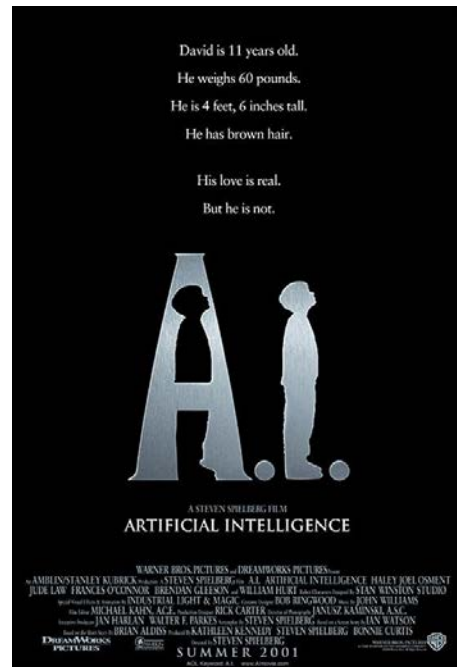




A.I. Inteligencia Artificial (2001)

Artificial Intelligence: AI



Análisis realizado por: Borja Velayos Muñoz

Datos de producción

Director: Steven Spielberg

Guionista: Brian Aldis, Ian Watson y Steven Spielberg

Tipo: Película

Duración: 2h 26min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0212720/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

La película nos plantea un futuro donde el calentamiento global ha provocado la falta de recursos en el mundo. En este contexto han surgido una clase de robots llamada Mecas, capaces de simular sentimientos, que sirven a los humanos. Cybertronics, una de las empresas encargada de su producción, crea a David, el primer Meca capaz de tener sentimientos reales y se lo dan a Henry y Monica Swinton, los cuales tienen un hijo, Martín, en animación suspendida. La historia tomará un giro cuando Martín regrese a casa tras ser encontrada una cura para su enfermedad. Una historia que nos presenta un futuro donde la línea entre robots y humanos es casi inexistente.

Necesidades

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

En esta película se habla de mediados del siglo XXI cuando la misma se estrenó en 2001 pero con un guión que empezaba ya a ser confeccionado desde principios de los 70. Se imaginan una serie de tecnologías que se usan para resolver ciertas necesidades del usuario dentro del marco temporal en el que se nos sitúa, adelantándose a problemas aún no resueltos en la época en la que se concibió. 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
 <p>Mecas</p> <p>Enlace al clip: https://www.youtube.com/watch?v=nqlhYcPx4K0</p>	0:02:25	En un futuro donde los recursos de la Tierra se han vuelto escasos, se hace necesaria la aparición de los mecas, robots con una gran inteligencia artificial, capaces de sentir y emular pensamientos que además faciliten la vida a la humanidad. Se nos cuenta como han logrado emular las neuronas y un “feedback neuronal” para lograr un subconsciente.

Cápsula de animación suspendida

0:07:55

Cápsula donde Martin se encuentra a la espera de una cura para su enfermedad. Desde hace mucho tiempo, se ha pensado en la animación suspendida como método para preservar a las personas como por ejemplo los astronautas.



Enlace al clip:

***Computadores con control por voz
y táctil***

0:09:48

Siempre hemos buscado nuevas formas de interacción con un ordenador. Aquí nos presentan un sistema futurista donde se pueden hacer peticiones por voz así como una pantalla táctil.



Enlace al clip:

Primera
aparición

Necesidades

Teléfono móvil inalámbrico

0:28:45

La necesidad de comunicarnos con otras personas para contarnos cosas o noticias desde el primer teléfono por cable hasta en este caso, un teléfono inalámbrico.



Enlace al clip:

Exoesqueleto para las piernas

0:30:25

Tras tanto tiempo en animación suspendida, al llegar a casa Martin necesita de la ayuda del exoesqueleto para poder andar bien debido al largo período que ha estado parado. Esta tecnología incluso en nuestros días, sigue siendo algo muy caro y no al alcance de todo el mundo.



Enlace al clip:

Sistema de emisión en directo

1:09:10

Se nos presenta lo que aparentemente es una monitorización del espectáculo de la *fresh fair* con un centro de mandos donde controlan las cámaras (que en principio no se nos muestran) y lo que se está emitiendo.



Enlace al clip:



Primera
aparición

Necesidades

Helicóptero/submarino

1:33:09



Enlace al clip:

La necesidad de volar del hombre desde siempre ha estado presente. Nos muestran un helicóptero que además posteriormente vemos como también es un submarino, adaptándose a la necesidad que surge en la película debido al deshielo. Además, cuenta con un sistema de navegación GPS por voz y un brazo mecánico con el que coge a David cuando cae al agua.

***Nave espacial de los nuevos
mecas***

1:55:53



Enlace al clip:

2000 años después de la trama principal de la película, donde ha vuelto a haber una era glacial, las naves han evolucionado ya de una manera totalmente futurista a nuestra concepción con la capacidad de ser modulares y descomponerse.



Primera
aparición

Necesidades

Mecas futuristas

1:55:57



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=4O8Xp7ozYME&t=18s)

<https://www.youtube.com/watch?v=4O8Xp7ozYME&t=18s>

De nuevo, en este futuro imaginado, los mecas se han desarrollado hasta adoptar una forma de humanoides con la capacidad de comunicarse con tocarse y una amplia comprensión del universo y su naturaleza, en un futuro donde la humanidad se ha extinguido.

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)]

Esta película plantea un futuro donde si bien hay ciertas tecnologías que son totalmente imaginadas como la parte final con los mecas futuristas y se nos antojan surrealistas hay otras más “cercanas” que sí bien en base a las ideas de lo que había en la época es en cierto modo futurista podemos encontrar bastantes semejanzas con aquello que tenemos hoy en día.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Cuando se produjo esta película ya estaban presentes la mayoría de tecnologías presentas o existían prototipos aunque sí es cierto que hay algunas que con partiendo de la base de lo que había se pretende modernizar como puede ser el teléfono, los ascensores, los coche, etc para darle un aspecto más “futurista”.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción



Respecto a las imaginadas, se nos presentan tecnologías que como hemos dicho anteriormente se nos pueden asemejar a lo que tenemos hoy en día (como las pantallas táctiles), hay otras que tuvieron que ir un paso más allá como el helicóptero/submarino, la parte final con las naves y los mecas o los aparatos Wireless.

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]

Como ya se ha comentado a lo largo del análisis, la película presenta tecnologías que podríamos asemejar a las que tenemos hoy en día, quizás sí hay ciertas cosas que las pensaron en base a lo que ellos tenían y los diseños se han cambiado desde entonces, aunque no sabemos muy bien a ciencia cierta si a partir de la película se tomaron ideas para lo que hoy tenemos, ya que la película en sí destacó en importancia debido al guión y la controversia con Spielberg sobre el final de la cinta.[1]

Por otro lado, también vemos que se imaginaron algunos conceptos más sofisticados que aún no se concebían e incluso a día de hoy no se encuentra disponible para todo el público.

Referencias

1. <https://www.blogdecine.com/criticas/stanley-kubrick-ai-de-steven-spielberg>
(última visita: 1 abril de 2017)