

ROPA AUTOAJUSTABLE Y PATINETA VOLADORA

"Volver al Futuro 2", salió al aire en 1989 pero se ambienta en un futuro 2015. La película fue fuente de inspiraciones. Por ejemplo, la escena en que el doctor le pasa nueva vestimenta al protagonista para hacer según los nuevos tiempos, le dio ideas a Nike. "Su chaqueta se ajustaba a su talla exacta al igual que las zapatillas a las que no había que atarlas. Nike lanzó unas zapatillas similares pero que fueron masivas", dice Alejandro Reid, académico de la Fac. de Comunicaciones de la U. de los Andes. La primera edición de las Nike Mag fue lanzada en 2011 y tuvo un número limitado de 1.500 pares. En 2016 se lanzó otra edición mejorada con cordones eléctricos y que de verdad se ajustaban como en la película, pero de ella se hicieron solo 89 pares. En 2017 una empresa lanzó en la plataforma Kickstarter la chaqueta SDJ-02, inspirada en la película. Eso sí no se ajustaba a la talla del usuario en forma automática, pero sí daba la opción de autosecado y climatización que se veía en "Volver al Futuro 2". En 2014 la startup Arx Pax lanzó una patineta voladora que se elevaba 2,5 cm del suelo y que usaba magnetismo para desplazarse por 7 minutos. "Podía andar en un ambiente controlado y no ser usada en la calle como si la usaba Marty Mc Fly", explica Reid.



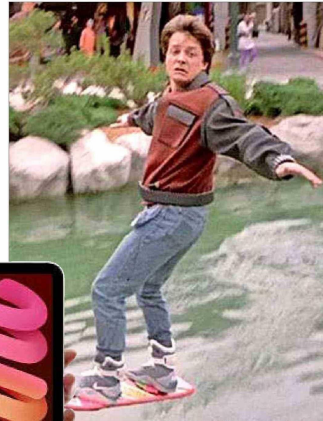
Robotina o Rossie, en inglés, es la robot multiservicio de los Supersónicos. A la derecha, el robot Optimus de Tesla que, al igual que Robotina, puede cocinar y hasta trabajar en fábricas.

ALGUNAS SE ESTRENARON EN LA DÉCADA DE LOS SESENTA:

Estas innovaciones nacieron en series de TV y películas y la ciencia las hizo realidad



Las tabletas digitales, el manejar computadores con las manos, los autos voladores, robots que ayudan en el hogar o traductores automáticos fueron imaginados primeros en el cine e inspiraron a creadores que lograron plasmarlos en productos. Hoy, la tecnología ha logrado replicarlos, pero con variantes. ALEXIS IBARRA O.



Marty McFly, el personaje de Michael J. Fox en "Volver al Futuro 2", usaba una patineta voladora. En 2014 la startup Arx Pax desarrolló una que se despegaba unos centímetros del suelo por solo siete minutos.



Similares a un iPad eran los dispositivos usados en "2001: Odisea del espacio" para ver videos o leer.

TABLETAS, VIDEOCONFERENCIAS Y PANTALLAS EN LOS VUELOS

Era 1968 cuando el director Stanley Kubrick llevó al cine el libro del escritor de anticipación científica Arthur C. Clarke "2001: Odisea del Espacio". "En la película aparece algo muy similar a un iPad en la que los usuarios podían consumir contenidos, se muestra también la videoconferencia en tiempo real o el reconocimiento biométrico a través de la voz", dice Hugo Durney, académica de la U. Tecnológica Metropolitana. Añade que en una escena también se puede ver a pasajeros en un vuelo con pantallas de entretenimiento a bordo, una tecnología que en 1968 aún era impensada, pero hoy muy común.

IMPRESORAS 3D Y TRADUCCIÓN INSTANTÁNEA EN "STAR TREK"

"Star Trek" —desde sus inicios a mediados de la década del 60— mostró una serie de tecnologías que se han hecho realidad. Ha sido una inspiración para que innovadores de todo el mundo logren convertir en realidad la ficción, dice el escritor chileno Francisco Ortega, fanático de la ciencia ficción. "En Star Trek" se vieron los replicadores, dispositivos similares a las impresoras 3D que ahora son tan populares y baratas que se pueden tener en el hogar. En la serie podían reproducir objetos y hasta comidas, cosa que también se consigue con impresoras de alimentos", dice. "También usaban dispositivos traductores universales que permitían una comunicación fluida con seres de distintos mundos", añade el escritor. Hoy hay varios traductores similares. Un ejemplo son los audífonos WT2 Edge/W3 de la empresa Timekettle que tiene una capacidad para traducir simultáneamente a 40 idiomas usando inteligencia artificial.

ROBOTS QUE AYUDAN EN LA CASA

Los supersónicos, serie animada de 1962, planteaba una familia que vivía un siglo en el futuro, es decir, en 2062. Uno de los personajes populares era robotina, un robot multipropósito que ayudaba en las tareas domésticas. Actualmente hay varios modelos de robots que ayudan a tareas específicas del hogar. Por ejemplo, la U. de Stanford junto a Google Deep Mind desarrollaron ALOHA un robot que puede realizar labores de limpieza y mantenimiento en una casa, desde echar ropa a lavar, preparar café, regar plantas y hasta planchar. También está Optimus, el robot desarrollado por Tesla y que es concebido para desarrollar tareas domésticas y para trabajar en industrias. O Eve, de la empresa IX, que ayuda en la casa.

CASAS INTELIGENTES Y ASISTENTES PERSONALES

"En '2001: Odisea del Espacio' pudimos ver espacios automatizados que corresponden a lo que hoy llamamos internet de las cosas", dice Hugo Durney. En "Blade Runner" y "Volver al Futuro 2" los personajes entran a sus casas y con órdenes verbales, van dando todo tipo de instrucciones a la casa inteligente, como encender las luces, controlar el climatizador o prender la televisión. "Todas esas cosas se pueden realizar hoy combinando aparatos inteligentes con asistentes de voz como Alexa", dice Reid. Hal 9000 es la voz omnipotente de la computadora de "2001: Odisea del Espacio". "También está Jarvis, el asistente personal de IronMan; Robocop también hablaba con un asistente", dice Reid, quien añade que el asistente inteligente está presente en varios filmes. Lo que antes era ficción hace varios años ya es realidad con asistentes personales inteligentes como Siri, Alexa y ahora ChatGPT que puede entablar conversaciones en tiempo real con los usuarios.

IMÁGENES Y COMPUTADORES CONTROLADOS CON LAS MANOS

La película "Minority Reports" planteó una nueva forma de relación entre hombres y máquinas. "Spielberg nos mostró un mundo donde las teclas y las pantallas quedaban en el pasado. Tom Cruise, con todo el estilo, movía sus manos en el aire y controlaba enormes interfaces holográficas como si estuviera dirigiendo una orquesta", dice Rodrigo González, CEO de Minervo. Hoy, dispositivos como el Apple Vision Pro o la Meta Quest 3 permiten algo similar. "Estas tecnologías nos permiten interactuar con el mundo digital de una manera completamente nueva: ahora manipulamos objetos, datos y gráficos virtuales en el aire, usando nada más que nuestros gestos. Es como si 'Minority Report' hubiera sido un tutorial adelantado para lo que estamos viviendo ahora", agrega González. Alejandro Reid, de la U. de los Andes, dice que "con los visores se ha logrado replicar este tipo de interfaces, pero siempre se necesita algún tipo de soporte ya sean lentes o vidrios. Aún falta desarrollar más la tecnología de ventanas flotantes en el aire", agrega.