

MONOGRAFÍA, CORTOMETRAJE “REGRESIÓN”

Opción de grado I

Daniela Fernanda Melo Caipa

Integrantes

Francy Yohana Bello Ramírez

Stefany Sadai Forero Piedrahita

Daniel Fabián Mozo Rincón

Leonardo Fabio Valencia Espejo

Leonardo David Ochoa Durango

Camilo Esteban Bustos Velosa

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR (CUN)

2015

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 1 |
| 1. Premisa..... | 2 |
| 2. Sinopsis..... | 2 |
| 3. Storyline | 3 |
| 4. Personajes | 3 |
| 4.1 Javier | 3 |
| 4.2 Steven..... | 5 |
| 5. Backstory..... | 7 |
| 6. Argumento..... | 9 |
| 7. Investigación | 13 |
| 7.1 Historia de la ciencia ficción..... | 15 |
| 7.2 Ciencia ficción dura..... | 20 |
| 7.2.1 Robot fiction | 20 |
| 7.2.2 Space opera | 21 |
| 7.2.3 Steampunk..... | 21 |
| 7.2.4 Cyber punk | 22 |
| 7.2.5 Ficción gótica..... | 22 |
| 7.2.6 Zombi fiction | 23 |

| | |
|---|----|
| 7.2.7 El thriller | 24 |
| 7.2.8 Aprensión e introspectiva..... | 25 |
| 7.2.9 Tecno thriller | 28 |
| 7.3 Asesinato | 28 |
| 7.3.1 Definición de asesinato..... | 30 |
| 7.4. El suicidio..... | 32 |
| 7.4.1 La representación suicida | 33 |
| 7.4.2 Idea suicida sin un método específico | 33 |
| 7.4.3 Idea suicida con un método no planificado | 34 |
| 7.4.4 El plan suicida o idea suicida planificada..... | 34 |
| 7.4.5 La amenaza suicida | 34 |
| 7. 4.6 El intento suicida..... | 35 |
| 7.4.7 El suicidio frustrado..... | 35 |
| 7.4.8 El suicidio accidental..... | 35 |
| 7.4.9 El suicidio intencional..... | 36 |
| 7.4.10 Diferencia entre asesinato y homicidio | 36 |
| 7.4.11 Asesinatos en masa..... | 37 |
| 7. 4. 12 Asesinatos selectivos..... | 39 |
| 7.5. Viajes en el tiempo..... | 42 |
| 7.6. Elementos importantes | 46 |

| | |
|---|----|
| 7.6.1 El cubo..... | 46 |
| 7.6.2 Veneno ántrax | 46 |
| 7.6.3 Armas de fuego..... | 47 |
| 7.6.4 Tipos de armas, clasificación | 47 |
| 8. Referencias textuales | 51 |

Introducción

El siguiente trabajo investigativo, se realiza con el fin de informarnos acerca de los elementos que utilizaremos para el cortometraje. Ya que, a partir de esto, se recrearan bases para que el proyecto audiovisual sea más creíble para quienes lo vean.

1. Premisa

Un hombre con una máquina del tiempo se enfrenta a una persona en la misma condición.

2. Sinopsis

Javier es un asesino a sueldo. Un día es contratado por una persona misteriosa que le indica que tiene que ir a un hotel de bajo presupuesto a esperar por más instrucciones de su presa. Armado con un solo cuchillo y un arma de fuego, asiste a la habitación. Pasado un rato, alguien golpea la puerta. Es una persona igual a Javier solo que en un estado de heridas graves. Esta nueva persona le entrega a Javier una máquina del tiempo que lo puede regresar solo 5 minutos hacia atrás, le comenta rápidamente que alguien le va a disparar en los próximos minutos y en acto seguido, se desvanece. En efecto, hay otra persona en el edificio de enfrente que busca matar a Javier y que también tiene una máquina del tiempo. Así, se inicia una cacería entre las dos personas, haciendo uso de la manipulación del tiempo. Javier no solo tendrá que sobrevivir a esto sino que también tendrá que averiguar quién fue la persona que lo puso en esta situación.

3. Storyline

Javier es un asesino de 25 años. Un día es llamado por una persona que solicita sus servicios, le indica también que tiene que ir a una habitación de un hotel. Cuando Javier llega a la habitación, se encuentra con su propio yo (literalmente). Este nuevo Javier está moribundo, antes de morir se entrega a sí mismo una máquina del tiempo que lo transporta cinco minutos hacia atrás. Steven, el otro asesino que está en el hotel de enfrente y que también tiene una máquina del tiempo, comienza una cacería contra Javier. El protagonista consigue derrotar a Steven con una estrategia, solo para darse cuenta que la persona que lo había contratado es él mismo solo que diez años en el futuro. Javier del futuro mata a Javier del presente y así se crea una paradoja del tiempo

4. Personajes

4.1 Javier

Él es un tipo centrado, calculador y a simple vista correcto. Tiene capacidades intelectuales por encima de la media, dada su formación científica y su pasión por la física. Aparte de lo anterior, tiene habilidades físicas para el combate y una precisión

mortal a la hora de usar armas de fuego. Todo esto por su segunda profesión, la cual es ser un asesino. En su adolescencia obtuvo un entrenamiento riguroso y muy duro, por parte de un tutor que era asesino. Javier absorbió todo este conocimiento y se volvió un profesional en su campo. Con la curiosa excepción de no ser un lunático (como generalmente son pintados los asesinos), Javier era consciente de sus actos vandálicos y conocía las implicaciones éticas que conlleva el ser un sicario, pues tiene un alma muy racional. A pesar de esto, Javier reconoce que su habilidad es única, y puesto que no venía de una familia adinerada, y gracias a su noviazgo, decide usar esta habilidad para lograr una estabilidad económica.

Un elemento crucial para su destreza con las armas, es su capacidad de respuesta ante el peligro. Entre más tensa sea la situación, más se llega a emocionar, pero nunca sin perder la cordura; es más, entre más emoción Javier desarrolla mejores estrategias y mejores racionamientos para ganar sus batallas. Esto último debido a su naturaleza científica, en donde más enigmático o más duro sea un problema relacionado con la ciencia, más le dan ganas de resolverlo (este sentimiento es incluso, el que lo lleva a crear la máquina del tiempo en el futuro).

El temperamento de Javier es calmado, siempre sabe cómo manejar una situación. Sus profundos análisis científicos, lo han llevado a ser una persona que ocasionalmente puede salir con algún apunte cómico, pero siempre bien inteligente.

Su aspecto físico (en el presente) es de una persona elegante, con preferencias a gabanes y colores fríos. Tiene el pelo corto pero bien peinado. Es un tipo muy sobrio a la hora de su presentación personal, al mismo tiempo, es alguien muy limpio. Esto,

gracias a que su empleo le exige (o por lo menos él mismo se exige) ser una persona pulcra y profesional para que sus clientes sientan que están haciendo negocios con alguien serio.

En el futuro, en sus 35 años, se vuelve un hombre un poco más dejado con su aspecto físico. Termina dejando crecer su barba y descuidando su peinado. La ropa que ahora usa es muchísimo menos elegante que en el pasado, dado a que en sus estudios físicos no existe la necesidad de usar ropa elegante más allá de lo necesario. Tal vez lo afecta un poco en este aspecto a su dejadez el que se dedique mucho más a sus investigaciones que a sus relaciones interpersonales (es decir, hablamos de un hombre que dedicó diez años de su vida a construir una máquina del tiempo).

4.2 Steven

Él es también, un asesino de tan solo 25 años. Cínico, hiperactivo, irracional y poco moral son las principales características que lo definen. Matar a las personas y conseguir dinero es lo único que le interesa. Sus aspiraciones diarias no contemplan ir más allá de irse de juerga cada vez que pueda obtener plata después de uno de sus trabajos. Su motivación en la vida es la de matar por el simple gusto de ver sangre correr y reírse un poco de sus presas. Para él no existe una consciencia de que sus actos sean moralmente erróneos, pues dice que toda la humanidad está podrida, no hay salvación; incluso llega a afirmar que si alguien es mandado a ser asesinado, la razón que sea justifica el mismo asesinato, pues cualquiera que pueda ser víctima de

una amenaza de homicidio debe tener al menos una acción mala que haya desatado dicha amenaza. Todo esto pareciera indicar que Steven se cree una especie de justiciero, pero él no se tiene en ese concepto. Él simplemente es un trabajador más, que cumple su deber, no importa qué, porque precisamente lo disfruta con toda su alma. Aunque es sabido que en varias ocasiones ha traicionado a las personas que lo contratan, no lo hace antes de cumplir la tarea que le encomiendan.

Podría ser catalogado como alguien que sufre un poco de demencia, pero también habría que tener en cuenta que su empleo le exige tener una amplia coordinación y serenidad. En este sentido, las increíbles habilidades para el combate y las armas, hacen que Steven tenga que estar totalmente consciente en cada situación peligrosa en la que se mete. Por otro lado, al ser demasiado bueno para su trabajo, llega a ser una persona extremadamente arrogante, exhibiendo a cada rato, sus habilidades con sumo orgullo. También, se burla demasiado de sus víctimas, usando toda clase de chistes que para el torturado pueden ser bastante ofensivos. El constante uso de sarcasmos, es una predominante en su léxico. Generalmente dice este tipo de cosas sin gritar demasiado, aunque siempre con una actitud muy cínica.

Lo anterior, hace que muchos lo llamen “el loco” y que criminales de poca monta le tengan bastante miedo. Los delincuentes de más alto rango le tienen respeto, y cada vez que lo contratan se sabe que va a hacer un trabajo bien hecho.

A diferencia, de Javier, quién es un tipo muy reservado con su identidad, Steven resulta siendo alguien que no tiene reparo alguno en admitir su profesión, incluso es bastante

popular debido a que se la pasa en bares en donde varios criminales se reúnen. En contraste con Javier, Steven se siente muy orgulloso de lo que hace y vive su vida de una forma muy hedonista, siendo él una forma de asesino particular.

5. Backstory

Como ya se sabe, Javier es un asesino de 25 años, tiene una novia a la que miente diciéndole que conseguirá un trabajo en otra ciudad en el cual le pagarán bien y que pronto volverá con bastante dinero para vivir bien junto a ella (obviamente ella no sabe que Javier es un asesino). Esto debido a que Javier, en el pasado tuvo un tutor que le enseñó a como desenvolverse en el mundo del sicariato. Javier descubre entonces que tiene una habilidad casi nata para el asesinato, ya que tiene una tolerancia a las situaciones de extremo peligro (aunque él no lo hace por gusto, sino simplemente está consciente de que es bueno en el oficio).

Aunque sus aspiraciones eran las de seguir una carrera por el lado de la ciencia física, sus dotes como asesino y su necesidad de obtener dinero para vivir con su novia (ya que esta se embaraza), son lo que lo impulsan a engañar a su novia con lo del trabajo.

Después de dejar a un lado su oficio de sicario y obtener una estabilidad económica junto a su esposa, Javier se dedica a desarrollar una carrera científica en el futuro, dadas sus facultades hacia la ciencia. Consigue su título en física y comienza estudios en astrofísica en otro país. Después de esto, se propone la idea que había rondado en su cabeza desde hace años, el cual había sido crear una verdadera máquina del tiempo. Con el transcurso de los años consigue lograrla, una máquina la cual puede ejecutar la modalidad de viaje en el tiempo conocida como saltos instantáneos en el tiempo, a cualquier época.

Él usa la máquina para beneficio propio al principio, pero a la larga se plantea cómo este conocimiento (que hasta el momento no comparte con nadie) podría afectar al mundo de una manera negativa. Lo delibera y llega a la conclusión de que la máquina y su creador deben ser destruidos (En algún momento alguien podría conocer que alguien creó la máquina y aprovecharse del conocimiento del mismo Javier o lo que es peor alguien en un futuro podría conseguir la máquina o una copia, volver en el tiempo y arruinar la historia). Pero ¿Cómo suicidarse sin dolor? Javier, descubre que la única forma es matando a su propio yo en el pasado. De paso comprobaría qué pasaría si la paradoja del abuelo se cumple.

De esta forma, Javier viaja en el tiempo 10 años hacia atrás. Divide la máquina en dos pedazos que solo tienen la capacidad de volver hacia atrás cinco minutos. Le da una de las partes a un asesino que contrata, llamado Steven. Le dice que necesita buscar a otra persona que le robó la otra parte de la máquina y que unidas las dos permitiría

al usuario viajar a donde se le dé la gana. Esto con el objetivo de que Steven intente por todos sus medios buscar al joven Javier.

Con la trampa tendida, Javier viejo hace que Javier joven encuentre la otra parte de la máquina del tiempo para que inicie el juego que en últimas resultaría en su propia muerte.

6. Argumento

Javier se levanta temprano, se alista para su día. Mientras se afeita, recuerda como ha matado a algunas de sus víctimas, pues él es un asesino a sueldo. Entre esos recuerdos está el asesinato a un hombre por medio de ahorcamiento y a otra que simplemente le disparó por la espalda. Después de vestirse, abre un maletín, saca un sobre que había allí y guarda un par de armas en él. Acto seguido, escribe una pequeña frase en su blog sobre viajes en el tiempo: "Si una persona viajara hacia atrás en el tiempo y se matara a sí misma ¿Qué pasaría? ¿El universo explotaría?".

Al revisar su celular, hay un mensaje de alguien desconocido en el cual le solicita sus servicios como asesino. Javier atiende a la solicitud y se va al hotel al cual fue citado, junto a su maletín a esperar las demás instrucciones.

Cuando llega a la recepción del hotel. El administrador le pide que deje el maletín. Al preguntar el por qué, el administrador hace un gesto que indica que él está relacionado con el trabajo que realizará Javier. El protagonista sube las escaleras con mucha

desconfianza y llega al cuarto al cual se le indicó llegar. Mientras espera en el sillón, Javier recuerda a su novia mirando una foto de ella.

La espera de Javier se ve afectada cuando alguien golpea la puerta. Con mucha desconfianza, la abre, solo para darse cuenta que entra una persona exactamente igual a él, solo que un estado de graves heridas. Asustado, levanta a la persona y le pregunta su identidad. Esta nueva persona le informa que alguien va a matar a Javier; luego le entrega un pequeño cubo con el cual podrá viajar en el tiempo cinco minutos hacia atrás. Pasado este suceso, la nueva persona desaparece. Javier no puede creer lo que acababa de suceder, pues había explorado mucho sobre viajes en el tiempo, pero en realidad no pensaba que eran posibles. Después de analizarlo se da cuenta que es algo cierto y se comienza a emocionar un poco, pero antes de que pudiera reaccionar una bala atraviesa su pecho. Cae al suelo, y moribundo se levanta para darse cuenta que la persona que le dispara está justo en el edificio de enfrente. Activa rápidamente el único botón que tiene el cubo. Viaja 5 minutos hacia el pasado, a las afueras del pasillo de su habitación. Con sus últimas fuerzas golpea la puerta y le comenta a su otro yo la situación casi exactamente como la vez anterior, solo que esta vez agrega la ubicación de su perseguidor, antes de desaparecer. En seguida de superar el shock, Javier recuerda que el administrador era empleado de la persona que lo invitó a esa habitación, tal vez él tenga que ver con lo sucedido.

Javier baja las escaleras, y con un arma que tenía escondida en una de sus piernas se abalanza sobre la pared, para saltar apuntando al administrador, quien desgraciadamente está muerto. Javier al ver esto, busca su maletín con sus armas

que dejó en la recepción. No la encuentra por ningún lado. Justo cuando da por terminada su búsqueda, su perseguidor (quien de ahora en adelante llamaremos Steven), se presenta, mostrando orgulloso el maletín de Javier. Steven menciona a Javier que alguien también contrató sus servicios como asesino, y que él también tiene una máquina del tiempo que lo regresa cinco minutos hacia atrás. Si se combinan las dos máquinas no habrá un límite de tiempo y se podrá viajar a cualquier lugar en el tiempo. Steven se dispone a matar a Javier, pero otro Javier (no el que era el protagonista) aparece y mata a Steven dejándolo en el suelo. El Javier del futuro le dice a Javier del presente que Steven quería el maletín para obtener las armas que estaban en él. Pero luego otro Steven vuelve a aparecer y le dispara a Javier del futuro, dejándolo moribundo –El Steven que supuestamente estaba muerto y tirado en el suelo, solo estaba agonizando, por lo que viajó en el tiempo y se dio la máquina del tiempo a sí mismo para estar allí de nuevo-. Javier del presente alcanza a volver en el tiempo antes de que Steven lo matara; este último, toma la máquina del tiempo que tenía el Javier que murió, pero está descompuesta –Javier mismo la dañó-, aun así se logra quedar con el maletín.

Javier del presente regresa a la habitación donde se encontraba, y allí está el Javier del pasado (quién estaba recordando a su novia). Javier se vuelve a explicar a sí mismo lo que pasó. Mientras pasa esto, alguien golpea la puerta. Asustados –pues es probable que Steven sea el que golpea- abren la puerta con mucha cautela. Un tercer Javier, esta vez del futuro, entra a la habitación. Los tres discuten desesperadamente acerca de cómo podrían matar a Steven. El Javier del pasado logra sacar una idea de

cómo matar a Steven, pero antes de que la pudiera decir, el Steven que está en la ventana del edificio de enfrente comienza a disparar y logra darle al Javier futuro y al del “presente”, dejando al primero en un estado grave, mientras que al segundo solo le hiere un poco. Javier del presente es entonces forzado a viajar otra vez en el tiempo. Esta vez resulta en las escaleras. Se sienta un poco a reflexionar y se plantea la posibilidad de que si al Javier del pasado se le ocurrió una idea, es posible que él mismo tenga esa idea pues el Javier que tuvo la idea, es él mismo solo que en el pasado, por lo tanto son la misma persona (es complicado de entender, lo sé). La emoción de Javier frente a la situación no hace sino crecer.

Steven en su habitación, de nuevo, se muestra alegre de haber conseguido el maletín de Javier, y se dispone a abrirlo. Cuando lo abre se desprende un veneno fuerte (en forma de esporas) que lo logran alcanzar. Javier, estaba allí en la misma habitación y le explica cómo lo hizo, mientras Steven muere lentamente. Le cuenta de que se dio cuenta que si viajaba cinco minutos atrás e inmediatamente volvía viajar cinco minutos hacia atrás y así sucesivamente, era posible viajar a una distancia de tiempo considerable. Así que usó esta técnica para viajar hasta el principio del día y advertirse a sí mismo, cuando estaba alistando su maletín, que colocara el veneno que tenía en un sobre en el maletín, ya que en algún punto Steven lo obtendría. Por último, le muestra que el Javier que está ahora mismo en la habitación del hotel del otro edificio (es decir la primera habitación) es el mismo al que él advirtió.

Luego, aparece una tercera persona y le dispara a Javier. Este último agonizando, descubre que este nuevo personaje es quién lo contrató en primer lugar. El personaje

revela que no es más que un Javier en un futuro cercano (Es decir 10 años en el futuro), quien le dice que en algún momento de su vida logrará inventar las máquinas del tiempo y que organizó todo esto para suicidarse a sí mismo (es decir matando a su yo del pasado), puesto que el artefacto junto con su mismo conocimiento en el tema son algo muy peligroso para la humanidad. Aparte, Javier del futuro agrega que hizo esto también porque sabe cómo él mismo se emociona ante un entorno de peligro. Javier del presente muere, y Javier del futuro desaparece (pues ya no podría existir), junto a las máquinas del tiempo.

7. Investigación

La ciencia ficción es uno de los géneros más complejos y amplios para hablar, puesto que hay un sinfín de subgéneros que llevan a lo que inicialmente se conoce como ciencia ficción a límites insospechados. Es algo verídico, hoy en día existen mezcolanzas de sc-fi con otros géneros que ante los ojos de un simple espectador parecen insólitos; pasando por combinaciones que ponen en duda el buen gusto del guionista, como por ejemplo cruces con romances o incluso dramas. La situación pone en evidencia, efectivamente, la versatilidad que tiene el género a la hora de complementar historias de por sí buenas, con fundamentos de fondo mucho más ricos e interesantes, dotando a las narraciones de contenido que puede desafiar la realidad

a la que está acostumbrado el espectador y de paso hacer observaciones más precisas acerca de la sociedad.

En esencia, lo anterior es lo que propone el sci-fi. Pero si queremos encontrar una definición mejor podríamos ponernos más técnicos:

La ciencia ficción es un género cinematográfico (por ahora solo se tomará en aplicación al cine), que trata temáticas basadas en fenómenos imaginarios científicos que afectan el contexto en el que se desarrolla la narración, y que junto al uso de artefactos tecnológicos, hacen por lo general comentarios crudos acerca de política, sociedad, antropología o reflexiones filosóficas (aunque esto último depende mucho del subgénero en cuestión). Estos escenarios propuestos, a menudo pueden suceder en tiempos futuros, otros en tiempos pasados, en tiempos actuales o incluso en realidades totalmente alternativas a la nuestra.

Debido al gran abanico de posibilidades que se abren con la definición, el género resulta toda una amalgama de temáticas y personajes que van de todo tipo.

Para entender mejor todo lo expuesto en los párrafos anteriores, es necesario hacer una investigación exhaustiva y minuciosa de la historia que ha tenido este ámbito. Por otro lado conocer qué características corresponde a cada subgénero (que no son precisamente pocos) es también el objeto de la investigación y hacer énfasis en los códigos que manejará el corto que vamos a realizar.

7.1 Historia de la ciencia ficción

En buena medida, el cine sigue el rastro de la literatura. Así, Georges Méliès se inspiró en la obra de Julio Verne para rodar su Viaje a la luna (Voyage dans la lune, 1902). De igual modo, los nuevos descubrimientos tecnológicos promueven argumentos de ficción. Tal fue el caso del español Segundo de Chomón, cuyo filme más conocido, El hotel eléctrico (1908), profundiza en las posibilidades de la energía eléctrica, cuyo uso se generalizaba por aquellas fechas.

La película rusa Aelita (1924), de Iakov Protazanov, es considerada una de las primeras obras maestras de un género que gustó particularmente a un seguidor del expresionismo alemán, Fritz Lang, quien trazó en Metrópolis (1926) un porvenir que guardaba no pocos paralelismos con el ascenso del nazismo. Menos trascendente, El mundo perdido (The Lost World, 1925), de Harry Hoyt, se inspiraba en la obra homónima de Arthur Conan Doyle, y proveía al género de otra de sus convenciones: los monstruos prehistóricos que sobreviven a la extinción.

En buena medida, los géneros del terror y la ciencia-ficción se cruzan en producciones como

El doctor Frankenstein (Frankenstein, 1931) y El hombre invisible (The Invisible Man, 1933), de James Whale, donde los protagonistas alcanzan un desenlace terrible por haber hallado dos secretos científicos: en el primer caso la clave de la vida artificial, y

en el segundo, la pócima de la invisibilidad. Por la misma época, la generalización de historietas de ciencia- ficción como "Flash Gordon" favoreció su adaptación cinematográfica. Ejemplos de esa tendencia son Flash Gordon (Flash Gordon/Rocket Ship, 1936), de Frederick Stephani, y Las aventuras del Capitán Maravillas (The Adventures of Captain Marvel, 1941), de William Witney y John English. Paralelamente, el enfrentamiento entre los bloques capitalista y comunista impulsó la llamada guerra fría, también en lo relativo a la carrera espacial.

En esa clave socio-política deben entenderse títulos como El enigma de otro mundo (The Thing, 1951), de Christian Nyby, Ultimátum a la Tierra (The Day the Earth Stood Still, 1951), de Robert Wise, La guerra de los mundos (The War of the Worlds, 1953), de Byron Haskin, y La invasión de los ladrones de cuerpos (Invasión of the Body Snatchers, 1956), de Don Siegel. En un grado más o menos matizable, los alienígenas de esos filmes, aun careciendo de imagen antropomórfica, venían a simbolizar los horrores potenciales de una amenaza exterior.

Las investigaciones en torno a los materiales radiactivos dieron lugar a títulos como El monstruo de tiempos remotos (The Beast from 20.000 Fathoms, 1953), de Eugene Lourie, y El increíble hombre menguante (The Incredible Shrinking Man, 1957), de Jack Arnold, que eran reflejo del peligro atómico. Frente a la inocencia lúdica de producciones como 20.000 leguas de viaje submarino (20.000 Leagues Under the Sea, 1954), de Richard Fleischer, y De la Tierra a la luna (From the Earth to the Moon, 1958), de Byron Haskin, el cine de ciencia- ficción insistía en los temibles misterios del futuro en películas como Planeta prohibido (Forbidden Planet, 1956), de Fred McLeod

Wilcox, La mosca (The Fly, 1958), de Kurt Neumann. H.G. Wells, y El tiempo en sus manos (The Time Machine, 1960), de George Pal.

En la década de los sesenta, se alternó una imagen amenazante del extraterrestre, fijada en obras como El pueblo de los malditos (The Village of the Damned, 1960), de Wolf Rilla, con otra mucho más ligera, emparentada con el cómic, al estilo de Barbarella (1968), de Roger Vadim. Con una reflexión más adulta, 2001: Odisea del espacio (2001: A Space Odyssey,

1968), de Stanley Kubrick, ofrecía una perspectiva realista del porvenir científico, deslizando una meditación en torno al origen de la inteligencia humana y a las posibilidades de la inteligencia artificial.

La fascinación por una idea mesiánica de los extraterrestres queda de manifiesto en Encuentros en la tercera fase (Close Encounters of the Third Kind, 1977) y en E.T., el extraterrestre (E.T. The Extra-Terrestrial, 1982), de Steven Spielberg. Enfrentándose a esa perspectiva benéfica, Alien, el octavo pasajero (Alien, 1979), de Ridley Scott, insiste en la imagen amenazante de los alienígenas. Por otro lado, surgen a partir de la década de los setentas constantes adaptaciones de teleseries y cómics populares. En esta dirección, destacan Star Trek, la película (Star Trek, the Motion Picture, 1979), de Robert Wise, y Superman

(1978), de Richard Donner. Con el renacer del temor atómico, se dieron creaciones como Mad Max, salvajes de la autopista (Mad Max, 1978), de George Miller, donde se dibujaba un terrible futuro post-apocalíptico. Insistiendo en la faceta menos deseable

de ese futuro, ofrecían sus argumentos la magistral *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, y otras películas como *Terminator* (*The Terminator*, 1984), de James Cameron, *Robocop* (1987) y *Desafío total* (*Total Recall*, 1992), ambas de Paul Verhoeven.

A partir de la década de los noventa, el apogeo de los trucajes digitales en el campo de los efectos especiales dio nuevos bríos al puro entretenimiento visual, competente pero exento de otras connotaciones. Películas como *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg, e *Independence Day* (1996), de Roland Emmerich, sirven de ejemplo a esa tendencia, que aún continúa siendo la dominante en el género. Otras, con la aparición de la World Wide Web y el género cyberpunk, aparecieron varias películas sobre la temática hombre-computadora, como *Total Recall* (1990), *The Lawnmower Man* (1992), *Virtuosity* (1995), *Johnny Mnemonic* (1995), *eXistenZ* (1999) y *The Matrix* (1999).

Con el paso del tiempo, las computadoras han tenido un papel más importante tanto en su uso para efectos especiales como en la producción de la película. El desarrollo de software más sofisticado ha permitido a los cineastas mejorar la calidad visual de la animación, con películas de ciencia ficción como *Ghost in the Shell* (1995), *The Iron Giant* (1999), *Titan A.E.* (2000) o *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001).

Durante la década de 2000, las películas de fantasía y superhéroes abundaron, como también las películas de ciencia ficción tales como las dos partes siguientes de la trilogía *The Matrix*, *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions*. En 2005, se completó la saga de *Star Wars* con el estreno de su tercer episodio, *La venganza de los Sith*, con la competencia de otras aventuras galácticas en *Serenity* (2005). La

ciencia ficción regresó a ser una herramienta para la crítica social y política en películas como Inteligencia Artificial, Minority Report, Children of men, Avatar y District 9.

Una vertiente de la ciencia ficción se propone mostrar los beneficios que la ciencia y la tecnología pueden producir para la liberación del hombre. Se trata, en este caso, de una visión optimista o utópica del futuro, que supondría el alcance de una felicidad plena a partir de las conquistas científicas: la película El nombre Bicentenario, protagonizada por Robin Williams, es un ejemplo típico de este subgénero. El reconocido escritor Arthur C. Clarke ha sido llamado "el optimista de la ciencia ficción". Algunas de sus obras son: Cita con Rama,

2001: Odisea espacial, La ciudad y las estrellas y El fin de la infancia. También existe una visión pesimista o contrautópica, que plantea la idea de un futuro en el que el hombre, en lugar de salvarse, se pierde debido a los avances de la ciencia que traspasa determinados límites y no tiene en cuenta las consecuencias inhumanas de sus "logros". Filmes como Metrópolis, de Fritz Lang; Terminator, de James Cameron, y Matrix, de los hermanos Wachowski, así como las novelas Un mundo feliz, de Aldous Huxley; 1984, de George Orwell y Soy leyenda, de Richard Matheson (también llevada al cine), son ejemplos de contrautopías.

7.2 Ciencia ficción dura

Ciencia ficción en la que la ciencia y la tecnología toma el centro del escenario, o en el que los conceptos científicos se explican en detalle. Duro SF es típicamente concepto pesado, y pretende proporcionar realismo científico, a menudo a expensas del desarrollo del carácter y la trama

Ciencia ficción en la que la ciencia y la tecnología tienen un asiento trasero a las parcelas de carácter-conducido. En suave SF, la forma es mucho menos importante que el qué. Ciencia Ficción Militar La ciencia ficción con un tema netamente militar. Los personajes son por lo general los miembros de una organización militar, y la trama en general giran en torno a una guerra y / o conflicto militar. El deber, el honor, el heroísmo y otros tópicos militares son parte del curso.

7.2.1 Robot fiction

Ficción en la que la ciencia de la robótica es un tema central, por lo general en relación con el trabajo de Isaac Asimov y las ideas expuestas en sus historias de robots. Ciencias Sociales Fiction (Ficción) en la que se extrapolan las sociedades futuras, explica y critica a menudo, por lo general con el propósito de la sátira social. Las ciencias sociales son el tema predominante al que en este tipo de ficción, sin embargo, la ciencia y la tecnología por lo general van a jugar un papel central en la

estructura de la sociedad extrapolada. Algunos escritores de la ciencia ficción social eligen para etiquetar su trabajo como "ficción especulativa", tal vez para evitar el estigma asociado a la ciencia ficción, y sobre todo cuando la ciencia y la tecnología no son centrales en la trama.

7.2.2 Space opera

Ópera espacial es uno de los términos más confusos y mal definidos que el género tiene para ofrecer. Por lo general se refiere a la longeva serie de ciencia ficción con continuos arcos de la historia. Estos se establecen por lo general en el espacio (o implican un viaje entre dos o más planetas), tienen un gran número de personajes recurrentes y se centran en gran escala (o "épica") eventos de ficción, como las guerras galácticas. Temas recurrentes en la ópera del espacio incluyen la política, el imperialismo, el colonialismo, la guerra, la exploración del espacio, el heroísmo y la rebelión.

7.2.3 Steampunk

Steampunk fusiona el género de la ciencia ficción con la historia alternativa y el diseño estético del 19 y principios del 20o. Es un género literario, un estilo de vestir y un movimiento artístico, todo en uno. La idea básica detrás del steampunk es la

introducción de los conceptos y las tecnologías modernas (o futuristas) en una configuración anterior, o viceversa. Se centra en gran medida en «la era del vapor 'y la inventiva percibida de los ingenieros industriales. En una línea de tiempo steampunk, por ejemplo, los ordenadores pueden haber sido inventado varios siglos antes y se utiliza junto con, o incluso impulsado por motores de vapor.

7.2.4 Cyber punk

Fiction relación con la ciencia de la cibernética, que considera a la naturaleza como una serie de interconexión de sistemas mecánicos. Específicamente, cyber punk trata de la vinculación entre la biología y la tecnología informática, y explora el cambio de la relación de la humanidad con los sistemas informáticos. Realidad virtual, prótesis, cyborgs y el fraude por Internet, son parte del nicho cyberpunk, y por lo general van mano a mano con el deterioro social. Biopunk Biopunk es similar al cyberpunk, salvo que se centra en el uso de la biotecnología y la ingeniería genética en lugar de la tecnología informática.

7.2.5 Ficción gótica

Una difuminación de la línea entre la ciencia ficción y de la ficción gótica. Ciencia ficción gótica a menudo toma conceptos góticos convencionales (mitología, magia,

monstruos, etc) y los intentos de explicar científicamente. Un buen ejemplo de esto sería el vampirismo explicarse como una enfermedad rara de la sangre

Entre los autores más famosos de la ciencia ficción, puede nombrarse a Isaac Asimov (1920-1992, autor de "Yo robot"), Ray Bradbury (1920, "Crónicas marcianas", "Fahrenheit 451"), Arthur C. Clarke (1917-2008, "Odisea espacial"), Aldous Huxley (1894-1963, "Un mundo feliz"), Ursula K. Le Guin (1929, "Los desposeídos") y el ya mencionado Julio Verne (1828-1905, "Viaje al centro de la Tierra", "Veinte mil leguas de viaje submarino").

7.2.6 Zombi fiction

Mientras zombi ficción también es reclamada por los géneros de terror y fantástico, a veces se considera que es la ciencia ficción en el núcleo de ella. Una historia de zombies individuo puede pertenecer a uno o más de estas categorías, en función de su contenido y el tema. Sin embargo, la mayoría de la ficción zombi cae bajo el "post-apocalíptico" título (que tiene lugar durante o después de un 'apocalipsis zombie'), y por lo tanto se pueden clasificar como ciencia ficción (si no Scifi-terror)

Los distintos subgéneros nos llevan a deducir que en el momento en que elegimos narrar una historia que está en nuestra imaginación pero que al mismo tiempo

contiene situaciones y hechos reales, ya estamos saliendo de lo que es una ciencia comprobada, para entrar en una tipo de suposición de nuestra realidad.

Como se puede ver, existen estos y más subgéneros y tipos de ciencia ficción, que se acomodan a diferentes tipos de historias y realidades sin explicación u razón comprobada.

Para nuestro proyecto, es importante reconocer en qué lugar se ubica y se desarrolla la situación de nuestro personaje, ya que esto nos ayudará, a crear tramas adecuadas al subgénero, descripción de personaje según su época, ambientación y atmosfera.

7.2.7 El thriller

El término inglés thriller no tiene una definición exacta en castellano. A grandes rasgos podemos decir que es una mezcla de emoción, suspense y hasta miedo (pues una de sus múltiples traducciones es “estremecimiento”).

Es mucho más fácil reconocer un thriller que describirlo, ya que, igual que sucede con el término, tampoco del género literario existe una definición exacta, pero hay que comenzar por algún sitio (¿una historia que hace que te comas las uñas...?).

7.2.8 Aprensión e introspectiva

Seguramente sea la palabra para definir el sentimiento que nos provoca la lectura de un thriller... ¿ansiedad? También. A montones. Adrenalina en todo caso. Un buen thriller es capaz de mantener altos niveles de adrenalina a través de sus páginas, mediante el uso de giros inesperados y pistas que pueden, o no, apuntar a la solución del misterio.

En *El corazón de las tinieblas*, antes de embarcarse en su extraña aventura en busca del coronel Kurtz, Marlow siente una extraña sensación al firmar los papeles con los que se compromete a la búsqueda:

[...]Había algo ominoso en la atmósfera [...] algo no estaba bien [...] En la otra habitación había dos mujeres tejiendo lana negra [...] un misterioso sentimiento se apoderó de mí, ellas parecían siniestras y fatídicas [...] tiempo después pensaba en aquellas dos, custodiando las puertas de la Oscuridad [...]

Desde buen principio de la historia, Joseph Conrad nos ofrece un presagio de lo que involucra el aparentemente inofensivo viaje a la selva para buscar un oficial perdido, mediante la imagen ominosa de dos mujeres tejiendo lana negra.

Otra característica del thriller es el uso de la introspectiva en las mentes de los personajes, un recurso que, dentro de tramas intrincadas como suelen ser los thrillers, nos permiten conocer las motivaciones de los personajes. En dos líneas, Patricia Highsmith delinea con maestría a sus dos personajes principales de *El talento de MR. Ripley* y sus intenciones:

“El sr Greeleaf era un hombre tan decente, que daba por sentado que el resto de la gente era igual de decente. Tom casi había olvidado que existía gente así”. Patricia Highsmith, 1955, El talento de Mr. Ripley, editorial Coward-McCann, 1955

El Thriller tiene sus influencias narrativas y estilísticas notablemente empotradas en la literatura policiaca y de misterio. Ejemplo de ello son las contribuciones al género misterio que hizo el clásico Señor Poe con su enigmático *Narraciones Extraordinarias*, el inglés Sir Arthur Conan Doyle conocido como –después de Poe – el maestro del género policiaco (Lexis/22Vox, 1984), con su detallista y observador Sherlock Holmes o el espeluznante *El Valle del Terror*. Así mismo tenemos las contribuciones modernas de Stieg Larsson con su *Trilogía Millenium*.

Éstas y otras influencias literarias han ayudado a enriquecer la forma de contar las historias de ayer y de hoy; al desarrollo de historias con unas formas ciertamente específicas en la construcción de los eslabones que conectan los acontecimientos y coyunturas de sus tramas respecto a la cantidad de información que se revela al

espectador para, en un fin último, y con la compañía de la imagen sugerente y la música comúnmente in crescendo, poder generar el deseado efecto de “emoción”.

Es igualmente importante decir que el thriller —específicamente el thriller hollywoodense a partir de los 50’s— retomó algunas influencias generadas a partir del Film Noir o Cine Negro

—movimiento fuertemente popularizado alrededor de los años cuarenta en Estados Unidos y a su vez influenciado por el Expresionismo Alemán (Morales, 1995)—, y también, de los llamados Cine criminal, Policiaco y de detectives —formas igualmente populares en los años treinta, debido a la necesidad del pueblo de escapar de los horrores que le proporcionaba la Gran Depresión y de ver las desgracias propias corporizadas por los personajes en pantalla (Barbachano, 1991).

El género Thriller tal como el Noir se acerca a la hibridación y estilización. Por lo tanto suele ser más fácil distinguir que definir. “As Martin Rubin has written, ‘The thriller can be conceptualized as a ‘metagenre’ that gathers several other genres under its umbrella, and as a band in the spectrum that colors each of those particular genres’ (1999: 4)” (266).

Además, el hecho de emocionar al público se puede lograr de muchas maneras. El Thriller se destaca por su análisis de prácticas sociales y de comportamiento a través de la moralidad. Debido a los peligros de tal análisis y la representación de personajes marginados y conflictivos—el Thriller fue un género marginado durante el Franquismo. En las películas de Thriller que se produjo en aquel tiempo, casi todas

invariablemente terminan con el marginado siendo castigado por una figura de autoridad. Así el régimen mantiene su imagen de orden y seguridad para el público.

Tras la muerte de Franco, el género ya no tenía que ser avergonzado por su existencia. Con una vista más liberal y sin la censura pesada de las autoridades, los críticos y público logran verlo de manera más seria y un género de peso sentimental. El género de Terror se mezcla bien con el Thriller, y quizás sea el género más problemático para definir. Teoría reciente dice que género no solamente se distingue por sus rasgos, sino por la percepción del público y que compite contra otros géneros por dicho público.

7.2.9 Tecno thriller

Es un término para definir un tipo de thriller que usa fuertemente elementos de la ciencia ficción para sus planteamientos. Se toman códigos también de películas de espionaje, acción y guerra. Generalmente están definidos por una trama clásica de suspense que se fija en detallar adecuadamente avances o accesorios meramente tecnológicos que juegan un papel clave en la trama. Los artefactos, por lo general tienen un origen militar, pero no en todos los casos.

7.3 Asesinato

El asesinato es un delito contra el bien jurídico de la vida de una persona física, de carácter muy específico, que consiste en matar a una persona incurriendo en ciertas

circunstancias agravantes, tales como la alevosía, la premeditación, el precio, la recompensa o promesa remuneratoria y el ensañamiento, aumentando deliberada e inhumanamente el dolor del ofendido. Es un tipo de homicidio cualificado Diferencia entre asesinato y homicidio

Mientras que el homicidio es el delito que alguien comete por acabar con la vida de una persona, el asesinato requiere de un mayor número de requisitos.

Si bien el tema se ha discutido mucho, el asesinato no se trata de un simple homicidio agravado, sino de un delito distinto (de acuerdo con la mayoría de la doctrina y la jurisprudencia), en el que las circunstancias señaladas son elementos constitutivos del mismo. En el asesinato existe una mayor intensidad del propósito criminal que en el homicidio, por los medios perjudiciales utilizados de un modo especial o por la inconfundible malicia y peligrosidad que se revela

Existe, sin embargo, materia jurisprudencial y doctrinal en contrario, lo que refleja las discusiones que aún hoy este tema suscita. Entre las razones para considerarlo un homicidio agravado, destacan dos:

Su regulación separada del homicidio.

Considerarlo homicidio agravado no rompería la unidad de título de imputación en el caso de que existiera participación en el delito y los partícipes no conociesen que el autor actuó por una de las causas o requisitos exigidos para esta figura. Podría

castigarse, así, al autor como tal de un delito de asesinato y a los partícipes como autores de un delito de homicidio.

Por todo ello, no existe el asesinato imprudente, sino que lleva siempre aparejada la intencionalidad.

7.3.1 Definición de asesinato

El asesinato es uno de los delitos más comunes que los seres humanos han cometido a lo largo de la historia de la humanidad y consiste básicamente en el delito de matar a un individuo, por tanto, es que se trata de un delito contra la vida.

Cabe destacar, que son muchísimas las causas que pueden impulsar a un individuo a matar a otro, aunque, entre las más corrientes se cuentan: venganza, recompensa económica o de cualquier otro tipo, emoción violenta, entre otras alternativas, en tanto, el crimen per se puede estar rodeado de situaciones que incrementan la gravedad, es decir, agravan aún más el delito a la hora de su juzgamiento, como por ejemplo, que un padre mate a su hijo, en este caso existe una cuestión de vínculo sanguíneo que será entendida como una desventaja seria al tiempo del juicio por el asesinato.

Y del otro lado nos encontramos frente a los atenuantes, en los que podemos destacar la defensa propia, es decir, Juan mató al ladrón porque si no éste lo mataba a él, era su vida o la de él. En esta situación, llegado el momento del juicio, se alegará como atenuante que el crimen se cometió en defensa de la propia integridad

Entonces, como indicáramos, el asesinato es uno de los delitos más serios que alguien puede cometer contra la vida de otro y en función de esto es que se hallan establecidas las penas; en casi todas las legislaciones del planeta, el asesinato es un delito al que se le impone una severísima pena de reclusión, e incluso, en algunas legislaciones, de acuerdo a la alevosía con la cual se lo haya planeado puede desembocar en la pena de muerte para quien comete asesinato y es hallado culpable.

Otro de los prismas desde el cual es posible analizar un asesinato es la vertiente de los medios de comunicación. Un asesinato es algo excepcional y que suele estar envuelto en asuntos turbios, ambientes mafiosos y circunstancias extrañas. Todo ello aporta una dimensión morbosa de las noticias que tratan los crímenes. Este componente misterioso y perverso que activa el morbo de la sociedad se manifiesta igualmente en la literatura o el cine.

La figura del asesino se encuentra rodeada de un halo extraño, pues se intenta comprender y descifrar la motivación interior que le lleva al asesinato. En este sentido, la historia ha sentido fascinación hacia ciertos asesinos: Jack el destripador, el Conde Drácula, James Mason y otros muchos.

A pesar de que estadísticamente el asesinato es algo excepcional en la mayoría de países, es un fenómeno que está muy presente en la historia de la humanidad: en la guerra, en el terrorismo, en la tortura y el martirio o en la venganza.

Cada asesinato tiene un contexto propio. En los duelos que se celebraban en otros tiempos había un sentido honorable del crimen. La pena de muerte tiene dos bandos claramente diferenciados. En algunos casos hay una cierta comprensión social hacia el asesinato (por ejemplo, cuando se trata de una venganza originada por una gran injusticia).

El concepto de asesinato es más complejo de lo que puede parecer en un primer análisis. Si, por ejemplo, matamos a un animal para alimentarnos, a casi nadie se le ocurre considerarlo como un asesinato. En cambio, si el animal muerto es un toro, algunos consideran que sí es un asesinato. Algo similar ha ocurrido en relación con algunos episodios históricos (por ejemplo, en las ejecuciones realizadas durante la Revolución Francesa). Ante este tipo de circunstancias ha habido quienes defendían una justificación de los hechos porque estimaban que eran un mal necesario y, por lo tanto, tenían una motivación razonable desde su punto de vista.

7.4. El suicidio

El suicidio es el acto de quitarse deliberadamente la propia vida». Mientras que el intento de suicidio o comportamiento suicida no mortal es la autoagresión llevada a cabo con la intención de morir que no resulta en la muerte del individuo. El suicidio asistido consiste en la ayuda que una persona brinda a otra que desea acabar con su vida, ya sea por medio de los conocimientos o medios para hacerlo. En contraste, en la eutanasia la persona que ayuda a otra a finalizar su vida juega un papel más activo,

por ejemplo al no instaurar o al suspender el tratamiento médico. La ideación suicida implica pensamientos sobre suicidarse «con diversos grados de intensidad y elaboración.

El comportamiento suicida abarca las siguientes manifestaciones:

7.4.1 La representación suicida

Constituida por imágenes mentales del suicidio del propio individuo, que también puede expresarse manifestando que se ha imaginado ahorcado o que se ha pensado ahorcado.

7.4.2 Idea suicida sin un método específico

El sujeto tiene deseos de matarse pero al preguntarle cómo lo va a llevar a efecto, responde: 'no sé cómo, pero lo voy a hacer'. Idea suicida con un método inespecífico o indeterminado en la que el individuo expone sus deseos de matarse y al preguntarle cómo ha de hacerlo, usualmente responde: 'De cualquier forma, ahorcándome, quemándome, pegándome un balazo.'

7.4.3 Idea suicida con un método no planificado

El sujeto desea suicidarse y ha elegido un método determinado para llevarlo a cabo, pero aún no ha ideado cuándo lo va a ejecutar, en qué preciso lugar, ni tampoco ha tenido en consideración las debidas precauciones que ha de tomar para no ser descubierto y cumplir con sus propósitos de autodestruirse.

7.4.4 El plan suicida o idea suicida planificada

En la que el individuo desea suicidarse:

Ha elegido un método habitualmente mortal, un lugar donde lo realizará, el momento oportuno para no ser descubierto, los motivos que sustentan dicha decisión que ha de realizar con el propósito de morir.

7.4.5 La amenaza suicida

Consiste en la insinuación o afirmación verbal de las intenciones suicidas, expresada por lo general ante personas estrechamente vinculadas al sujeto y que harán lo posible por impedirlo. Debe considerarse como una petición de ayuda.

7. 4.6 El intento suicida

También denominado parasuicidio, tentativa de suicidio, intento de autoeliminación o autolesión intencionada. Es aquel acto sin resultado de muerte en el cual un individuo deliberadamente, se hace daño a sí mismo.

7.4.7 El suicidio frustrado

Es aquel acto suicida que, de no mediar situaciones fortuitas, no esperadas, casuales, hubiera terminado en la muerte.

7.4.8 El suicidio accidental

El realizado con un método del cual se desconocía su verdadero efecto o con un método conocido, pero que no se pensó que el desenlace fuera la muerte, no deseada por el sujeto al llevar a cabo el acto. También se incluyen los casos en los que no se previeron las complicaciones posibles, como sucede en la población penal, que se auto agrede sin propósitos de morir, pero las complicaciones derivadas del acto le privan de la vida (inyección de petróleo en la pared abdominal, introducción de alambres hasta el estómago o por la uretra, etc.).

7.4.9 El suicidio intencional

Es cualquier lesión auto infligida deliberadamente realizada por el sujeto con el propósito de morir y cuyo resultado es la muerte. En la actualidad aún se debate si es necesario que el individuo desee morir o no, pues en este último caso estaríamos ante un suicidio accidental, en el que no existen deseos de morir, aunque el resultado haya sido la muerte.

7.4.10 Diferencia entre asesinato y homicidio

Mientras que el homicidio es el delito que alguien comete por acabar con la vida de una persona, el asesinato requiere de un mayor número de requisitos.

Si bien el tema se ha discutido mucho, el asesinato no se trata de un simple homicidio agravado, sino de un delito distinto (de acuerdo con la mayoría de la doctrina y la jurisprudencia), en el que las circunstancias señaladas son elementos constitutivos del mismo. En el asesinato existe una mayor intensidad del propósito criminal que en el homicidio, por los medios perjudiciales utilizados de un modo especial o por la inconfundible malicia y peligrosidad que se revela.

Existe, sin embargo, materia jurisprudencial y doctrinal en contrario, lo que refleja las discusiones que aún hoy este tema suscita. Entre las razones para considerarlo un homicidio agravado, destacan dos:

Su regulación separada del homicidio.

Considerarlo homicidio agravado no rompería la unidad de título de imputación en el caso de que existiera participación en el delito y los partícipes no conociesen que el autor actuó por una de las causas o requisitos exigidos para esta figura. Podría castigarse, así, al autor como tal de un delito de asesinato y a los partícipes como autores de un delito de homicidio.

Por todo ello, no existe el asesinato imprudente, sino que lleva siempre aparejada la intencionalidad.

7.4.11 Asesinatos en masa

Existen distintos tipos de asesinatos en masa, todos suelen ser causados por distintas motivaciones, las cuales pueden variar desde el resentimiento, enojo o dolor, al maltrato, una enfermedad mental o sesgos de raza o género.

El doctor Douglas Mossman, psiquiatra forense de la Universidad de Cincinnati, afirma que en la mayoría de las masacres escolares, crímenes de odio, asesinatos en el trabajo o incluso en el asesinato de familias enteras han sido desencadenadas por

eventos recientes en la vida del individuo que en respuesta actúan de la forma en que lo hicieron.

Generalmente los asesinatos en masa son cometidos por hombres, como la mayoría de los crímenes violentos. De acuerdo con el Buró de Estadísticas de Justicia de E.U.A., los hombres tienen nueve veces más probabilidades de cometer un asesinato que las mujeres. Y sólo muy pocas mujeres han cometido masacres.

Mossman afirma que esto se debe a los niveles de testosterona, que son más altos en los hombres, lo cual los vuelve más agresivos. Por lo que también existe una influencia a nivel biológico. Pero otros expertos también creen que desde la niñez se les pide a los hombres que no muestren sus sentimientos. También son alentados a tomar riesgos, ser valientes y no mostrar señas de inseguridad o vulnerabilidad.

Personas conflictivas e incluso paranoicas pueden llevar una vida relativamente normal, por lo que es difícil para cualquier, incluso para los profesionales, determinar si alguien es o no una amenaza.

El Dr. Mossman también asegura que las personas exhiben distintos tipos de comportamiento o patrones de pensamiento que pueden derivar en actos violentos. Pero que el problema es que muchos individuos exhiben los mismos patrones y no por ello actúan con violencia.

7. 4. 12 Asesinatos selectivos

La muerte intencional de un gobierno o sus agentes de un "combatiente ilegal" civil o que no se encuentra bajo custodia de ese gobierno, y que participa en un conflicto armado o terrorismo, ya sea con las armas o no, y por lo tanto considerado por el gobierno como haber perdido la inmunidad de ser blanco de que él o ella tendría de otra manera bajo las Convenciones de Ginebra. 2005, Timothy Shanahan, Filosofía 9/11: Pensando en la Guerra contra el Terrorismo, Open Court Publishing Company, ISBN 0812695828, página 191: La legitimidad moral del asesinato selectivo se vuelve aún más clara si se compara con los medios alternativos de lucha contra el terror - es decir, la invasión masiva de la comunidad que los refugios y apoya a los terroristas en un intento de capturar o matar a los terroristas y destruir su infraestructura. 2006, Geoff Gilbert, respuesta a Internacional del Delito, Brill, ISBN 9004152768, página 307: Incluso si se considera que el asesinato selectivo cae dentro de las leyes de los conflictos armados, las normas correspondientes protegen a los no combatientes. Mientras que los civiles no pueden ser objeto, si están muertos o heridos durante un ataque contra un objetivo militar, a continuación, siempre y cuando los medios empleados fueron discriminados y proporcionales, no hay violación de las leyes de los conflictos armados. 2008, Mark R. Amstutz, Ética Internacional: conceptos, teorías y casos en la política global, Rowman & Littlefield Publishers, Inc, ISBN 0742556042, página 147: En tiempo de guerra, sin embargo, la prohibición de asesinato selectivo es más difícil de alcanzar debido a que estipula la ley que los combatientes,

independientemente de su rango o función oficial, son objetivos potenciales. Puesto que la guerra es un concurso entre los estados, y no las personas, la muerte en la guerra no es un asesinato. 2009, Benjamin Wittes, legislar la Guerra contra el Terror: Una Agenda para la Reforma, Brookings Institution Press, ISBN 0815703104, página 366: El verdadero problema - uno hizo hincapié en conversaciones informales - parece ser que a menos que el objetivo es un combatiente debidamente designado ", "el asesinato selectivo se convertiría en un" asesinato". 2010, Gary D. Solis, El Derecho de los Conflictos Armados: Derecho Internacional Humanitario en la guerra, Cambridge University Press, ISBN 0521870887, página 542: No hay anuncio estadounidense directiva de política en relación con el asesinato selectivo. Asesinato se aborda en la Orden Ejecutiva 12333, que no prohíbe matar absolutamente, pero sólo sin la aprobación presidencial. Asesinato y asesinatos selectivos son muy diferentes actos, sin embargo. 2013 7 de junio de Ed Pilkington, "'robots asesinos' deberían ser prohibidas de antemano, la ONU dijo", The Guardian Weekly, volumen 188, número 26, página 6: En su presentación ante la ONU, Heyns puntos a la experiencia de los drones. Vehículos aéreos no tripulados estaban destinados inicialmente sólo para la vigilancia, y se prohibió su uso para fines ofensivos, pero una vez que se dieron cuenta de sus estrategias ventajas percibidas como un medio para llevar a cabo asesinatos selectivos, todas las objeciones fueron arrastrados fuera del camino.

Un asesinato es la acción de matar a alguien y es un delito que está castigado por la ley y en algunos países con la pena de muerte; aunque el asesinato también se da por

defensa propia y existen también diferentes clasificaciones del asesinato: asesinato selectivo que consiste en una política de objetivos precisos y definidos en función de una determinada agenda política, y el asesinato en masa que consiste en el acto de matar un grupo determinado de personas, que pueden ser grupos familiares, trabajo, escolares y razas.

El asesinato es considerado desde un punto de vista legal una modalidad de homicidio, ya que conlleva a una serie de rasgos específicos: la planificación o premeditación del crimen, el ensañamiento con la víctima y algún tipo de motivación por parte del asesino. El asesinato es considerado en la sociedad un acto inhumano, inmoral e injusto.

Este acto aunque no es bien visto en la sociedad, es un muy bien visto en la literatura y en el cine, en estos medios un asesinato es algo excepcional y que suele estar envuelto en asuntos turbios, ambientes mafiosos y circunstancias extrañas que hace que se genere cierto morbo en el espectador, en estos medio intenta mostrar y explicar, el interior y la motivación del asesino.

A pesar de que el asesinato es algo excepcional, es un fenómeno que está muy presente en la historia de la humanidad: en la guerra, en el terrorismo, en la tortura y el martirio o en la venganza.

Antiguamente el asesinato era considerado un honor, ya que se llevaba a cabo los duelos, donde dos hombres luchaban por hacer un trato justo (por lo general estos duelos se llevaban a cabo por el amor hacia una mujer).

EL acto de asesinar es un tema complejo que tiene diferentes puntos de vista, es considerado un acto inmoral e injusto cuando se trata acerca de un ser humano, pero cuando un animal muere según dicen por fines necesarios del ser humano no es considerado un acto inmoral. También podemos considerar que este acto no solo aplica en animales sino también en algunas personas, debido a que son asesinados por defender una causa o por algo que se cree que es injusto, debido a que desde nuestro punto de vista esa persona está cometiendo un acto inmoral y perjudicial para la sociedad, pero aun así pese no deja de ser un asesinato

“La ciencia ficción no es sólo una idea de tremenda importancia, sino que será un factor fundamental en hacer del mundo un mejor lugar para vivir, a través de la educación del público en las posibilidades de la ciencia y la influencia de ésta en la vida... Si cada hombre, mujer, niño y niña, pudieran leer ciencia ficción, habría seguramente como resultado un gran beneficio para la comunidad... La ciencia ficción haría más feliz a la gente, les daría un entendimiento más amplio del mundo, los haría más tolerantes”.

7.5. Viajes en el tiempo

Es necesario preguntarnos ¿qué entendemos por viajar en el tiempo?, ya que de su respuesta depende ¿qué principios físicos avalan o comprometen el viaje a través del

tiempo? En este artículo examinaremos el origen del concepto de viaje en el tiempo, las distintas interpretaciones desde la Física, y las implicaciones filosóficas que éstas sugieren. De modo que propongo comenzar con la pregunta: ¿De dónde y cuándo surge semejante idea?

La expresión “viaje en el tiempo” brota en la Literatura, a finales del siglo XIX. Pero en contraste con una creencia muy extendida, no fue H. G. Wells en su obra “La máquina del tiempo” de 1895 quien propuso por primera vez esta idea. En años anteriores se escribieron otros célebres relatos como “El reloj que marchaba hacia atrás” de Edward Page Mitchell, publicado en 1891, o “El Anacronópete” del español Enrique Gaspar, en 1887. Lo que sí es cierto es que fue “La máquina del tiempo” de Wells a través de la cual se extendió enormemente esta idea, y no sólo entre escritores sino también entre ‘aficionados’ que pretendían construirla o al menos ganar dinero o fama en el intento.

Consideremos el significado de la palabra viajar en el sentido cotidiano: nos referimos al desplazamiento de un cuerpo a través del espacio, durante un período de tiempo. Cuando alguna de las coordenadas que indican nuestra posición cambia, decimos, pues, que viajamos en el espacio. Ahora bien, nuestra posición en el tiempo está cambiando constantemente, así que con el mismo criterio se puede afirmar que estamos viajando en el tiempo. ¿Quieres ir hacia el futuro? Sólo debes sentarte y esperar. Por supuesto, esto no es lo que tenemos en mente cuando hablamos de viajes en el tiempo. La idea que sugiere esta expresión es la de manipular, de alguna manera,

nuestra coordenada del tiempo, en particular por la tentadora imagen que representa conocer nuestro futuro o modificar el pasado.

¿Qué está significando aquí [en el libro de Wells] viajar en el tiempo? Desde el punto de vista del viajero, la máquina cumple la función de acelerar la evolución física del resto del Universo a un ritmo progresivamente elevado. Pero claro, desde el punto de vista de un observador externo (fuera de la máquina), la función de ésta consiste en retardar la evolución física del viajero, haciendo que todos sus procesos biológicos estén prácticamente

‘congelados’, y así avanzar en el tiempo sin envejecer. El método que usa el artefacto para lograr esto lo desconocemos; pero vemos que expresión ‘viajar al futuro’ no está significando más que un retardo o dilatación en la evolución física del viajero, a lo que para abreviar vamos a llamar viaje al futuro mediante dilatación. Hacemos esto para diferenciar esta idea de otra interpretación muy extendida sobre el ‘viaje al futuro’ que aparece en la ciencia- ficción.

Otra idea muy popular en la literatura y el cine sobre el viaje al futuro, es la que consiste en un salto instantáneo desde el presente hacia un punto del futuro, lo que permite, a diferencia del viaje al futuro mediante dilatación, encontrarse con uno mismo. Por citar algún ejemplo conocido, esto aparece en las películas de la trilogía “Back to the Future” (“Regreso al Futuro” o “Volver al Futuro”). Ahora bien, esta interpretación trae consigo bastantes problemas. Antes que nada, el término viaje no se ajusta del todo, ya que no se trata de atravesar todos los puntos intermedios entre el tiempo de partida y de llegada, como sí ocurre en el caso de Wells. Si usamos la palabra viajar para referirnos

a un recorrido, por ejemplo desde Montevideo hasta Moscú –que implica atravesar los países intermedios–, no podemos usarla también para indicar una ‘teletransportación’ instantánea desde Montevideo hasta Moscú. Así que para diferenciar aquella forma de ‘salto’ en el tiempo, vamos a usar la expresión salto instantáneo al futuro.

Este salto instantáneo al futuro, que en la ficción hace parecer al viaje en el tiempo tan fácil y asequible, acarrea dificultades muy complejas. Si miramos de nuevo el viaje al futuro mediante dilatación, notamos que, por decirlo de algún modo, el viajero nunca se ‘desprende’ de su tiempo presente. De hecho, si se llegara a pensar que el pasado y el futuro no existen, y que el presente es la única realidad, este tipo de viaje en el tiempo seguiría teniendo sentido. Sin embargo, en un salto instantáneo al futuro, es menester que eso que llamamos “futuro” exista como algo físico. Podemos viajar por una carretera porque la carretera existe; pero si pretendemos viajar al futuro de esta manera, ¿qué realidad o existencia tiene aquello a donde queremos llegar?; ¿acaso el futuro ya está determinado y fijo, y podemos acceder a él a antojo? Aquí es donde comienza a revelarse la importancia de qué entendemos por tiempo, en la expresión viaje en el tiempo.

7.6. Elementos importantes

7.6.1 El cubo

El cubo es una clave importante en la historia ya que, el objeto es quien transporta a nuestros personajes al pasado. El cubo, según el ámbito psicológico, transmite una sensación de firmeza, estabilidad y Resistencia.

7.6.2 Veneno ántrax

El ántrax es una enfermedad producida por una bacteria llamada "Bacillus anthracis". Los humanos lo contraemos por exposición a la sangre o a los tejidos de animales infectados, si nos lo comemos, o si nos exponemos a una gran cantidad de esporas del mismo.

El ántrax no pasa de una persona o animal infectado a otro directamente, sino que, al ser esporas, se pueden transportar en la ropa, sombreros, zapatos y un cadáver de una persona que falleció por ántrax es una Fuente peligrosa de esporas.

Este veneno se puede infectar de tres maneras distintas: Por ingestión (intestinos), por inhalación (pulmones) o de manera cutánea (piel). La manera más letal es por inhalación, este empieza por una gripe que no se cura y el Sistema respiratoria se acaba colapsando, se vomita sangre y produce diarrea.

7.6.3 Armas de fuego

Las armas de fuego aparecen en el siglo XIII, y se denominaban culebrinas y falconetes, eran pequeños cañones, que gracias a la invención de la pólvora, crédito que debe ser otorgado a los chinos, donde la pólvora es lo que da el impulso al proyectil.

Así es que un arma de fuego es un artefacto utilizado para disparar uno o múltiples proyectiles, normalmente a distancia, y con la intención de matar o incapacitar algún miembro.

7.6.4 Tipos de armas, clasificación

Armas de fuego: Son las que utilizan la presión generada por los gases producto de la deflagración de la pólvora, para impulsar uno o varios proyectiles. Se clasifican en:

7.6.4.1 Forma de transporte

Portátiles: Las que para su transporte y uso es suficiente el empleo de una sola persona (Fusil, escopeta, revólver,)

No Portátiles: Son aquellas que para su desplazamiento o utilización se hace necesario el auxilio de otra persona o un medio mecánico o animal (mortero, cañón, ametralladora).

7.6.4.2 Forma de empleo

De puño: Son las que fueron diseñadas para ser utilizadas con una sola mano (revólver, pistola, pistolón de caza).

De hombro: Son las que para su utilización se requiere el empleo de ambas manos y/o el apoyo en otra parte del cuerpo del tirador, generalmente el hombro (fusil, escopeta, pistola-ametralladora).

7.6.4.3 Sistema de disparo

De tiro a tiro: Son aquellas que solo pueden efectuar un solo disparo por vez, siendo necesario la apertura del arma y extracción manual de la vaina servida para reemplazarla por un nuevo cartucho para efectuar un nuevo disparo, tal como la escopeta común de caza.

De repetición: Corresponde a aquellas en las que la munición se almacena en un cargador, siendo necesario accionar un mecanismo manual a fin de subir la munición de la recámara y realizar el disparo. Debe operarse en forma manual a través de sistemas tales como el de cerrojo, corredera o palanca. Cabe mencionar que los revólveres son a repetición.

Semiautomáticas: Es el sistema de tiro mediante el cual la munición se carga de forma automática después de realizar cada disparo, pero es necesario tirar del gatillo nuevamente cada que se quiere realizar un disparo.

Automáticas: Son aquellas que, manteniendo presionada la cola del disparador producen una sucesión de disparos, tales como las pistolas-ametralladoras y los fusiles automáticos. Generalmente este tipo de armas posee un selector de tiro que permite al usuario elegir el modo de operación entre dos opciones: semiautomático y automático.

7.6.4.4 Forma de carga

De carga: Armas primitivas que eran cargadas por la boca de fuego, atracadas mediante golpes de baqueta. En España, ha comenzado a popularizarse el uso de réplicas de estas armas creándose incluso clubes especiales para su práctica. Responden a esta subdivisión el mosquete, el trabuco y las clásicas pistolas de duelo.

De retrocarga: Son aquellas que se cargan por la recámara ubicada en la parte media trasera del arma y que responden a la totalidad de las armas de moderno diseño.

7.6.4.5 Tipo de cañón

El cañón de ánima lisa: Carece de estriado.

El cañón se ánima rayada o estriada: En este caso el interior del cañón del arma (ánima) presenta un rayado particular en bajorrelieve, de forma helicoidal (con forma de hélice), llamado "estriado" y que le suministra a los proyectiles por ellos expulsados un movimiento rotacional sobre su propio eje que le brinda estabilidad direccional a la trayectoria del mismo.

Esta otra clasificación es de la obra de Mateo Grimaldo Castañeda Segovia:

7.6.4.6 Tamaño

Armas pequeñas: son los revólveres y pistolas, rifles y carabinas, subametralladoras, fusiles de asalto, ametralladoras livianas, escopetas.

Armas livianas: granadas de mano, lanzagranadas ajustados debajo del cañón del fusil; misiles antiaéreos portátiles, misiles antitanque portátiles, cañones sin retroceso portátiles, bazookas y morteros de menos de 100mm.

Armas de cañón largo: Arma pequeña para ser apoyada en el hombro, y ser sostenida por ambas manos del disparador.

Armas de cañón corto o cortas: arma que puede ser disparada por una sola mano, pistola o revolver.

8. Referencias textuales

1. Historia del cine de ciencia ficción:

<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag8.html>

2. Tipos de ciencia ficción:

<http://es.slideshare.net/granlector/una-lista-de-los-subgeneros-de-ciencia-ficcion>

Thriller:

[http://www.ecured.cu/index.php/Thriller_\(G%C3%A9nero_Cinematogr%C3%A1fico\)](http://www.ecured.cu/index.php/Thriller_(G%C3%A9nero_Cinematogr%C3%A1fico))

<http://megustaescribir.com/recurso/114/los-generos-literarios-el-thriller>

<http://www.ecbloguer.com/cinefagos/?p=2677>

MedlinePlus – Suicidio y su comportamiento suicida

<https://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001554.htm>

Wikipedia – Suicidio - <https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio>

3. Significado de "asesinato selectivo" del Espanol-Diccionario.com

http://espanol-diccionario.com/definiciones/?word=targeted_killing

4. Definición del Asesinato, publicado por la página Definicion.Mx

<http://definicion.mx/asesinato/>

5. Subgéneros, Ciencia ficción

<http://es.slideshare.net/granlector/una-lista-de-los-subgeneros-de-ciencia-ficcion>

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci%C3%B3n_dura

<http://www.porticoluna.org>

<http://www.salohogar.net/Salones/Espanol/4-6/cienciaficcion.htm>

6. Significado de "asesinato selectivo" del Espanol-Diccionario.com

http://espanol-diccionario.com/definiciones/?word=targeted_killing

7. ¿Por qué se comenten asesinatos en masa?, artículo de la revista Muy Interesante publicado el 18 de junio del 2015

<http://www.muyinteresante.com.mx/preguntas-y-respuestas/15/06/18/asesinato-masa-charleston/>

8. Definición del Asesinato, publicado por la página Definicion.Mx

<http://definicion.mx/asesinato/>

9. Definición de Asesinato, publicado por la página de diccionario Definición ABC en el contenido social.

<http://www.definicionabc.com/social/asesinato.php>

10. Asesinato, de Wikipedia, bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; artículo modificado el 13 de agosto del 2015

<https://es.wikipedia.org/wiki/Asesinato>