

El Mito de Star Trek. De nuevo viajando

Lic. Folledo Albarracín, Carlos

Cómo citar: Folledo Albarracín C. "El mito de Star Trek. De nuevo viajando", Artículos, *Abordajes*, DACSJyE-UNLaR, 2020, 8 (14) 115-138.

Fecha de recepción: 10/11/2020

Fecha de aprobación: 23/11/2020

Resumen

El presente escrito, se centrará en los aspectos relevantes del mito presentado por Mircea Eliade y Joseph Campbell, para la interpretación de un fenómeno contemporáneo que es Viaje a las Estrellas (Star Trek); que al día de hoy tiene proporciones míticas, y grandes leyendas en el universo fílmico como actores, que encarnan los personajes dentro del universo Trek. Precisamente el folklore, en los tiempos actuales, nos permite observar el fenómeno esencialmente cultural. Los mitos y las leyendas, con su germen de realidad, constituyen una fuente de conocimiento de la intrahistoria y del acervo cultural de todas las sociedades, tanto actuales como pasadas. No sólo nos interesa la dimensión de personas (conocidos como Trekkie) que siguen apasionadamente lo producido por ella, sino también por el mensaje utópico que se desprende de la misma; utopía y mito en un mismo momento, utopía: del Paraíso perdido en el futuro donde se desarrolla la epopeya del tiempo grande, la tierra es nuevamente un Paraíso social y natural, y de ella salen nuestros héroes, llevando el mensaje utópico hacia el universo, a donde el hombre nunca ha llegado. El análisis se centrará en la serie original y en la última película, se nombrará o dará ejemplos de las demás series y películas solo donde sean necesarios para el esclarecimiento de algún concepto vertido.

¿Cuál es la estructura, función y simbología del mito en la actualidad? Las últimas décadas del siglo XX y la primera del siglo XXI, es la época donde las imágenes dicen más que la palabra escrita, las grandes simbologías del nuevo modelo cultural de tecnología omnipresente, que enfatizan las nuevas concepciones sobre el

115

pasado, el presente y el futuro; se encarna en una gran mimesis, poniendo al folklore en un lugar privilegiado en las interacciones que se establecen entre los habitantes presentes, los del pasado y los que vendrán. Las nuevas utopías que se encarnan en los trekkis, y su reproducción comunitaria, (de lenguaje, héroes, tecnología, culturas y todo lo que hace referencia a la mitología del universo Trekki), se han convertido en un objeto de estudio del folklore urbano. Creemos que nos encontramos al final de un periplo de larga duración, volcado hacia la nada consumista, que nos aborda por todos lados y es el cierre de este pasado, donde nace una época nueva, que tendrá su propio folklore y construirá su propia mitología.

Palabras clave: Mito, utopía, Star Trek, futuro, mensaje, dimensión

The Star Trek myth, traveling again

Abstract

This text will focus on the relevant aspects of the myth introduced by Mircea Eliade and Joseph Campbell, to interpret a contemporary phenomenon called Star Trek. Nowadays, Star Trek is considered a Myth and its actors are legendary in the film universe. At present, folk allows us to observe this essentially cultural phenomenon. Myths and legends, which have a principle of reality, are the source of knowledge of intra- history and of the cultural heritage of every present and past society.

Not only are we interested in people (famous like Trekkie) who passionately follow what Star Trek causes, but we are also interested in the utopic message that it transmits: utopia and myth together, utopia of the lost Paradise in the future where the epic of the great time develops. The world is once again a social and natural Paradise, and that is the place where our heroes come from, taking the utopic message to the universe, to where the man has never been before. The analysis will focus on the original series and on the last film, the other series and films will be mentioned or examples will be given only to clarify some concepts.

What's the structure, function and symbology of the myth nowadays? The last decades of the 20th century, and the first one of the 21st century, are the times where images say more than written words. Great symbologies of the new cultural model of omnipresent technology, which emphasize the new conceptions of the past, the present and the future, embody a great mimesis. That puts folk in a place of privilege in the interactions that are generated between present, past and future inhabitants. The new utopias that are embodied in trekkies, and the community reproduction (of their language, heroes, technologies, cultures and everything that refers to the mythology of the Trekkie universe) have become the object of study of urban folk.

We believe that we are at the end of a long journey towards the consumerist nothing, which affects us in every way. And it is at the end of this past where a new period with its own folk and mythology starts.

Keywords: Myth, utopia, Star Trek, future, message, dimension

Conceptos para el Abordaje de una Nueva Mitología

Mircea Eliade, en su libro *Mito y Realidad* (1992), nos presenta al mito como una realidad cultural, compleja, de abordajes e interpretaciones múltiples y complementaria; donde se relata un acontecimiento fabuloso, donde nuestros héroes sobrenaturales han dado existencia a una realidad total (el universo Star Trek). Los héroes de calibre sobrenatural se vuelven míticos, y sus gestas asombrosas se convierten en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas. Eliade nos muestra que la función principal del mito es la de ir revelando modelos de vida y actividades humanas significativas como: la alimentación, el matrimonio, el trabajo, el arte, el conocimiento, entre otras cosas.

En Star Trek, la función del mito se confunde con la pérdida del Paraíso y su búsqueda constante, hacia ese lugar donde el hombre nunca llegó. El Paraíso está aislado del mundo habitable por montañas o mares, o por alguna región tórrida que no se puede cruzar. Por eso, quienes han escrito sobre topografía no lo mencionan, el mundo es pequeño frente al universo de la utopía. Y así, de acuerdo a la

cosmovisión dominante durante la Edad Media, Dante había colocado el Paraíso en la cima del Purgatorio. No se trataba pues de una metáfora, sino de una elaboración mítica que describía el modo en que los hombres medievales entendían físicamente el mundo en el que vivían. En efecto, cuando Colón durante su tercer viaje pasó entre la isla Trinidad y tierra firme de Sudamérica, el volumen de agua del Orinoco que desembocaba en el Atlántico, se conoce que creyó -sin vacilaciones- que se trataba de uno de los ríos del Paraíso. Esa búsqueda del Paraíso que se perdió en la realidad, pero que sigue presente en el imaginario, a la que se le adosan otras pérdidas.

La mirada del universo ya no nos sugiere armonía, sino por el contrario conflicto, cambio e inestabilidad. Y no se trata sólo de pensar respecto a la información conocida actualmente por la ciencia, sino también se ubica al hombre en una relación de inestabilidad respecto al mismo saber científico e incluso, respecto al modo en que la civilización se relaciona con los descubrimientos científicos, pérdida de la estabilidad y del manejo del conocimiento. Lentamente la idea de una personalidad creadora va pareciendo innecesaria. No es posible hablar del tiempo cuando este aún no existe, lo sagrado se va evaporando en las tinieblas de lo que fue el Paraíso. Y tampoco tiene sentido hablar de un tiempo que no es el tiempo; lo mitológico deja de tener sentido en todo pensamiento científico, pero el hombre que perdió su estabilidad resiste en su ser. Pero serían los aportes de Darwin los que finalmente eliminan de la cosmogonía la idea del hombre como una especie fija, definitiva y acabada. Todo está en movimiento y el principio de la vida estaba inscripto en la misma evolución.

En el capítulo *Juego* de Star Trek La Nueva Generación, se parte de un supuesto que es una búsqueda de un misterio que ronda entre lo arqueológico y lo mítico de una cultura ancestral; luego de las distintas alternativas el misterio se revela, aparece la mítica civilización como la primera que alcanzó ese estadio en el universo y que al encontrarse sola, sin otras civilizaciones, decide sembrar planetas con potencialidad de vida; para ello usa parte de su ADN y el resto lo realizará la madre naturaleza, es por este motivo que la mayoría de las especies del universo racional son bípedas.

En síntesis, si la función de la mitología era despertar el temor y la humildad ante el misterio último, no podemos negar que la ciencia cumple hoy este rol con absoluta eficiencia. Es el planteo de la contemporaneidad, oculto en nuestra fractalidad, la recreación del gran mito y de las hazañas sobrenaturales que siguen estando presentes. La ciencia es actualmente el saber que expone la cosmogonía y con ella, la única certeza que queda es: que ya no existen certezas. Es decir que la función de la mitología que era la de legitimar y mantener el orden establecido se encuentra en un dilema.

En el capítulo *El Mejor ordenador o La Última Computadora* (The Ultimate Computer) de la Star Trek original, en el Enterprise se instala una poderosa computadora capaz de dirigir todas las funciones de la nave por sí sola desplazando al hombre, lo cual hace a la perfección, sólo en el momento de discernir los matices de la realidad la computadora falla, destruye vidas y el hombre tiene que luchar para recuperar el control de lo que era suyo. Pero lo que sucede en consecuencia es, que el individuo ahora se encuentra solo. Como diría Nietzsche, o todo es falso, o todo está permitido. Y la última función, la de centrar y armonizar al individuo que generaba de por sí una entrega absoluta, ya no es posible porque la mitología ha perdido su presencia contenedora en el individuo. Los de fe ciega dirán que la ciencia, y el hombre se recrean constantemente por sí mismas.

En el episodio *Quién Lloro a Adonis* (Who Mourns For Adonis?) nuestros héroes se encuentran atrapados por una gran mano de energía, son transportados al planeta donde se encuentran frente a un templo Griego y de repente aparece Apolo, éste les comenta que estuvo en la tierra hace años y que esperaba la llegada de sus hijos para que lo sirvieran y adoraran; la lucha entre la fe y la ciencia de desencadena, muriendo la fe y el hombre con su ciencia sigue. Star Trek nació del pesimismo de los sesenta (1960) para convertirse en un mito utópico en los ochenta (1980), que guía al hombre en la búsqueda del Paraíso perdido y en el 2009 esa utopía, mítica y viajera, ha cobrado más fuerza.

Mircea Elide sigue diciendo: "*si el mundo existe, y si el hombre existe, es porque los Seres Sobrenaturales han desplegado una actividad creadora en los "comienzos"*", (1992:17). Los mitos nos están enseñando las historias primordiales que le han

constituido esencialmente y todo el quehacer de su existencia está relacionado directamente. El conocer los mitos nos permite aprender el secreto del origen de las cosas. Eliade en *Los Mitos Contemporáneos* (Almagesto) nos dice que las sociedades modernas prima el pensamiento individual, ausente en las sociedades tradicionales, en este momento la crisis de la sociedad moderna (es decir la nuestra contemporánea, actual y según qué criterio tengamos -moderno o posmoderno- lo que nos interesa es la sobre dimensionalidad del individuo), es la ausencia del mito entendido como el modo de ser de la sociedad.

“Pensamos en el mito como comportamiento humano a la vez que como elemento de civilización, es decir el mito como se lo encuentra en las sociedades tradicionales. Por cuanto en el nivel de la experiencia individual el mito nunca ha desaparecido completamente: se hace sentir en los sueños, las fantasías y las nostalgias del hombre moderno, y la enorme literatura psicológica nos ha acostumbrado a encontrar la grande y la pequeña mitología en la actividad inconsciente y semi-inconsciente de todo individuo. Pero lo que nos interesa mayormente saber qué es lo que en el mundo moderno ha ocupado el lugar central que el mito goza en las sociedades tradicionales” (Eliade, 1994: 11).

La crisis del mundo actual es tener palabras, gestos, desprovistos de vida, fosilizados sin sentido para nuestra vida interna. El héroe imaginario o no -continúa diciendo Eliade- juegan un enorme papel en la formación del hombre, descubriendo modelos ejemplares para ser imitados; el arquetipo (Jung, 2004) es dejar atrás la historia propia y trascender en el gran tiempo. ¿Qué es el arquetipo? Otro interrogante.

En el libro de, Campbell Joseph, en conversaciones con Bill Moyers en el *Poder del Mito*:

“En una ocasión, hablando del tema del sufrimiento, mencionó juntos a Joyce y a Igjugarjuk. “¿Quién es Igjugarjuk?”, le dije, casi sin poder pronunciarlo. “Ah”, respondió Campbell, “era el chamán de los caribú, una tribu al norte del Canadá, quien decía a los visitantes europeos que la única verdadera sabiduría “vive lejos de los hombres, en la gran soledad, y sólo puede obtenerse mediante el sufrimiento. Únicamente la privación y el sufrimiento abren la mente a todo lo que permanece oculto para los demás” (1991: 12).

Hay que tener en cuenta que la tecnología no nos salvará (PC, herramientas, etc.) sino que debemos apoyarnos en nuestro ser interno, nuestra intuición. El camino del héroe, es sobreponerse a las pasiones, controlar ese “yo” salvaje e irracional que

todos tenemos, por qué el *“objetivo último de la hazaña no debe ser ni la liberación ni la felicidad personal, sino la sabiduría y el poder para servir a los demás”*. Una de las muchas diferencias entre el personaje famoso y el héroe, decía, es que uno vive sólo para sí mientras el otro actúa para redimir a la sociedad” (1991:16). El destino sólo arrastra a quien se deja arrastrar. Los mitos están en las raíces de la psique humana, en los principios profundos, y son comunes a todos.

El hombre como tal siempre está buscando el sentido a la vida es decir, el hecho de estar con vida de un modo que las experiencias vitales, en lo físico, tengan su eco en la realidad interna; es sentir el frenesí de estar vivo, esta paradoja no sólo está presente en Star Trek sino que es uno de los hilos recurrentes en ella, tres ejemplos son Odo, Data y Q¹. Los mitos para Campbell son pistas potenciales espirituales de la vida humana, donde los temas son intemporales pero la característica la da la cultura y el espacio temporal.

“En determinado nivel de vida y estructura, los mitos ofrecen modelos de comportamiento. Pero los modelos tienen que ser adecuados al tiempo en que se está viviendo, y nuestro tiempo ha cambiado tan deprisa que lo era adecuado cincuenta años atrás hoy ya no lo es. Las virtudes del pasado son vicios del presente. Y mucho de los que se creía eran vicios del pasado son las necesidades hoy. El orden moral tiene que ponerse a tono con las necesidades morales de la vida real, aquí y ahora” (Campbell, 1991:42).

Los mitos están para llevarnos de la conciencia al espíritu, a la grandeza, son los sueños arquetípicos de los grandes problemas humanos, el mito no te dice cómo solucionarlos sino dónde estamos parados. El arquetipo es un modelo o ejemplo de ideas o conocimiento del cual se derivan otros tantos para modelar los pensamientos y actitudes propias de cada individuo, de cada conjunto, de cada sociedad, incluso de cada sistema. Carl Jung (2004) nos da a la psique dividida en tres partes. La primera es el Yo, el cual se identifica con la mente consciente. Relacionado y cercanamente se encuentra el inconsciente personal, que incluye cualquier cosa que no esté presente en la conciencia, pero que no está exenta de estarlo. El inconsciente personal sería como lo que las personas entienden por inconsciente en tanto incluye ambas memorias, las que podemos atraer rápidamente a nuestra

¹ Odo, Data y Q son personajes de la saga Star Trek.

conciencia y aquellos recuerdos que fueron reprimidos por cualquier razón. La diferencia estriba en que no contiene a los instintos, como Freud incluía.

Después de describir el inconsciente personal, Jung (2004) añade una parte al psiquismo que hará que su teoría destaque de las demás: el inconsciente colectivo, siendo éste el que nos atañe de manera particular, podríamos llamarle sencillamente nuestra “herencia psíquica” nuestros mitos, muestras utopías. Es el ‘matrix’ de nuestra experiencia como especie; un tipo de conocimiento con el que todos nacemos y compartimos (aculturación). Aun así, nunca somos plenamente conscientes de ello. A partir de él se establece una influencia sobre todas nuestras experiencias y comportamientos, especialmente los emocionales; pero solo le conocemos indirectamente viendo estas influencias. La ciencia ficción es un concepto del género artístico que desarrolla temas fantásticos, pero que podrían tener realidad en un futuro más o menos próximo, por apoyarse en bases científicas que les comunican un factor de posibilidad. Campbell dice *“Hay algo mágico en las películas. El actor al que estás viendo está también en otro lugar al mismo tiempo. Esa es la condición del dios. Si un actor de cine entra en un lugar público, todos se vuelven para mirarlo. Es el héroe del momento. Ocupa otro plano. Es una presencia múltiple”* (Campbell, 1991:46).

Por lo cual cuando una persona mortal encarna un modelo para vidas ajenas ha entrada llanamente en la mitología. Nos sigue diciendo que la mitología es el canto de la imaginación, los temas principales de los mitos son inalterables en el tiempo. Por lo cual la mitología es creada por una sociedad, determinada espacialmente y temporalmente. Por último, nos da una definición de mito:

“Los mitos son metáforas de la potencialidad espiritual del ser humano, y los mismos poderes que animan nuestra vida animan la vida del mundo. Pero también hay mitos y dioses relacionados con unas sociedades específicas o deidades protectoras de una sociedad. En otras palabras, hay dos órdenes de mitología totalmente distintos. Está mitología que te vincula con tu naturaleza y el mundo natural, del que eres parte. Y está la mitología que sólo es estrictamente sociológica que te vincula a una determinada sociedad” (Campbell, 1991:54-55).

Comenzamos a pensar en esa ciencia del siglo XX denominada ciencia ficción, a pesar de haber sido englobada dentro de lo fantástico, pero como género es mucho

más amplia. En realidad, abarca todos los géneros: novela histórica, novela policíaca, novela fantástica, novela científica, etc. El mecanismo es simple: se plantea un problema definido por el suspenso; es decir, donde todavía existe lo sobrenatural al que hay que dar una explicación racional y lógica, dentro de parámetros que la mente humana pueda admitir. Todos los tipos de literatura antes citados están definidos por las mismas características; lo único que cambia es la situación temporal: si en la novela histórica el problema se desplaza hacia el pasado, en la novela de Ciencia Ficción el pasado y el futuro no tienen lugar.

El género de la ciencia-ficción, pese a que en ocasiones se solapa con el terror, tiene una serie de características fundamentales que cabe aplicar tanto al cine como a la literatura, a la televisión y al comic. Surge de la ensoñación fantástica y mítica basada en los avances científicos. Por esa razón, sus temas varían de acuerdo con la coyuntura histórica y tecnológica del momento. A diferencia de lo que sucede con el terror, la ciencia-ficción apenas cuenta con antecedentes teatrales, pero los literarios son numerosos y significativos. A grandes rasgos se puede hablar de unos contenidos habituales: viajes interplanetarios, civilizaciones extraterrestres, viajes en el tiempo, vida artificial, anticipación de la sociedad futura y la utopía.

En la ciencia ficción no todo es ficción. El universo de Star Trek es utópico y nos adentraremos en este concepto para ir delineando los alcances, de este mito contemporáneo. En el episodio *Las Mujeres de Mudd* (*Mudd's Women*) emitido en el año 1966, disfrazado de una persecución galáctica y de un comerciante inescrupuloso, el argumento rondó en la utopía de la eterna juventud; tres hermosas mujeres, las de Mudd, buscaban la felicidad. Se sometían a la diaria ingestión de una pastillas que las mantenían como diosas, despertando las codicia de los hombres y envidia de las mujeres, pero al final se acaban las pastillas y se ven como son; lo externo no refleja lo interno, con la belleza se fue la felicidad, sólo la visión de Kirk logra salvar la situación acomodando a las mujeres con unos mineros en planetas solitarios y marcando la cualidad humana sobre la efímero; y Mudd va a la cárcel.

Utopía, etimológicamente deriva del griego significando *uo* = no y *topos* = lugar. Un no-lugar, por los cuales está designando un estado visionario o un ideal de

perfección de sociedad, pero el definir un estado visionario o perfecto; en donde reina el orden, la justicia, la igualdad y el bienestar. Se está haciendo una crítica a la sociedad en donde se produce la obra, el ver una posible solución de la sociedad en una sociedad perfecta, nos da un modelo para poder intentar mejorar nuestro propio sistema.

No es una obligación, pero si el no-lugar tiene una connotación de trascendencia, es en las denuncias de que trata la utopía; en donde se da una resignificación de la constante búsqueda de la equidad social, para el bien de todos. Una utopía es la que está faltando en la sociedad hoy en día, en el hoy nos perdemos en lo inmediato, en la imagen cruda, en la imagen de lo estético, de un collage electrónico, de muchas capas superpuestas al punto de que creemos que es la realidad. Nos gobierna una pantalla de cilicio, recubierta de plástico que nos ahorca y nos mece sin que gritemos de dolor y lo que es peor no hay una crítica individual sobre la que se ve, sino que se acepta sin más la estética que se nos da.

El hombre fractal propuesto por J. Baudrillard en *Cultura y Simulacro* (1987), es hoy en día llevado a su máxima expansión, conseguir ese número fractal infinito en que se puede dividir el hombre, de un hombre bidimensional en los albores del modernismo; llegamos al infinito, el problema es que al descomponerse en infinito el hombre se pierde en una identidad ajena y no construye la propia, se nos da una utopía de un mundo globalizado o posmoderno pero no es nuestro, el mundo está globalizado puede que sí, pero posmoderno no. Como lo plantea Guillermo Obiols (1984) modernidad y pos modernidad en la Argentina nos sirve para entender las mutaciones sociales cotidianas, pero aquí la modernidad es constitutiva de la emancipación de la nación y, la pos modernidad que se nos da como correspondiente con el desarrollo pos industrial en realidad es una pos modernidad desindustrializada y muy sectorizada, en donde la mayoría ésta afuera. Sólo notamos que hoy en día la presión por aceptar esta situación es de tal magnitud que no da lugar a reconstruir nuestra propia esencia, y este proceso de fractarización impide ser uno, porque el uno es infinito.

Joseph Campbell (1991) en su obra *El Héroe de las Mil Caras* nos da una imagen del héroe que muta o se transforma de un estado a otro, en busca de su misión o

tarea a realizar en este mundo, búsqueda personal pero también de la sociedad en sí misma. Hoy en día nos encontramos sin una misión como sociedad, como individuos encontramos una misión que no es buscar muestra perfección como seres humanos, sino solamente sobrevivir día a día en un mundo que se globaliza y nos desplaza como sociedad e individuos particulares; forzándonos a elegir un futuro de dualidad: o somos nosotros o somos lo que se nos impone, en el camino pereceremos como sociedad.

Las malditas utopías como los textos *Un mundo feliz*, *1984*, *Brazil* o *Metrópolis*, nos están planteando una sociedad sin esperanza y gobernada por pocos, y el resto condenado al mero existencialismo y servilismo, que sé está tornando en una realidad angustiante, desesperante y diríamos muy real. Star Trek, por el contrario es una utopía que pasa a convertirse en una gran utopía del universo. Roddemberry nos comenta como surgió:

“Estaba cansado de no poder tocar temas que me interesaban mucho como persona y como escritor: la religión, la política, los derechos humanos, el desarrollo tecnológico... En la televisión de entonces poquísimas veces se tocaban temas tan serios, pertenecientes al mundo real. Un día, de repente, pensé en Jonathan Swift, quien en su momento se enfrentó a un problema similar. Él quería escribir sobre las desigualdades sociales y la corrupción política pero no podía hacerlo de forma directa bajo riesgo de perder la vida. Por ello ideó “Los Viajes de Gulliver”, una obra llena de civilizaciones imaginarias que le sirvieron para retratar de forma distorsionada la realidad de su época. Entonces me di cuenta de que yo podía utilizar el mismo recurso: situar mis historias en el futuro y en galaxias lejanas pero, en realidad, tratar temas de aquí y ahora. De hecho, esta es una de las posibilidades que siempre me había atraído de la ciencia ficción” (entrevista a Gene Roddemberry en La Biblia Trekki, 1995:12-13).

Esto se refleja claramente y la predisposición queda marcada en el episodio *Balance de Terror* (Balance of Terror) emitido en 1966. El capítulo ronda alrededor de una macabra danza entre dos naves de dos poderosos estados galácticos. La Confederación de Planetas Unidos y el Imperio Romulano -ambos estados muy parejos- inicia una guerra entre ellos que les llevaría a la destrucción mutua asegurada. Entre vaivenes un golpe afortunado del Enterprise comandado por Kirk, termina el conflicto y la nave Romulana, antes que rendirse, prefiere inmolarse por su patria. Argumento muy ajustado a lo que hoy sabemos que pasaba en el fondo de los océanos entre la USA y la URSS. Representados por dos películas en la época

Torpedo 1958 y El Enemigo de Debajo de 1957, más actualmente por la Caza del Octubre Rojo 1995. La crítica social dentro de la utopía.

La esperanza puesta en la tecnología como fuente de toda solución y equidad social, en los albores del siglo XX, fe ciega de un positivismo a ultranza, hoy en día sabemos que no es así sino todo lo contrario, la tecnología ha avanzado en forma descomunal pero en proporción geométrica la miseria humana avanzó a paso firme; los problemas del hombre siguen siendo los mismos, ser feliz, encontrar su lugar en el mundo, vivir dignamente. Siguen siendo los anhelos de todo aquel que se precie de ser humano y no un mero consumista. Pero el hoy día sin una utopía, el hombre se encuentra perdido en las miles de caras de un espejo roto, posición fácil de aceptar si aceptamos ser dominados, difícil si queremos algo mejor.

Un no-lugar es lo que necesitamos, un no-lugar interno, un no-lugar externo, para poder depositar en ellos nuestros anhelos de perfección y equidad social para todos los hombres. Pensamos hay que plantearse y exigirla en lo posible. Y es acá donde entra el mito y la utopía de Star Trek, al plantearnos un posible sistema socio-político-económico e ideológico en el futuro. La primera consideración que podríamos hacer es que el espíritu de la utopía es el planteo de un modelo de sociedad en donde el hombre vive como en el Paraíso; al mismo tiempo es una crítica descarnada en ese momento del capitalismo naciente y hoy, es una crítica por demás acertada y visionaria de lo que sería, fue y es el capitalismo.

El mismo Tomás Moro (1984) trata de humanizar a sus súbditos sin violencia y usando virtuosa razón, sus gobernantes de Utopía son justos, generosos y magnánimos; sin el egoísmo propio de los príncipes europeos del momento y de los que vendrán. En el episodio *La Semilla Espacial* (Space Seed) emitido en 1967, donde explorando la galaxia encuentran una antigua nave de origen terrestre con muchos humanos en estado de hibernación, son despertados; dándose cuenta de que los tripulantes de la antigua nave son Khan y sus seguidores, humanos mejorados genéticamente en la tierra y que desarrollaron un odio sin fin por los humanos, el episodio continúa con las alternativas de un bando y de otro logrando imponerse Kirk y sus seguidores, pero en el medio dejan traslucir en la historia que la raza superior genéticamente llamada a poner paz en la tierra fue un fracaso. Por

su tiranía y su genocidio, apareciendo Kirk como magnánimo al dejarlos en un planeta deshabitado de humanoides pero apto para la vida, no matándolos como el instinto manda. Este episodio luego se relaciona con dos películas Star Trek *La Ira de Khan* (1982) y en Star Trek *En Busca de Spock* (1984).

Pero sobre todo en la utopía hay tres elementos que se valoran por sobre todas las cosas: una es el desprecio por los bienes materiales, dos el respeto por las leyes y la igualdad de los individuos y por último, no podemos dejar de mencionar el amor que sienten por la verdad. Santo Tomás de Aquino decía con justeza que son dos las cosas que el hombre principalmente desea: el conocimiento por la verdad y la continuación de su propio ser. Ambos deseos se identifican sin embargo, al confluir, en uno solo: Vivir para siempre en la verdad. Esto es lo que hace libre al hombre. La falta de esta verdad se debe a la ignorancia o a la mentira. Todo hombre que no posee la verdad es un hombre que vacila y duda.

Héroes Arquetípicos del Universo de Star Trek

Una pregunta nos persigue ¿Qué son los arquetipos?: los contenidos del inconsciente colectivo son los llamados arquetipos. Esta palabra se debe al científico C. Jung (2004) que también los llamó dominantes, imagos, imágenes primordiales o mitológicas y otros nombres, pero el término *arquetipo* es el más conocido. Sería una tendencia innata (no aprendida) a experimentar las cosas de una determinada manera. El arquetipo carece de forma en sí mismo, pero actúa como un “principio organizador” sobre las cosas que vemos o hacemos. Funciona de la misma manera que los instintos en la teoría freudiana.

En el episodio *La Barcaza de los Muertos*, de Star Trek Voyager Temporada 4^o (1996), donde inexplicablemente toda la tripulación desaparece y la Teniente Torres, mitad Humana y mitad Klingona aparece en la Barcaza de los Muertos, donde, según sus creencias, están los guerreros que no murieron con honor. El debate es interno entre su deber y una muerte digna, la muerte se lleva las almas de los muertos en una barca, se la conoce con el nombre de "la barca de los muertos". Esta mitología data de la noche de los tiempos, y su raíz son las creencias que dicen que el alma de un muerto no puede llegar al *otro mundo* sin puente ni barca. Según

la mitología, esta barca debe ir de playa en playa y de isla en isla, hasta el final de los tiempos, en busca de los cuerpos de los marineros para devolverlos a la tierra que los vio nacer, cuando la misma está llena.

Esta barca se muestra siempre por los alrededores de un sitio en el cual se va a producir un siniestro. Aparece bajo una forma bastante indecisa al atardecer y su tripulación pega gritos y emite gemidos que a quien los oye le hiela el alma. Es un viaje de nunca acabar por el infinito tiempo, hasta que el alma puede tener un acto heroico, pudiendo de esa forma continuar el viaje hacia el limbo. Pero cuidado, porque si alguien intenta seguir en la mar a la barca que lleva las almas de los muertos, estará condenado a seguirla hasta el final de los tiempos. En el arquetipo comienza cuando el bebé solo quiere algo de comer, sin saber lo que quiere. Es decir, presenta un anhelo indefinido que, no obstante, puede ser satisfecho por algunas cosas y no por otras. Más tarde, con la experiencia, el bebé empieza a anhelar cosas más concretas cuando tiene hambre (un biberón, una galleta, una langosta a la brasa, un pedazo de pizza estilo argentino).

El arquetipo es como un agujero negro en el espacio, solo sabemos que está ahí por cómo atrae materia y luz hacia sí mismo. Muchos arquetipos tienen caracteres de leyendas, el héroe es uno de los principales, está representado por la personalidad fuerte y es el luchador de los dragones malvados. Básicamente representa al Yo (tendemos a identificarnos con los héroes de las historias) y casi siempre está envuelto en batallas contra la sombra, en forma de dragones y otros monstruos. Es, después de todo, un ignorante de las formas del inconsciente colectivo; J. T. Kirk, el capitán de la nave estelar Enterprise, sería el ejemplo perfecto, siempre se encuentra rompiendo las reglas. Al héroe usualmente se le encarga la tarea de rescatar a la doncella, la cual representa la pureza, inocencia y -en todas por igual- la candidez, como también rescatar a personajes famosos o afrontar retos sobrehumanos.

En la literatura, como en el comic, el cine, las series o las mitologías actuales y del pasado es posible distinguir dos grandes figuras: el héroe épico y el héroe trágico. El héroe épico es, fundamentalmente, un héroe guerrero, al estilo de J. T. Kirk. De allí que cuando se habla de este tipo de héroe se tenga en cuenta, por sobre todo, el

valor: en este sentido, los griegos apreciaban el coraje en el combate, el valor personal era el valor guerrero que distinguía al noble del no noble, y se demostraba por medio de la hazaña victoriosa. La grandeza del héroe épico radica en que al combatir arriesga su vida y, por ese hecho, el combate se convierte en una prueba esencial de su existencia. En *Arena* (1966) emitido por primera vez el 19-1-1967, se relata lo siguiente:

“...el Enterprise emprende una persecución a muerte para atrapar a una nave alienígena que ha destruido una base terrestre en la que reinaba la paz y se ejercía la hospitalidad casi como un deber. Al entrar en una galaxia desconocida, los capitanes Kirk y Gora, un reptil monstruoso, culturista y torpe, son castigados en un planeta deshabitado. Tendrán que luchar con la única arma de su astucia, y quien gane se salvará de la muerte y la destrucción de su nave. Lo que empieza como un aburrido episodio de “corre que te pilló” sin emoción alguna, acaba con el interesante duelo de dos seres avanzados sometidos a las leyes de su propios orígenes (el desconocimiento, el primitivismo) (La Biblia Trekkie, 1995: 53).

Hacia el fin del episodio donde Kirk vence a Gora, intercede ante los entes que lo introdujeron en esta lucha épica, para que no destruya a la nave el alienígena sino que le permita irse, demostrando Kirk virtudes caballerescas. Por lo corriente, el héroe épico posee habilidades sobrehumanas que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y benéficas; lo que se conoce con el nombre de actos heroicos o proezas o grandes hazañas. En el episodio *Arena* la desproporción física está a favor de Gora y no de Kirk.

Además, satisface las definiciones de lo que se considera bueno y noble en su cultura de origen (en este caso, la griega). El héroe trágico, por el contrario, choca contra un obstáculo que parece –y es– insalvable: lucha contra un poder velado de misterio, el destino; que, con o sin razón, aplasta casi siempre al que lo enfrenta. Los hombres héroes empeñados en esta lucha contra el destino no son santos. Cometen errores y la pasión los extravía, son arrebatados y violentos, pero tienen grandes virtudes humanas. Hay en todos mucho coraje, en algunos el amor a la patria o a la humanidad, en muchos amor a la justicia y voluntad de servirla. Todos, en fin, tienen la pasión de la grandeza. La gran diferencia, es que mientras que el héroe épico

suele salir victorioso, el héroe trágico se consume en la derrota. En el universo Star Trek es el destino de los opuestos, como el caso de Khan o de Nero^{II}.

El héroe trágico combate contra los diversos obstáculos que se oponen a la actividad del hombre, y que estorban la libre expansión de su personalidad. La lucha es para que no se cometa una injusticia, para que no ocurra una muerte, para que se castigue un crimen, para que los principios jurídicos prevalezcan sobre la ley del más fuerte.

El héroe épico otorga dignidad al género humano, surge así el espíritu de aventura; el héroe épico realiza hazañas: cumple un deber de ciudadano hacia la Federación Unidad de Planetas y pelea para defender su gran patria contra los enemigos. El héroe se puede definir como un arquetipo de excelencia, el cual se converge en un modelo de la colectividad que lo honra con su culto; ya que el personaje muestra sus esfuerzos y sufrimientos para superarse durante sus hazañas. Los héroes se van a caracterizar por haber recibido un culto público, para los griegos los héroes tenían un sentido de semidiós, la palabra héroe determina a un personaje singular tanto física como moralmente superior a los hombres. En general, la palabra héroe determina aquellos difuntos que en vida se destacaron por su gran sentido de excelencia. El coraje vencido por la fatalidad es, en suma, toda la tragedia de la vida humana encarnada por el héroe de Star Trek.

Los héroes se distinguen por sus acciones extraordinarias, también por su grandiosa manera de ver la vida como una aventura o un desafío a mejorar el mundo que los rodea. El héroe épico de Star Trek es más humano que el caballeresco, porque el héroe de la novela de caballería está lleno de ideales y de valores que alejan al héroe del hombre común. El código de valores son todas aquellas virtudes que el héroe debe manejar para llegar a ser un modelo de conducta para el pueblo que lo rodea, a pesar de que los héroes de Star Trek, tienen un código fundamental la denominada Directiva Primaria, por lo cual está prohibido establecer contacto con civilizaciones técnicamente inferiores a la que posee la Federación.

Los héroes pueden ser competitivos, enfrentarse a sus enemigos para satisfacer el yo del héroe y su fuerza física, ejemplo en el episodio *Los Juegos de Triskelion* (The

^{II} Ambos personajes del universo Star Trek, oponentes de Kirk

Gamesters of Triskelion) emitido en 1968. En este episodio tres de los héroes Kirk, Uhura y Chekov, son transportados sorpresivamente al planeta Triskelion, donde son sometidos para convertirlos en guerreros de la arena; sólo la persistente negativa de Kirk, demostrando una enorme voluntad de resistencia, logra que los demás sojuzgados se revelen contra sus amos y estos juegos infernales -para el deleite de unos pocos que oprimen a los demás- termine. Reflexionando, el mito trata de reflejar simbólicamente el orden eterno de universo, mientras que la utopía señala lo arbitrario y lo perfectible: mejorar en lo individual y en lo social.

Gene Roddenberry dice: *“Decir a estas alturas, y a la luz de su tan atípica como impresionante historia en la industria del entretenimiento audiovisual, que “Star Trek” es mucho más que una serie de ciencia ficción sería, no obstante, caer en la perogrullada, pues resulta evidente que, bajo tan espectacular cordillera de datos y cifras, se esconde uno de los universos narrativos más peculiares y menos adocenados de la historia del medio Televisivo; un paisaje dramático serio, pero al tiempo optimista, poblado de héroes capaces de proporcionar ilusiones a varias generaciones cada vez más carente de ellas; un entorno de ficción concluyentemente humanista, diseñado para ensalzar la amistad y el compañerismo en una época en que la gente comenzaba a aislarse cada vez más y para recordar a todos aquellos que se sentían incómodos o alienados que era posible que personas de todas las razas, sexos, edades y culturas pudieran ser aceptados como miembros válidos de la sociedad.”* (La Biblia Trekkie, 1995:10).

Cada héroe compone su código de valores según el tiempo y el espacio en que vive, un héroe como Hamlet no podría tener el mismo código de valores que tiene J. T. Kirk. Muchas veces los héroes no miden las consecuencias de sus acciones, es aquí donde se origina la trasgresión. Si hay algo más en común entre la mayoría de los héroes es que son transgresores, es decir que rompen con las leyes impuestas, llegan a pasar el límite de lo prohibido. Esta trasgresión se debe a la búsqueda de los sueños imposibles de alcanzar, en aras de la armonía, ejemplo en el episodio *La Maniobra Carbonita* (The Corbomite Manouver): Kirk y su nave se encuentran atrapados por una gigantesca nave redonda a la cual no pueden indagar, ni sondear, como tampoco entablar comunicación, para lo cual Kirk decide realizar una trasgresión, mentir; la maniobra carbonita consiste en destruir la nave y su tripulación más todo lo que lo rodea a varios años luz. La maniobra da resultado y en el momento de contacto se encuentran con un ser extraterrestre totalmente cordial,

pero que tiene más miedo que los propios terrestres de los posibles consecuencias de este contacto, sin contar que este nuevo ser se encontraba solo.

Los héroes dinamizan por completo cada épica o cada novela, el héroe es lo que da vida y movimiento a la obra. En muchos capítulos o películas esta búsqueda de equilibrio cósmico sin frenos, lleva al héroe a una muerte heroica; un digno ejemplo de esta muerte heroica se nos presenta en dos de nuestros héroes Kirk y Spock. Spock muere salvando al Enterprise y su tripulación en la película *Star Trek La Ira de Khan* (1982), para luego resucitar en el planeta Génesis que se formó dentro de la explosión de la Nebulosa Mutara. En el planeta Génesis descansan sus restos, pero por acción del hombre este que es un planeta artificial produce vida, a partir de las células muertas de Spock es recreado un nuevo Spock, que gracias a sus amigos recupera conciencia de sí mismo. En *Generaciones* o *La Próxima Generación* (1994), el Almirante J. T. Kirk, es invitado a la botadura y puesta en servicio de la Enterprise clase Excelsior, con una tripulación reducida, se ve obligada a realizar tareas de salvamento a naves en peligro; éstos son rescatados pero en la fajina de trasbordo, el Enterprise es alcanzado por el Nexos destruyendo una parte de la nave y con ella la vida de Kirk, pero el Nexos regresa años después y es confrontado por el Capitán Picard, descubriéndose que Nexos es un espacio ideal donde todos tus deseos se realizan, pero de modo irreal. En él hallan a Kirk, encerrado en su sueño y del cual es sacado por Picard, para realizar una épica hazaña en la que morirá y salvará al universo nuevamente. Muerte y resurrección, dos elementos muy presentes en el universo Trekki.

También existe un término muy importante en los héroes y es el ser de corazón puro, esto consiste en ser la única persona capaz de realizar un hecho en particular. Ser un héroe de corazón puro, magnifica su espíritu y aumenta su código de honor. En la película *Insurrección* (Star Trek IX, 1998), nuestros héroes son nuevamente puestos a prueba: el Teniente Comandante Data en una misión en el planeta de los Ba'ku, inesperadamente se revela y pone al descubierto toda la operación en dicho planeta, cuando éstos no los habían identificado. El rompimiento de las reglas y de las órdenes pone a Data en un estado de insurrección, a lo cual responde presurosamente Picard, ya que él no cree que sea una simple falla del robot Data

(Humanoide, de cerebro positrónico y cualidades humanas); la falla no es aceptada como plausible por sus amigos que lo conocen, sino que debe haber otra razón, la cual existe. El planeta de los Ba'ku está rodeado por un intenso campo de radiación, que genera en todos los habitantes del planeta un rejuvenecimiento y una vida prácticamente ilimitada. El complot está en marcha, y solo las cualidades de confianza, solidaridad, honor, valentía le permitirá a nuestro héroe salir con bien de esta terrible farsa.

Otros rasgos que caracterizan al héroe son: el duro combate, la inteligencia superior, numerosas pruebas. En el episodio *La Máquina del Día del Juicio Final* (The Doomsday Machine) emitido en 1967, una nave de la federación solicita auxilio y a ella responde Kirk junto a su tripulación. Llegan hasta la *Constellation*, hallándola vacía de tripulación y sólo encontrándose el capitán que se hace del mando del "Enterprise", metiéndose en una loca carrera suicida para detener una enorme máquina que destruye planetas y soles. Kirk logra poner en marcha la *Constellation* y se pega a la carrera, luego de diferentes sucesos, Kirk, recupera el mando de su nave demostrando inteligencia y coraje, de paso destruye a la nave robot del juicio final.

Recapitulo sobre el Héroe, específicamente sobre el camino o el viaje del héroe o héroes que se lo puede desglosar de la siguiente manera:

1. El mundo ordinario.
2. La llamada a la aventura.
3. El héroe indeciso. El rechazo de la llamada.
4. El encuentro con el mentor (la ayuda sobrenatural).
5. Dentro del mundo especial o primer umbral. Oscuridad.
6. Peligros, amigos y enemigos. La taberna. La prueba.
7. La gruta abismal, o segundo umbral.
8. La prueba suprema (el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, la apoteosis y la recompensa).
9. La espada o la recepción del don tras superar la prueba. La bendición final.
10. El camino de vuelta o tercer umbral. (El rechazo al retorno, el vuelo mágico, el rescate desde el interior, la travesía del umbral, el retorno)

11. La resurrección o cuarto umbral. Señor de ambos mundos.

12. Regreso con el elixir. Libertad para vivir.

En la nueva entrega fílmica del universo de Star Trek, año 2009, la estructura del mito se desarrolla o comienza cuando la nave de la Federación, *USS Kelvin*, investigando una tormenta eléctrica espacial que resulta ser un agujero negro, y la *Narada* (nave minera Romulana) emerge y ataca. El capitán del *USS Kelvin* es capturado siendo interrogado por el primer oficial Ayel. Cuando Robau (Capitán del *USS Kelvin*) pregunta por qué realizan el ataque y de donde vienen, el capitán Nero lo mata. Sabiendo de la muerte de Robau, el primer oficial George Kirk, asume el mando de la *USS Kelvin* y en un primer momento ataca, notando la inutilidad de tal acto. Ante los daños recibidos, ordena evacuar la nave siendo el último en abandonarla, pero al notar que el piloto automático no funciona decide sacrificar su vida al colisionarla con la *Narada*. Con esta acción, le da una oportunidad de sobrevivir a toda la tripulación que se encuentra en las naves salvavidas. Durante el escape, la esposa de George Winona Kirk, da a luz a su hijo: James Tiberius Kirk. Nacimiento de características épicas, nace en combate, y la muerte del padre.

Mientras tanto, en *Vulcano*, el joven Spock (mitad humano - mitad vulcano) es torturado por sus compañeros por trigésima quinta vez. Desafortunadamente, ésta es la primera vez que él reacciona emocionalmente, golpeando a uno de sus agresores. Su padre, Sarek, le dice que debe elegir su propio destino; muchos años después, Spock, se enfrenta a los miembros de la Academia de Ciencias Vulcana, diciendo que quiere formar parte de la Academia como también de la Flota Estelar. Le es otorgado un lugar en la Academia a pesar de la desventaja de ser hijo de una humana, Amanda Grayson. Por ello Spock desiste de ir a la Academia de Ciencias Vulcana .siendo el primer vulcano en hacerlo- se convierte en comandante de la Flota.

En el mundo ordinario, nuestro héroe es un ser trasgresor e impulsivo, debatiéndose entre su pasado y su posible futuro. Un día, aproximadamente 22 años después del incidente de la *USS Kelvin*, Jim T. Kirk ha crecido convirtiéndose en un inteligente pero imprudente joven. En un bar, Idawo conoce a Uhura, ya cadete de la academia estelar; el impetuoso y joven Kirk termina enredado en una pelea con 6 cadetes sin

importarle las consecuencias, haciendo su aparición el capitán Pike, quien detiene la pelea. Pike colega de George Kirk, conversando con el hijo de George (J. T. Kirk), lo desafía a superar a su padre, describe que fue capitán durante 18 minutos y al hacerlo salvó a más de 700 personas sacrificándose, en consecuencia Jim podría hacerlo mejor.

En las penumbras de la noche nuestro joven héroe decide enlistarse en la Academia de la Flota, con lo cual deja el mundo ordinario y comienza a recorrer el llamado o el camino del héroe. Durante su educación en la Tierra, se destaca por sus dotes y su intrepidez, que lo llevan a plantear una solución a una prueba sin solución, el camino elegido nuevamente es la transgresión a la norma, lográndolo y convirtiéndose en el único en el universo trekki en superar la prueba, esta hazaña le costará ser suspendido por hacer trampa en la prueba (Kowashi Maru). En este preciso momento suenan las alarmas, y todo el personal disponible es llamado a servir en las naves de la flota, para salir en ayuda del planeta Vulcano que está siendo atacado por una fuerza desconocida. Todos son embarcados menos nuestro héroe. A pesar de ello, sube a bordo de la Enterprise gracias a su amigo Leonard *Bones* McCoy, con otra trasgresión a la norma, lo hace pasar por enfermo y aduce que lo tiene que subir a bordo, embarcándose en su primera misión. Kirk se da cuenta que los eventos actuales son similares a los ocurridos en el día de su nacimiento, y advierte al capitán Pike de que se dirigen hacia una trampa.

El llamado del héroe está, sólo falta el desarrollo. Un inesperado fallo de la nueva nave, le permite a Kirk argumentar a favor de su presentimiento. El Capitán Pike lo escucha, y pide un reconocimiento de la zona, encontrando todas las naves destruidas y al planeta Vulcano bajo ataque. Es un momento de tensión Pike debe ascender a la "Narada" de Nero pero por el camino descargará a Kirk y otros sobre la plataforma de ataque que está perforando el planeta, hay que detenerlo. Lo logran, pero es demasiado tarde, el planeta está condenado a muerte. Kirk trata de rescatar a Pike y Spock a su familia, todo logrado a medias, luego de la destrucción y del escape de Nero.

Spock y Kirk tienen una fuerte discusión, sobre el procedimiento a seguir, Spock prevalece y Kirk queda en un planeta congelado, encontrándose indeciso e

indiferente, hasta que tiene que sobrevivir a una serie de gigantescos animales que le quieren devorar; en la huida exitosa encuentra a Spock (viejo) el cual le explica que no es el Spock que conoce sino uno venido del futuro y de un universo paralelo de donde procede Nero, el que está persiguiendo, dándole a Kirk las herramientas para poder vencerlo. Es su mentor y juntos emprenden nuevamente el viaje, para encontrar al otro héroe el ingeniero Montgomery Scott, el cual les ayudará a entrar nuevamente en el *Enterprise* de manera fantástica, con ciencia del futuro, magia dirán otros.

En una fantástica persecución espacial y una encarnizada lucha de titanes, Kirk y compañía prevalecen sobre Nero, recatando a Pike y salvando al planeta Tierra. Hazañas llenas de heroísmo y honor cubren el relato, al final el cadete Kirk no sólo es recompensado con el comando del *Enterprise* sino que lo logra en menos tiempo que cualquier mortal, tres años y medio. Es decir, ni siquiera terminó la Academia que es de cuatro años y sólo le bastaron decisiones correctas, coraje e inteligencia para resolver los problemas y tomar las decisiones cuando fueron necesarias. Logra el mando sin tener una carrera profesional anterior, una epopeya que sólo puede conquistar un héroe como Kirk y sus compañeros.

La recompensa es el reconocimiento pero nada más, es el inicio de una nueva epopeya, de un renacido universo Trekki. Y la aventura de ir a donde ningún hombre ha llegado, se trata de un nuevo comienzo.

El Espacio como Última Frontera de la Utopía

El espacio, la última frontera, son los viajes de la nave Enterprise en una misión que durará cinco años, dedicada a la exploración de mundos desconocidos, al descubrimiento de nuevas vidas, de nuevas civilizaciones hasta alcanzar lugares donde nadie ha podido llegar.

Podemos destacar dentro del universo Trek un agudo sentido del humor reflejado por las situaciones en que se encuentran los héroes y las soluciones dadas a cada situación que se presenta. Así como la constante capacidad de asombro ante los lineamientos posibles del uso de las tecnologías y sus posibles problemas éticos,

morales y religiosos, emerge el cambio como posibilidad de mejora social. Si son realizados, dichos cambios, con grandeza y libre de prejuicios.

“La fragilidad de las relaciones humanas es inherente a la propia condición humana. Los criterios que permiten a los hombres distinguir en el mundo entre el bien y el mal, la verdad y la mentira, lo propio y lo ajeno, lo cercano y lo lejano, o sea, los problemas de la convivencia humana, son explicaciones que en la antigüedad brindaban la religión y sus tradiciones, es decir el mito” (En Los Nuevos Dioses del Olimpo Televisivo de María Rosa Figari, 2007:s/p).

Creemos que la elección es sencilla, se trata de elegir un camino y no a multitud de caminos que se nos presentan debido a la enorme oferta disponible en nuestra vida. Se necesitan mitos que identifiquen al individuo, no ya con un grupo local sino con el planeta. La constante reactualización del mito de Star Trek es, posiblemente única debido a la diversidad temática, a la gran expansión entre sus seguidores, que no son solamente adolescentes sino toda una generación que anhela un mundo distinto al que hoy disponemos, además se cree que es posible modificarlo. El futuro del futuro no se conoce, sólo el futuro sabe qué nos depara.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean (1987) *Cultura y Simulacro*. Barcelon, España. Editorial Kairós, 3^o Edición.
- Capanna, Pablo (1966) *El Sentido de la Ciencia Ficción*. Buenos Aires. Editorial Columba.
- Campbell, Joseph (1992) *El Héroe de las Mil Caras, Psicoanálisis del Mito*. México. Fondo de Cultura Económica.
- De España, Ramón; Sánchez Martí, Sergi; Sánchez Navarro, Jordi; Trashorras, Antonio (1995) *la Biblia Trekkie*. España, Editorial Glénat S. L.
- Eliade, Mircea (1992) *Mito y Realidad*. Barcelona-España. Labor.
- (1994) *Los Mitos del Mundo Contemporáneo*. Buenos Aires. Editorial Almagesto
- Figari, María Rosa (2007) “Los Nuevos Dioses del Olimpo Televisivo”. *En Revista Kepes*. Manizales-Colombia. Grupo de estudio en Diseño Visual. Enero – Diciembre, 2007, pp. 263/285.
- Franz, Joseph Schnaubelt (Comp.) (1975) *Star Fleet, Technical Manual, Training Command Star Fleet Academy*, United Nations Earth Sol System, Ballantine Books.
- Jung, Carl Gustav [2004] (2011) *Obra completa de Carl Gustav Jung*, vol 8: La dinámica de lo inconsciente. Madrid. Trotta. Traducción Dolores Ábalos.
- Moro, Tomás (1984) *Utopía*. Buenos Aires. Ediciones Orbis.



Moyers, Hill / Campbell, Joseph (1991) *El Poder del Mito*. Barcelona. Emecé Editores.

Obiols, A. Guillermo y Di Segni de Obiols, Silvia (1995) *Adolescencia, Posmodernidad y escuela Secundaria*, Buenos Aires: Kapelusz.

Yutang, Lin (1984) *La Importancia de Vivir*. Buenos Aires. Editorial Sudamericana, 18° edición.

Web-grafía visitada:

Star Trek; Wikipedia Libre; 5-7-2009

Star Trek: La Serie Original; Wikipedia Libre; 6-7-2009

Star Trek: La Nueva Generación; Wikipedia Libre; 8-7-2009

Star Trek: Espacio Profundo Nueve, Wikipedia Libre; 22-7-2009

Star Trek: Voyager; Wikipedia Libre; 8-7-2009

Star Trek: Enterprise; Wikipedia Libre; 8-7-2009

James Tiberius Kirk; Wikipedia Libre; 5-7-2009

Páginas *on line* visitadas

www.mundostartrek.com

www.pizquita.com

www.zonatrek.es