



Minority Report (2002)

Minority Report



Análisis realizado por: José Ángel García Gallego

Datos de producción

Director: Steven Spielberg

Guionistas: Philip K. Dick, Scott Frank y Jon Cohen

Tipo: Película

Duración: 2h 25min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0181689/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

La película se sitúa temporalmente en el año 2054, en la ciudad de Washington D.C. La policía usa tecnología psíquica para arrestar y enjuiciar a los asesinos antes de que comentan un crimen. La élite del Precrimen detiene a estos “preasesinos” gracias a las visiones que tienen los “precogs”, tres seres psíquicos que son la base del sistema.

Necesidades

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

A principios del nuevo milenio, la gente tenía muchas expectativas sobre qué avances tecnológicos llegarían en el futuro. Con la era 2000, el pensamiento iba hacia coches voladores, controlar objetos con la mente, etc. Un sin fin de ideas, muchas de las cuales han conseguido hacerse realidad en nuestros días y otras se encuentran en proceso de desarrollo. Los dispositivos tecnológicos y de interacción que se encuentran en la película son un claro ejemplo del pensamiento y el avance de estos años.

Primera
aparición

Necesidades

Sistema de Predicción del Crimen



Enlace al clip:

<https://www.youtube.com/watch?v=7SFeCgoep1c>

0:02:36

Los tres “precogs” tienen visiones de asesinatos que tendrán lugar más tarde. Se “imprime” una bola única con el nombre de la víctima y la élite de Precrimen comienza a funcionar, intentando sacar toda la información posible de las visiones para llegar a tiempo y evitar el crimen antes de que se cometa.

Primera
aparición

Necesidades

Interfaz gestual

0:03:40



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=PJqbivkm0Ms)
<https://www.youtube.com/watch?v=PJqbivkm0Ms>

Con la ayuda de unos guantes, el usuario es capaz de manejar un “ordenador” a través de todo tipo de gestos. Ampliar, reducir, cambiar de ventana, girar, mover, eliminar... Todo es posible con este dispositivo que en el momento del estreno era impensable pero que hoy en día es una realidad.

Anuncios personalizados

0:44:25



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=7bXJ_obaiYQ)
https://www.youtube.com/watch?v=7bXJ_obaiYQ

Llegar a una tienda y que un holograma te llame por tu nombre y te ofrezca un producto. Se reconoce a los clientes que entran en la tienda a través de un sistema de reconocimiento ocular.

Coches autónomos

0:20:20



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=Vrxyr1CjiSM)
<https://www.youtube.com/watch?v=Vrxyr1CjiSM>

Cuando se hablan de los coches en el futuro, se imaginan voladores, con diseños imposibles... Pues aquí no vuelan de manera literal. Pero aparte de ser completamente autónomos, podemos ver que existen carreteras verticales y los coches circulan de manera “horizontal”.

Primera
aparición

Necesidades

Reconocimiento Ocular

0:12:50



[Enlace al clip:
https://www.youtube.com/watch?v=zhpCu-ZJiu4](https://www.youtube.com/watch?v=zhpCu-ZJiu4)

A lo largo de la película hay muchos momentos en los que se reconoce a la gente con este sistema. En el metro, en las tiendas o al entrar a trabajar vas a estar “fichado” y se va a saber tu situación en todo momento. Las espiaarañas son una especie de drones terrestres que son utilizados por la policía para realizar tareas de reconocimiento.

Control por voz

0:16:35



Al entrar el protagonista en su casa, podemos ver cómo enciende las luces de su casa y realiza ciertas tareas dando una orden a un sistema de reconocimiento de voz que realiza lo que se le pide.

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 producción de la película, 2002, no todas las tecnologías que se muestran existían en ese momento, es por ello que hay elementos fundamentales como Internet, bases de datos, reconocimiento del lenguaje oral y gestual humano para su realización.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

En la película se ven ciertas tecnologías que ya existían en el 2002, pero son una minoría, ya que la película se sitúa temporalmente 50 años después. Un ejemplo de algo que ya existiera en ese momento son las videollamadas. En la película podemos ver como se realiza una especie de “juicio” virtual a través de este tipo de conferencias. También estaría disponible de un modo muy primitivo el reconocimiento de voz.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

Casi todas las tecnologías que se muestran en la película son imaginadas, debido a la diferencia temporal que existe entre el momento de la producción y cuándo tiene lugar. Algunas de ellas actualmente son una realidad, como el reconocimiento gestual de un individuo ante una máquina, los coches autónomos se encuentran en fase de desarrollo,

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]

Gracias a su estreno, la visibilidad que se le dio a las diversas formas de interactuar con las máquinas hizo que muchas de las tecnologías presentadas se empezasen a desarrollar. Es el caso del reconocimiento gestual de un ordenador. Se presentó en 2010 como complemento de la consola Xbox. Casi todas las tecnologías previamente presentadas han visto la luz, como por ejemplo el reconocimiento de voz aplicado a nuestros dispositivos electrónicos o en nuestros hogares, el reconocimiento ocular, que se está empezando a implantar en algunos móviles o los vehículos autónomos.

Referencias

1. Las tecnologías de Minority Report que ya son realidad, <http://es.gizmodo.com/las-tecnologias-e-inventos-con-los-que-minority-report-1724564241>
2. El futuro que dibujó Minority Report, <http://blogthinkbig.com/el-futuro-que-dibujo-minority-report-es-cada-vez-mas-presente/>
3. Wikipedia, https://es.wikipedia.org/wiki/Minority_Report
4. Lo que Minority Report predijo, <https://xombit.com/2015/08/nuevas-tecnologias-que-minority-report-predijo>