



Capitán América Civil War(2016)

Captain America: Civil War



Análisis realizado por: David Flores Barbero

Datos de producción

Director: Anthony Russo, Joe Russo

Guionista: Christopher Markus, Stephen McFeely, Joe Simon, Jack Kirby & Mark Millar

Tipo: Película

Duración: 2h 27min

Ficha en IMDB: http://www.imdb.com/title/tt3498820/?ref_=nv_sr_1

Sinopsis

Capitán América: Civil War es una historia que habla sobre un conflicto entre dos maneras de entender cómo ha de protegerse el mundo. La historia parte contando desastres acontecidos y como esto desencadena en la idea de hacer de los vengadores un grupo controlado por los gobiernos. Ante esta idea se postulan a favor y en contra las dos partes y cuya consecuencia es el conflicto final entre ambas.

Necesidades

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

La película imagina un mundo en el que existen algunos dispositivos muy avanzados tecnológicamente como pueden ser dispositivos holográficos capaces de interactuar al tacto, trajes ultrarresistentes y ligeros, artilugios para poder revivir recuerdos, y en general muchas interfaces relacionadas con hacer los conflictos mucho más sencillos para el usuario.

	Primera aparición	Necesidades
<p><i>Brazo metálico (Bucky)</i></p>  <p>Enlace al clip: https://www.youtube.com/watch?v=rGJx6SumaHU</p>	0:00:52	Prótesis en este caso metálica para este personaje el cual fue implantado en el pasado para que no perdiera habilidades en combate. Con este dispositivo el individuo es capaz de interactuar de forma normal así como otras funcionalidades como parar balas.

Primera
aparición

Necesidades

Alas de Falcon

0:04:57

Necesidad del portador del dispositivo de disponer de mucha movilidad aérea para realizar maniobras en cualquier zona con bastante agilidad y fluidez.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=qUXUoxpiKp8&t=33s)

<https://www.youtube.com/watch?v=qUXUoxpiKp8&t=33s>

Retro actualizador binario óptico

0:13:05

Este dispositivo está diseñado para poder anular recuerdos traumáticos como en este caso sería la muerte de los padres del personaje (Tony Stark) al cual vemos al final de la imagen y al principio en su versión más joven del recuerdo junto a su fallecido padre.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=iCrs9Uych0w)

<https://www.youtube.com/watch?v=iCrs9Uych0w>

Traje de Ant-man

1:30:38

Este dispositivo aporta a su portador la habilidad para cambiar de tamaño y aunque normalmente es usado por el personaje para hacerse más pequeño es posible aumentar el tamaño. También es posible interactuar con insectos con este traje.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=O4lOuwAkMs8)

<https://www.youtube.com/watch?v=O4lOuwAkMs8>

Primera
aparición

Necesidades

Cárcel submarina “La balsa”

1:51:33

Las cárceles ultra seguras son una necesidad básica en un mundo en el que existen gente con habilidades especiales capaces de hacer mucho daño a la sociedad.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=bXipELHb39Y)

<https://www.youtube.com/watch?v=bXipELHb39Y>

Dispositivos holográficos (Tony Stark)

0:29:18

Los dispositivos holográficos son usados por el personaje Tony Stark como modo de mostrar contenido a los demás personajes de forma rápida y con la posibilidad de poder interactuar directamente con los hologramas.



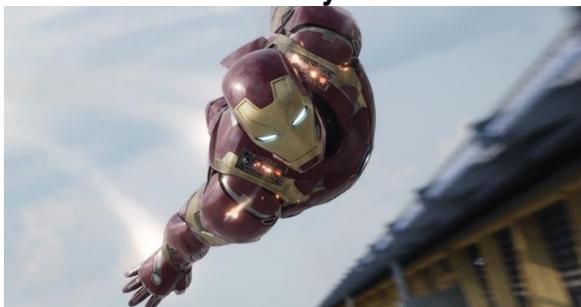
[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=haHKS7pAI_w)

https://www.youtube.com/watch?v=haHKS7pAI_w

Traje de Ironman

1:28:39

Los dispositivos como armaduras son la evolución lógica de los exoesqueletos conocidos y que aportan nuevas funciones y movilidad además de estar dotados de gran potencial destructivo.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=SlkXukSp9Vk)

<https://www.youtube.com/watch?v=SlkXukSp9Vk>

Tecnologías involucradas

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

En el año en que se realizó la película la mayoría de los dispositivos sería posible disponer de la tecnología para su creación, por ejemplo los sistemas de hologramas, las armaduras robotizadas (algo en lo que ya se está investigando) etc.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

En el momento de producción de la película existen algunas tecnologías mostradas en la película como pueden ser los drones, o un acercamiento a las armaduras como pueden ser los exoesqueletos así como la comunicación mediante hologramas.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

A pesar de que la mayoría de las tecnologías de la película no están muy lejos de su posible realización en posteriores años, sí que cabe destacar que existen algunas como el retro actualizador binario óptico (para anular recuerdos traumáticos), o una tecnología capaz de cambiar de tamaño cualquier objeto físico (traje de ant-man) que están lejos de su realización.

Impacto

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

Podría decirse que la película no tuvo un gran impacto debido a que la mayoría de dispositivos o tecnologías no están muy lejos de su realización aunque sí que cabe mencionar como algunos de ellos han influido en la disposición de muchos países a acercar su creación (como se puede observar en el gobierno de Estados Unidos y su propuesta para crear trajes militares basados en el de Iron Man). También cabe destacar que al no haber un gran periodo para el estudio ya que la película es de 2016 no podemos asegurar el impacto de la misma con seguridad en la creación o inspiración de dispositivos o interfaces.

Referencias

1. Wikipedia, https://es.wikipedia.org/wiki/Capit%C3%A1n_America:_Civil_War
2. Imdb, http://www.imdb.com/title/tt3498820/?ref_=nv_sr_1