



La Máquina (2013)

The Machine (*título original*)



Análisis realizado por: *Ismael Blázquez Carabias*

Datos de producción

Director: Caradog W. Jmaes

Guionista: Caradog W. James

Tipo: Acción, Ciencia Ficción, Thriller

Duración: 1h 31min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt2317225/>

Sinopsis


[Breve descripción de la historia que se cuenta]




En medio de una Guerra Fría con China, el Ministerio de Defensa Británico busca un arma que le permita ganar la batalla. Este arma es un soldado androide y su construcción es encargada al científico Vincent McCarthy quien acepta con el objetivo real de encontrar una solución a la enfermedad de su hija. Un error en su primer intento de implantes cerebrales en personas heridas gravemente en la guerra le llevó a esconder sus investigaciones en un búnquer subterráneo donde da una segunda vida siendo una especie de ciborgs sin habla a estas personas a las que no les quedaba apenas vida. Después del asesinato de Ava, su nueva ayudante, Vincent desarrolla LA maquina, un clon humano con sentimientos, sin olvidar el propósito primero de ser un arma para la guerra.

Necesidades

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

La película imagina, en un tiempo no determinado, un escenario donde el gobierno dispone de medios y tecnología muy avanzada, donde mutilados de guerra recuperan sus miembros y donde es posible dar vida a androides con aspecto y personalidad de cualquier humano previamente analizado. A continuación se enumeran los principales dispositivos (tecnología/interfaz) que aparecen en la película junto a las tareas de usuario que permiten realizar.

| | Primer a aparición | Necesidades |
|---|--------------------|---|
| <i>Implantes cerebrales</i> | 0:02:00 | Seguramente uno de los avances más buscados. Un implante que permite volver a pensar y a vivir en definitiva a una persona cuyo cerebro había sido perforado o con diferentes problemas derivados de heridas de guerra. |
|  | | |

| | | |
|---|----------------|--|
| <p>Panel de control táctil</p>  | <p>0:02:10</p> | <p>Elemento muy útil que aparece diversas veces para controlar todo tipo de dispositivos.</p> |
| <p>Activación de una pantalla con un movimiento de la mano.</p> | <p>0:06:13</p> | <p>El protagonista enciende una gran pantalla en su habitación solo con el movimiento de su mano.</p> |
| <p>Sistema de Vigilancia "Inteligente"</p>  | <p>0:9:22</p> | <p>En un lugar donde se maneja información tan importante como en una base del ministerio de Defensa resulta muy útil un sistema que reconoce personas y entiende conversaciones</p> |
| <p>Programa con voces capaz de razonar</p>  | <p>0:14:0</p> | <p>Programa capaz de entender preguntar y razonar gracias a la propia experiencia y conversaciones previas. Se trata de una especie de casting para elegir ayudante para el proyecto del androide.</p> |

| | | |
|--|---------|---|
| <p style="text-align: center;">Prótesis de Brazo</p>  | 0:19:00 | <p>Prótesis de un brazo a prueba de balas, bombas y fuego que no se diferencia en el tacto a la piel humana y con una fuerza sobrehumana. Sin duda algo que sería muy útil para gente sin algún miembro.</p> |
| <p style="text-align: center;">Escáner Facial.</p>  | 0:22:20 | <p>Se trata de una especie de casco que analiza la personalidad, inteligencia y apariencia de la persona. En la película es utilizado para copiar la personalidad y apariencia de las personas para crear androides exactamente iguales capaces de razonar.</p> |
| <p style="text-align: center;">Máquina/Androide clon humano</p>  <p style="text-align: center;">Enlace al clip: https://www.youtube.com/watch?v=VL9tPnWChwg</p> | 0:36:15 | <p>A lo que debe su nombre la película, LA maquina. Androide con el aspecto y conocimiento del humano al que se ha analizado previamente. Con un cuerpo indestructible y hasta con sentimientos.</p> |
| <p style="text-align: center;">Sistema de autenticación por biometría</p>  | 0:49:10 | <p>Sistema de autenticación por el reconocimiento de la huella de la mano Sistema muy útil en lugar de las contraseñas actuales, más personal y más seguro.</p> |





El protagonista utiliza una tablet como complemento al casco de escáner facial.

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)]

¿Desea insertar una imagen de sus archivos o agregar una forma, un cuadro de texto o una tabla? ¡Adelante! En la pestaña Insertar de la cinta de opciones, pulse la opción que necesite.

En el momento de producción de la película muchas de las tecnologías que aparecen si que existían aunque no tan desarrolladas o con tantas funcionalidades como las que aparecen

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Existían los implantes cerebrales aunque con funcionalidades mucho más reducidas, solo de recuperación o almacenamiento de recuerdos y memoria, no tan desarrollados como los que aparecen, capaces de casi devolver la vida a una persona. El escáner facial también existía pero con la única función de escáner facial físicamente hablando. Al igual que los paneles de control, que si que existían pero no tan desarrollados, pasa con las prótesis de partes del cuerpo que existían pero no desarrolladas para fines militares o bélicos a prueba de bombas, con tanta fuerza física y que se adhieran tan fácilmente al cuerpo. Existían programas capaces de “razonar” ante ciertas situaciones basandose en un razonamiento basado en casos aunque puede que, como ocurre con el resto de tecnologías, no tan desarrollado como aparece en la película. También existían sistemas de autenticación por biometría

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

No existía el escáner facial capaz de copiar datos del cerebro relativos a los conocimientos y personalidad de las personas, ni paneles de control y prótesis tan desarrolladas como se muestra en la película. Si que había robots con aspecto similar al de una persona, pero no tan sumamente desarrollados como aparecen en la película que son clones exactos de una persona con sus conocimientos y personalidad, gran fuerza física y capaces de razonar y moverse exactamente igual que una persona.

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]

Es una película relativamente actual, que muestra tecnologías ya existentes de alguna manera, pero exagerando sus funcionalidades o aplicaciones, o llevándolas más allá, para generar el mundo de ciencia-ficción en que se basa.

Referencias

1. Xataka, Implantes Cerebrales, <https://www.xataka.com/investigacion/con-estos-implantes-para-el-cerebro-darpa-quiere-que-no-te-olvides-de-nada>, (última visita: 6 febrero de 2017)
2. Gobierno de España, Sistemas Biométricos de Seguridad, <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/1045-sistemas-fisicos-y-biometricos-de-seguridad>, (última visita: 6 febrero de 2017)