



Iron Man 2 (2010)

Iron Man 2 (*título original*)



Análisis realizado por: Angélica Aparicio Sánchez

Datos de producción

Director: Jon Favreau

Guionista: Justin Theroux

Tipo: Película

Duración: 2h 4min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt1228705/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]



Una vez que Tony Stark (Robert Downey Jr.) decidió contar al mundo que es Iron Man, intenta mostrar los beneficios de su tecnología a través de la Expo Stark, donde se exponen las innovaciones basadas en sus tecnologías. Mientras tanto, el gobierno de los Estados Unidos, quiere que Tony entregue su arma a los militares, negándose a la entrega del mismo. A su vez, el uso continuado del traje debilita la salud de Tony Stark, por lo que cese la dirección de Industrias Stark a su ayudante Pepper Potts (Gwyneth Paltrow).

Durante una carrera de Fórmula 1 en Mónaco aparece Ivan Vanko (Mickey Rourke), el cual posee un traje con la tecnología de Industrias Stark, e intenta deshacerse de Tony Stark. Justin Hammer (Sam Rockwell), director de Industrias Hammer, competidor de Industrias Stark se hará con Ivan Vanko para llevar a cabo un ejército a partir del conocimiento del mismo. Tras que el Teniente Coronel James Rhodes (Don Cheadle) se hiciera con uno de los trajes de Tony, los Agentes del SHIELD (Scarlett Johansson, Samuel L Jackson, ...) le proponen unirse a ellos, para poder combatir con todos los problemas que surgen durante la trama.

Necesidades

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

A lo largo de la película surgen diversas necesidades de interfaces imaginadas, así como tecnología de interacción persona ordenador muy útil para el estudio.

	Primera aparición	Necesidades
Gadget 1 	0:05:27	El traje de Iron Man. No solamente vuela sino que también tiene una tecnología interna, que es la principal en las películas de Iron Man.
Gadget 2 	0:14:57	<p>Tony Stark se “apropia” de las pantallas de la sala a partir de un dispositivo, y lo utiliza para enseñar a los presentes vídeos e imágenes para demostrar que la tecnología que intentan desarrollar está muy lejana a la suya propia.</p> <p>El dispositivo sirve también para navegar pero que a la hora de apoyarlo en una superficie de cristal, ésta nos sirve de pantalla táctil para realizar las operaciones que sean necesarias.</p>

Primera
aparición

Necesidades

Gadget 3

0:17:22



Esta necesidad surge a lo largo de toda la película, en la cual Tony Stark, interacciona con un ordenador, a partir de la voz, gestos, y éste le proyecta en las pantallas y en el espacio en el que se encuentran, lo que Tony Stark le pide. Este tipo de interacción también aparece en el traje de Iron Man.

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)]

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Una de las tecnologías disponibles en el momento de la producción es el tratamiento por voz de órdenes al ordenador (ok google, de nuestros smartphones), así como gestualmente pero con necesidad de una cámara o un dispositivo que mover (Wii).

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

El ordenador que controla el taller de Tony Stark, así como sus trajes por dentro, es la tecnología principal de las películas de Iron Man. Esta tecnología está dirigida por la voz, y el ordenador hace lo que se le pide. En algunos momentos esto se lleva a un nivel superior, pues el ordenador da consejos, y reconoce diferentes personas o voces, como si de un humano se tratase. Además, el ordenador muestra los resultados o bien en las pantallas del mismo, o en el espacio en el que se encuentra, pudiendo ser esta información manipulada tanto con la voz como con los movimientos, teniendo un tiempo de respuesta muy bajo, lo que ayuda a la interacción. El traje en sí también es un dispositivo imaginado puesto que no solo su tecnología interna es importante, sino que el hecho de que pueda volar por autopropulsión, es una de las cosas que hoy en día aún no se han podido llevar a cabo.

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]

La propuesta creativa de dispositivos que funcionen a través de la voz, así como de los gestos ha evolucionado satisfactoriamente desde la creación de la película (2010) hasta el día de hoy, pero aún estamos lejos de conseguir toda la propuesta tecnológica que aparece en la trama. Aunque algunos de los aspectos que aparecen serían muy útiles en un futuro próximo, por ejemplo, a través de un pequeño dispositivo tener la posibilidad de mostrar lo que aparece en él en una superficie de cristal, o como si de hologramas se trataran poder tocar esa tecnología.

Referencias

1. Unocero, *Primer acercamiento a la tecnología de Iron Man*, <https://www.unocero.com/2013/09/05/el-primer-acercamiento-a-la-tecnologia-de-iron-man-en-la-vida-real/> (última visita: 5 abril de 2017)
2. Wikipedia, *Iron Man 2*, https://es.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_2 (última visita: 5 abril 2017)