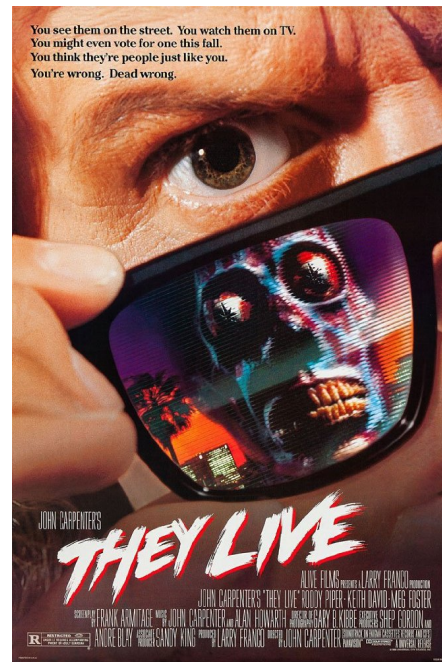




Están Vivos (1988)

They Live (título original)



Análisis realizado por: Fayez Abou-Jamous Andrés

Datos de producción

Director: John Carpenter

Guionista: John Carpenter & Ray Nelson

Tipo: Película

Duración: 1h 34min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0096256/>

Sinopsis


[Breve descripción de la historia que se cuenta]

Nada, un trabajador de la construcción, encuentra unas gafas de sol que le permiten ver el mundo tal y como es en realidad: mensajes ocultos en carteles publicitarios, revistas, tv... y unos seres extraterrestres con apariencia humana. Todo ello para mantener a la sociedad “dormida”, ocupando su pensamiento con asuntos más simples y vacíos como el consumismo y la apariencia.

Necesidades

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

La película está ambientada en 1988 con algunas necesidades de usuario que se solventan aplicando la tecnología, la mayor parte de ellas totalmente ficticias para aquella época, pero que actualmente existen, o al menos la interacción del usuario es muy similar.

	Primera aparición	Necesidades
<p><i>Gafas de realidad aumentada</i></p>  <p>The collage consists of six images: top-left shows a woman adjusting sunglasses; top-right shows a futuristic cityscape with a digital overlay; middle-left shows a man in a suit looking thoughtful; middle-right shows a building with a large 'OBEY' sign; bottom-left shows a close-up of a character's face with a digital overlay; bottom-right shows a city street with 'OBEY' and 'CONSUME' signs.</p>	0:32:44	En este caso ficticio, el dispositivo permite ver el mundo real, pero las gafas de realidad aumentada permiten al usuario obtener más información acerca de lo que ve o la tarea que está realizando a tiempo real.

Enlace:
<https://www.youtube.com/watch?v=J18AMRbqY6w>

Primera
aparición

Necesidades

Smartwatches



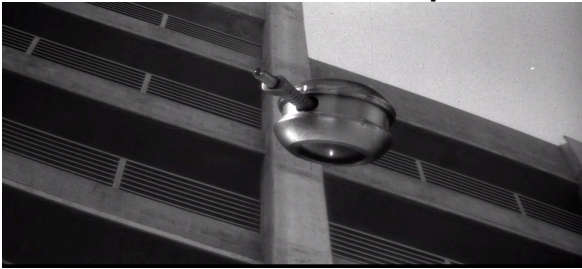
0:38:58

Un dispositivo que siempre vaya contigo y no solamente sirva para mostrar información, sino para comunicarse.

Enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=THLT5iJldk0>

Drones con cámara incorporada



0:42:48

Monitorizar de manera remota mejora la eficiencia y la productividad del usuario.

Enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=THLT5iJldk0>

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 de la película la mayoría de las tecnologías necesarias para llevar a cabo los dispositivos mostrados no estaban ni si quiera en proceso de creación. Entre las tecnologías necesarias para disponer de todo lo que se muestra en la película, destacan: el GPS o sistemas de comunicaciones similares a Internet.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

En el momento de producción de la película, muy pocas de las tecnologías mostradas estaban disponibles, como los antecedentes del actual GPS o el sistema de transmisión de radio portátil (walkie-talkie) [1].

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

El resto de tecnologías usadas en la película son imaginadas, además de los mostrados, el teletransporte o los viajes espaciales, que hoy en día son materia de estudio.

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]

El impacto de películas como *They Live* es absolutamente reseñable. La claridad con la que se imaginaron multitud de dispositivos y tecnologías y la precisión con la que se mostró su funcionamiento y características hacen que se pueda considerar que ha tenido gran influencia en la tecnología actual.

Referencias

1. Wikipedia, *Walkie-Talkie*, <https://es.wikipedia.org/wiki/Walkie-talkie>