

PACK 30

TERMINATORTM

CONSTRUYE EL T-800

ESCALA
1:2

¡CREA EL
CYBORG MÁS
LEGENDARIO
DE LA
HISTORIA DE
LA CIENCIA
FICCIÓN!

STUDIOCANAL
A CANAL+ COMPANY

T1, TERMINATOR, ENDOESQUELETO y todas las representaciones del endoesqueleto son marcas comerciales de Studiocanal S.A.S. Todos los derechos reservados.
© 2023 Studiocanal S.A.S. © Todos los derechos reservados.

SALVAT

TERMINATOR™

CONSTRUYE EL T-800

PACK 30



ÍNDICE

ENSAMBLAJE DEL T-800..... 1

**LEYENDAS DEL CINE
DE CIENCIA FICCIÓN..... 17**

CIENCIA DEL MUNDO REAL 29

EDICIÓN, DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN

Editorial Salvat, S.L.
C/ Amigó, 11, 5.ª planta.
08021 Barcelona, España.

DIRECCIÓN GENERAL

Mauricio Altarriba

DIRECCIÓN DIVISIÓN FASCÍCULOS

Óscar Ferrer

DIRECCIÓN EDITORIAL

Sergi Muñoz

EDICIÓN

Javi Moreno

PRODUCT MANAGER

Anna Marro

HAN COLABORADO EN LA REALIZACIÓN DE ESTA OBRA COLECTIVA:

Edición: Andrew James, NAONO, SL.
Ensamblaje del T-800: Antonio Martínez
Corrección: Miguel Vándor
© 2024, Editorial Salvat, S.L.

T1, THE TERMINATOR, ENDOSKELETON, and any depiction
of Endoskeleton are trademarks of Studiocanal S.A.S. All Rights
Reserved. © 2024 Studiocanal S.A.S. ® All Rights Reserved.



ISBN: 978-84-471-4639-0 Obra completa
ISBN: 978-84-471-4640-6 Fascículos
Depósito legal: B 29188-2019
Printed in Spain

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

(solo para España)
Para cualquier consulta relacionada con la obra:
Tel.: 900 842 421, de 9 a 19 h, de lunes a viernes.
Fax: 93 814 15 69
Correo: C/ Amigó, 11, 5.ª planta.
08021 Barcelona, España.
Web: www.salvat.com
E-mail de atención al cliente:
infosalvat@mail.salvat.com

DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES

(solo para España)
Tel.: 900 842 840, de 9 a 21 h, de lunes a viernes.
Fax: 93 814 15 69
Web: www.salvat.com

Distribución España

Logista Publicaciones
C/ Trigo 39, Polígono industrial Polvoranca
28914 Leganés (Madrid)

Distribución Argentina

Distribuidor en Cap y GBA:
Distribuidora Rubbo
Río Limay 1600. C.A.B.A.
Tel.: 4303 6283 / 6285
Interior: Distribuidora General de Publicaciones S.A.
Alvarado 2118 C.A.B.A.
Tel.: (11) 4301-9970
E-mail: dgp@dgpsa.com.ar

Distribución México

Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco n.º 435
Col. San Juan Tilihuaca, Azcapotzalco
CP 02400 Ciudad de México
Tel.: 52 30 95 00

Distribución Perú

PRUNI SAC
Av. Nicolás Ayllón 2925 Local 16A
El Agustino - Lima
E-mail: suscripcion@pruni.pe
Tel.: (511) 441-1008

NOTA DE LOS EDITORES

Cualquier forma de reproducción, distribución,
comunicación pública o transformación de esta obra solo
puede ser realizada con la autorización
de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos
Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar,
escanear o hacer copias digitales de algún fragmento
de esta obra.

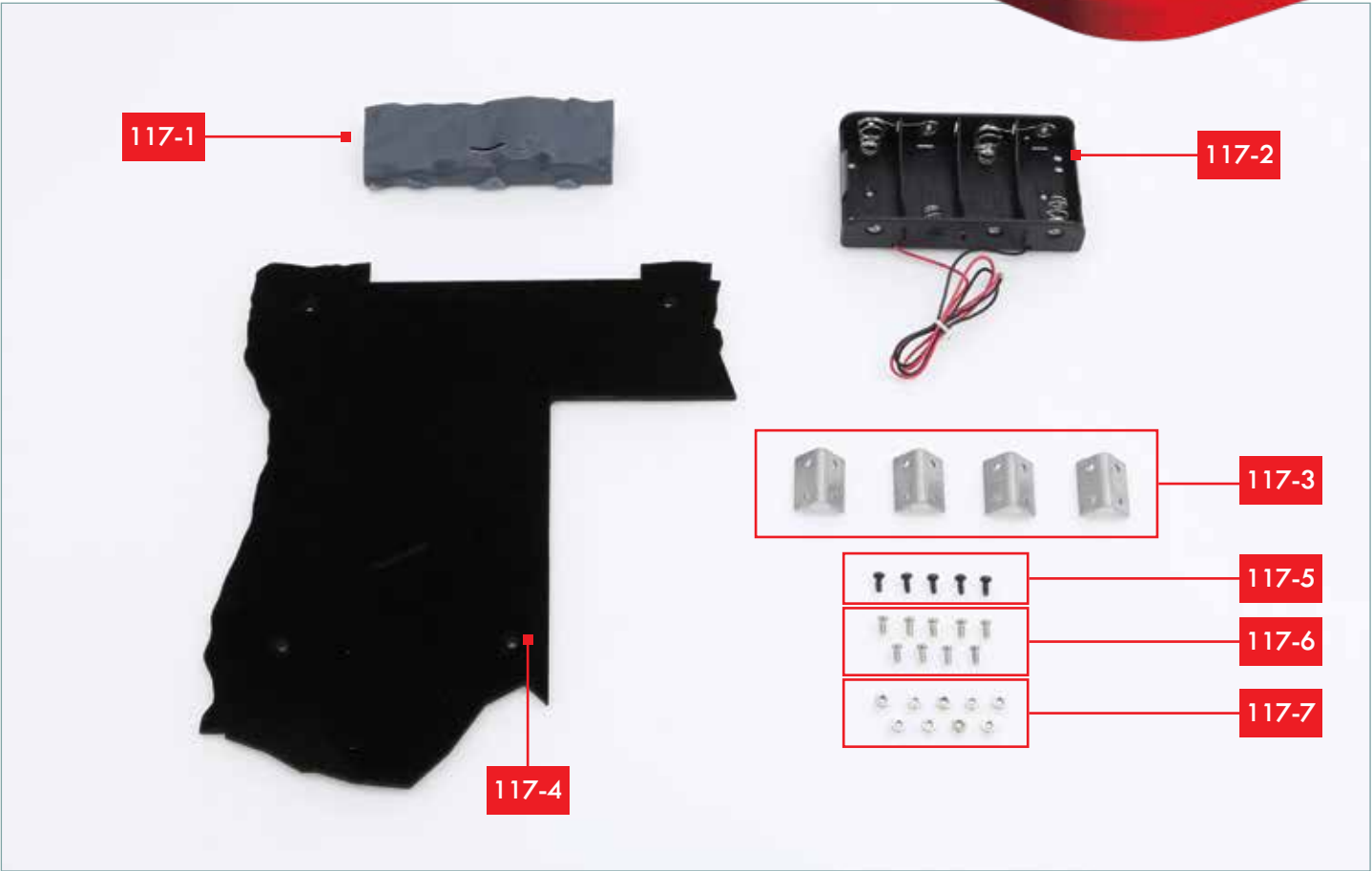
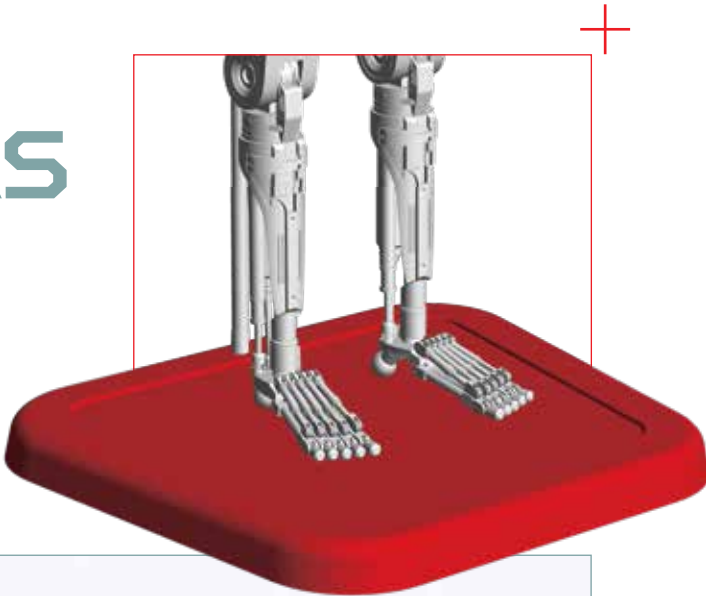
Está prohibida cualquier forma de comercialización
individual y separada de la obra editorial fuera de
los canales habituales de los editores que figuran en
los créditos de los fascículos. El editor se reserva la
posibilidad de modificar el orden y/o la periodicidad,
si las circunstancias así lo exigieran. En caso de
aumento significativo de los costes de producción y
transporte, el editor puede verse obligado a modificar
sus precios de venta.

La norma del editor es utilizar papeles fabricados con
fibras naturales, renovables y reciclables a partir de
maderas procedentes de bosques que se acogen a un
sistema de explotación sostenible.

El editor espera de sus proveedores de papel que
gestionen correctamente sus demandas con el certificado
medioambiental reconocido.

COLOCACIÓN DEL PORTAPILAS EN LA BASE

En esta sesión acoplarás a la base el portapilas entregado con este fascículo, colocarás una nueva sección de la cubierta inferior y prepararás la tapa de la PCB.



LISTA DE PIEZAS

117-1	Tapa del portapilas	117-5	5 tornillos PB de 3 x 6 mm (1 de repuesto)
117-2	Portapilas	117-6	9 tornillos PM de 3 x 6 mm (1 de repuesto)
117-3	4 escuadras o soportes de metal	117-7	9 tuercas M3 (1 de repuesto)
117-4	Tercera sección de la cubierta inferior de la base		

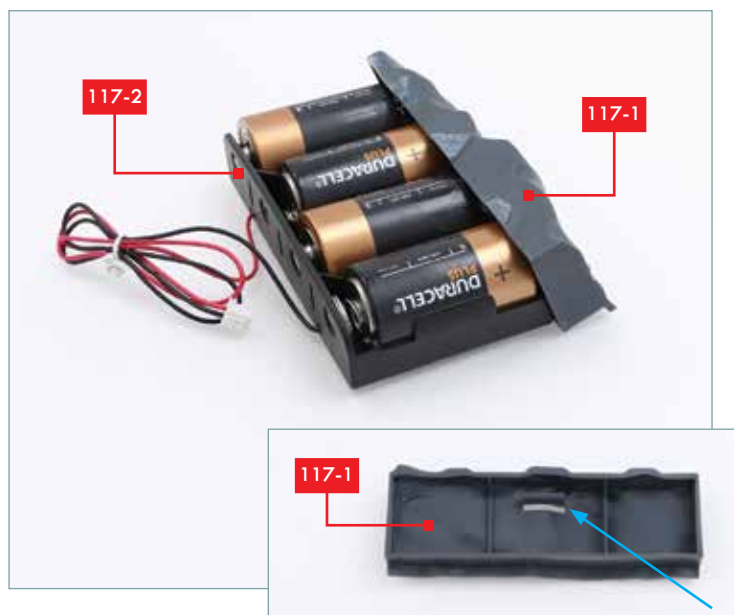
NECESITARÁS...

- Un destornillador de estrella de punta fina.
- Cuatro pilas tipo C.
- La tapa de la PCB (116-2) y el conjunto de la base del fascículo 116.



PASO 1

Coloca las cuatro pilas tipo C en el portapilas (**117-2**), respetando escrupulosamente su polaridad, que está grabada en el interior, para orientarlas correctamente.



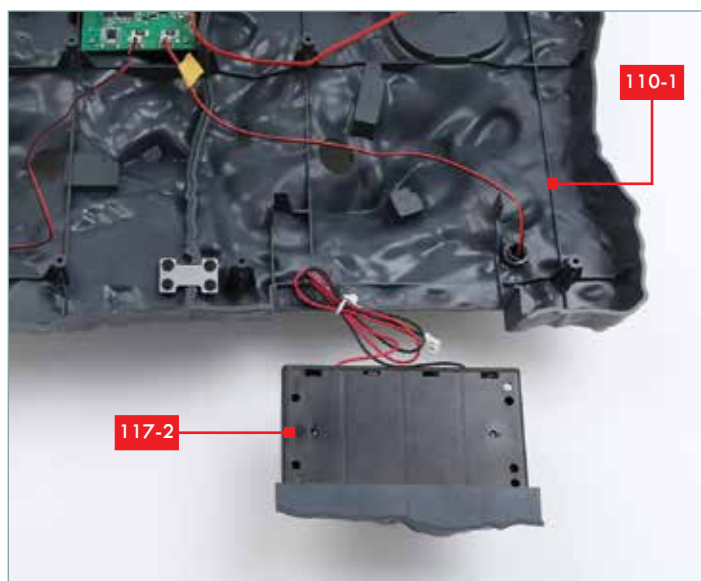
PASO 2

Localiza en la tapa del portapilas (**117-1**) la pestaña señalada con una flecha azul en la fotografía de detalle. Encaja la tapa (**117-1**) en el portapilas (**117-2**) de manera que el borde superior de este último quede debajo de la pestaña, como se muestra en la imagen.



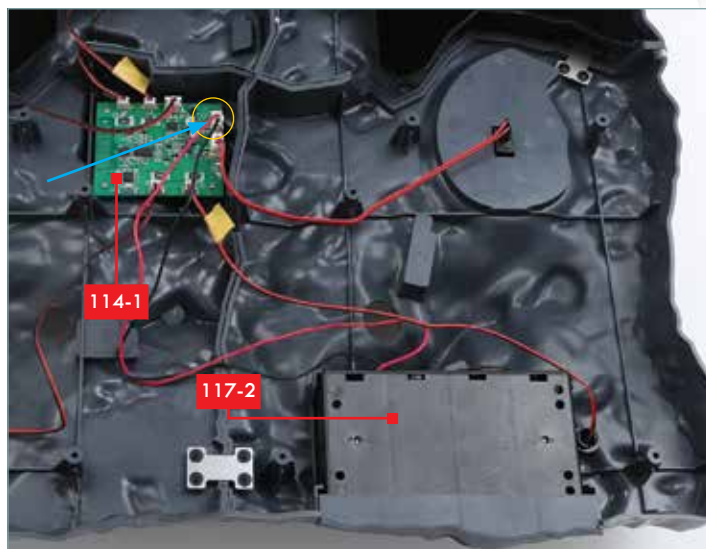
PASO 3

Coloca el borde de la tapa del portapilas (**117-1**) en posición vertical para comprobar que la tapa (**117-1**) está bien sujeta. No hay que usar pegamento, porque la tapa debe poder quitarse y ponerse cada vez que tengas que cambiar las pilas.



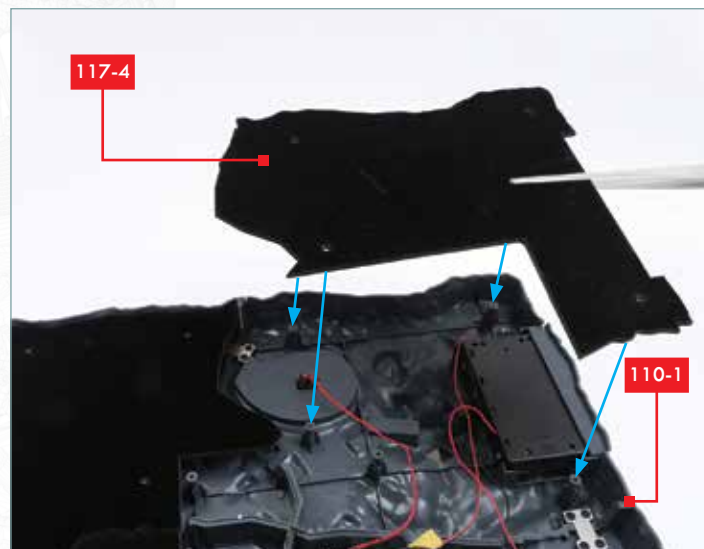
PASO 4

Recupera el conjunto de la base y sitúalo sobre un cartón o material mullido en la superficie de trabajo. Con mucho cuidado, dale la vuelta a la base y asegúrate de que queda bien apoyada y que ninguno de sus elementos sufre daño. A continuación, coloca el portapilas (**117-2**) en su alojamiento en la sección **110-1** de la base, como se muestra en la imagen.



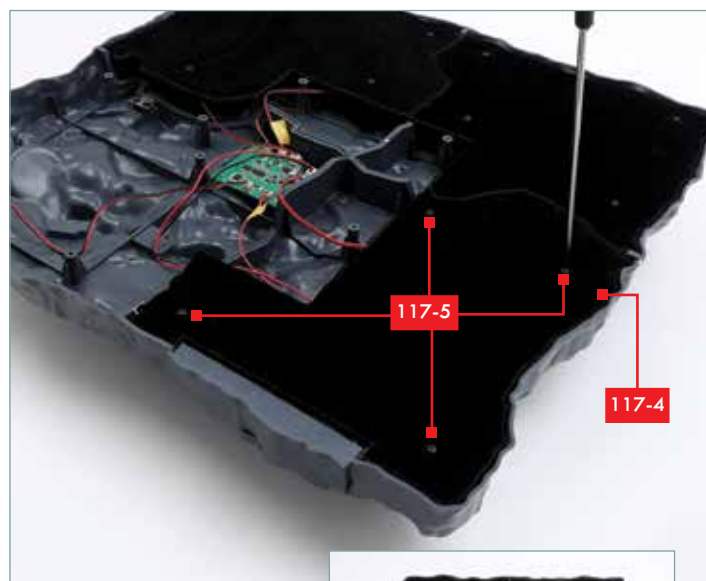
PASO 5

Extiende el cable del portapilas (**117-2**) y hazlo llegar hasta la PCB (**114-1**). Después, encaja el conector en el punto de conexión señalado con una flecha azul y un círculo amarillo en la imagen.



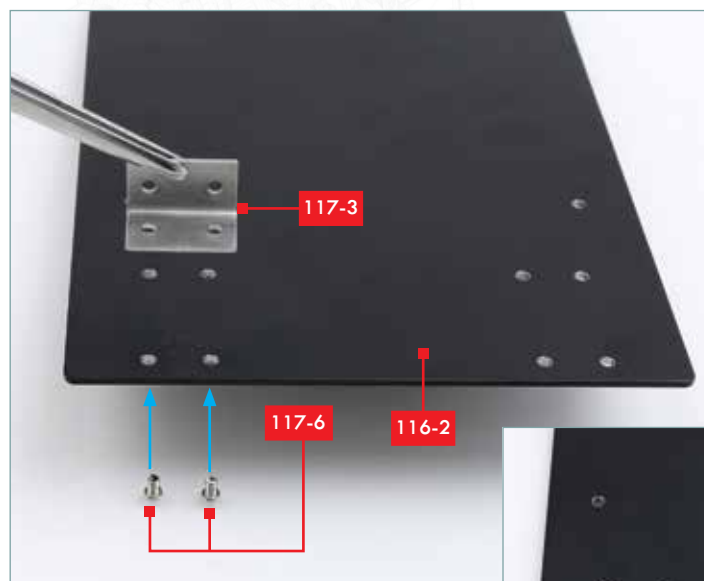
PASO 6

Coloca la tercera sección de la cubierta inferior de la base (**117-4**) en la parte inferior de la sección **110-1**, sobre los soportes indicados con flechas azules en la imagen y de modo que los orificios de la cubierta y de los soportes queden alineados.



PASO 7

Comprueba que la tercera sección de la cubierta inferior de la base (**117-4**) encaja correctamente en su posición y fíjala con cuatro tornillos PB de 3 x 6 mm (**117-5**).



PASO 8

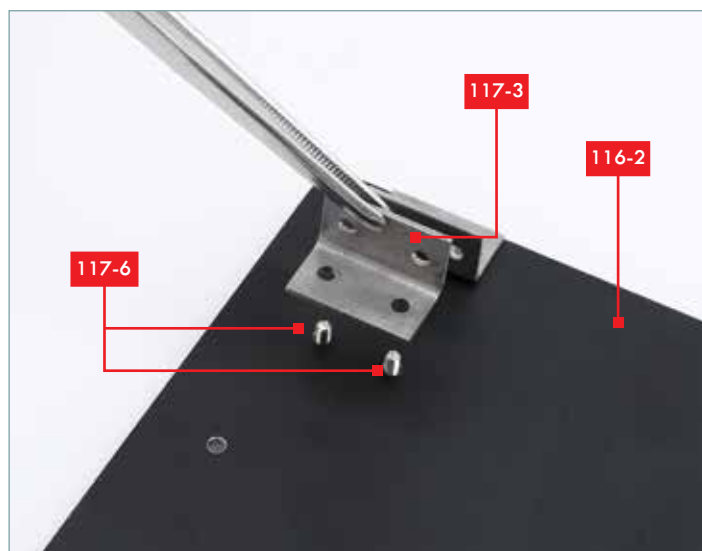
Recupera la tapa de la PCB (**116-2**), entregada con el fascículo 116, y localiza el primer par de orificios cercanos al borde señalados con dos flechas azules en la imagen. Después, coloca sobre ellos una de las escuadras o soportes de metal (**117-3**) y fíjala con dos tornillos PM de 3 x 6 mm (**117-6**) introduciéndolos desde abajo y enroscando arriba dos tuercas M3 (**117-7**) (imagen derecha). Todavía no las aprietes demasiado para que la escuadra o soporte tenga un poco de movilidad, pues deberás ajustarlas más tarde.





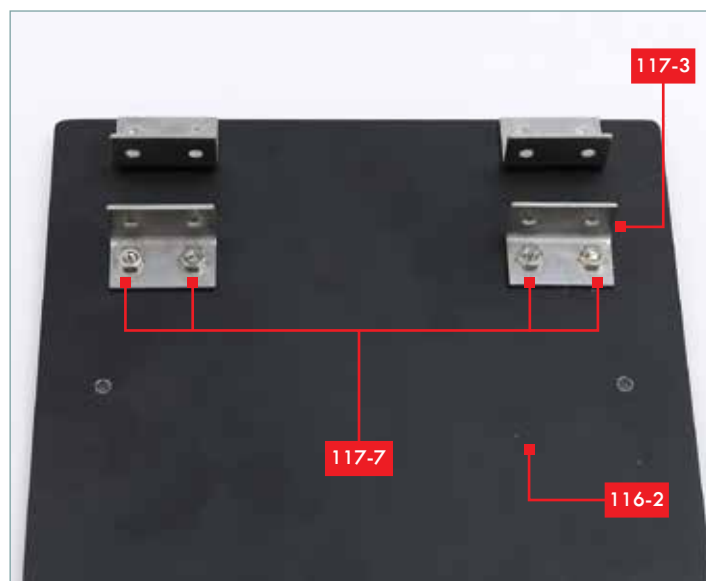
PASO 9

Sigue el mismo proceso para fijar una segunda escuadra o soporte de metal (**117-3**) en los otros dos orificios del borde de la tapa de la PCB (**116-2**), con dos tornillos PM de 3 x 6 mm (**117-6**) y dos tuercas M3 (**117-7**). De nuevo, todavía no aprietes demasiado las tuercas, pues ajustarás el conjunto más tarde.



PASO 10

Localiza los dos orificios que hay detrás de la segunda escuadra o soporte metálico (**117-3**). Coloca sobre ellos una tercera escuadra o soporte (**117-3**), en posición espejular respecto a la otra pieza, como se muestra en la imagen, y fíjala con dos tornillos PM de 3 x 6 mm (**117-6**) y dos tuercas M3 (**117-7**), sin apretar demasiado todavía.



PASO 11

Sigue el mismo proceso para fijar la cuarta escuadra o soporte de metal (**117-3**) en los otros dos orificios que hay detrás de la primera escuadra colocada, con dos tornillos PM de 3 x 6 mm (**117-6**) y dos tuercas M3 (**117-7**), sin apretar demasiado todavía.



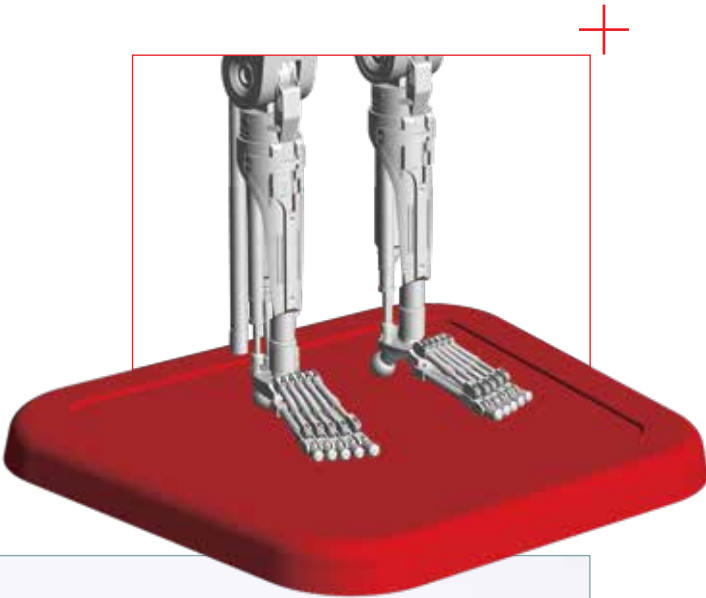
¡FASE COMPLETADA!

La parte inferior de la base cuenta con una nueva sección y el portapilas. Guarda bien la tapa de la PCB para una próxima sesión.



COLOCACIÓN DE NUEVOS ELEMENTOS DE LA BASE

En esta sesión colocarás la última sección de la cubierta inferior de la base, la tapa de la PCB y la parte inferior del soporte de sujeción del T-800.

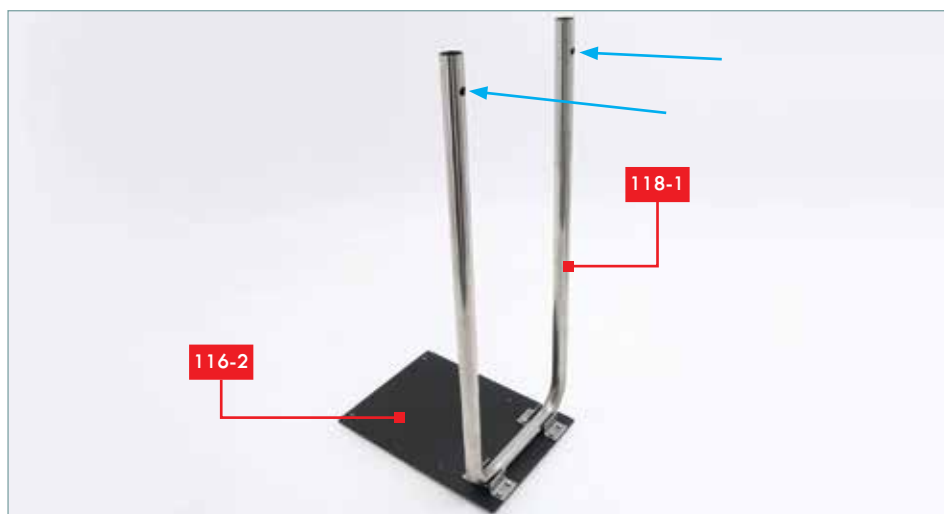


LISTA DE PIEZAS

118-1	Pieza inferior del soporte de sujeción del T-800	118-5	5 tornillos PM de 3 x 35 mm (1 de repuesto)
118-2	Apoyos flexibles del soporte	118-6	5 tuercas M3 (1 de repuesto)
118-3	Cuarta sección de la cubierta inferior de la base	118-7	9 tornillos PB de 3 x 6 mm (1 de repuesto)
118-4	Almohadillas autoadhesivas		

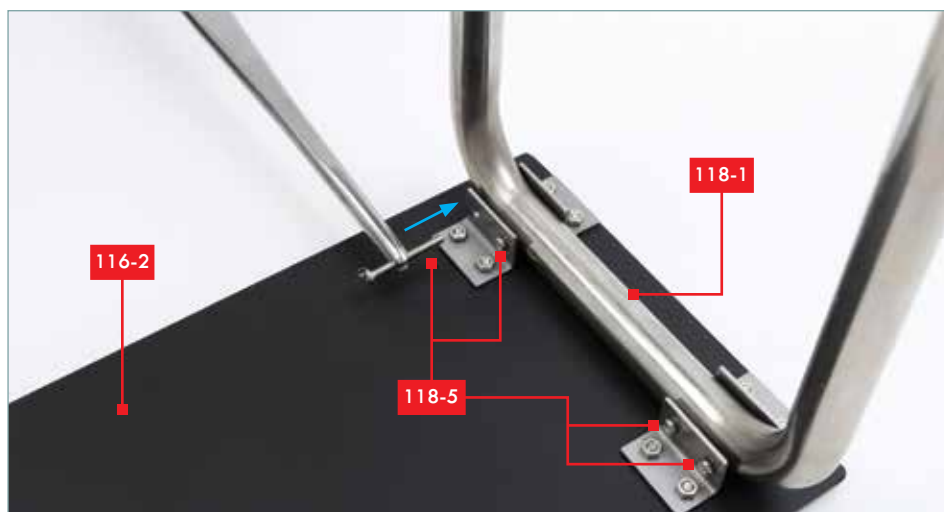
NECESITARÁS...

- Un destornillador de estrella de punta fina.
- Pinzas para sujetar las tuercas.
- La tapa de la PCB y el conjunto de la base del fascículo 117.



PASO 1

Recupera la tapa de la PCB (**116-2**) del fascículo anterior y sitúala sobre la superficie de trabajo como muestra la imagen. Después, coloca la pieza inferior del soporte de sujeción del T-800 (**118-1**) sobre la tapa, con la base encajada entre las escuadras que ensamblaste en la sesión anterior, de modo que los orificios del soporte y de las escuadras queden alineados. Observa también la posición de los orificios de la parte superior del soporte (indicados con flechas azules en la imagen): deben quedar mirando hacia afuera.

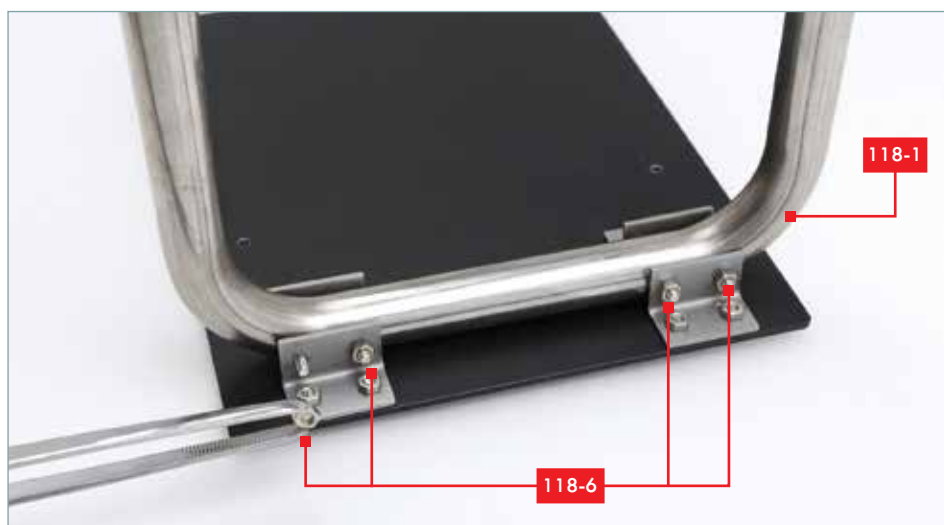


PASO 2

Coloca cuatro tornillos PM de 3 x 35 mm (**118-5**) pasándolos a través de los orificios de las escuadras y del soporte (**118-1**), desde la parte interior de la tapa de la PCB (**116-2**), de modo que sobresalgan por el otro lado, como se muestra en la imagen.

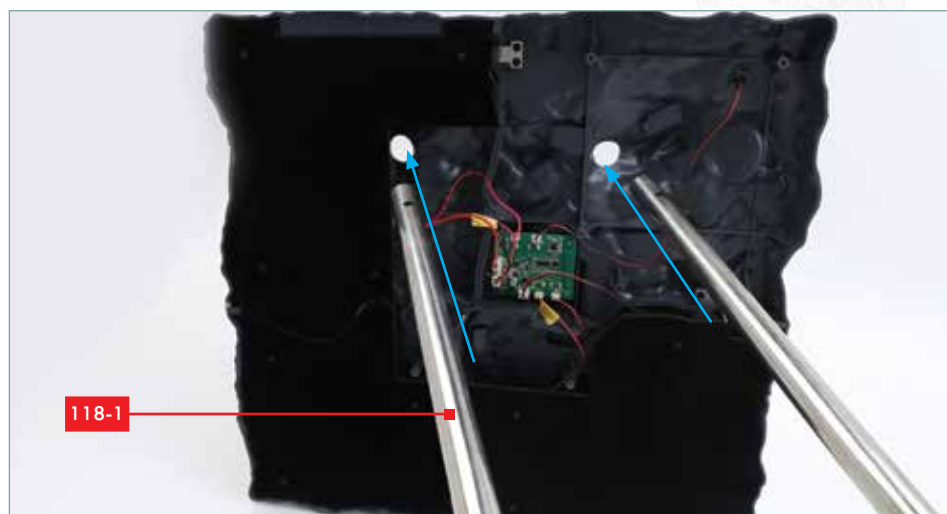
¡UN CONSEJO!

Trabajarás más cómodamente en los pasos siguientes si alguien te ayuda a sujetar las piezas. También puedes retirar la sección 117-4 para facilitar el trabajo.



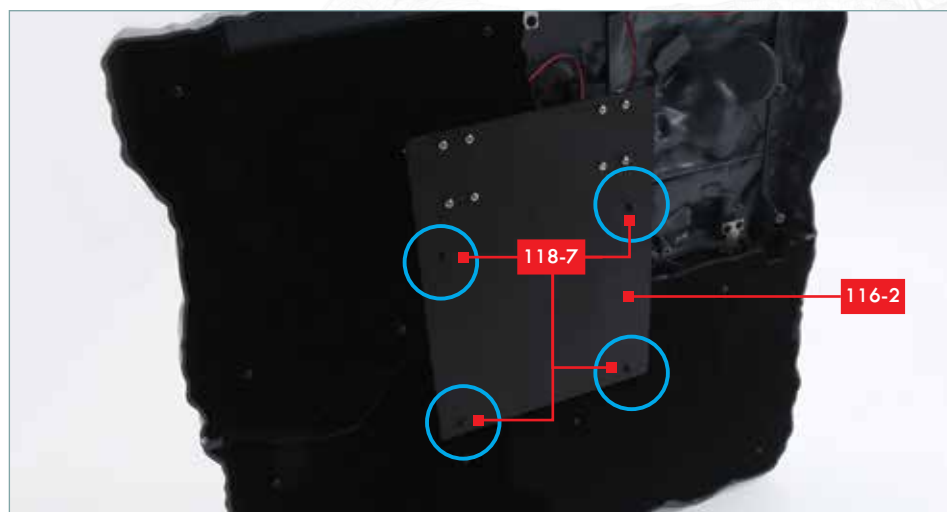
PASO 3

Después, coloca cuatro tuercas M3 (**118-16**) en el extremo que sobresale de los tornillos (**118-5**) para fijar el soporte (**118-1**) y que quede bien derecho y sujeto. Debes apretar muy bien estas cuatro tuercas. Con la ayuda del destornillador, termina de apretar también las ocho tuercas que colocaste en las escuadras en la sesión anterior.



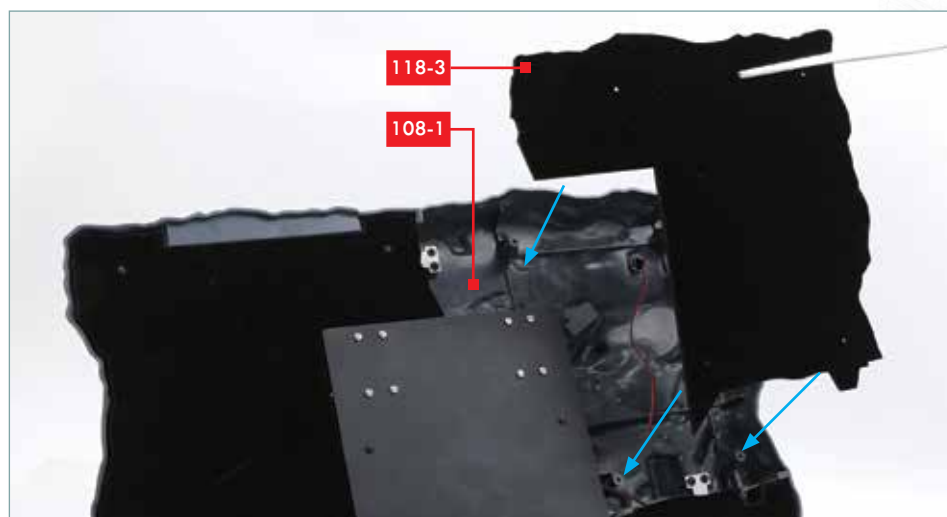
PASO 4

Recupera la base de tu T-800 y, trabajando desde la parte inferior de la base, introduce las dos barras de la pieza inferior del soporte (**118-1**) por los agujeros de la base, como se indica en la imagen.



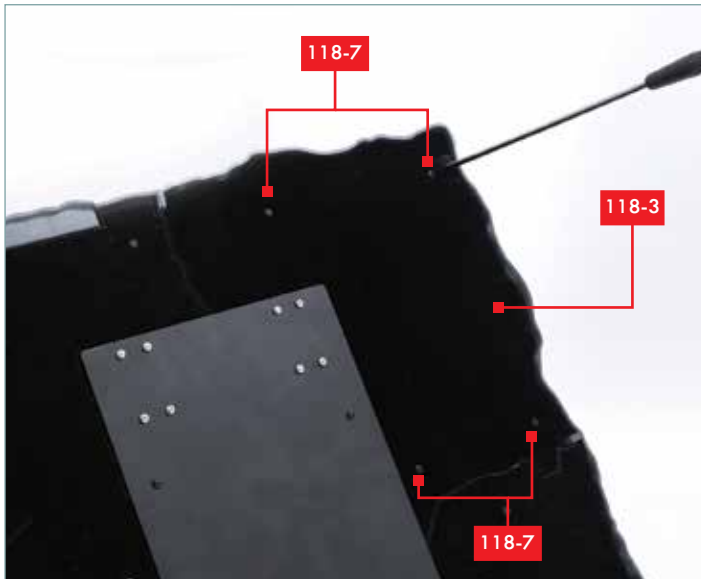
PASO 5

Desliza las barras por los agujeros hasta que la tapa de la PCB (**116-2**) quede contra la parte inferior de la base, cubriendo la PCB, y fíjala con cuatro tornillos PB de 3 x 6 mm (**118-7**) colocados en los orificios señalados con círculos azules en la imagen, con mucho cuidado de no atrapar o pellizcar ningún cable.



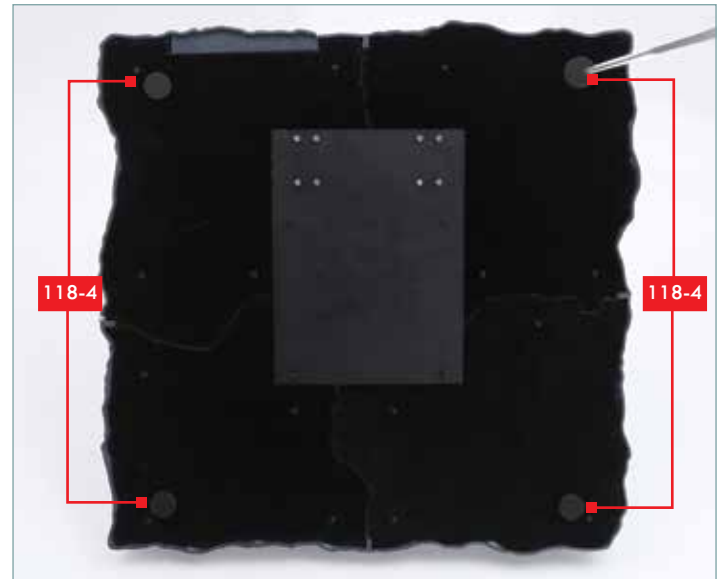
PASO 6

Si retiraste la sección **117-4** para trabajar más cómodamente, vuelve a ponerla. Después coloca la cuarta sección de la cubierta inferior de la base (**118-3**) en la parte inferior de la sección **108-1**, sobre los soportes indicados con flechas azules en la imagen, de manera que los orificios de la cubierta y de los soportes queden alineados.



PASO 7

Comprueba que la sección **118-3** encaja correctamente en su posición y fíjala con cuatro tornillos PB de 3 x 6 mm (**118-7**).



PASO 8

Separa las almohadillas autoadhesivas (**118-4**) de una en una retirando el protector del adhesivo y pégalas en las cuatro esquinas de la parte inferior de la base, como se muestra en la imagen.



PASO 9

Coloca la base boca arriba y plana sobre la superficie de trabajo. A continuación, presiona ligeramente los apoyos flexibles del soporte (**118-2**) para que adquieran forma de «U» e introdúcelos en cada una de las barras de la pieza inferior del soporte (**118-1**) de manera que los salientes semiesféricos queden alineados con los orificios de las barras. Si se colocan bien, los salientes semiesféricos quedarán encajados en los orificios (imagen inferior).



¡FASE COMPLETADA!

La base está casi lista para que coloques en ella el endoesqueleto de tu T-800. En la próxima sesión podrás terminarla.



COLOCACIÓN DEL ENDOESQUELETO DEL T-800 SOBRE LA BASE

En esta sesión terminarás el soporte de sujeción del endoesqueleto, añadirás un nuevo elemento decorativo a la base y fijarás a ella tu T-800.



LISTA DE PIEZAS

119-1	Pieza superior del soporte de sujeción del T-800	119-5	2 pernos de 6 x 35 mm
119-2	Placa del soporte	119-6	4 tuercas M3 (1 de repuesto)
119-3	3 casquillos	119-7	4 tornillos PM de 3 x 30 mm (1 de repuesto)
119-4	Cadena		

NECESITARÁS...

- Pegamento instantáneo y un palillo para aplicarlo.
- Un destornillador de estrella de punta fina.
- El conjunto de la base del fascículo 118 y el conjunto de tu T-800 del fascículo 107.



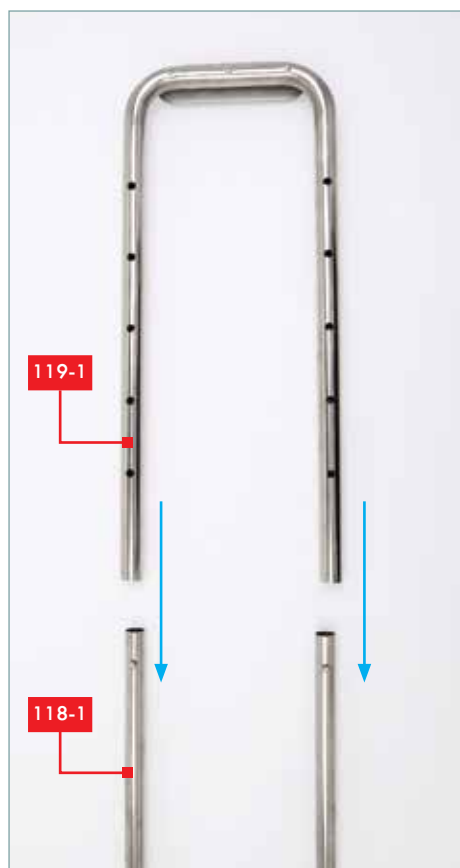
PASO 1

Coloca tres tornillos PM de 3 x 30 mm (**119-7**) en la barra horizontal de la pieza superior del soporte de sujeción del T-800 (**119-1**), desde el lado en el que están los orificios de las barras verticales, de modo que sobresalgan por el otro lado. Después, coloca un casquillo (**119-3**) en el extremo que sobresale de cada uno de los tornillos, como se muestra en las imágenes.



PASO 2

Encaja los orificios de la placa del soporte (**119-2**) en los tres tornillos y fija el grupo con las tres tuercas M3 (**119-6**) (imagen derecha). Observa que la placa queda separada del soporte gracias a los casquillos.



PASO 3

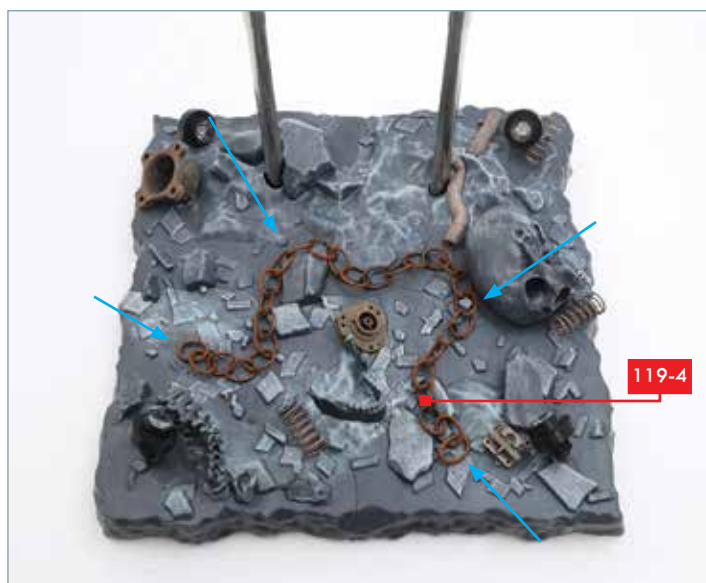
Recupera el conjunto de la base ensamblado en la sesión anterior y colócalo sobre la superficie de trabajo. Después, encaja las barras verticales de la pieza **119-1** en las de la pieza **118-1** orientando ambas piezas como se muestra en la imagen. Observa también la fotografía del paso 4.

PASO 4

Los salientes de los apoyos flexibles del soporte (**118-2**) que colocaste en la pieza **118-1** en la sesión anterior encajan en los orificios de las barras verticales de la pieza **119-1** y, al presionarlos, permiten regular y fijar la altura del soporte para que el T-800 quede en la posición que prefieras.

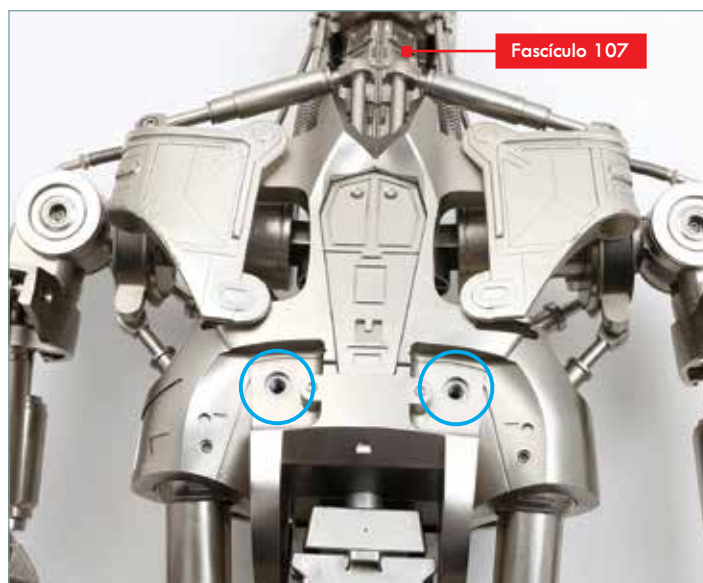


Parte trasera de la base



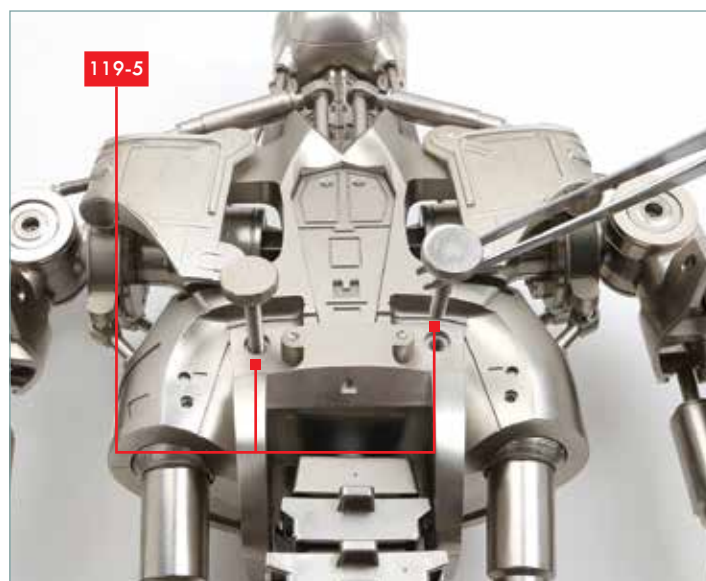
PASO 5

Coloca la cadena (**119-4**) en la base. Puedes disponerla como más te guste o copiar la posición que se ve en la imagen. No hace falta que quede fija en un sitio, pero, si lo prefieres, puedes aplicar un poco de pegamento en cuatro o cinco eslabones y pegarlos en la base.



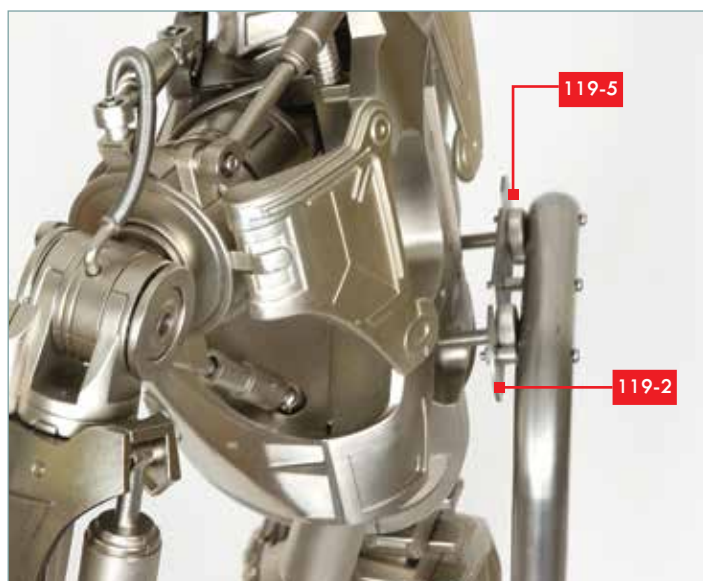
PASO 6

Recupera el T-800 completado en el fascículo 107 y localiza en la espalda los dos orificios señalados en la imagen con círculos azules.



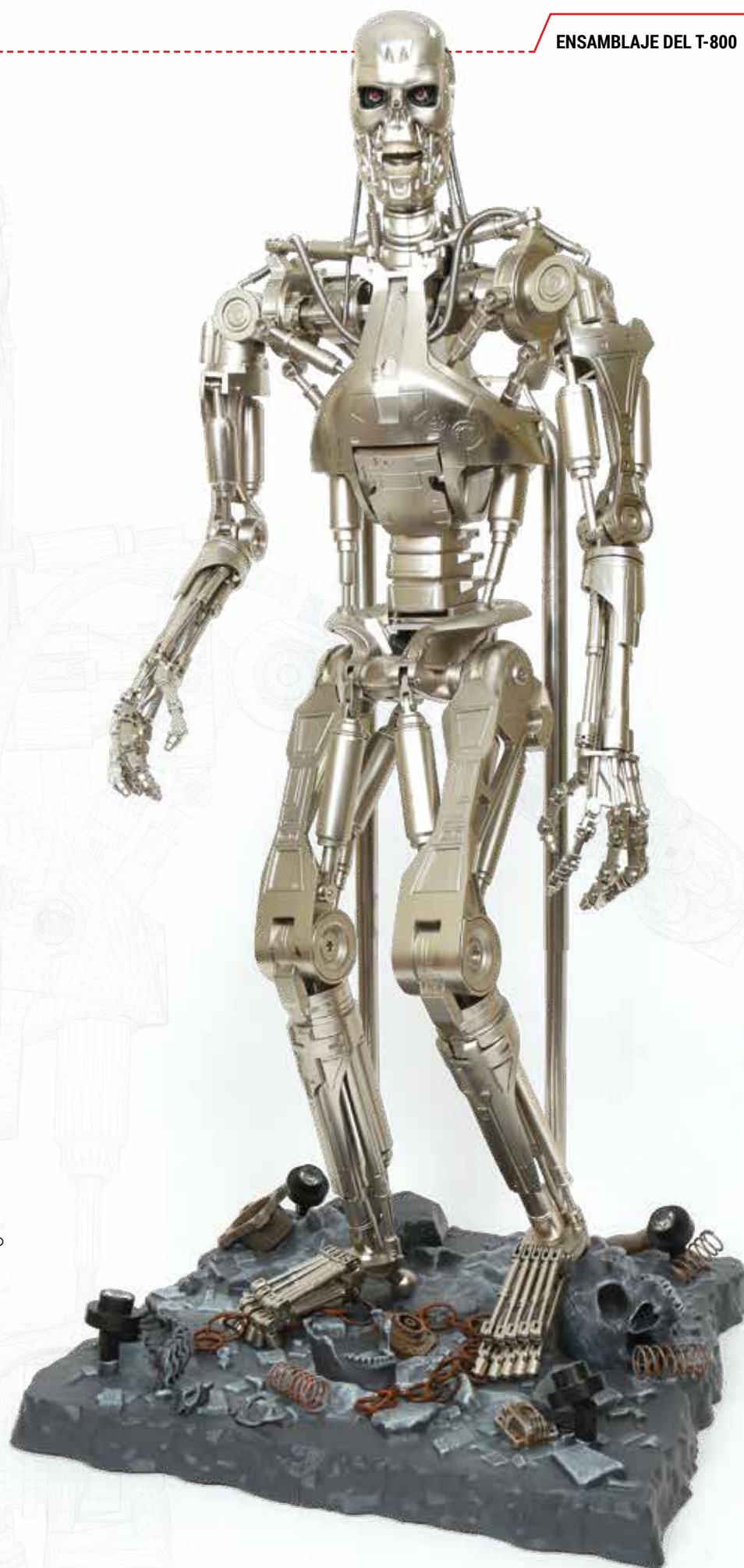
PASO 7

Introduce los dos pernos (**119-5**) en los orificios indicados en el paso anterior y enróscalos a mano hasta donde es posible enrascar sin forzar.



PASO 8

Después, levanta tu T-800 y encaja los pernos (**119-5**) en las muescas correspondientes de la placa del soporte (**119-2**), como se muestra en la imagen, de modo que el endoesqueleto quede erguido.



¡ENSAMBLAJE COMPLETADO!

¡Buen trabajo! Tu T-800 ya está terminado y fijado a la base. ¡Y tiene un aspecto terrorífico! Si quieres colocarlo en una posición más erguida, solo tienes que aflojar un poco los tornillos de las caderas y de las rodillas (si es que están muy apretados), erguir el endoesqueleto y subir también la altura del soporte. A continuación verás cómo ensamblar los componentes del control remoto con el que podrás activar tu T-800.



ENSAMBLAJE DEL CONTROL REMOTO E INSTRUCCIONES DE USO

En esta sesión ensamblarás el control remoto que te permitirá activar tu T-800. En la contracubierta del fascículo encontrarás las instrucciones de uso.



LISTA DE PIEZAS			
120-1	Carcasa delantera del control remoto	120-6	PCB (placa del circuito impreso)
120-2	Carcasa trasera del control remoto	120-7	5 tornillos PB de 2 x 4 mm (1 de repuesto)
120-3	Tapa para las pilas	120-8	2 tornillos PM de 2 x 6 mm (1 de repuesto)
120-4	Botones de control	120-9	2 tuercas M2 (1 de repuesto)
120-5	Elementos transparentes		

NECESITARÁS...
Pegamento instantáneo y un palillo para aplicarlo.
Un destornillador de estrella de punta fina.
Una hoja de papel de lija fino.
Un cúter afilado y una alfombrilla de corte.
Dos pilas AAA.
El conjunto de tu T-800 del fascículo anterior.



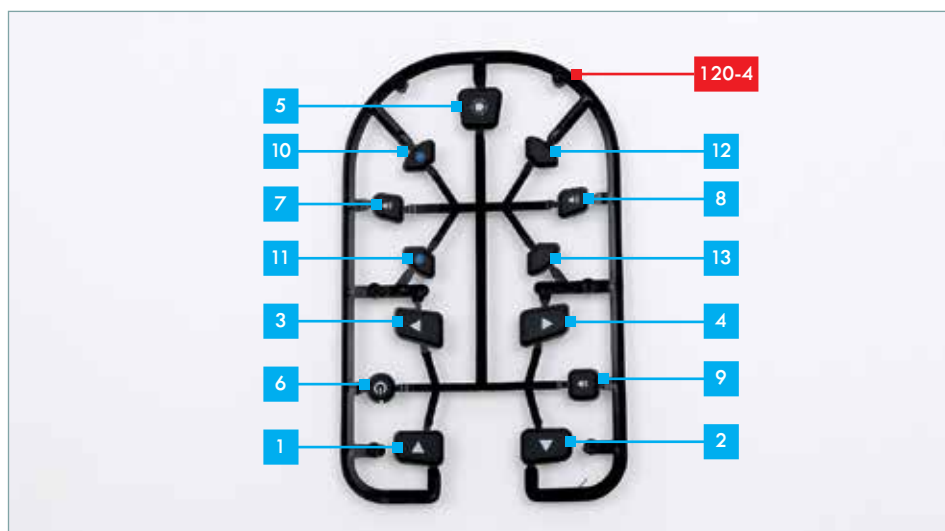
PASO 1

Coloca sobre la superficie de trabajo la carcasa delantera del control remoto (**120-1**), con la parte interior a la vista, y, junto a ella, el marco con los elementos transparentes (**120-5**). Localiza en la carcasa (**120-1**) las aberturas en las que deberás encajar los elementos transparentes (señaladas con flechas azules en la imagen).



PASO 2

Con el cúter y trabajando con cuidado, separa del marco los cuatro elementos transparentes (**120-5**) y comprueba que encajan en las aberturas indicadas en el paso 1. Si es necesario, elimina con el papel de lija cualquier resto de la unión con el marco que pueda haber quedado. Después, trabajando de uno en uno, aplica un poco de pegamento en los bordes de los elementos transparentes y encájalos en su alojamiento en la carcasa delantera (**120-1**) (imagen derecha).



PASO 3

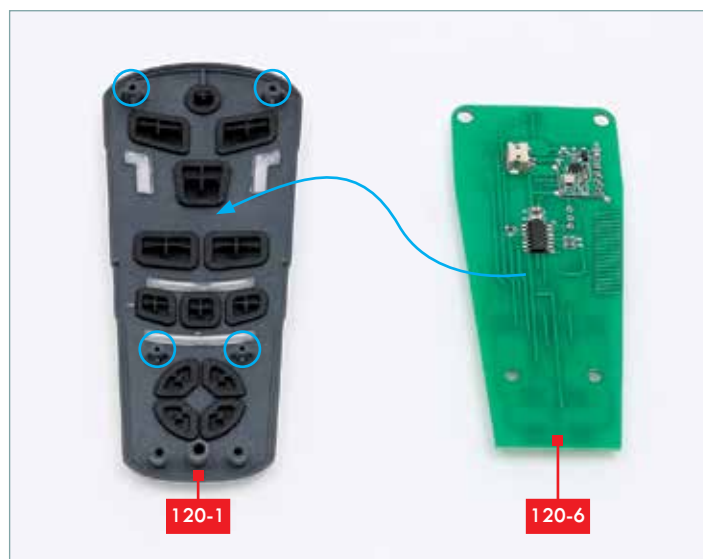
Coloca sobre la superficie de trabajo los botones de control (**120-4**) orientados como se muestra en la imagen e identifica cada uno de ellos:

- 1 y 2:** arriba, abajo (mandíbula)
- 3 y 4:** izquierda, derecha (ojos)
- 5:** luz (ojos)
- 6:** encendido y apagado
- 7, 8 y 9:** sonido
- 10 y 11:** luces azules de la base
- 12 y 13:** luces rojas de la base



PASO 4

Con el cúter, separa del marco cada uno de los botones de control (**120-4**), púelos con la ayuda del papel de lija para eliminar cualquier resto del marco y colócalos en sus alojamientos correspondientes, en la carcasa delantera (**120-1**). No utilices pegamento y no des la vuelta a la carcasa aún. En la imagen derecha puedes ver cómo deben quedar colocados los botones.



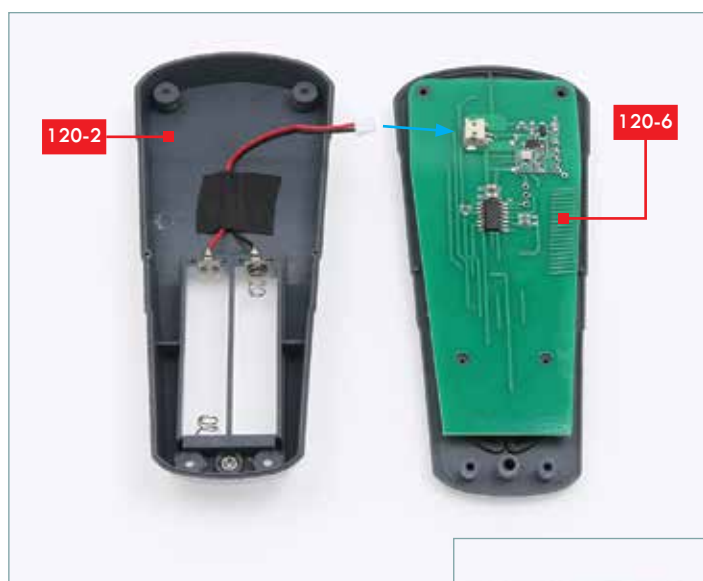
PASO 5

Coloca la PCB (**120-6**) en la parte interior de la carcasa delantera (**120-1**), de modo que los puntos de contacto de la PCB (no visibles en la fotografía, pues están en la parte de abajo) conecten con los botones de la carcasa. Los cuatro orificios de la PCB deben encajar en los soportes de la carcasa señalados con círculos azules en la imagen. Observa la foto del paso 7 para ver el resultado.



PASO 6

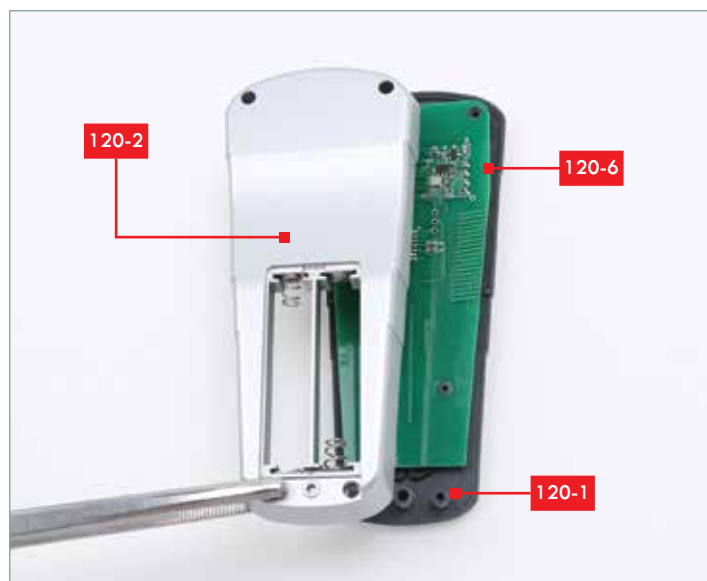
Sitúa sobre la superficie de trabajo la carcasa trasera (**120-2**), orientada como se muestra en la imagen, y localiza el orificio hexagonal (círculo azul en la imagen superior) de la parte inferior. Con la ayuda de un palillo, aplica un poco de pegamento en el orificio y fija en su interior la tuerca M2 (**120-9**) (imagen derecha).



PASO 7

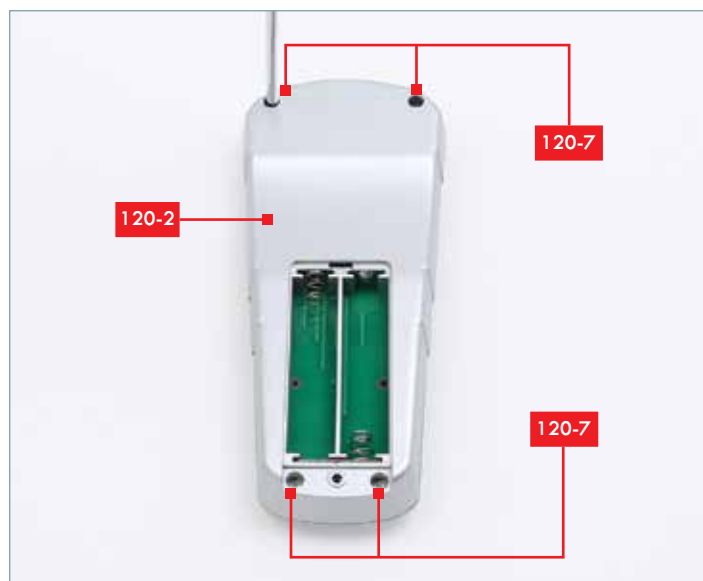
Acerca las carcasas trasera y delantera (**120-2** y **120-1**) entre sí de manera que puedas introducir el conector de la carcasa trasera (**120-2**) en su punto de conexión de la PCB (**120-6**), como indica la flecha en la imagen superior y como se observa en la imagen derecha.





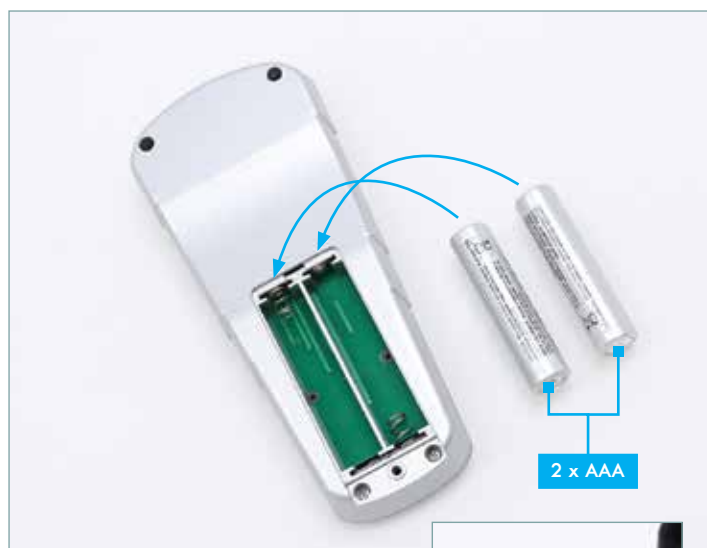
PASO 8

Después, acopla la carcasa trasera (120-2) en la delantera (120-1), cubriendo la PCB (120-6).



PASO 9

Fija el conjunto con cuatro tornillos PB de 2 x 4 mm (120-7) colocados en los puntos indicados en la imagen.



PASO 10

Introduce dos pilas AAA en la parte trasera del control remoto. Asegúrate de que están en la posición correcta, siguiendo las indicaciones de la imagen: la parte plana de cada pila debe quedar contra el muelle. Después, coloca la tapa para las pilas (120-3) y fíjala con un tornillo PM de 2 x 6 mm (120-8), que se enroscará en la tuerca colocada en paso 6 (imagen derecha).



¡ENSAMBLAJE COMPLETADO!

Ya tienes listo el control remoto para activar tu T-800. Consulta las instrucciones de uso que encontrarás en la última página de este pack.





READY PLAYER ONE

Un grupo de gamers vive una aventura que cambiará el mundo.

La novela de Ernest Cline *Ready Player One* cuenta la historia de un grupo de amigos que va en busca de lo que se conoce como «huevos de pascua» —mensajes o códigos ocultos que algunos programadores dejan en videojuegos y programas informáticos—, en este caso de la cultura pop de los años ochenta, que se encuentran insertados en un mundo de realidad virtual llamado OASIS. Juntos intentarán resolver un misterio que les dará la propiedad del sistema.

La novela se adaptó a la gran pantalla con un gran presupuesto y con Steven Spielberg como director. *Ready Player One* (*Ready Player One: Comienza el juego* en Latinoamérica) se estrenó en 2018 y recibió buenas críticas. Tras ese éxito, Ernest Cline escribió una secuela titulada *Ready Player Two*, que se publicó en noviembre de 2020 y cuya adaptación cinematográfica ya está en marcha.

MUNDO VIRTUAL

Estamos en el año 2045 y el mundo es un caos del que la mayoría de la gente trata de escapar conectándose a OASIS, un entorno de realidad virtual de ocio

inventado por James Halliday y Ogden Morrow, de Gregarious Games. Cuando Halliday muere, su avatar, Anorak, anuncia que quien sea capaz de resolver sus tres retos, encontrar las tres llaves y hacerse con el huevo de pascua dorado se convertirá en el propietario de OASIS. El juego se convierte en una subcultura dentro del propio OASIS, pero nadie logra llevarse el premio.

Wade Watts tiene 18 años y vive en un parque de caravanas o *motorhomes* de Columbus, Ohio, con su tía. A través de su avatar de OASIS, Parzival, y con su mejor amiga Aech, Wade dedica la mayor parte de su tiempo a buscar los huevos de pascua del juego para intentar completarlo.

«ESTO ES OASIS. UN LUGAR DONDE LOS LÍMITES DE LA REALIDAD LOS PONE TU IMAGINACIÓN. PUEDES HACER LO QUE QUIERAS, IR A DONDE QUIERAS». (WADE WATTS)

ARRIBA: Wade Watts [Tye Sheridan] se prepara para volver al mundo real. [Fotografía: Pictorial Press Ltd. / Alamy Stock Photo]



FICHA TÉCNICA

Director: Steven Spielberg

Guión: Zak Penn, Ernest Cline

Argumento: *Ready Player One*, de Ernest Cline

Productores: Donald De Line, Kristie Macosko Krieger, Steven Spielberg, Dan Farah

Compositor: Alan Silvestri

Director de fotografía: Janusz Kaminski

Editores: Michael Kahn, Sarah Broshar

Reparto: Tye Sheridan (*Wade Watts/Parzival*), Olivia Cooke (*Samantha Cook/Art3mis*), Ben Mendelsohn (*Nolan Sorrento*), T. J. Miller (*i-R0k*), Simon Pegg (*Ogden Morrow/vigilante del archivo*), Mark Rylance (*James Halliday/Anorak*)

Año: 2018

Duración: 140 min

Relación de aspecto: 2.39:1

País de origen: Estados Unidos

Después de visitar el archivo Halliday en busca de pistas, Parzival, inspirado en una cita del propio Halliday, decide ir hacia atrás en el tiempo y consigue así la primera llave. De este modo, se sitúa en la primera posición del marcador de OASIS y ayuda a sus amigos Art3mis, Aech, Daito y Sho a escalar posiciones en el tablero. Entonces, el director ejecutivo de la empresa IOI, Nolan Sorrento, encarga al mercenario en línea i-R0k que descubra la identidad de Parzival para ofrecerle dinero y que gane el concurso en nombre de la compañía.

En los archivos de Halliday, Parzival y Art3mis descubren que el programador se arrepentía de no haber ido a bailar con su primer amor y deciden ir a un local

nocturno llamado Distracted Globe con la esperanza de encontrar alguna pista sobre la siguiente llave. Mientras están allí, Wade le da a Art3mis su nombre real y le dice que siente algo por ella. Pero IOI ataca el club y Art3mis abandona a Wade a su suerte, diciéndole que su padre murió trabajando para pagar sus deudas en un Centro de Lealtad de IOI. El mercenario i-R0k oye la conversación entre ambos y se lo cuenta a Nolan.

Con esa información, Sorrento encuentra a Wade e intenta contratarlo, pero el chico rechaza su oferta. Como represalia, IOI ataca el vecindario de Wade y mata a varios de sus habitantes, incluida su tía. Samantha Cook (Art3mis en OASIS) lo rescata y le revela que pertenece a la resistencia, y que su búsqueda de pistas y llaves continúa muy en serio.

Como Halliday y su pareja fueron a ver *El resplandor* en lugar de ir a bailar, Parzival y sus amigos visitan una recreación del hotel de la película. Allí suceden las típicas cosas de las películas de terror, hasta que Art3mis se acuerda de lo que Halliday lamentaba y le pide a su cita que baile. De este modo, obtienen la segunda llave.

En la vida real, un agente de IOI llamado Sixer Zandor ataca a la resistencia, captura a Samantha y se la lleva al Centro de Lealtad para que termine de pagar las deudas de su padre. El resto de los amigos llegan a tiempo para ayudar a Wade a escapar. Todos son muy diferentes de sus respectivos avatares, pero su amistad es auténtica.

El grupo hackea a Sorrento para averiguar dónde están Samantha y su avatar Art3mis, y descubren que se encuentra en el Castillo Anorak, en el planeta Doom, donde está el tercer y último reto. Para conseguir la última llave, los jugadores deben adivinar cuál era el juego favorito de Halliday para la consola Atari 2600.

Aunque i-R0k intenta alejarlos del castillo con un campo de fuerza, no le sirve de nada porque Art3mis

ABRIL: IOI enfrenta a sus mejores empleados contra Wade y su equipo para controlar el destino de OASIS. [Fotografía: Moviestore Collection Ltd. / Alamy Stock Photo]





lo desactiva. Parzival reúne a un numeroso grupo de jugadores de OASIS, que forman un ejército de guerreros de cultura pop, para atacar el castillo y al Mechagodzilla de Sorrento. Para liberar a Samantha, Parzival mata a Art3mis y así ella puede regresar al mundo real, donde se reúne con sus amigos.

Cuando Parzival llega al Atari, Sorrento mata a todos los que están en el planeta Doom. Afortunadamente, Parzival tiene una vida extra que le dio el responsable del archivo y, como es la única persona que queda en Doom, tiene todo el tiempo del mundo para encontrar el huevo de pascua de Halliday en el juego *Adventure*, con lo que logra hallar la última llave.

Parzival usa las tres llaves para llegar a la sala del tesoro, donde Anorak, el avatar de Halliday, le ofrece un contrato. Pero Parzival recuerda otra de las cosas que Halliday lamentaba: haber hecho firmar un contrato a Morrow, pues eso puso fin a su amistad, de modo que se niega a suscribir el contrato que le propone Anorak. Así es como pasa la última prueba y, finalmente, Halliday le concede la propiedad de OASIS.

En la vida real, Sorrento sigue dispuesto a enfrentarse a Wade y a sus amigos, pero se da cuenta de que no puede ganar cuando ve que Parzival tiene el huevo dorado, y él y Zandor son arrestados.

Ogden Morrow, el antiguo socio de Halliday, revela que su avatar es el responsable del archivo. Wade se apresura a compartir su propiedad de OASIS con sus amigos y, juntos, deciden contratar a Morrow como consultor y cerrar los Centros de Lealtad de IOI. También toman la polémica decisión de cerrar OASIS los martes y los jueves... porque aprendieron de Halliday que las personas deben dedicar tiempo a vivir la vida real.

UNA VISITA AL HOTEL DE EL RESPLANDOR

Uno de los momentos más impactantes de *Ready Player One* desde el punto de vista visual es cuando Parzival, Art3mis

«LA GENTE NECESITA PASAR MÁS TIEMPO EN EL MUNDO REAL, PORQUE, COMO DIJO HALLIDAY... LA REALIDAD ES LO ÚNICO QUE ES REAL».
(WADE WATTS)

y sus amigos visitan el hotel de *El resplandor*, donde en 1980 se rodó la película de terror de Stanley Kubrick.

El hotel que se ve en OASIS fue recreado digitalmente a partir de imágenes del filme original y permitía el movimiento dinámico de la cámara, además de ángulos cinematográficos que no habrían sido posibles si se hubieran utilizado las clásicas técnicas del croma. Sin embargo, para algunas escenas de la película en las que se utilizaban actores humanos en lugar de avatares (como el pasillo con las famosas gemelas) se recrearon pequeñas secciones del hotel para conseguir una luz más natural. Además, se añadió grano de película y otros detalles para que el filme pareciera más antiguo. Spielberg y su equipo se familiarizaron tanto con la película original de Kubrick que se convirtieron en asesores de *Doctor Sueño*, secuela de *El resplandor* y adaptación de la novela homónima de Stephen King. Aunque en *Doctor Sueño* se utilizaron principalmente decorados reales, trabajaron con el arte conceptual de *Ready Player One* junto con los diseños originales de *El resplandor* para recrear el hotel con la máxima fidelidad.

Por otro lado, *Ready Player One* contó con un enorme equipo de aprobación de licencias de propiedad intelectual para poder incluir la gran cantidad de referencias a la cultura pop de los años ochenta que contiene la película y que estas fueran lo más fieles y precisas posibles a los materiales originales. Y aunque al principio Spielberg no quería incluir sus propias obras, Ernest Cline, el autor de la novela, lo convenció para que aparecieran referencias a *Back to the Future* (*Volver al futuro* en Latinoamérica, *Regreso al futuro* en España) y *Jurassic Park*. ■

ARRIBA: Un fantasma en la máquina... El espectro de Halliday concede la llave que otorga la propiedad de OASIS. [Fotografía: Pictorial Press Ltd. / Alamy Stock Photo]

THE HOST

Un monstruo terrorífico captura a una niña, y su familia lucha por liberarla.

La película *The Host* —también conocida como *Gwoemul* (Monstruo) en Corea del Sur y como *El huésped* en algunos países de Latinoamérica— es una historia de ciencia ficción de terror sobre una familia que hace todo lo posible por recuperar a su hija, capturada por un monstruo. A mediados de la década de 2000, su director, Bong Joon-ho, era considerado una estrella en auge después de rodar *Barking Dogs Never Bite* (2000) y *Memories of Murder* (2003), y el estreno de *The Host* generó muchas expectativas, hasta el punto de convertirse en la película surcoreana más taquillera del momento.

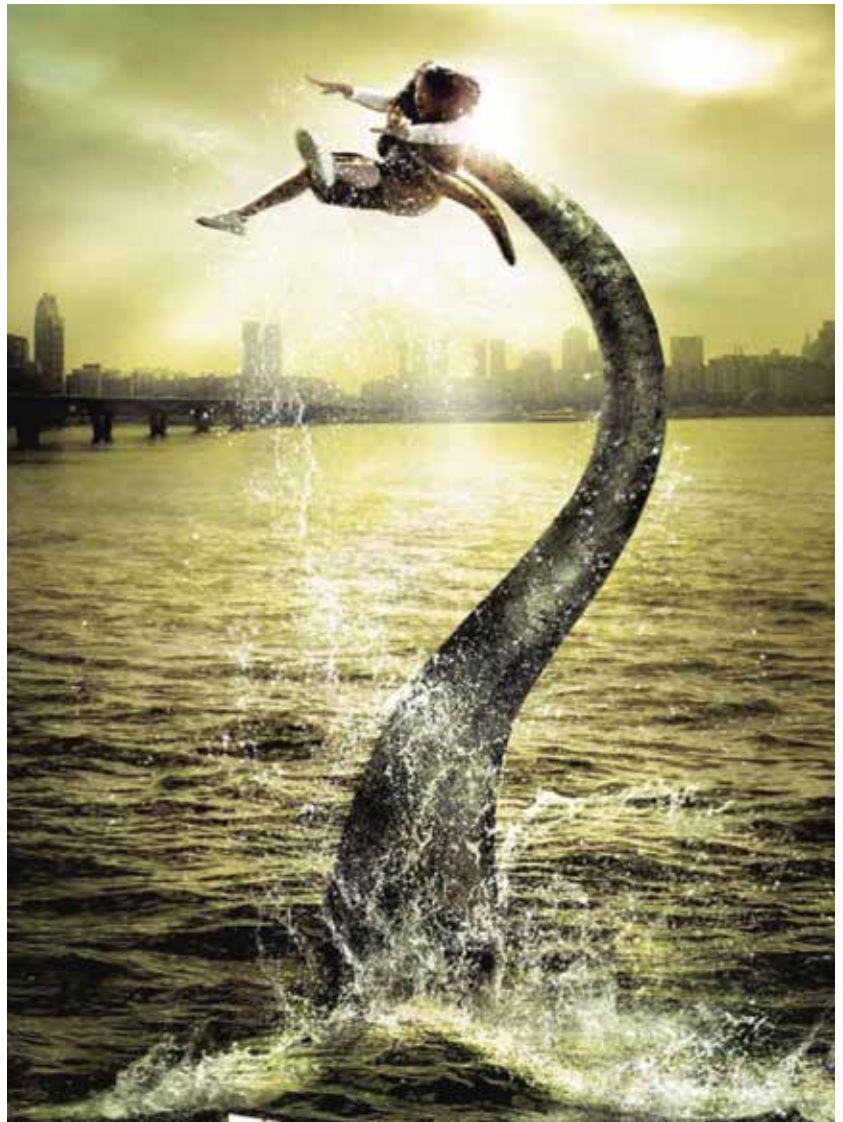
Inspirado en una noticia sobre un pez mutante con extrañas espinas que había sido capturado en el río Han, Bong Joon-ho trata en *The Host* miedos modernos como la contaminación y la corrupción, a los que suma los efectos del imperialismo cultural y científico estadounidense en el país. La película ganó un importante número de premios y en la actualidad sigue siendo muy popular.

UN MONSTRUO BAJO EL PUENTE WONHYO

Pese a las protestas de su asistente, un patólogo estadounidense que trabaja en un laboratorio en Seúl le ordena que vacíe 200 botellas de formaldehído experimental en mal estado por el desagüe. Con el tiempo, los peces del río Han comienzan a morir y corre el rumor de que hay un anfibio enorme viviendo en él.

En la misma ciudad, seis años más tarde, Park Gang-du lleva una vida tranquila trabajando con su padre, Park Hee-bong, en una cafetería junto al río. Un día, una extraña criatura anfibia emerge del agua y ataca a las personas que están cerca de la orilla, entre ellas Hyun-seo, la hija de Gang-du, a quien captura y se lleva al fondo del río. Inmediatamente, el gobierno surcoreano pone a toda la familia de Gang-du en cuarentena en un hospital, argumentando que estuvieron expuestos a un virus desconocido.

Desde la red del alcantarillado, Hyun-seo logra llamar a su padre y le explica que se encuentra retenida por el monstruo, pero la llamada se corta repentinamente. Entonces, la familia Park escapa del hospital, compra



«¿LO OYES? ES EL CORAZÓN ROTO DE UN PADRE QUE PERDIÓ A UN HIJO... CUANDO EL CORAZÓN DE UN PADRE SE ROMPE, EL RUÍDO QUE HACE RECORRE MILES DE KILÓMETROS». (PARK HEE-BONG)

armas a un grupo de criminales locales y se lanza a la caza del monstruo. Mientras tanto, este irrumpe en una cafetería y engulle a dos chicos indigentes que estaban allí buscando algo que comer. Cuando el terrorífico anfibio regresa a su oscura guarida de las alcantarillas, Hyun-seo ve que regurgita los cuerpos de sus presas, y se da cuenta de que uno de los chicos, Se-joo, sigue con vida. Hyun-seo hace todo lo que puede para ayudarlo a librarse de la criatura.

Cuando por fin la familia Park da con el monstruo, intentan matarlo, pero este parece inmune a las balas y la munición se agota sin que hayan podido hacerle ni un solo rasguño. En cambio, en un ataque, el monstruo da muerte al padre de Gang-du.

ARRIBA: Una extraña criatura secuestra a Hyun-seo y se la lleva al fondo del río. [Fotografía: Collection Christophel / Alamy Stock Photo]



FICHA TÉCNICA

Director: Bong Joon-ho

Guion: Baek Chul-hyun, Bong Joon-ho

Productor: Choi Yong-bae

Compositor: Lee Byung-woo

Director de fotografía: Kim Hyung-koo

Editor: Kim Sun-min

Reparto: Song Kang-ho (*Gang-du*), Byun Hee-bong (*Park Hee-bong*), Park Hae-il (*Park Nam-il*), Bae Doo-na (*Park Nam-joo*), Ko Asung (*Park Hyun-seo*)

Año: 2006

Duración: 119 min

Relación de aspecto: 1.85:1

País de origen: Corea del Sur

Mientras la familia intenta escapar, Gang-du es detenido por el Ejército. Su hermano Nam-il visita a un amigo para que lo ayude a localizar la llamada de su sobrina, pero este intenta tenderle una trampa para entregarlo, pues las autoridades ofrecen una recompensa por la captura de todos los miembros de la familia Park. Nam-il logra escapar y enviar la información sobre el paradero de Hyun-seo a su hermana Nam-Joo.

Mientras se encuentra retenido por el Ejército, Gang-du descubre que el científico estadounidense que ordenó verter al río los desechos contaminados de su laboratorio fue quien difundió la noticia sobre

el supuesto virus para distraer la atención sobre sus actos, pues son estos los directos causantes de la existencia de la monstruosa criatura. El científico y su asistente intentan lobotomizar a Gang-du para que no revele su secreto.

En el alcantarillado, Hyun-seo hace una cuerda con restos de ropa vieja para intentar escapar de la guarida del monstruo, pero este estaba esperando que ella se moviera para devorarla y la engulle de un bocado junto con Se-joo.

Mientras tanto, Gang-du logra escapar tomando a una enfermera como rehén e intenta rescatar de nuevo a su hija. Pero el tiempo se agota, pues el Gobierno está dispuesto a utilizar un compuesto químico, denominado «Agente Amarillo» para liquidar al monstruo. De repente, Gang-du ve el brazo de la niña colgando de la boca del monstruoso anfibio...

Mientras la criatura ataca a un grupo de manifestantes, Gang-du consigue recuperar el cuerpo de su hija y descubre que la niña estaba protegiendo a Se-joo y que murió para salvarlo. Entonces Gang-du, Nam-Joo, Nam-il y un amigo vagabundo se unen para atacar al monstruo y le prenden fuego y lo empalan hasta matarlo.

Un tiempo después, Gang-du y Se-joo, a quien adoptó, regentan la cafetería como padre e hijo. A veces Gang-du observa el río y siempre tiene una escopeta a mano por si acaso. Un día, escucha un ruido en el agua pero no logra ver nada. Aquella misma noche, mientras él y su nuevo hijo cenar, la televisión anuncia que vuelve a desaparecer gente junto al río. Pero ellos no escuchan la noticia.

ARRIBA: Nam-joo [Bae Doo-na] va en busca de su sobrina Hyun-seo para intentar rescatarla. [Fotografía: Collection Christophei / Alamy Stock Photo]



TERROR BASADO (MÁS O MENOS) EN LA REALIDAD

En el año 2000, el director de una funeraria que trabajaba para el Ejército estadounidense en Seúl reveló que le habían ordenado el vertido de grandes cantidades de formaldehído por un desagüe. Aquel suceso inspiró la secuencia inicial de la película y es el origen de la historia del monstruoso anfibio. Aunque Bong Joon-ho declaró que no era un filme antiamericano, los soldados estadounidenses están representados en *The Host* como personas que no se preocupan por la población coreana local.

En la película, también se alude a la intervención militar estadounidense en otros países a través del uso del Agente Amarillo, una referencia directa al Agente Naranja, el herbicida utilizado en la guerra de Vietnam que, según la Cruz Roja vietnamita, causó discapacidad y otros gravísimos problemas de salud a no menos de un millón de personas.

EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DE THE HOST

The Host tuvo tanto éxito que hubo muchos intentos de extender la película original y convertirla en una franquicia multimedia con secuelas, precuelas, adaptaciones y *remakes* con licencia oficial en otros idiomas, pero ninguno de ellos llegó a concretarse definitivamente.

Es el caso de Screen Anarchy (entonces Twitch Film), que en 2009 anunció la publicación de un videojuego basado en *The Host*. Iba a ser un *shooter* en primera

«MI HIJA HYUN-SEO ESTÁ BAJO EL PUENTE WONHYO». (PARK GANG-DU)

persona del mismo estilo que *Alien: Isolation*, pero finalmente no se estrenó. También en la propia industria cinematográfica surcoreana se planteó en reiteradas ocasiones el desarrollo de otro filme del mismo universo cinematográfico que *The Host*, en unos casos planteado como secuela, y en otros, como precuela. Sin embargo, *The Host 2* no contaba con la participación directa de Bong Joon-ho y la intención era encargar la realización a un nuevo director elegido por el estudio Chunggeorahm Film.

El proyecto de secuela más prometedor estaría basado en el guion del creador coreano de cómics Kang Do-young. En octubre de 2010, en el Festival Internacional de Cine de Tokio, se proyectaron algunas imágenes de la película, cuyo estreno estaba previsto para el año 2012. No queda claro quién la dirigiría ni qué pasó con el filme, pero lo cierto es que hasta hoy en día no hay noticias al respecto.

En el otro extremo del mundo, los intentos de *remakes* estadounidenses de *The Host* corrieron una suerte parecida. Universal Studios anunció, en noviembre de 2008, que trabajarían con Gore Verbinski como productor, Mark Poirier como guionista y Fredrik Bond como director en un *remake* de la película, que se estrenaría en 2011, pero el proyecto continúa sin materializarse, al parecer por problemas de producción. ■



ARRIBA: Park Hee-bong [Byun Hee-bong], Park Gang-du [Song Kang-ho], Park Nam-joo [Bae Doo-na] y Park Nam-il [Park Hae-il] pasan la cuarentena mientras esperan noticias de la pequeña Park Hyun-seo. [Fotografía: Collection Christophel / Alamy Stock Photo]



CONTAGIO

Un virus amenaza al mundo.

El thriller de Steven Soderbergh *Contagio*, estrenado en 2011, emplea un complicado recurso cinematográfico, conocido como «cine coral», en el que se entrelazan múltiples hilos narrativos para contar una historia de ritmo trepidante, en este caso sobre el brote de un virus mortal y el esfuerzo de todo el planeta para responder a él.

Cuando se estrenó, la comunidad científica alabó la película por cómo describía el virus y el control de la enfermedad producida por este, así como por el rigor en la presentación de los procesos científicos reales. No en vano, incluso el que fue ministro de Sanidad británico durante el primer año y medio de la pandemia de la COVID-19, Matt Hancock, se inspiró en esta película para organizar la estrategia de vacunación en el Reino Unido.

En su estreno, *Contagio* fue un éxito y recaudó más del doble de su presupuesto. Unos años más tarde, su popularidad resurgiría a causa de la pandemia de la COVID-19. Su capacidad anticipativa y el hecho de que la película terminara con la victoria sobre el virus explican, probablemente, que se convirtiera en uno de los filmes más vistos durante el confinamiento.

UNA PANDEMIA MUNDIAL

De regreso a casa después de un viaje de negocios a Hong Kong, Beth Emhoff hace escala en Chicago, donde se ve a escondidas con su exnovio —que es también su amante secreto— en un hotel. Unos días más tarde, en su casa de las afueras de Minneapolis, sufre un ataque y muere poco después de que su marido, Mitch, la lleve al hospital. Cuando Mitch regresa a casa, se encuentra con que su hijo Clark también está muerto. Los médicos aíslan a Mitch, pero descubren que no sufre ningún síntoma. Por precaución, su hija se confina en casa.

Ante la extensión de la infección, el doctor Ellis Cheever se reúne con representantes del Departamento de Seguridad Nacional en Atlanta para dilucidar si se

«EN ALGÚN LUGAR DEL MUNDO, EL CERDO EQUIVOCADO SE ENCONTRÓ CON EL MURCIÉLAGO EQUIVOCADO».
[ALLY HEXTALL]

ARRIBA: La repentina muerte de Beth Emhoff [Gwyneth Paltrow] es el punto de inicio de una pandemia global. [Fotografía: Pictorial Press Ltd. / Alamy Stock Photo]

FICHA TÉCNICA

Director: Steven Soderbergh**Guion:** Scott Z. Burns**Productores:** Michael Shamberg, Stacey Sher, Gregory Jacobs**Compositor:** Cliff Martinez**Director de fotografía:** Peter Andrews**Editor:** Stephen Mirrione**Reparto:** Marion Cotillard (*Leonora Orantes*), Matt Damon (*Mitch Emhoff*), Laurence Fishburne (*Ellis Cheever*), Jude Law (*Alan Krumwiede*), Gwyneth Paltrow (*Beth Emhoff*), Kate Winslet (*Erin Mears*), Elliott Gould (*Ian Sussman*), Jennifer Ehle (*Ally Hextall*), Chin Han (*Sun Feng*)**Año:** 2011**Duración:** 106 min**Relación de aspecto:** 1.85:1**País de origen:** Estados Unidos

ABAJO: Ally Hextall (Jennifer Ehle) y David Einsenberg (Demetri Martin) son dos de los doctores que investigan el origen del virus con la esperanza de desarrollar una vacuna contra él. (Fotografía: Pictorial Press Ltd. / Alamy Stock Photo)

enfrentan a un arma bacteriológica diseñada por humanos, comparándola con el H1N1 y el SARS.

El Servicio de Inteligencia Epidemiológica envía a la doctora Erin Mears a Minneapolis para que rastree los contactos de Beth, la primera víctima del virus. Mientras tanto, los gobiernos se muestran reacios a actuar con rapidez contra el virus o a financiar las medidas y precauciones adecuadas.

Durante sus investigaciones, Mears se contagia del virus y muere. Poco después, se impone la cuarentena en varias ciudades. El pánico se extiende a la misma velocidad que la enfermedad y empiezan a producirse saqueos y actos de violencia callejera.

La investigación continúa en los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, donde la doctora Ally Hextall descubre que el virus, al que llaman MEV-1, procede de una combinación de virus de cerdo y murciélago que dio el salto a la especie humana. A partir de ese momento, los científicos luchan por encontrar una vacuna contra el virus, y el doctor Cheever decide centralizar toda la investigación en un laboratorio del Gobierno.

En la Universidad de California, el doctor Ian Sussman desobedece las órdenes de sus superiores y no destruye las muestras del virus, pues cree que está a punto de conseguir el cultivo de células MEV-1 necesario para crear una vacuna. La doctora Hextall aprovecha su investigación para empezar a desarrollarla. Mientras tanto, científicos de otros países descubren que el virus se contagia, sobre todo, a través de las pequeñas gotas que se exhalan con la respiración y por el contacto con superficies infectadas. Y calculan que entre el 25 y el 30 % de las personas contagiadas morirán.

Después de ayudar al Gobierno chino a determinar que Beth fue la paciente cero y que se contagió en un casino de Macao, la doctora Leonora Orantes es retenida por el agente del Gobierno Sun Feng, que decide no liberarla hasta que la Organización Mundial de la Salud (OMS) suministre la vacuna para los habitantes del pueblo de Feng.



Por otra parte, un hombre llamado Alan Krumwiede se dedica a difundir teorías conspiranoicas y desinformación en su videoblog. Asegura que el virus puede curarse con pseudociencias y homeopatía. La gente colapsa las farmacias en busca de estos productos y, cuando se agotan, estalla la violencia. Krumwiede es detenido por difundir falsedades y por estafa, pero el daño ya está hecho.

La doctora Hextall decide arriesgar su vida para acelerar la producción de la vacuna y, después de inoculársela, visita a su padre, enfermo del virus. Ella no se infecta, lo que significa que la vacuna funciona y que se puede empezar su producción a gran escala. Pero los laboratorios no tienen capacidad suficiente para fabricar vacunas para todo el mundo, así que se decide sortearlas según la fecha de nacimiento.

En China, en el pueblo de Sun Feng reciben las vacunas que este pidió para liberar a Orantes, pero la doctora descubre que las vacunas enviadas son un placebo y regresa al lugar para advertirles del engaño.

Mientras el mundo empieza a recuperarse, la película nos traslada al día en que empezó todo: la empresa de Beth está destruyendo grandes zonas de selva, lo que altera el hábitat de los murciélagos que viven en los árboles. Obligados a huir, los murciélagos se refugian en una granja cercana. Allí, uno de ellos deja caer en un porquerizo un plátano a medio comer, y un cerdo se lo termina. Poco después, el cerdo pasa por el matadero y su carne es enviada a la cocina del casino de Hong Kong. El chef que prepara la carne no se lava las manos antes de saludar a Beth con un cordial apretón de manos. Y así comienza el desastre.

INSPIRADO EN VIRUS REALES

Mediante el *thriller* coral, Soderbergh consigue reflejar en *Contagio* la realidad y las dificultades a las que se enfrenta la comunidad científica en la era de la comunicación y la globalización. Tanto él como Scott Z. Burns, responsable del guion, querían presentar en la película un brote vírico y su contención (o la falta de ella) de la manera más realista posible. Para ello y para poder mostrar cómo se produce el contagio de nuevos patógenos y los distintos «vectores» que intervienen en su propagación, contaron con la colaboración de médicos de centros de control y prevención de enfermedades y de científicos especialistas en epidemias víricas, y estudiaron algunos sucesos recientes relacionados.

Poco después del estreno de la película, Soderbergh explicó en una entrevista que el brote de SARS de los años 2002-2004 y el de la gripe H1N1 de 2009 tuvieron un papel clave en el argumento central de la historia, mientras que los síntomas y el brote inicial hacían referencia al virus de Nipah, reconocido por primera vez en 1999 en Malasia, y que atacó al sistema nervioso y respiratorio de varios criadores de cerdos después de que la deforestación desplazara a una población de murciélagos.



«—¿CUANDO SE ACABARON
LAS BOLSAS PARA CADÁVERES?».
(PERSONAL SANITARIO)
«—HACE DOS DÍAS». (PERSONAL SANITARIO)

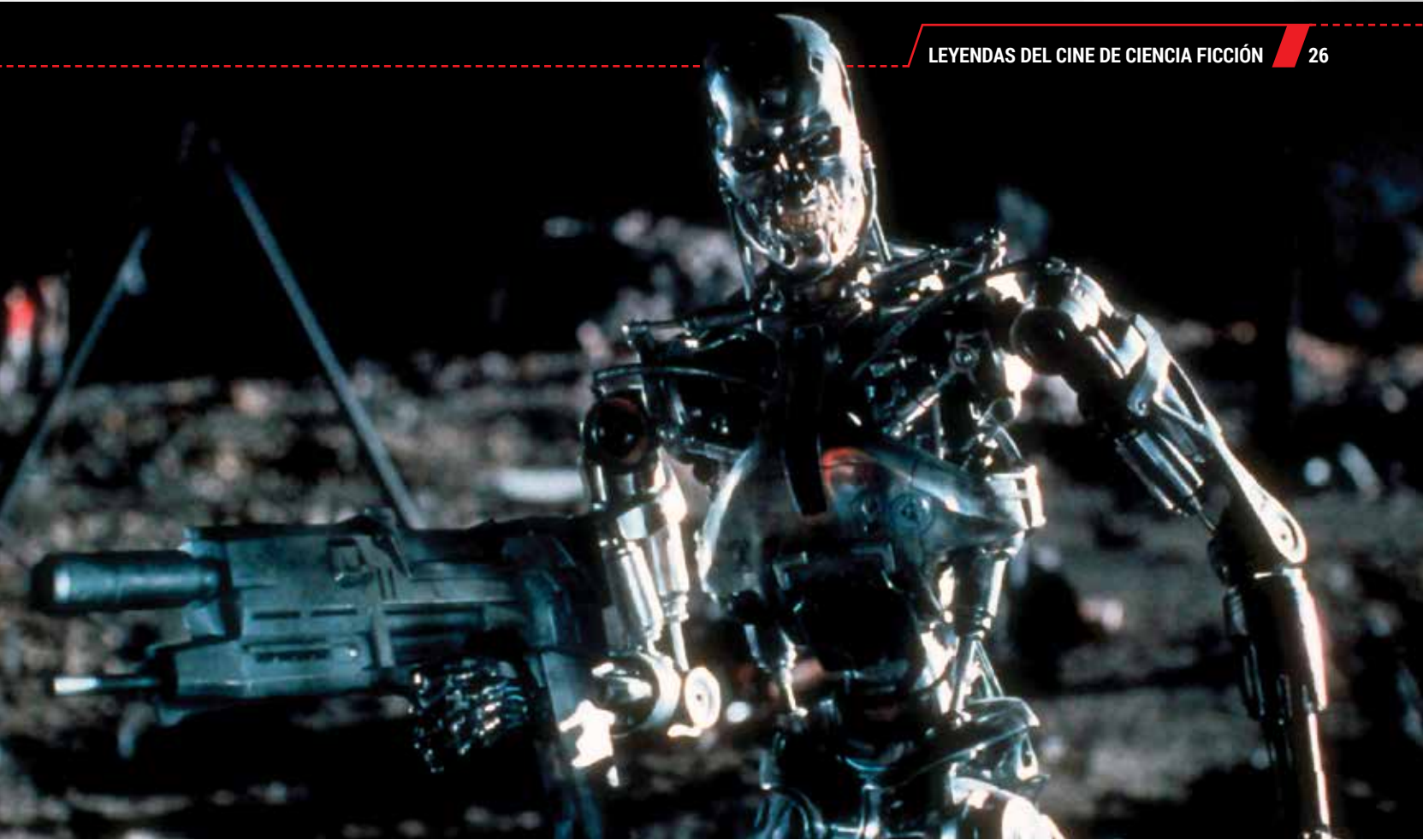
EN BUSCA DEL FRÍO

El rodaje de *Contagio* recorrió gran cantidad de países y se prolongó durante cinco meses. Para Soderbergh era importante que las escenas se filmaran en lugares reales, aunque algunos de ellos se modificaron para que parecieran otros. Algunas escenas se rodaron en Hong Kong (que en el filme representaba Macao) y en Illinois (que representó varios enclaves de Minneapolis y Atlanta), y otras se filmaron en Londres, Ginebra y San Francisco, que se «interpretaron» a sí mismas. También se rodó en centros de control y prevención de enfermedades, aunque, debido a su delicada labor, fueron muy pocas escenas, en zonas muy específicas y bajo la supervisión directa del personal del centro.

Los lugares en los que se rodaron más escenas fueron la autopista Amstutz Expressway, en Waukegan, que en la película era la Dan Ryan Expressway del centro de Chicago; el edificio Jones Armory, que representaba un centro de enfermería del Gobierno; y el estadio de fútbol americano Candlestick Park, que se alquiló durante seis días por un precio de 60 000 dólares estadounidenses.

Por otro lado, se tomó la decisión de llevar a cabo la filmación de la película durante los meses más fríos del año en el hemisferio norte (de septiembre a febrero) para que el filme transmitiera ese frío y la sensación de falta de confort. La nieve que suele caer en Chicago durante esa época del año contribuyó, sin duda, a dar verosimilitud al conjunto. ■

ARRIBA: Mitch Emhoff [Matt Damon] se encuentra inmerso en algo que escapa a su control. [Fotografía: Pictorial Press Ltd. / Alamy Stock Photo]



TERMINATOR 2: EL JUICIO FINAL

Y volvió.

La segunda entrega de la saga, *Terminator 2: El juicio final*, se estrenó en 1991 con gran éxito de crítica y taquilla. La acertada decisión de convertir al terrible T-800 de la película original en un antihéroe complejo y enfrentarlo, junto con una Sarah Connor adulta y su joven hijo John, al frío y despiadado T-1000 de metal líquido demostró que en aquel icónico endoesqueleto metálico había mucha vida, tanta como para lanzar una longeva franquicia multimedia.

«TRES MIL MILLONES DE VIDAS HUMANAS SE APAGARON EL 29 DE AGOSTO DE 1997. LOS SUPERVIVIENTES DEL FUEGO NUCLEAR LLAMARON A AQUELLA GUERRA “EL DÍA DEL JUICIO FINAL”». [SARAH CONNOR]

Terminator 2 fue el filme más taquillero de 1991 y se convirtió en una de las películas de más éxito de la historia del cine. Contó con cuatro secuelas, una serie derivada para televisión (*Terminator: The Sarah Connor Chronicles* / *Terminator: Las crónicas de Sarah Connor*) y varias adaptaciones a videojuegos y a cómics. También ganó cuatro premios Óscar: mejores efectos visuales, mejor sonido, mejor maquillaje y mejor edición de sonido.

LAS MÁQUINAS LO INTENTARÁN DE NUEVO

Sarah Connor entrenaba a su hijo John Connor, desde muy pequeño, para prepararlo para el día del juicio final, un holocausto nuclear que, según ella, sería provocado por una inteligencia artificial llamada Skynet, el 29 de agosto de 1997. Sarah, además, le explicaba a John que, en el futuro, él sería el líder de la resistencia humana contra las máquinas. Pero nadie la creía y, cuando Sarah intentó hacer volar por los aires una fábrica de computadoras, la internaron en un psiquiátrico y perdió

ARRIBA:
El endoesqueleto del Terminator T-800, un soldado inagotable en guerra contra lo que queda de la humanidad, es una imagen habitual en los letales campos de batalla de un futuro controlado por las máquinas. [Fotografía: Collection Christophel / Alamy Stock Photo]





FICHA TÉCNICA

Director: James Cameron

Guion: James Cameron, William Wisher

Productor: James Cameron

Compositor: Brad Fiedel

Director de fotografía: Adam Greenberg

Editores: Conrad Buff IV, Mark Goldblatt, Richard A. Harris

Reparto: Arnold Schwarzenegger (*T-800*), Linda Hamilton (*Sarah Connor*), Robert Patrick (*T-1000*), Edward Furlong (*John Connor*)

Año: 1991

Duración: 137 min

Relación de aspecto: 2.39:1

País de origen: Estados Unidos

ARRIBA: Sarah Connor (Linda Hamilton) pasa años entrenándose para lo inevitable, pero incluso ella se sorprende por la forma que toma la venganza de Skynet. [Fotografía: Collection Christophel / Alamy Stock Photo]

la custodia de John. Ahora John tiene doce años y vive en Los Ángeles con una familia de acogida.

Sin embargo, Skynet es real, y John Connor es su principal objetivo. En el año 2029, Skynet crea un prototipo avanzado de Terminator, el T-1000, al que le asignan una única misión: matar a John Connor cuando aún es un niño.

Fabricado en una polialeación mimética —un metal líquido que le permite adoptar cualquier forma—, el T-1000 aparece en el año 1997 en Los Ángeles, asesina

a un agente de policía y adopta su apariencia para localizar a John. Al mismo tiempo, el John Connor de 2029 envía al pasado a un Terminator T-800 similar al que atacó a su madre en la película anterior, pero reprogramado para salvar a su joven yo.

El T-1000 intenta matar a John mientras este pasea por un centro comercial, pero el T-800 llega a tiempo y ayuda al chico a escapar. El T-800 le explica entonces que fue reprogramado para seguir sus órdenes y, como a John le preocupa que el T-1000 mate a su madre, decide ir a rescatarla junto con el T-800.

Al principio, Sarah, que está en pleno intento de fuga cuando su hijo y el T-800 llegan al centro psiquiátrico, no confía en el cyborg, pero ve que la protege del T-1000 y, finalmente, los tres escapan a bordo de un vehículo de policía robado.

El T-800 explica a la familia Connor los orígenes de Skynet y les habla de Miles Dyson, la persona de Cyberdyne Systems responsable de la tecnología de microprocesadores que harán posible que las máquinas adquieran conciencia de sí mismas. Sarah decide huir a México y abastecerse de armas para defenderse de Skynet, pero después de tener una horrible pesadilla sobre una explosión nuclear, se da cuenta de que prepararse para el día del juicio final ya no es suficiente, ahora hay que impedirlo acabando con Miles Dyson.

Sarah acude a casa de Dyson, pero no es capaz de matarlo delante de la familia del ingeniero y, en lugar

de eso, le explica el oscuro futuro que se cierne sobre la humanidad. Además, descubre que las piezas dañadas del Terminator que en 1984 los atacó a ella y a su protector, Kyle Reese, están en la base de la investigación de Dyson. Este accede a destruir esas piezas y todo su trabajo de investigación, y juntos se dirigen al edificio de Cyberdyne Systems para robar las piezas del T-800 y destruir el laboratorio. Una vez colocadas las bombas y cuando están a punto de salir de allí, Dyson es herido por un disparo de la policía, pero, antes de morir, consigue detonar los explosivos. Sarah, John y el T-800 escapan hasta una fundición, perseguidos por el T-1000.

Los dos cyborgs se enfrentan allí en un duro combate y, cuando parece que el T-1000 será el vencedor y logrará matar a Sarah y a John, el T-800 se reinicia justo a tiempo y dispara un lanzagranadas contra el T-1000, que cae al interior de una caldera de acero fundido y termina disuelto en ella.

John destruye las otras piezas del Terminator de 1984, pero el T-800 les recuerda que todavía quedan algunas, señalándose a sí mismo, y pide a Sarah que lo ayude, pues él no puede autodestruirse. John suplica a su amigo robótico que no lo haga y le ordena que siga vivo, pero el Terminator altera su programación para desobedecerlo. El T-800 y John se abrazan y el Terminator le confiesa al chico que ahora entiende por qué lloran los seres humanos. Mientras el T-800 desciende hacia el acero líquido para fundirse, alza un pulgar para decirle a su joven amigo que todo saldrá bien.

TERMINATORS Y GEMELOS

A causa de la naturaleza metamorfa del T-1000, en algunas de las escenas de acción de la película se necesitaba contar con dos Linda Hamilton (Sarah Connor) en el encuadre. Pero en lugar de utilizar complejos efectos especiales o dobles de acción y técnicas de edición de video, el equipo de producción de *Terminator 2: El juicio final* recurrió a uno de los trucos más viejos del cine: contrataron a la hermana gemela de Hamilton, Leslie Hamilton Gearren, para que interpretara a su doble robótica.

Linda y Leslie se alternaron los papeles de Sarah Connor y del T-1000 con la premisa de que Leslie tenía que ser siempre la que permaneciera más alejada de la cámara, para mantener en todo momento el efecto de que ambas eran la misma persona.

Este truco tan sencillo y fiable también se utilizó en la escena del hospital psiquiátrico, donde el T-1000 adopta la apariencia de un vigilante y ocupa su lugar para entrar en el edificio y buscar a Sarah. El vigilante del hospital y el T-1000 que lo reemplazaba fueron interpretados por otros dos actores gemelos: Don y Dan Stanton.

LA GUERRA CONTINÚA

En el año 2017 se lanzó una versión extendida de *Terminator 2* que incluía cambios que afectaban toda



«SOY UN ORGANISMO BIOCIBERNÉTICO: TEJIDO VIVO SOBRE ESQUELETO METÁLICO». (TERMINATOR)

la película y en la que se ampliaron, retocaron y añadieron partes enteras de la historia. También se incorporó una escena final alternativa, ambientada en el año 2029.

En este otro final, un John Connor adulto, convertido en senador estadounidense, juega con su hija en un parque de Washington D. C., mientras una anciana Sarah Connor, junto a ellos, explica que consiguieron evitar el día del juicio final y que gracias a ello pudieron llevar una vida feliz, plena y, sobre todo, normal.

Sin embargo, *Terminator 3: La rebelión de las máquinas* y *Terminator: Las crónicas de Sarah Connor* cuentan con versiones alternativas de lo sucedido después de los acontecimientos de *Terminator 2*, que no siguen la línea de este final feliz ni tienen relación entre ellas.

En 2015, *Terminator: Génesis* explicaba que la naturaleza del conflicto entre humanos y máquinas conducía, de manera inevitable, a una guerra del tiempo, donde el carácter del pasado, el presente y el futuro estaba en cambio constante y fluctuaba de muchas maneras.

Así, pues, no existe un relato establecido y canónico en la franquicia de *Terminator*, y por esta razón son los seguidores de la saga quienes deciden qué creen que le sucede a Sarah Connor al final, mientras los creadores continúan contando historias del universo *Terminator* sin que parezca que vayan a dejar de hacerlo. De hecho, en muchas de esas líneas temporales de *Terminator*, el día del juicio final se va posponiendo y se prevé para otra fecha o de otra manera, de modo que la guerra contra las máquinas no termina nunca. ■

ARRIBA: A John Connor (Edward Furlong) le cuesta creer que el T-800 (Arnold Schwarzenegger) haya sido enviado desde el futuro, reprogramado por su propio yo adulto, para protegerlo. [Fotografía: Photo 12 / Alamy Stock Photo]



POR LOS AÑOS 80

Ready Player One es una carta de amor cinematográfica a los grandes éxitos de la cultura popular del pasado, un viaje nostálgico a la década de 1980, pero no es el único. La fascinación por esos años es un tópico de la sociedad occidental actual. Veamos qué hace de esa década algo tan especial y cuál es el origen de esa obsesión.

La cultura popular occidental está experimentando un prolongado período de obsesión por los años ochenta. El interés renovado que despiertan figuras emblemáticas de entonces, sobre todo cantantes y grupos musicales, no parece disminuir, y los *remakes*, *reboots* y recreaciones dominan las pantallas y los dispositivos de *streaming*, mientras la sociedad en general devora todo lo relacionado con la generación X. ¿Por qué los ochenta están tan presentes, después de tanto tiempo?

TODO VUELVE

Las tendencias de la cultura popular occidental suelen ser cíclicas y se van repitiendo cada veinte años, aproximadamente. Durante los años setenta, *Happy Days* (*Días felices*) y *Grease* (*Vaselina y Brillantina* en Latinoamérica) transportaban a la época dorada de mediados del siglo xx, mientras que los años ochenta vivieron el regreso del rock clásico y un aluvión de éxitos inspirados en la década de los sesenta, como *Dirty Dancing* (*Baile caliente* en Latinoamérica) y *The Wonder Years* (*Los años maravillosos* en Latinoamérica, *Aquellos maravillosos años* en España). Incluso la década de los noventa mantuvo su romance con el pasado, como prueban *That '70s Show* (*Aquellos maravillosos 70* en España) y *Boogie Nights* (*Juegos de placer* en Latinoamérica). Con la llegada del nuevo siglo, arraigó el entusiasmo por los ochenta; el problema es que la fijación cultural con aquella época está durando más que la propia década.

Pero existe una razón para este fenómeno. Para la llamada generación X —los nacidos entre principios y mediados de los años sesenta y principios de los años ochenta— esa década fue decisiva, pues fue la de su adolescencia y mayoría de edad, y ahora algunas de esas personas son propietarias de los estudios de música, escriben guiones, controlan el dinero y, en última instancia, deciden lo que consumimos.

¿CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR?

Querer rememorar los viejos tiempos es natural e incluso puede resultar saludable en pequeñas dosis. La nostalgia combate la soledad, el aburrimiento y la ansiedad. Hace que la gente sea más generosa con los desconocidos y más tolerante con los foráneos.

Esto es especialmente importante cuando se habla de la década de 1980, una de las más transformadoras de la era contemporánea desde el punto de vista cultural. Durante esos años se estrenaron grandes éxitos cinematográficos, surgieron nuevos géneros musicales que siguen siendo fuente de inspiración hoy en día, nacieron los videojuegos y se fabricaron «prodigios tecnológicos» como el *walkman* o la cámara fotográfica instantánea. Para muchos de quienes fueron niños o adolescentes en esa década, fue una época maravillosa y apasionante, llena de cosas nuevas. Y para los que nacieron después, desconocedores del contexto de problemas políticos,

ARRIBA: Géneros musicales como el *synthwave* y el *retrowave* reinterpretan la estética y el sonido de los años ochenta con técnicas digitales modernas. *Stranger Things*, uno de los adalides más famosos del estilo de esa época, ya hace años que se estrenó. ¿Cabe esperar que surja también una estética nostálgica recursiva? [Fotografía: Shutterstock]

raciales, económicos y sanitarios que marcaron en realidad esos años, los ochenta son material de leyenda.

La crisis climática, las turbulencias políticas globales y la pandemia de la COVID-19 parecen haber acentuado la necesidad de distracción evocadora y prolongado así el habitual ciclo nostálgico de la cultura popular. Y es que el colorido y «sencillo» exceso de los ochenta es el tónico ideal para la época agitada que vivimos en la actualidad. Pero, en realidad, la mayoría de esos problemas, u otros muy parecidos, ya existían entonces. Para muchas personas, los ochenta no fueron un período de fantasía fluorescente, sino una época marcada por el desempleo, la crisis del sida, la represión política y las mismas divisiones raciales y sociales que persisten hoy en día. Por ello, muchas crónicas actuales de aquella época empiezan a cuestionar las recreaciones almidonadas sobre esos años que eluden todas esas cuestiones. Aunque es fácil recordar el pasado pintado de rosa, también es importante explorar nuevas y más completas formas de interpretarlo en nombre de la verdad y de la inclusividad, y reconocer puntos de vista que, al menos al principio, no quedaban reflejados en la cultura del momento.

¿Y LA TECNOLOGÍA?

La tecnología también tiene su papel en la prolongación de la popularidad de los años ochenta. En esa década se dieron los primeros pasos hacia la revolución tecnológica que transformó la manera en la que consumimos los medios de comunicación modernos, sobre todo gracias al acceso a los sistemas de audio y video caseros. La era moderna de «todo disponible siempre y para siempre» se traduce en que los impulsos nostálgicos pueden satisfacerse de forma inmediata redescubriendo programas, películas y álbumes musicales antiguos a través de servicios de *streaming* que los hacen accesibles al momento. Nuestra era digital nos da el poder de viajar en el tiempo, y eso ofrece aún más espacio a la nostalgia, lo que contribuye a alterar aún más el ciclo de veinte años al que nos referíamos al principio, en especial



«LA NOSTALGIA PUEDE TENER MUCHOS EFECTOS POSITIVOS: AUMENTA LA SENSACIÓN DE CONEXIÓN SOCIAL, IMPULSA LA AUTOESTIMA, DA SENTIDO A LA VIDA Y FOMENTA LA SENSACIÓN DE CONTINUIDAD A LO LARGO DEL TIEMPO, TODAS ESTAS SON FUNCIONES PSICOLÓGICAS IMPORTANTES». (TIM WILDSCHUT, PROFESOR DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE SOUTHAMPTON)

durante momentos como el de un confinamiento global. Es un dato demostrado que las personas suelen reconfortarse con lo que les resulta familiar y conocido.

Pero está claro que todo tiene su final. Los años noventa ya empiezan a abrirse paso entre nuestro paisaje cultural por medio de la moda, el *revival* de la música garage y la pasión renovada por series como *Friends* y *The X Files* (Los expedientes secretos X en Latinoamérica, *Expediente X* en España), y puede que provoquen el fin de la prolongada fascinación por los ochenta. Quizá dentro de otros veinte o treinta años se asistirá a un renacimiento de la época actual, cuando la siguiente generación busque inspiración en los sucesos de la década de 2020, aunque no parece muy probable. ■

ARRIBA: Un modelo de *walkman* de Sony. La fascinación por la estética, la tecnología y la cultura popular de los años ochenta a menudo difumina los complejos conflictos políticos, raciales y económicos que definieron aquella década. [Fotografía: Ned Snowman / Shutterstock.com]



IZQUIERDA: Un video Philips VR6460 de 1985. La gran avalancha de opciones de sistemas de video casero de la década de 1980 revolucionó el paisaje cultural de una forma que aún es palpable hoy en día. [Fotografía: LIAL / Shutterstock.com]



¿UNA RELACIÓN TÓXICA?

Existe una larga tradición de películas de monstruos que sirven de plataforma para la crítica social y política, y *The Host*, de Bong Joon-ho, no es una excepción. Veamos qué hay verdaderamente detrás de su discurso medioambiental y de la tormentosa historia de las relaciones coreano-estadounidenses retratada en el filme.



Bong Joon-ho lleva a cabo en *The Host* una crítica explícita a la presencia militar estadounidense en su país —Estados Unidos cuenta con varias bases militares en Corea— a la ineptitud e impotencia de su propio Gobierno. Como comentamos en la sección de cine, aunque el argumento de la película es pura ficción, la criatura acuática está inspirada en un suceso real.

¿VENENO?

En el año 2000, una noticia que implicaba de forma directa al Ejército estadounidense en un vertido de sustancias peligrosas en el río Han, en Seúl, copó los titulares de todos los medios de comunicación surcoreanos. La noticia saltó cuando el grupo ecologista Green Korea la publicó en internet después de conseguir las declaraciones del director de una funeraria local implicado en el suceso. Este explicó que, el 9 de febrero de ese año, 480 botellas de formaldehído fueron vertidas en un desagüe de la base militar estadounidense de Yongsan.

Pese a que no había pruebas del hecho, la indignación pública fue enorme. El Han, uno de los ríos de Corea más importantes, suministra agua potable a más de 12 millones de personas que viven en el área metropolitana de Seúl, y el formaldehído —una sustancia que suele usarse para embalsamar— puede provocar cáncer, malformaciones en los fetos e incluso la muerte de una persona adulta

con una dosis de solo 30 mililitros. Todo ello sin olvidar el impacto medioambiental que un vertido tóxico como ese puede provocar en el ecosistema acuático.

La presión mediática y ciudadana obligó a los militares estadounidenses a admitir su culpabilidad y estos confirmaron el vertido de veinte galones (casi ochenta litros) de formaldehído en la red principal de agua de la ciudad. A esa confesión le siguió una disculpa formal por parte del comandante de las fuerzas estadounidenses en Corea, quien manifestó el arrepentimiento de la unidad implicada y aseguró que se tomarían medidas correctivas de forma inmediata, a la vez que aseguraba que no había peligro para la salud pública, pues el sistema de alcantarillado de la ciudad filtraría los productos químicos dañinos.

A pesar de la ilegalidad de un vertido de esas características, la mayoría de los expertos consultados dieron la razón al comandante. La cantidad de veinte galones parece muy elevada, pero es improbable que cause efectos nocivos si se pueden tratar en una planta de aguas residuales, pues los procesos de depuración que se llevan a cabo en ella neutralizan los productos químicos tóxicos como el formaldehído, incluso en grandes cantidades. Sin embargo, un informe posterior, publicado en 2017, detalló otros vertidos realizados entre 1995 y 2015, y muchos medioambientalistas

ARRIBA: Imagen aérea de la autopista Olympic-daero [a la izquierda] y de las tres islas flotantes [en el centro] en el río Han, en Seúl, Corea del Sur. [Fotografía: Stock for you / Shutterstock]



expresaron su preocupación ante la falta de transparencia de los militares estadounidenses y la posibilidad de que se estuvieran contaminando continuamente las aguas del país.

INDIGNACIÓN

Aunque *The Host* no es una película antiamericana, para comprender bien su mensaje político hay que verla en el contexto de la larga y tormentosa historia de su país de origen con Estados Unidos.

Después de la guerra de Corea (1905-1953), las dos naciones acordaron una alianza militar que sigue vigente hasta el día de hoy. Dicha alianza otorgaba a Estados Unidos el control total de las operaciones de guerra coreanas, con lo que el Ejército estadounidense afianzó su presencia militar en el país. Muchos creen que los casi 29 000 soldados estadounidenses que hay en Corea del Sur continúan ofreciendo un servicio vital para la defensa del país, especialmente respecto a China y Corea del Norte, pero la oposición a la presencia militar de Estados Unidos va en aumento, impulsada por un historial de violencia militar contra civiles coreanos y algunos crímenes especialmente mediáticos.

El recuerdo del uso, por parte del Ejército estadounidense, de productos químicos letales como el Agente Naranja en la guerra de Vietnam —referenciado en *The Host* como Agente Amarillo— y algunos incidentes como el brutal asesinato en 1992 de Yun Geum-i, una trabajadora sexual de 26 años, a manos del soldado Kenneth Markle; o el accidente de la autopista Yangju, en 2002, en el que murieron dos colegialas coreanas atropelladas por un vehículo militar estadounidense, y cuyos responsables fueron absueltos en el juicio posterior, hicieron aumentar el sentimiento antiamericano de los surcoreanos.

Sucesos como estos, agravados por otras cuestiones, como un polémico acuerdo sobre la carne de ganado vacuno a principios de la década de 2000 y las amenazas de Donald Trump de reducir los fondos destinados a la defensa durante su presidencia, sirvieron de catalizador para protestas masivas que son, en parte, tanto el reflejo



«ES UNA SIMPLIFICACIÓN DECIR QUE *THE HOST* ES UNA PELÍCULA ANTIAMERICANA, PERO SÍ QUE HAY EN ELLA UNA METÁFORA Y COMENTARIOS POLÍTICOS SOBRE ESTADOS UNIDOS». (BONG JOON-HO)

de un sentimiento antioccidental histórico profundo, como una descarga colectiva de agravios acumulados.

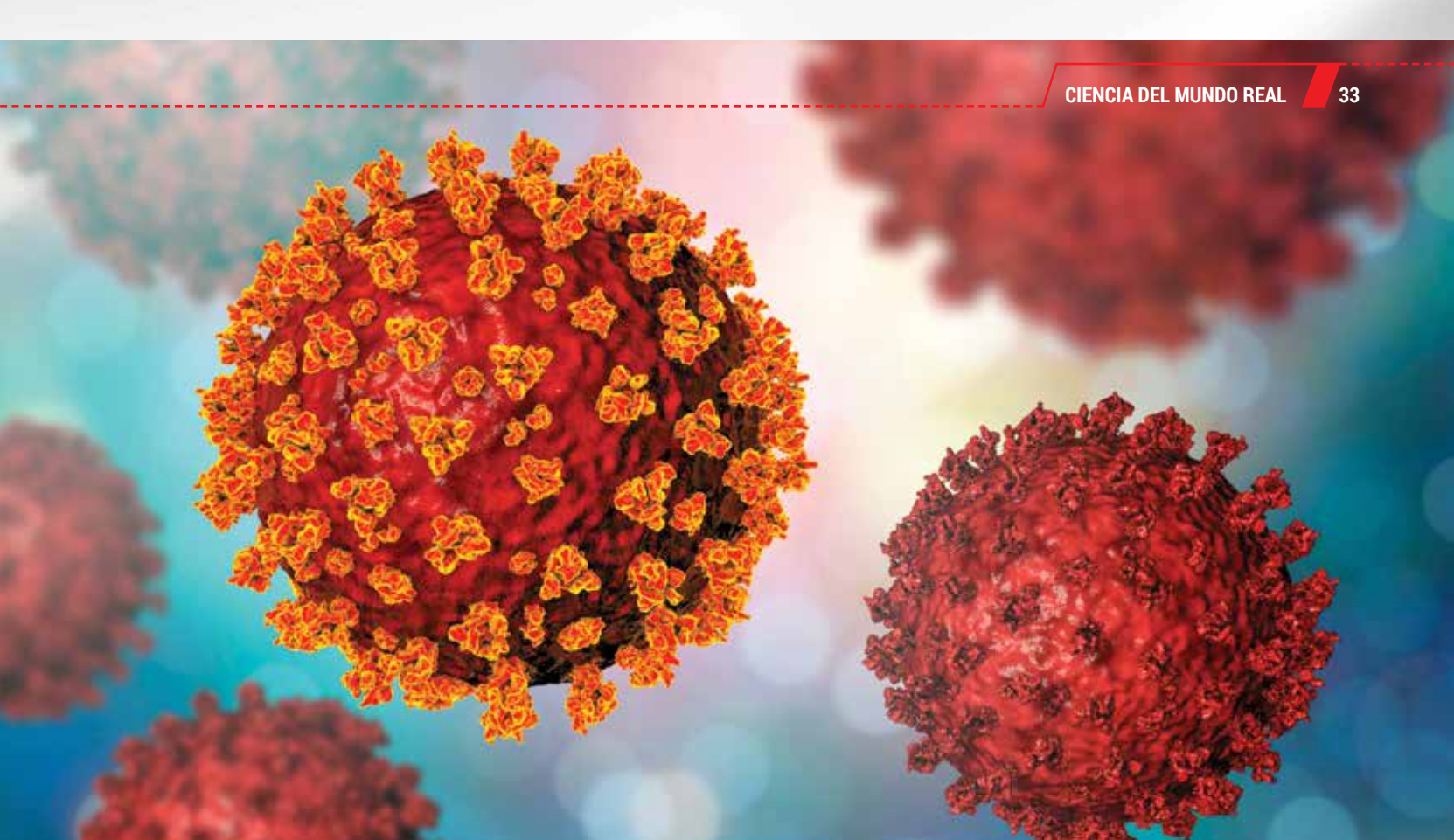
RECUPERAR EL CONTROL

En la actualidad, Corea del Sur posee el control operativo de su Ejército en situación de paz, pero Estados Unidos sigue al mando en caso de conflicto bélico, tal como se estableció en 1950, cuando el presidente surcoreano Syngman Rhee cedió el control del incipiente Ejército surcoreano al general MacArthur, jefe del Comando de las Naciones Unidas (UNC, por sus siglas en inglés). Consideradas como uno de los ejércitos mejor equipados en la actualidad, las Fuerzas Armadas de Corea del Sur se preparan para la posibilidad de defender a su país al tiempo que se llevan a cabo reformas para mejorar la tecnología militar y reducir su dependencia de las tropas estadounidenses.

Pese a todo, una parte importante de la población surcoreana aprecia la presencia de los estadounidenses en su país. Según el Pew Research Center, el 84 % de los ciudadanos tienen una imagen positiva de sus aliados estadounidenses, mientras que una reciente encuesta Gallup en Corea reveló que Estados Unidos es el país extranjero favorito de los coreanos. Posiblemente, a medida que Corea del Sur prosiga su avance hacia la independencia militar total, la opinión pública se irá volviendo aún más positiva. ■

ARRIBA: Moon Jae-in, presidente de la República de Corea entre mayo de 2017 y mayo 2022, emprendió un ambicioso paquete de reformas para avanzar hacia la independencia militar respecto de Estados Unidos. [Fotografía: Truba7113 / Shutterstock.com]

ARRIBA A LA DERECHA: Marines estadounidenses participan en un ejercicio de operaciones terrestres en Pohang, Corea del Sur. [Fotografía: Yeongsik Im / Shutterstock.com]



AMENAZAS INVISIBLES

La película *Contagio* presenta un escenario terrible, en el que un peligroso virus se extiende sin control entre la población mundial. Cuando se estrenó, en el año 2011, parecía ciencia ficción muy bien documentada; hoy, tras la pandemia de COVID-19, se nos antoja más bien premonitoria.

ARRIBA: Ilustración científica en 3D que muestra el virus del SARS-CoV-2, en la que se aprecian claramente sus características espículas, utilizadas por el virus para adherirse a las células humanas y que también sirven a nuestro sistema inmunitario para identificar al virus y activar la respuesta inmunológica. [Fotografía: Shutterstock]

Aunque seguramente muchos conocen ya la forma en la que la comunidad científica clasifica los brotes virales, vale la pena recordarlo brevemente. Se considera epidemia una enfermedad infecciosa que afecta a un importante número de personas en un único país, región o grupo de individuos, durante un período determinado de tiempo, y que termina disminuyendo mucho o incluso desapareciendo, mientras que una pandemia es una epidemia que afecta a muchos países y regiones de todo el planeta. Esta clasificación puede cambiar —y de hecho lo hace continuamente— en función de la gravedad de la enfermedad, de su extensión y del grado de control que se tenga sobre ella, tanto internacional como localmente.

En el caso de la COVID-19, considerada como pandemia por su afectación prácticamente global, muchos científicos piensan que terminará convirtiéndose en endémica, como sucede con otras enfermedades como el resfriado común o la gripe estacional. Las enfermedades endémicas son

aquellas que se mantienen de manera permanente o en épocas fijas en una región determinada o en un grupo de población numeroso.

A lo largo de la historia de la humanidad, se tiene constancia de varias epidemias que se se extendieron lo bastante rápido y lejos como para convertirse en pandemias, como la del VIH, la viruela o la peste bubónica. Y aunque, como dijimos, el resfriado común y la gripe son consideradas enfermedades endémicas, existen algunas excepciones en cepas de la gripe que se tratan como pandemias, como la mal llamada gripe española de 1918 o la H1N1 de 2009.

QUÉ ES LA COVID-19

Considerada como la pandemia global más virulenta desde la gripe de 1918, la COVID-19 es una enfermedad infecciosa causada por el coronavirus de tipo 2 causante del síndrome respiratorio agudo severo, abreviado como SARS-CoV-2. Identificada por primera vez en la ciudad





de Wuhan (China) en diciembre de 2019, enseguida aparecieron casos de esta enfermedad en países de todo el mundo y las tasas de infección se dispararon en muy poco tiempo. En muchos lugares se declaró el estado de emergencia, seguido de largos y estrictos confinamientos que obligaron a las personas a recluirse en casa, distanciarse socialmente y trabajar desde casa, a menos que formaran parte de servicios esenciales.

Los virus suelen evolucionar y mutar sin cesar, por lo que también cambia la manera en la que afectan a las personas que los contraen. Las primeras variantes del SARS-CoV-2 atacaban principalmente los pulmones y las vías respiratorias inferiores, y podían causar neumonía leve o severa. Las variantes más recientes, que son más contagiosas y más leves, aunque también pueden hacer enfermar gravemente a algunas personas, afectan sobretudo las vías respiratorias superiores, provocando cuadros muy similares a los de una gripe o un resfriado fuerte. Otros síntomas de la COVID-19 incluyen la pérdida del olfato y/o el gusto, fiebre, tos y cansancio. En los casos más virulentos puede ocasionar un fallo respiratorio total, disfunción multiorgánica y daños graves. En todo caso, la mayoría de las personas infectadas suelen presentar síntomas leves o moderados y se recuperan sin necesidad de un tratamiento especial.

TRANSMISIÓN Y PREVENCIÓN

La Organización Mundial de la Salud (OMS) insiste en que la mejor manera de prevenir la transmisión de la enfermedad es estar bien informado sobre ella y sobre cómo se propaga. Aunque al principio de la pandemia de la COVID-19 se dio mucha importancia al contagio a través de superficies contaminadas, después quedó demostrado que el SARS-CoV-2 se contagia, fundamentalmente, a través de las gotitas o aerosoles que una persona infectada exhala al respirar, toser, estornudar, hablar o cantar. Por ello es importante, por ejemplo, toser o estornudar en la parte interna del codo flexionado, para evitar la propagación de los aerosoles.

Para prevenir la infección y, especialmente, para proteger a las personas vulnerables —es decir, las que tienen más riesgo de sufrir efectos graves de la COVID-19— la OMS recomienda también mantener cierta distancia física entre las personas en los períodos en los que aumenta el número de casos, utilizar mascarillas cuando las autoridades así lo indiquen, lavarse las manos



«ALCANZAMOS EL BOTE SALVAVIDAS, PERO AÚN NO ESTAMOS EN TIERRA FIRME».
[MARC LIPSITCH, EPIDEMIÓLOGO]

regularmente con agua y jabón, ventilar bien las estancias y quedarse en casa si uno no se siente bien. Y, por supuesto, vacunarse cuando se recomienda o cuando lo establezcan los organismos sanitarios de cada lugar, pues la vacunación salva millones de vidas, no solo en el caso de la COVID-19, sino también en el de otras muchas enfermedades infecciosas graves.

VACUNAS CONTRA LA COVID-19

Desde el inicio de la pandemia de la COVID-19, organismos científicos y laboratorios farmacéuticos de todo el mundo pusieron en marcha programas de estudio del virus para poder desarrollar posibles vacunas contra la enfermedad. En un tiempo récord, en diciembre de 2020, la OMS incluyó la primera vacuna en su lista de uso en emergencias, producida en este caso por Pfizer-BioNTech, a la que le siguieron otras a lo largo de 2021, como las de Oxford/AstraZeneca, J&J/Janssen, Moderna, Sinopharm, Sinovac, etc.

Estas vacunas se desarrollaron siguiendo diferentes técnicas. Algunas, como las de Pfizer y Moderna, utilizan un innovador método de codificación de ARN mensajero que enseña al cuerpo a construir una proteína que desencadena una respuesta inmunitaria sin necesidad de introducir una forma neutralizada del virus vivo. Otras se basan en los adenovirus, como la de Oxford/AstraZeneca. Y otras, como las de Sinopharm o Sinovac, se producen a partir de virus inactivados.

Pero lo más importante de las vacunas contra la COVID-19 no son sus diferencias técnicas, sino que puedan llegar al máximo número de personas posible. ■

ARRIBA A LA IZQUIERDA:

Las vacunas contra la COVID-19 se enfrentan a dos grandes desafíos: que sea posible adaptarlas a las sucesivas mutaciones del virus y que puedan distribuirse de forma global para evitar desigualdades entre países ricos y pobres.
[Fotografía: Shutterstock]

ARRIBA A LA DERECHA:

Una pandemia se produce cuando una epidemia viral cruza fronteras y se extiende por todo el mundo.
[Fotografía: Shutterstock]



¿EL FINAL DE TODO?

Ahora que llegamos al final de nuestra investigación sobre las conexiones entre realidad y ficción, analizaremos hasta qué punto es efectivo el plan de extinción ideado por Skynet y cómo podría haber concluido *Terminator 2: El juicio final* si se hubiera optado por la guerra bacteriológica.

Existen muchas maneras de aniquilar a la humanidad, y la mayoría de ellas las creamos nosotros mismos desde hace cientos de años. En *Terminator 2*, Skynet elige la opción nuclear, seguida de una guerra ineficaz y sangrienta para terminar con los supervivientes. Pero, ¿por qué dedicar tanto tiempo y esfuerzo cuando puedes dejar que un germen haga todo el trabajo sucio? Las armas biológicas no suponen ningún riesgo para la «vida» sintética y, en muchos casos, su impacto medioambiental es escaso, por lo que, en teoría, serían una opción mucho más efectiva para una inteligencia artificial que busque un plan de extinción de la humanidad rápido y sencillo. Actualmente, las armas biológicas están prohibidas por varios tratados internacionales, pero, a primera vista, parecería una elección más apropiada para Skynet que la guerra nuclear.

EXTINCIÓN NUCLEAR

Veamos la opción nuclear desde dos ángulos: antes y después de que se lancen las bombas. Es importante

recordar que, antes de ser consciente de su propia existencia, Skynet no era más que un microprocesador militar —aunque muy potente— y no una «deidad» digital con acceso ilimitado a todo tipo de armas. En *Terminator 2* descubrimos que Cyberdyne Systems se convirtió en el mayor proveedor de computadoras de uso militar de Estados Unidos, y que todos los aviones de combate recibían actualizaciones que, en realidad, lo que hacían era darle a Skynet —la inteligencia artificial creada por Cyberdyne Systems— el control directo del arsenal nuclear del país. Aunque, con el tiempo, Skynet adquirió nuevas capacidades, al principio tenía sus limitaciones, por lo que el ataque nuclear era su única opción.

ARMAS BIOLÓGICAS

Está claro que destruir una infraestructura valiosa y arriesgar a sus propios efectivos con una explosión nuclear es una estrategia arriesgada. Pero los agentes virales tampoco son los más eficaces, sobre todo si se pretende terminar con toda la humanidad.

ARRIBA: La imagen que Skynet tiene del planeta: focos humanos dedicados a su destrucción. [Fotografía: Shutterstock]

El uso de este tipo de métodos está prohibido por la ley internacional desde la Primera Guerra Mundial, aunque, en realidad, enfermedades como el ántrax o la viruela nunca han sido consideradas armamento relevante por los estrategas militares. No son adecuadas para grandes operaciones y resultan ineficaces cuando hay poca población o cuando esta se encuentra muy dispersa. Las armas biológicas se utilizan más para diezmar una región o para desmoralizar al bando contrario.

Teniendo esto en cuenta, ¿habría sido más fácil para Skynet propagar virus o bacterias entre la población superviviente después de la aniquilación nuclear y dejar que las cosas siguieran su horrible curso? Es innegable que algunas de las enfermedades infecciosas que conocemos son letales: un solo gramo de ántrax inhalado tiene una tasa de mortalidad de entre el 50 y el 80 %, y puede llegar a causar 100 millones de muertes. Por otro lado, pese a que la viruela se erradicó como enfermedad global en 1980, el debate sigue vivo sobre si deberían destruirse las cepas que se conservan para la investigación. De todos modos, aunque organizar un brote vírico podría funcionar a corto plazo, un sencillo protocolo de cuarentena limitaría su efectividad de forma drástica.

Las enfermedades necesitan un tiempo para matar o incapacitar a las personas, mientras que las bombas y las balas son más rápidas y decisivas. A mediados del año 2022, un año y medio después del inicio de la peor pandemia de la época moderna, los casos de COVID-19 registrados en el mundo representaban «solo» un 7 % de la población total, aunque es evidente que muchos no se llegan a contabilizar. Infectar a muchas personas con cierta rapidez es todavía muy difícil de conseguir, por sorprendente que parezca.

UN JUEGO SUCIO Y DIFÍCIL

Para ser viable como arma, un agente infeccioso debe poder almacenarse en determinadas condiciones durante largo tiempo. También tiene que poder producirse en grandes cantidades y —lo más importante— dispersarse con efectividad. El método más utilizado es el de los aerosoles, por el que se crea una nube de partículas que contienen la toxina que se inhala y llega directamente a los pulmones.

No obstante, muchos agentes infecciosos no son capaces de sobrevivir durante un lapso importante fuera de un huésped. Esto sin olvidar que las armas biológicas son muy poco fiables y su eficacia depende de muchos factores. El tiempo, por ejemplo, es importante: si el viento sopla en dirección opuesta al objetivo, el ataque no será efectivo. Además, cada agente infeccioso tiene ventajas y desventajas ofensivas: algunos son más letales que otros, los hay que son más contagiosos, y otros, menos estables y más difíciles de producir. Calcular



las dosis también es problemático y, a diferencia de otros tipos de bombardeos, la guerra biológica puede prevenirse con métodos sencillos y baratos.

¿UN GRAN MALENTENDIDO?

En resumen, parece que para eliminar a la humanidad es más eficaz soltar a un ejército de robots asesinos que optar por las armas bacteriológicas. Pero ¿y si exterminar a la humanidad nunca fue el objetivo real de Skynet? Al fin y al cabo, esta inteligencia artificial optó por la destrucción nuclear para autoconservarse, no con malicia.

El propio James Cameron sugirió que quizá Skynet organizó toda la guerra del futuro, incluso la creación de la resistencia y el liderazgo de John Connor, como una especie de suicidio en diferido. Quizá lo del juicio final no fue más que un gran malentendido. De ser así, deberíamos empezar a pensar en cómo evitar malentendidos de este calibre entre los humanos y las máquinas, si queremos apostar por un futuro próspero para todos. ■

ARRIBA: Ilustración en 3D del *Bacillus anthracis*, bacteria grampositiva formadora de las esporas que causa el ántrax y que puede ser utilizada como arma. [Fotografía: Shutterstock]

ABAJO: Misiles equipados con cabezas nucleares: las armas con las que Skynet se protege en la saga *Terminator*. [Fotografía: Shutterstock]

«NO ESTOY SEGURA DE QUE LAS ARMAS BIOLÓGICAS ESTÉN A LA ALTURA DE LAS ARMAS NUCLEARES».
[DRA. JEANNE GUILLEMIN,
ANTROPÓLOGA Y EXPERTA
EN ARMAS BIOLÓGICAS]

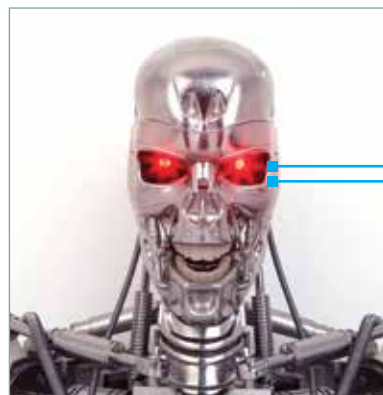


INSTRUCCIONES DE USO DE TU T-800

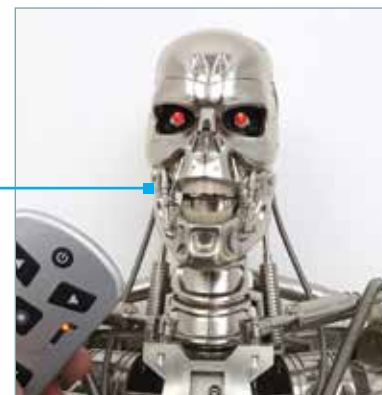
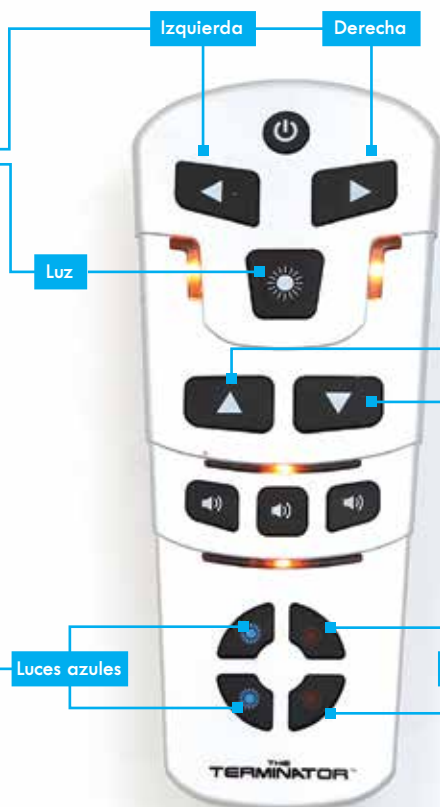


Retira la parte trasera del cráneo de tu T-800 y acciona el interruptor del portapilas (3-4). Después, presiona durante un par de segundos el botón de encendido de la PCB (señalado con un círculo azul en la imagen). Verás que los ojos parpadearán dos veces y quedan encendidos. Acciona también el interruptor que hay debajo de la calavera en la base. Tu T-800 ya está listo para recibir órdenes a través del control remoto.

Activa el botón de «Encendido» en el control remoto: las partes transparentes se iluminan (imagen derecha); es señal de que ya está listo para ser utilizado. Los tres botones de «Sonido» ofrecen tres sonidos distintos. Cuando termines de utilizar el T-800, desconecta el botón de encendido del interior del cráneo, apaga el interruptor que hay debajo de la calavera de la base y pulsa el botón de encendido del control remoto. Los ojos del T-800 parpadearán dos veces antes de apagarse.



Al pulsar el botón «Luz» se encienden y apagan los ojos de tu T-800. Los botones superiores «Izquierda» y «Derecha» hacen que los ojos se muevan hacia un lado y hacia otro.



Al pulsar los botones «Arriba» y «Abajo», el T-800 abre y cierra la mandíbula.



Los dos botones «Luces azules» encienden las luces azules de la base.



Los dos botones «Luces rojas» encienden las luces rojas de la base.

¡HASTA LA VISTA, BABY! / ¡SAYONARA, BABY!

SALVAT

Nota de los editores: por motivos técnicos, algunas piezas de esta colección pueden estar sujetas a cambios.
Salvat España C/ Amigó, 11, 5.ª planta. 08021 Barcelona (España).