

Vengadores : La era de Ultrón (2015)

Avengers : Age of Ultron
(*título original*)



Análisis realizado por: Jorge Herrero Tardón

Datos de producción

Director: Joss Whedon

Guionista: Joss Whedon

Tipo: acción, aventura, ciencia ficción.

Duración: 2h 21min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt2395427/>

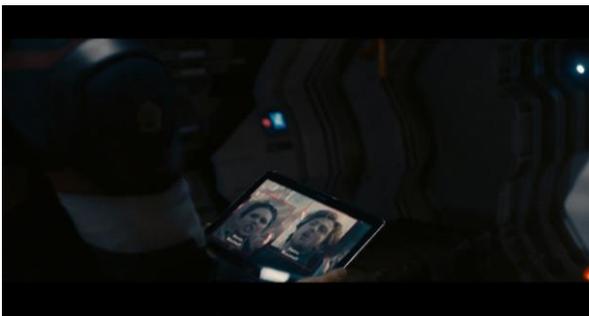
Sinopsis

Cuando Tony Stark intenta reactivar un programa caído y en desuso cuyo objetivo es mantener la paz en la Tierra y defenderla de cualquier amenaza, las cosas empiezan a torcerse y los héroes más poderosos de la Tierra, incluyendo a Iron Man, Capitán América, Thor, El increíble Hulk, Viuda Negra y Ojo de Halcón, tendrán que afrontar la prueba definitiva cuando el destino del planeta se ponga en juego. Cuando el villano Ultrón aparece, le corresponderá a Los Vengadores detener sus planes malvados, que junto a incómodas alianzas llevarán a una inesperada acción que allanará el camino para una épica y única aventura.

Necesidades

La película imagina desde el año 2015 una historia de la humanidad distinta. En ella se observa el uso de una gran cantidad de tecnologías desde el inicio hasta el final de la batalla entre los héroes y el villano. Dentro, principalmente, de las partes de la película en las que se muestra la base de operaciones de Los Vengadores se observan numerosas necesidades del usuario que se resuelven mediante la aplicación de tecnología y diversas técnicas de interacción. A continuación, se enumeran los principales dispositivos (tecnología/interfaz) que aparecen en la película junto a las tareas de usuario que permiten realizar.

| | Primera aparición | Necesidades |
|----------------------|-------------------|--|
| Tablet (computadora) | 0:15:15 | Transportar información y visualizarla de forma fácil, rápida y versátil a diferentes usuarios es importante para ahorrar tiempo y espacio, pues no es necesario trasladarse hacia un ordenador o pantalla fija para buscar o ver información. En este caso concreto, se utiliza para mirar las noticias actuales y comprobar el estado de la misión actual. |



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=jSvcbzK_bD8)
https://www.youtube.com/watch?v=jSvcbzK_bD8

Primera
aparición

Necesidades

Pantallas transparentes

0:18:01

Visualizar información ahorrando píxeles que mostrar y haciendo que el usuario pueda escoger el fondo que ver en función de lo que haya ubicado detrás de la pantalla.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=jSvcbzK_bD8)

https://www.youtube.com/watch?v=jSvcbzK_bD8

Hologramas

0:18:05

Mostrar información en tres dimensiones para que así el usuario tenga una visualización más profunda y concisa de la información o, especialmente, imagen que esté viendo.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=0k5TLuvseyE)

<https://www.youtube.com/watch?v=0k5TLuvseyE>

Inteligencia artificial

0:18:07

Facilitar el trabajo del usuario haciendo que un programa sea capaz de pensar y razonar por él mismo para así ayudarte a resolver problemas cotidianos, crear nuevos seres independientes, controlar robots de forma autónoma...



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=0k5TLuvseyE)

<https://www.youtube.com/watch?v=0k5TLuvseyE>



Videollamadas

2:04:24



[Enlace al clip:](#)

La comunicación es una característica base de la sociedad y del ser humano. La necesidad de comunicación entre individuos a distancia ha sido mejorada con la inclusión de imágenes en tiempo real, en forma de video, del usuario con el que se ha establecido la comunicación. De esta forma hace que durante la comunicación pareciera que se tiene a la otra persona delante de tí, y no a varios kilómetros de distancia.

Máquina creadora de tejido

1:05:04



[Enlace al clip:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=69nGoumhnVI>

En ocasiones los humanos tienen heridas profundas, las cuales el propio cuerpo humano no es capaz de reparar al 100% y queda una marca en este. Dicha máquina es capaz de crear todo tipo de tejido, ya sea humano o robótico, reparando completamente el tejido que falte en un cuerpo. También es capaz de crear un cuerpo desde cero.



Primera
aparición

Necesidades

Gadget con potente electroimán

00:06:12

El tener que alcanzar objetos que se encuentran a distancia puede ser costoso en ciertas ocasiones. En este caso se utiliza como un medio para acercar el escudo de Capitán América a su brazo cuando activa el electroimán.

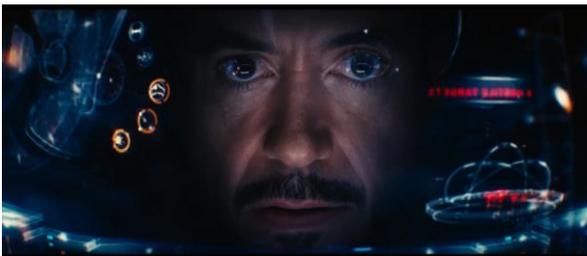


[Enlace al clip:](#)

Control por voz

0:30:49

El interactuar con programas o ciertas máquinas puede llegar a ser complicado para el usuario. Con el control por voz se consigue que con el simple hecho de que el usuario diga la acción que desea hacer, el programa o máquina realice la tarea que se le ha encomendado.



[Enlace al clip:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=6FZKTC5C8vI>

Satélites

0:53:14

Obtener información y acceder a cualquier parte del mundo siempre es más rápido si accedes desde un satélite orbitando alrededor del planeta. En este caso se utiliza el satélite para que cuando se le ordene, proporcione partes de la armadura de Iron Man al lugar de la Tierra que se le indique lo más rápido posible.



[Enlace al clip:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=6FZKTC5C8vI>



Tecnologías involucradas

En el año en que la película se estrenó no todas las tecnologías mostradas en ella se encontraban disponibles o en proceso de desarrollo. Entre las tecnologías necesarias para disponer de todo lo que se muestra en la película, destacan, inteligencia artificial, sistemas de comunicación vía satélite o internet, fuentes de alimentación portátiles de alta capacidad, GPS, tecnologías magnéticas, procesamiento de lenguaje natural, robótica, etc.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

En el momento de la producción de la película (2015), algunas tecnologías de las mostradas se encontraban disponibles, o en su defecto, con una mínima capacidad de la total con la que se muestran en la película. De las existentes se puede destacar la videollamada, la tablet, el satélite, el control por voz de una forma mucho más limitada y menos fluida, las pantallas transparentes o el electroimán de un modo más primitivo.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

En cuanto al resto de tecnologías mostradas la mayoría fueron imaginadas. Tanto la armadura multifunción, la inteligencia artificial, hologramas o los robots que se muestran en la película, están lejos de ser implementados hoy en día. En la actualidad se está desarrollando la inteligencia artificial, aunque hasta el momento solo se ha conseguido que las máquinas respondan a patrones. A su vez, también existen robots en la actualidad, aunque con una mínima capacidad que la que tienen los mostrados en la película. Actualmente el robot más avanzado del mundo se llama Atlas [3], el cual está lejos de hacer lo mismo que los de la película. Por último, la armadura multifunción y los hologramas están muy alejados de la tecnología actual.

Impacto

El impacto de películas tan espectaculares y futuristas puede llegar a ser reseñable. En el mismo año en que salió la película, también se mostraron por primera vez las pantallas transparentes de Samsung [2]. Se puede considerar que haya tenido un pequeño impacto, pues se ha mostrado el funcionamiento y características de una gran cantidad de objetos y tecnologías que no existían entonces, pero desde que la película se estrenó (2015) ninguna ha sido desarrollada al 100%, aunque si que es verdad que muchas de ellas se encuentran en desarrollo en la actualidad como los son la inteligencia artificial, los robots y los hologramas.

Referencias

1. FilmAffinity, Vengadores: La era de Ultrón,
<http://www.filmaffinity.com/es/film486156.html> (última visita: 5 enero de 2017)
2. Samsung, pantallas transparentes,
<https://elandroidelibre.espanol.com/2015/06/samsung-presenta-nuevas-pantallas-transparentes-y-de-espejo-con-tecnologia-oled.html> (última visita: 5 enero de 2017)
3. Robot avanzado, Atlas,
[https://es.wikipedia.org/wiki/Atlas_\(robot\)#Atlas_Next_Generation](https://es.wikipedia.org/wiki/Atlas_(robot)#Atlas_Next_Generation) (última visita: 5 enero de 2017)