

El Cortador de Césped (1992)

THE LAWNMOWER MAN



Análisis realizado por: Alesandro Gómez Villar

Datos de producción

Director: Brett Leonard

Guionista: Brett Leonard & Stephen King & Gimel Everett

Tipo: Película

Duración: 107 min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0104692/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

El Dr. Angelo se encuentra experimentando con drogas y realidad virtual, como medio para extender las capacidades de la mente. Pero sus pruebas con chimpancés no han alcanzado el grado de avance requerido - específicamente, su aplicación para usos militares -, y Angelo es despachado a su casa. Un día, observando al muchacho que corta su césped - un joven retardado de nombre Jobe -, decide utilizarlo como conejillo de indias para avanzar con su proyecto. Jobe experimenta un desarrollo intelectual más allá de lo esperado, con el coeficiente de un genio y con capacidades telepáticas. El problema es que Jobe se ha salido de control, y empieza a experimentar por su cuenta. Y Angelo deberá detenerlo antes que se transforme en un ser todopoderoso, capaz de arrasar al mundo.

Necesidades

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

	Primera aparición	Necesidades
Gafas de realidad virtual	0:03:00	Las gafas de realidad virtual aparecen en la película cuando se encuentran experimentando con los simios para entrenarlos en el campo de batalla. Hoy en el presente se encuentran ya en funcionamiento este tipo de gafas, aunque todavía no sean tan sofisticadas como en la película se muestran, sino que son para actividades más básicas.



Plataforma de realidad virtual

0:08:23

Se trata de una plataforma en la que se coloca el sujeto y permite mayor realidad en cuanto a los movimientos ya que se recrean los alter egos en el mundo virtual y pueden sentir los movimientos, además de incorporar las anteriores gafas virtuales.



Sled game

0:22:55

Aparecen como otra forma de acceder a una realidad virtual únicamente hecha con computadoras convencionales, en este caso para acceder a una especie de juego de carreras de naves espaciales que aumentan la capacidad intelectual del sujeto experimental.



Enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=RrbN9tOi3zY>

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)]

La principal tecnología que aparece durante toda la película es la realidad virtual, la cual toma forma mediante computadoras.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

La película explora circunstancias tecnológicas que habían surgido recientemente en los comienzos de los años 90, tales como la manipulación experimental del ser humano (que intenta demostrar que no es bueno usar a la persona como cobaya) y el avance tecnológico en materia digital.

El ordenador más sofisticado y de mayor éxito hasta entonces fue el Commodore Amiga 500, que triunfo por sus grandes características multimedia.

En términos de realidad virtual, en los años 1800, Charlse Wheatstone crea “el estereoscopio”, el cual será la base de los primeros visores de realidad virtual, y en 1891, Louis Ducos du Hauron patenta el “Anaglifo” y realiza las primeras proyecciones.

En 1961, Corneau y Bryan, empleados de Philco Corporation, construyeron el que parece ser el primer casco de RV de verdad, que permitía ver imágenes en movimiento y estaba dotado de un sensor magnético que determinaba la orientación de la cabeza del usuario.

En 1962, se desarrolla el Sensorama, primer dispositivo que trataba de que el cine fuese percibido por todos los sentidos utilizando para esto: visión 3D estereoscópica (dos imágenes ligeramente distintas para cada ojo), sonido estéreo, vibraciones mecánicas, etc.

En 1964, se crea el primer holograma (definido por Emmett Leith y Juris Upatnieks), imagen tridimensional.

En 1969, Myron Krueger creó el denominado “Artificial Reality” que permitía la interacción con elementos creados virtualmente.

Al principio el campo en el que tuvo una mayor aplicación fue el militar, de hecho en 1971, en el Reino Unido comienzan a fabricar simuladores de vuelo con displays

gráficos, pero será un año más tarde, en 1972, cuando General Electric desarrolla el primer simulador computarizado de vuelo.

A principios de los 80's la Realidad Virtual es reconocida como una tecnología viable. En estos años Andy Lippman junto con un grupo de investigadores desarrollaron el primer mapa interactivo virtual de la ciudad de Aspen, Colorado.

En 1981, Thomas Furnes desarrolló la “Cabina Virtual”. Se trataba del primer simulador de la cabina de avión para entrenar a pilotos. Después de años de desarrollo y avance, en 1992, SUN hace la primera demostración de su Portal Visual, el ambiente VR de mayor resolución hasta el momento.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

La tecnología futura que propone la película fue la realidad virtual de tal modo que llega a ser tan real que puede afectar al mundo.

Debido a esto, los aparatos que aparecen para acceder de alguna manera a la realidad virtual en la película van desde las simples gafas con las que experimentaban con los simios; la plataforma donde se colocaban los sujetos que les permitía mayor sensación de realidad y de movimientos; las máquinas en la casa del Dr. Angelo para el juego de las naves espaciales que utilizaba con el fin de aumentar la capacidad mental del cortador de césped.

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]

Anteriormente, la Realidad Virtual había hecho su aparición en *El Hombre Ilustrado* (1968). El mundo 3D de la película es generado por computadoras y artificial, donde los humanos encarnan a alter egos virtuales y se sumergen en psicodélicas dimensiones cibernéticas. *El Cortador de Césped* puso de moda la realidad virtual, tras lo cual surgirían series como **VR5**, aparecieron salas de videojuegos con instalaciones preparadas para ello, e incluso el director del filme *Leonard* se transformaría en un especialista del subgénero con títulos como **Virtuosity** (1995).

Referencias

<http://subcultura.es/blogs/Neyebur/el-cortador-de-cesped-the-lawnmower-man-17648>

<http://retrogamming.blogspot.com.es/2014/05/the-lawnmower-man-super-nintendo.html>

<http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos%20adicionales/trabajos/3D/Realidad%20Virtual/web/historia.html>

<http://www.sssm.com.ar/arlequin/hombre-jardin.html>