

TECNOLOGÍA / LAS TRES DIMENSIONES DEL FRACASO CINEASTA

¿Muerte al 3D?

Hollywood ve como las películas 3D fracasan en taquilla, tras el éxito de Avatar.



En ediciones anteriores del suplemento Menú, DIARIO DE CUYO publicó una nota sobre cuáles han sido las tecnologías más populares en 2010 y 2011. Y en resumen, claramente los Tablet y el 3D dominaron estos dos años. La diferencia entre una y otra está en la tendencia que siguen, ya mientras los Tablet parecen no parar de crecer (desde el punto de vista de consumo), las películas 3D en taquilla caen con pérdidas millonarias para Hollywood. Financial Times recogía hace unos días datos sobre los ingresos de Hollywood en taquilla, con las películas 3D. Lejos de lo que quiere mostrar la industria del cine, el 3D está decayendo rápidamente, por lo que ¿Es una tecnología que llega para quedarse o una simple moda?

Está claro que cuando el 3D llegó a los cines, todos querían probar eso que hacía que los objetos saliesen de la pantalla. Avatar contribuyó mucho al impulso de esta tecnología por ser una buena superproducción, declarándose la película más taquillera de la historia, pero pronto empezarán a llegar nuevas películas que, lejos de ofrecer calidad a nivel de cine, resulta que habían sido reconvertidas al 3D a través de software, ofreciendo una calidad pésima, pérdidas de nitidez y brillo.

Tras el fracaso de Furia de Titanes 3D, otros lo han intentado sin éxito alguno, separando a Toy Story 3 en 3D. Muchas productoras de Hollywood vieron que por sólo llevar el logotipo 3D, los ingresos aumentaban por espectador, pues al precio de las entradas se les añade más de 3 pesos por utilizar esta tecnología.

Pero los consumidores no son tontos. Si cobran 3 pesos más por un producto "superior" y luego resulta que la calidad es pésima,

tanto a nivel de película como en efectos 3D, la voz se corre y el producto fracasa.

En cuanto a los televisores 3D, la sociedad se encuentra ante la misma tendencia. Los fabricantes

se han enfrascado en una carrera para lanzar el televisor 3D con más velocidad de imagen, el más fino, con más luminosidad, etc. Pero claro, resulta que no hay contenidos diseñados para verlos

en 3D y por eso intentan meter conversores, que lejos de mejorar o superar la experiencia de usuario, lo que hacen es reducir drásticamente la calidad ante cualquier contenido en 2D.

6 RAZONES PARA MORIR

El cine 3D y sus películas, tal y como a día de hoy se están haciendo las cosas, tiene poco futuro por varias razones:

- En el cine, una entrada cuesta más de 3 pesos de diferencia en comparación con películas 2D

- Las gafas son molestas y provocan incomodidades visuales

- Las reconversiones 2D-3D son de mal nivel y se deja de lado la calidad de la producción por invertir en tecnología

- En casa, cada individuo debe de gastarse unos 500 pesos en unas buenas gafas

- Los ángulos de visión de TV 3D son limitados

- Hay muy poco contenido disponible

Evidentemente, el 3D como se ha enfocado desde 2010 tiene los días contados.

Tanto Hollywood como los fabricantes de televisores 3D deberían hacer un alto en el camino y recapacitar sobre qué es lo que realmente quiere el consumidor y si deberían esperar a que la tecnología esté totalmente acabada y sea viable, antes de seguir vendiéndola como el "no va más".

Fuente:
Configurareaquipos.com

HERRAMIENTAS ÚTILES

A orinar jugando

Ya hay un videojuego que se maneja con el "pichí".

La marca Sega creó un dispositivo de videogames que en reemplazo del joystick, utiliza la orina para controlar los juegos. Ya se está instalando en baños públicos de varias partes del mundo.

Este nuevo videojuego desarrollado en Japón planea reemplazar el controlador manual clásico por los fluidos de la orina. La consola, conformada por una pantalla LCD, será instalada en un comienzo en los baños de bares y restaurantes.

Sobre los mingitorios nipones se encontrarán diversas maneras de matar el tiempo en el que suele ser el lugar más aburrido (y asqueroso) del mundo: un baño público.

Juegos que miden la potencia de la orina y establecen récords, otros que comparan fuerza y distancia con la persona que utilizó dicho sanitario anteriormente y un emulador de una "manguera" que borra grafitis son algunos de los usos interactivos que poseerá el dispositivo.

Quizá la iniciativa sea entretenida, pero tiene un tinte machista: Las mujeres no pueden orinar en mingitorios (al menos, sin la ayuda de algún dispositivo especial, el cual también ha sido inventado anteriormente, para que las chicas puedan orinar de pie).

Fuente: Diagonales InfoNews



#mom

Let mom know you got there safe

1. Add #mom to your check in 2. She gets an automated call or text 3. Enjoy the hugs



Para que mamá sepa donde están sus chicos

#mom servicio de Twilio que informa a la madre sobre dónde están sus hijos. La Llorona ya no podrá lamentar la pérdida de sus hijos. Ahora con #mom, un servicio de Twilio que informa a la mamá sobre dónde están sus chicos, nadie se va a perder en la playa o en el parque de diversiones. Se quiera o no, la preocupación intrínseca de una madre por su hijo/hija es algo que seguirá perpetuándose a lo largo del tiempo. El saber dónde están o si han llegado a su destino es una preocupación que en algunos casos llega a quitar el sueño a las progenitoras y para ello la compañía Twilio acaba de desarro-

llar su servicio llamado Hashtag mom o simplemente, #mom. Se trata de un servicio que hace uso de la geolocalización de Foursquare que, de momento sólo en inglés, permite que los usuarios informen a sus progenitoras de si han llegado bien SMS o una llamada, todo ello de manera automática. El sistema se configura en Foursquare y con tan sólo añadir #mom en un check-in el sistema redirige la información al número preconfigurado.

Link - Foursquare:
www.foursquare.com
Fuente: Muy Computer