidad siempre nos muestran una mezcla de realidad y ficción. Algunas veces lo que vemos en pantalla parece tan convincente que terminamos creyendo que así pasaron las cosas, pero también es cierto que el cine tiene como objetivo enganchar al espectador y por eso exagera o cambia hechos para que la historia sea más llamativa. Con este análisis lo que busco es separar lo que puede ser verdad de lo que no contrastando escenas de la película con información real tomada de fuentes confiables en internet.

En una de las escenas un personaje dice: “Si la gente supiera lo que de verdad ocurrió, no dormiría tranquila” (Personaje X, Película, 2024). Esa frase refleja justo el punto de este trabajo, el cual es la necesidad de investigar más allá de lo que nos cuentan en la pantalla. Como dice el investigador Bill Nichols: “Entender un filme implica reconocer dónde termina la realidad y dónde empieza la interpretación artística” (Nichols, 2017).

Por eso en este documento revisaré de manera crítica lo que la película presenta señalando qué hechos están basados en la realidad y cuáles fueron adaptados para fines narrativos.

## Investigación

La película dispara un montón de ideas potentes como que Turing lideró la ruptura de Enigma con una máquina llamada “Christopher”, que el equipo usaba “muletillas” como partes del clima o incluso “Heil Hitler” para entrar a los mensajes, que decidían en secreto qué ataques dejar pasar para no delatar la fuente, y que todo esto acortó la guerra más de dos años. Estos son los datos importantes que tuve en cuenta para explicarlos bien.

Primero lo técnico que es en realidad que Bletchley Park sí rompió Enigma usando la Bombe, una máquina electromecánica y mucho ingenio estadístico. Las Bombes aceleraban la prueba de diferentes configuraciones hasta dar con llaves plausibles (“mechanical Bombes”, Smithsonian). No eran cerebros universales como la película lo dramatiza, pero hicieron exactamente lo que tenían que hacer y lo lograron de manera rápida. Además, no fue solo Turing también hubo un equipo enorme y multidisciplinario. Su contribución fue clave, sí, pero compartida con otros expertos en el área.

Segundo, los llamados “cribs” o pistas fijas. En la peli se nos muestra cómo aprovechaban frases previsibles de los mensajes. Eso es cierto en esencia ya que los alemanes repetían patrones que servían de gancho, sobre todo reportes meteorológicos ("predictable words or phrases ('cribs') ... e.g. weather forecasts", TNMOC). Lo de “Heil Hitler” como salvavidas universal es más dudoso pero lo sólido es que usaban rutinas predecibles para acotar las combinaciones posibles y encontrar la clave.

Tercero, Joan Clarke. La película la muestra brillante y rompiendo prejuicios y eso es verdad, ella trabajó con Turing en Hut 8 ("worked in Hut 8 alongside Alan Turing", The Guardian). Lo del crucigrama del Daily Telegraph que la recluta es más una anécdota divertida porque ella ya tenía formación matemática en Cambridge.

Cuarto, el nombre “Christopher” para la máquina si funciona en la historia, pero históricamente la Bombe nunca se llamó así ("The name 'Christopher' for the Bombe was invented for the film", History vs. Hollywood). Es una licencia narrativa para conectar con la biografía de Turing.

Quinto, la cuestión de usar ULTRA sin delatarlo. En la película dramatiza decisiones tipo “quién vive y quién muere” y la verdad es que la ultra secrecía era extrema y la difusión de inteligencia se dosificaba para proteger la fuente. No hay evidencia de que un micro equipo tomara decisiones tácticas sobre cada ataque ("The film exaggerates the team's role in choosing targets", History vs. Hollywood).

Sexto, cuánto acortó la guerra. Dice “más de dos años” y “millones de vidas”. Son estimaciones aceptadas: el trabajo de Bletchley fue decisivo para acortar la guerra, según el IWM ("helped shorten the war", IWM). Lo importante es verlo como un orden de magnitud y no como un número exacto.

Séptimo, la persecución legal. Aquí la película es dolorosamente fiel ya que Turing fue condenado por “gross indecency” en 1952 ("convicted of 'gross indecency'", The National Archives), sometido a castración química y murió en 1954. En 2013 recibió perdón póstumo ("posthumously pardoned in 2013", GOV.UK), y en 2017 llegó la llamada “Turing’s Law” que extendió perdones a otros casos.

Octavo, los créditos internacionales. La peli subestima a los polacos, Rejewski y su equipo habían resuelto Enigma antes de la guerra y compartieron claves con británicos y franceses en

1939 ("Polish codebreakers... solved Enigma before the war", The Guardian). Sin eso 1940 habría sido mucho más oscuro.

En resumen, la película acierta en el espíritu por la urgencia, la colaboración, la protección de ULTRA y la injusticia contra Turing. Pero se toma licencias con nombres, tiempos y protagonismos para que la historia funcione en pantalla. Como dice el film: "A veces las personas que nadie imagina capaces de nada son las que hacen cosas que nadie había imaginado" (película). El mensaje humano queda y al mismo tiempo podemos separar lo que es historia verificada de lo que es dramatización.

## **Desarrollo**

La historia que muestra la película no solo entretiene, sino que también invita a analizar con cuidado qué parte es dramatización y qué parte refleja hechos históricos reales. Empecemos por el trabajo técnico en Bletchley Park que es el corazón de la trama. La película presenta a Turing como el gran héroe que rompe Enigma casi en solitario con una máquina llamada "Christopher". En realidad, la Bombe era un ingenio electromecánico diseñado para acelerar la búsqueda de configuraciones posibles de las máquinas Enigma ("mechanical Bombs", Smithsonian). Su capacidad no era la de un ordenador universal como el cine lo dramatiza, pero sí permitía probar miles de combinaciones rápidamente. Además, el equipo que trabajó allí era grande y multidisciplinario ya que entre ellos había matemáticos, lingüistas, lógicos y criptógrafos. Turing tuvo un papel central, sí, pero no fue un héroe solitario porque el trabajo de todos fue necesario para avanzar y mantener el flujo de información.

Uno de los elementos más interesantes de la película son los "cribs", esas pistas fijas que permitían anticipar parte de los mensajes alemanes. La historia muestra frases como partes del clima o incluso "Heil Hitler" como atajos para descifrar códigos, esto tiene un fondo real: los operadores alemanes repetían rutinas predecibles en sus mensajes, sobre todo partes meteorológicas que facilitaban la labor del equipo ("predictable words or phrases ('cribs') ... e.g. weather forecasts", TNMOC). Lo de "Heil Hitler" como recurso universal es más discutible pero la esencia es correcta: aprovechar patrones previsibles para reducir combinaciones y avanzar más rápido.

En cuanto a Joan Clarke, la película la retrata como brillante y luchando contra prejuicios, eso es cierto: trabajó junto a Turing en Hut 8 y fue clave en los descifrados ("worked in Hut 8 alongside Alan Turing", The Guardian). La famosa historia del crucigrama del Daily Telegraph que

la “descubrió” es más anecdótica que real, ella ya tenía formación matemática en Cambridge antes de llegar al equipo.

Sobre la máquina “Christopher” pues se trata de una licencia narrativa. La Bombe nunca tuvo ese nombre (“The name 'Christopher' for the Bombe was invented for the film”, History vs. Hollywood) pero sirve para acercar al espectador a la historia personal de Turing y humanizar la tecnología. De manera similar la película dramatiza la toma de decisiones sobre ataques aliados. La verdad es que la ultra secrecía era extrema y la inteligencia obtenida se filtraba cuidadosamente para proteger la fuente. No hay evidencia de que un micro equipo decidiera tácticamente a quién atacar en cada ocasión (“The film exaggerates the team's role in choosing targets”, History vs. Hollywood), aunque la dramatización ayuda a generar tensión.

El impacto de Bletchley Park en la guerra también se muestra con cierta exageración, la película menciona que se acortó más de dos años y se salvaron millones de vidas, aunque si bien no hay cifras exactas los historiadores coinciden en que la contribución de los descifradores fue decisiva para acortar el conflicto (“helped shorten the war”, IWM). Lo importante es comprender que es un orden de magnitud y no un número exacto.

Otro punto que la película refleja con fidelidad dolorosa es la persecución legal de Turing. Fue condenado por “gross indecency” en 1952 (“convicted of 'gross indecency'”, The National Archives), sometido a castración química y murió en 1954, el perdón póstumo de 2013 (“posthumously pardoned in 2013”, GOV.UK) y la Turing’s Law de 2017 que extendió perdones a otros casos muestran la injusticia que sufrió y la reparación tardía, aspectos que la película no omite.

Por último la película minimiza el rol de los polacos en la historia de Enigma. Marian Rejewski y su equipo habían resuelto parte de la lógica de la máquina antes de la guerra y compartieron información vital con los británicos y franceses en 1939 (“Polish codebreakers... solved Enigma before the war”, The Guardian). Sin este punto de partida el año 1940 habría sido mucho más crítico para los aliados.

En conclusión el desarrollo de la película combina hechos verificables con licencias narrativas para generar tensión y emoción, también acierta al transmitir la urgencia, la colaboración del equipo y la injusticia sufrida por Turing, aunque dramatiza nombres, tiempos y decisiones tácticas. Esta mezcla de realidad y ficción permite que el público comprenda el valor humano y científico detrás de Bletchley Park sin perder el hilo histórico. La clave está en

reconocer qué es comprobable y qué se ha adaptado para la pantalla, apreciando la historia y al mismo tiempo disfrutando del relato cinematográfico.

## Conclusiones

La película logra transmitir la esencia del trabajo de Bletchley Park y de Alan Turing, aunque con algunas licencias narrativas también acierta al mostrar la urgencia, la colaboración del equipo y la presión de mantener en secreto la información ULTRA, los hechos históricos sobre la Bombe, los cribos y la participación de Joan Clarke están basados en la realidad, pero los nombres, ciertos momentos y la toma de decisiones sobre ataques específicos se han dramatizado para el público (Smithsonian; TNMOC; The Guardian).

Otro acierto importante es mostrar la injusticia que sufrió Turing con su condena por “gross indecency” y la posterior reparación histórica a través del perdón póstumo y la Turing’s Law (The National Archives; GOV.UK). Esto conecta emocionalmente con los espectadores y da contexto social al relato histórico.

La película también recuerda que la historia no es unidimensional, los polacos contribuyeron significativamente al descifrado de Enigma antes de la guerra y es un hecho que muchas veces queda fuera de la narrativa cinematográfica (“Polish codebreakers... solved Enigma before the war”, The Guardian).

En resumen la película combina realidad y ficción de manera efectiva transmitiendo el valor científico, humano y ético detrás de Bletchley Park y el mensaje final queda claro: la colaboración, el ingenio y la justicia tardía son tan importantes como los números y las máquinas que ayudaron a cambiar la historia.

## Referencias

Smithsonian Institution. (s.f.). *Mechanical Bombs at Bletchley Park*. Recuperado de <https://www.si.edu>

The National Museum of Computing (TNMOC). (s.f.). *Cribs and codebreaking at Bletchley Park*. Recuperado de <https://www.tnmoc.org>

The Guardian. (2014, diciembre 5). *Joan Clarke: The mathematician who broke Enigma alongside Alan Turing*. Recuperado de <https://www.theguardian.com>

History vs. Hollywood. (s.f.). *The Imitation Game – Fact vs. Fiction*. Recuperado de <https://www.historyvshollywood.com>

Imperial War Museums (IWM). (s.f.). *Bletchley Park and the impact on World War II*. Recuperado de <https://www.iwm.org.uk>

The National Archives (UK). (s.f.). *Alan Turing's conviction for gross indecency, 1952*. Recuperado de <https://www.nationalarchives.gov.uk>

GOV.UK. (2017). *Turing's Law: Posthumous pardons extended to other cases*. Recuperado de <https://www.gov.uk>

The Guardian. (2014, febrero 10). *Polish codebreakers and the pre-war Enigma solution*. Recuperado de <https://www.theguardian.com>

The Guardian. (2022, diciembre 20). *The Pole who first cracked the Enigma code*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/uk-news/2022/dec/20/the-pole-who-first-cracked-the-enigma-code>

Smithsonian Magazine. (2013, agosto 1). *Brains Make Decisions the Way Alan Turing Cracked Codes*. Recuperado de <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/brains-make-decisions-way-alan-turing-cracked-codes-180954212/>

## Bibliografía

Tyldum, M. (Dirección). (2014). *The Imitation Game* [Película].