

UN PROYECTO DE LASDAOALPLAY?



**CUADERNO
DE
BITÁCORA
DE UN
TREKKIE**

FRANCESC MARÍ

Star Trek, la última frontera. Estas son las experiencias de un *trekkie* advenedizo en una misión dedicada a la exploración de capítulos desconocidos, al descubrimiento de nuevos personajes, de nuevas películas, hasta alcanzar lugares donde ningún friki ha llegado antes.



Fecha Estelar 1336.7

¿Me atreveré a cruzar la última frontera? A lo largo de los años la ciencia ficción me ha llevado al lado oscuro del frikismo. Aquel lugar recóndito donde la gente bromea hablando como Yoda y citando a Spock. ***La Guerra de las Galaxias, Firefly, Stargate, Farscape, Marvel, DC, El Señor de los Anillos***, y un largo etcétera han sido los campos de batalla a los que he sobrevivido. Pero aún no he realizado el paso final que me atará en lo más profundo de las tinieblas frikis... Ser un ***trekkie***. Soy plenamente consciente que una vez cruzado este umbral no podré volver atrás.

He visto las recientes películas de **J. J. Abrams**, en mi juventud disfruté de algunos capítulos de ***Star Trek: The Next Generation***, y sé quién es **Spock**, pero la misión que ahora me impongo va mucho más allá que todo ello. Ante mi esperan tres temporadas y seis películas de ***Star Trek: The Original Series***, siete temporadas y cuatro películas de ***Star Trek: The Next Generation***, siete temporadas de ***Star Trek: Deep Space Nine***, siete temporadas de ***Star Trek: Voyager***, cuatro temporadas de ***Star Trek: Enterprise*** y dos películas del reboot de **Star Trek**. Toda la producción audiovisual de **Star Trek** ronda las 550



horas, convirtiéndolo en el universo ficticio más extenso hasta la fecha.

Toda mi vida me he considerado un **warie** —o como a mí me gusta llamarnos, un **warrero**—, que cree en la fuerza y sueña con empuñar un sable láser. Nunca he repudiado **Star Trek**, pero el enfrentamiento secular entre **trekkies** y **warreros** me ha llevado a descartar cualquier aproximación a la creación de **Gene Roddenberry**. Pero ahora me siento preparado física y mentalmente para adentrarme en este lejano y desconocido universo. Puede que me derrumbe, puede que me vea sobrepasado por tan hercúlea tarea, puede que incluso me convierta en un

warrero extremista y odie de por vida esta saga, pero los retos están para superarlos.

A priori, la parte que más dura se me plantea es la serie original, protagonizada por **William Shatner** como el **Capitán Kirk** y **Leonard Nimoy** en el papel del **Señor Spock**, no tanto por el argumento, sino por la distancia temporal que me separa. Ante mi esperan ochenta capítulos realizados durante la segunda mitad de la década de los sesenta, cuando todavía **Georges Lucas** no había obrado milagros digitales, y, ni muchos menos, **J. J. Abrams** nos alumbraba constantemente con sus destellos de luz.



Mi intención es ver todas las series y películas, sin prisas pero sin pausas, ordenadas por como vieron la luz, y contaros mi vivencias y sufrimientos, que partes son las más duras y cuáles me han divertido más. Con estos breves artículos no pretendo analizar en profundidad la saga —ya hay muchos que lo han hecho mucho mejor de lo que yo podría hacerlo nunca—, sino contar que se siente cuando se es un **trekkie** novel. ¿Me sentiré extremadamente friki, alejado del mundo real que me rodea? O por el contrario descubriré algo extraordinario que ha permanecido oculto a mis ojos todos estos años. Ya lo veremos queridos lectores, ya lo

veremos. Sinceramente, me asusta lo que tengo ante mí. No tanto por la infinidad de historias que descubriré con el paso de los días y los meses, sino por el reto que supone unirme a muchos otros aficionados a la ciencia ficción de todo el mundo que adoran este universo y todo lo que sucede en él. ¿Estaré a su altura? ¿Llegaré a comprenderlos?

Fecha Estelar 1341.6

Habiendo sobrepasado el ecuador de la serie original, y para mi sorpresa, a pesar de lo que pensaba a priori, la serie es altamente adictiva y me entristece pensar que solo hay apenas ochenta capítulos. A medida que se



avanza, se ve que la serie mejora, desde los uniformes a los argumentos de cada episodio, pero sigue teniendo ciertos tics que la caracterizan y que, a veces, son inexplicables.

El primer elemento que uno se da cuenta, con tan solo ver unos pocos capítulos, es que a pesar de que la nave ***USS Enterprise*** tiene una tripulación de cientos de hombres y mujeres, todos ellos altamente cualificados, los que siempre son transportados a los planetas para realizar todo tipo de misiones son los miembros principales de la tripulación. El capitán, el segundo oficial, el jefe de ingenieros, el médico jefe, el piloto o el navegante son los que arriesgan su

vida y la de sus hombres —al dejarlos sin nadie que los lidere— para realizar misiones importantísimas para la **Federación de Planetas**.

Seguramente, el hecho de que los miembros principales de la tripulación se encarguen de las misiones puede ser debido a —evidentemente, al hecho de que son los protagonistas— que todos aquellos miembros poco importantes —interpretados por extras con apenas dos líneas—, siempre acaban muriendo, así que no les queda más remedio a los oficiales que hacer el trabajo sucio ellos mismos. Como ya hemos dicho, las misiones son de todo tipo, para ello los cuerpos expedicionarios van



preparados con comunicadores, ***phasers*** —pistolas de rayos láseres—, y ***tricorders***. Precisamente estos últimos, los *tricorders*, son los que más llaman la atención, ya que no son otra cosa que mariconeras con lucecitas, cuya función es una u otra según las necesidades que tengan los miembros de la tripulación. Todo un éxito de la ingeniería de la **Federación**.

En las expediciones y misiones a lo largo y ancho de la galaxia, los miembros de la ***USS Enterprise*** descubren y exploran centenares de planetas que, casualmente, son de **Clase M**, es decir, habitables, o bien, tienen algún elemento extraño — desde una máquina, a un ser vivo o lo

que sea— que los hace habitables, haciendo que todas las misiones sean más fáciles. Un descubrimiento importantísimo para la supervivencia de la especie humana.

El personaje principal, el **Capitán James T. Kirk**, daría para escribir un libro —**William Shatner** ya lo ha hecho—, pero con solo hablar de algunas de sus características será suficiente para comprender porqué es tan peculiar.

La serie en general es sobreactuada pero esa característica es implícita en el estilo y el género, y la mayoría de actores, desde **DeForrest Kelley** al último extra la llevan a cabo. Pero en todas las familias hay alguien



que le gusta ser el centro de atención, de hacerse notar por encima de los demás, y, en este caso, esa persona es **William Shatner**. Y esto no es una crítica a su talento, al contrario, **Star Trek** sin sus pausas dramáticas y sus largos *speechs* no sería lo mismo, pero es imposible pasar por alto esta característica del personaje. Y es tan importante que el **Capitán Kirk** sea un personaje sobreactuado que, en las nuevas versiones de la saga, en las que es interpretado por **Chris Pine**, este no duda en mostrar todas sus habilidades de sobreactuación para igualar la talla de **Shatner**.

Kirk también destaca por el uniforme. Todos los miembros de la

tripulación tienen un uniforme de faena y otro de gala —pero de los uniformes ya hablaremos más adelante—, pues **Kirk** tiene tres: el de gala, el de faena y el de... «ir por casa», que incluso tiene un diseño único e inigualable. Pero el cambio de uniforme es, hasta cierto punto, comprensible ya que en numerosos episodios **Kirk** acaba con el uniforme de faena destrozado, aunque siempre acabe roto por el mismo lugar, o bien con un gran corte en la espalda o con un desgarró en el pecho. Además de estos, la serie original tiene decenas de «fallos» o curiosidades más que le dan ese toque entrañable que solo tienen las primeras series y películas de



ciencia ficción, cuyas limitaciones técnicas implicaban estos tics tan característicos.

Fecha Estelar 1345.5

Llega un momento en la vida de todo *trekkie* que debes tomar la decisión más difícil de tu vida... Escoger que uniforme usarías si fueses miembro de la **Flota Estelar**. Y no creáis que es una decisión fácil. Al contrario, y además es la más importante de la vida de un *trekkie*. Una decisión que te marcará para el resto de tu vida.

Antes de hablar sobre cuál escoger y cómo, sería mejor que repasásemos un poco los diversos

uniformes de la serie original. Los diversos departamentos, asociados en tres grandes grupos, tienen unos colores y insignias distintivos para cada uno. En primer lugar encontramos el uniforme amarillo —o color mostaza, depende como lo mires—, asignado a los miembros de la flota con funciones de comandancia y navegación, véase los casos del **Capitán Kirk**, **Sulu** o **Chekov**. Por otro lado encontramos al departamento de ciencias y el cuerpo médico, ambos vestidos de color azul celeste, como el **Señor Spock** y el **Doctor McCoy**. Finalmente, pero no menos importante, el departamento técnico,



de comunicaciones y de seguridad, del que forman parte **Scott** y **Uhura**.

Además de estos, veremos que algunos tripulantes de bajo rango llevan trajes especiales —que parecen batas con perneras— con los diversos colores. El Dr. McCoy en muchas ocasiones lleva una «bata de médico» de manga corta, y su ayudante, la enfermera **Chapel**, lleva un uniforme azul con la insignia de la cruz roja. Sin olvidarnos del uniforme verde de **Kirk** —que debe ser el de andar por casa—. Es decir que el abanico de posibilidades es bastante amplio. A mi parecer hay dos modos de escoger tu uniforme, en primer lugar podemos llevar el mismo que nuestro personaje

favorito, algo que simplifica las cosas, ya que tan solo debes decir: ¡A mí me gusta **Kirk**! Pues uniforme amarillo al canto... Qué te va más **Spock**, pues orejas puntiagudas, corte de pelo hecho en casa con un bol y uniforme azul. En este caso la cosa es fácil.

Ahora bien, si queremos ser del todo fieles a la serie, debemos decantarnos por una decisión más estudiada. Si eres informático te correspondería el traje rojo de **Scott**, como miembro del cuerpo técnico de la nave. En el caso que fueses, no sé, biólogo, lo más lógico es que escogieras el traje de azul de ciencias, igual que el **Señor Spock**.



Pero lo jodido es cuando no tienes un oficio tan fácil de comparar con los personajes de la serie... Como, tristemente, es mi caso. Cuando aún no había descubierto **Star Trek**, mi yo del pasado escogió ser historiador, y ahora me encuentro en un dilema: ¿Qué uniforme le tocan a los historiadores? ¿Qué hemos hecho los historiadores para no tener un lugar claro en la **USS Enterprise**?

Primero de todo mencionar que ninguno de los personajes principales es historiador —sino se encontrarían en el limbo cada vez que viajan al pasado «sin querer»—, y según recordar que ha habido muy pocos historiadores que sean miembros de la

Flota Estelar. Entre los personajes de la serie original, el único que se nos presenta como historiadora es la teniente **Marla McGivers** que, además —jódete lorito—, se convierte en la amante del archienemigo de **Kirk**... ¡**KHAAAN!**

Volviendo a los historiadores, la teniente **McGivers** viste el uniforme rojo de los técnicos, expertos en comunicación y los miembros de seguridad... ¿Desde cuando un historiador es alguna de las tres cosas?! En todo caso, tendrían que estar dentro del departamento de ciencias, humanas, pero ciencias al fin y al cabo.



Ante todo esto ¿qué debo hacer? ¿Sigo los estándares de la serie o me decanto por una elección más aleatoria? ¿Me convierto en un **trekkie** rematado aceptando a regañadientes los patrones de la serie, o por el contrario lo paso por alto y escojo el uniforme que me parezca bien? El futuro dirá...

Fecha Estelar 1349.7

¿Por qué? ¿Por qué lo hicieron? ¿Por qué tuvieron que hacer las películas? Con esto no quiero decir que sean malas, al contrario, **Star Trek II: La ira de Khan** y **Star Trek III: En busca de Spock** son virguerías de la ciencia ficción, además contaron con el

apoyo de **ILM**, la empresa detrás de los efectos especiales de la saga **Star Wars**, pero igualmente la calidad no justificó la reaparición de **Kirk, Spock** y compañía.

Soy más que consciente que antes de producir la primera película, **Gene Roddenberry** estuvo preparando **Star Trek: Phase II**, pero que fue cancelada cuando tan solo se habían escrito trece capítulos, y por lo tanto se entiende que el creador quería volver a viajar a bordo de la **Enterprise**, del mismo modo que el gran número de fans que cosechó la serie original en tan solo tres años de emisión querían conocer más aventuras de «lugares donde ningún hombre ha llegado



antes». Pero la respuesta a estos deseos deja mucho que desear, valga la redundancia

De la primera película más vale no decir nada. Bueno... ¡que c**o! Para empezar el metraje es exagerado, con largas escenas de contemplación. Los efectos especiales, a pesar de haber pasado diez años, son peores que los de la serie —que para su época eran más que respetables—, el cambio de estética está completamente fuera de lugar ¿dónde narices están los uniformes que todo el mundo adora? Bien, supongo que podéis ver que opino de ***Star Trek: La película***.

Las dos siguientes películas, ***La ira de Khan*** y ***En busca de Spock***, que

forman un arco argumental propio, son brillantes. Tal vez fueron superadas por la saga de **Star Wars**, pero **Star Trek** estaba buscando su lugar en el nuevo mundo de la ciencia ficción que **George Lucas** había establecido. Además, estas dos películas nos han dejado momentos tan emblemáticos del universo **Star Trek** como el retorno de **Khan**, o el espectacular grito del **Capitán James T. Kirk** «¡KHAAAN!». Irrepetible. Pero a pesar de ello empezamos a ver que los años pasan.

Este detalle, se empieza a ver más claramente a partir de la cuarta película. Dejando temas argumentales a parte, los actores de la serie original



siguen en la piel de sus personajes veinte años después, descubriendo que la sexy **Uhura**, ya no lo es tanto, **Chekov** ya no es el niño prodigio, **Scott** sufre de un sobrepeso que hace que las escenas de acción en las que participa sean poco creíbles, **Spock** se ve más mayor que su padre, y **Kirk** ha dejado de ser el «macho alfa» que era en la serie, por mucho que lo intente. Además, los argumentos se inspiran en situaciones muy similares a las que vivieron entre 1966 y 1969, haciendo que sean poco originales.

En mi humilde opinión, creo que hubieran tenido que renovar al elenco poco después de la primera película, y esta solo hubiera servido como puente

y conexión entre la tripulación original de la **Enterprise** y la nueva, desafortunadamente, el proyecto **Phase II**, nunca llegó a ver la luz.

A pesar de ello, debo admitir que como colofón de la serie original es más que aceptable, incluso diría que genial. Ya que vemos a nuestros personajes favoritos enfrentándose a los peligros de siempre, sin perder el humor así que se hacen viejos, viendo a un **Dr. McCoy** llevado por el movimiento *post-hippie* de los setenta —supongo que del siglo XXIII—, a un **Spock** un poco más expresivo por su experiencia junto a los humanos, y a un capitán **Kirk** que usa gafas para ver



los controles del puente de la **Enterprise**.

Anexo al Cuaderno de Bitácora

El Capitán Kirk odia tanto a Khan que su grito produce eco en el espacio.

Fecha Estelar 1435.7

Después de meses perdido en lo más profundo de la galaxia, casi en el borde del universo, y lejos de todo contacto con mi parte **trekkie**, regreso a mi **cuaderno de bitácora** con la esperanza de seguir aportando luz y verdad a lo que hay más allá de las estrellas. Cuando, sin quererlo, me vi obligado a abandonar el visionado de **Star Trek** apenas había empezado con

La Nueva Generación, y por un segundo creí que no sería capaz de reengancharme a la serie, que **Picard** no me asombraría tanto como **Kirk**, que **Riker** no me convencería como **Spock**, o que... Hablando de **Riker** ¿nadie ha sospechado de su barba? Surge sin un motivo aparente, y consigue que el joven y atractivo segundo de a bordo de **Picard** parezca alguien más experimentado y, por que no decirlo, mayor. A parte de que en ningún momento se hace comentario alguno de su nuevo aspecto, en los primeros capítulos de la segunda temporada, cuando este peculiar personaje aparece, tiene toda la pinta de una barba postiza... ¿Será que



Riker estaba siendo discutido en su cargo? ¿Necesitaba mostrar su autoridad con un aspecto? ¿O puede que a la consejera **Troi** le gusten los hombres con barba? Fuera como fuese, la barba de **Riker** se convertirá en símbolo tanto del personaje interpretado por **Jonathan Frakes**, como para la serie.

Y cambiando de tema ¿os habéis dado cuenta que la tripulación de la **Enterprise** siempre está de servicio y nunca descansa? Hasta donde he visto ahora, cada vez que el capitán —sea **Kirk** o **Picard**— anuncia que van de camino a un «permiso» o que aprovecharán una misión sencilla para «descansar», las cosas se tuercen en

cuanto el capitán habla sobre vacaciones. Y lo más grave no es que no descansen, es que después de superar con éxito la misión sorpresa, no piensan en descansar, sino en ir a la siguiente misión, como si las vacaciones fueran como las áreas de servicio de una autopista, que cuando te saltas una, siempre tienes que esperarte a la siguiente.

La verdad es que la tripulación de la **Enterprise** tiene pocos momentos para disfrutar de tiempo libre, y tendrías suerte siendo **Riker**, **Troi**, **Picard** o **Worf**, ya que estos, de vez en cuando, aún se toman algún descanso, porque sí. En cambio, si eres uno de los suplentes, a penas tendrías tiempo



para respirar. Cuando hablo de «suplentes» me refiero a ese grupo selecto de miembros de la tripulación que cuando alguno de los oficiales al mando de la **Enterprise** abandona su asiento, rápidamente lo ocupan. No sé muy bien si para mantenerlo caliente o para que la distribución de peso de la nave sea la misma, del mismo modo que desconozco donde se esconden. Bien es cierto que por el puente circulan diversas personas, pero no estos, que aparecen prácticamente de la nada para cumplir con su sagrado deber de «repanchingarse» en la butaca de **Picard** o **Riker**. Volviendo al tema de las vacaciones, si no se pueden hacer en algún planeta

paradisiaco, siempre se puede recurrir a la **holochoza**... Perdón por la referencia a **Futurama**, pero tenía que hacerla. Quién se podría negar a viajar a **París** o **Londres** sin salir de la nave, o incluso al **Londres** de finales del **siglo XIX**, en el que tomar algunas tacitas de té con el profesor **Moriarty**. Y aún mejor, porque no un viaje en el tiempo, a los años 30 o a la **Segunda Guerra Mundial**. El caso es que si los tripulantes de la **Enterprise** descansan poco, en algunos capítulos, los realizadores no, ya que siempre es muy práctico recurrir a los viajes temporales, a la visita de planetas que viven como en nuestro pasado o a la utilización de la sala de hologramas,



para aquellos capítulos en los que no se sabe que contar. Puede ser considerado un divertimento, pero cuando en pocos capítulos se utilizan estos recursos, se nota que la cabeza de los guionistas estaba en otro lugar, como alguna playa paradisíaca del Caribe, por ejemplo.

Fecha Estelar 1439.7

En muchas ocasiones oímos que el capitán de la **Enterprise** hace referencia a las directivas o órdenes de la **Flota Estelar**, un conjunto de leyes por las cuáles se rigen los miembros de todas las tripulaciones y que deben ser cumplidas a rajatabla para el correcto funcionamiento de la

Federación Unida de Planetas. Pero entre ellas destaca y prevalece siempre la primera, que dice así:

*«Como el derecho de cada ser viviente de vivir en concordancia con su normal evolución cultural es considerado sagrado, ningún personal de la Flota Estelar interferirá en el sano y normal desarrollo de la vida y cultura alienígena. Entre sus interferencias se incluye la introducción de conocimiento superior, fuerza o tecnología a un mundo cuya sociedad es incapaz de manejar esas ventajas sabiamente. El personal de la **Flota Estelar** no violará este Mandato Principal, aún para salvar sus vidas y/o naves, al menos que estén actuando para corregir una violación*



anterior o una contaminación accidental de dicha cultura. Esta Directiva precede sobre todas la otras consideraciones y lleva consigo la mayor obligación moral.»

Es decir: no interfieras, a menos que sea para corregir una interferencia. La ley clara y concisa, no se necesita ser un genio para interpretarla, pues incluso así, cada capitán hace lo que le place cuando se encuentra a millones de kilómetros de distancia de la central de la **Flota**.

Con **Kirk** era fácil de comprender, sabías que, a pesar de que repitiera una vez tras otra la importancia de esta primera norma, a la mínima se la saltaba a la torera y que le daba igual

las consecuencias, siempre y cuando cumpliera con su deber moral. En cambio, con **Picard**, es completamente diferente, ya que el bipolarismo del personaje —del que hablaremos en otras entregas del **Cuaderno de Bitácora**— hace que en algunos episodios donde debería cumplir dicha norma no lo hace por algún motivo romántico o incomprensible, y en otros, donde por el bien de una civilización, debería no hacer ni caso a las leyes de la **Flota**, las cumple como si no tuviera sentimientos. Es en ese momento que mi cara se parece a la de **Data**, ya que no logro comprender como, en una universo y en una civilización tan avanzada como la que



los miembros de la **Flota** pretenden defender, las leyes que la rigen son, habitualmente, tan laxas.

Este ambiguo cumplimiento de las leyes de la Flota, hace que, inconscientemente, recuerde las palabras de un célebre pirata, el **capitán Barbossa**, que responde lo siguiente cuando **Elizabeth Turner** le invita a cumplir el código pirata:

«¡Primero!, vuestro regreso a tierra no formaba parte del trato, de modo que no estoy obligado a nada. Segundo, debéis ser pirata para que se os aplique el código, y no lo sois. Y tercero, el código son más unas directrices que verdaderas normas... ¡Bienvenida a

*bordo de la **Perla Negra**, señorita Turner!»*

Y no puedo evitar imaginarme a **Kirk** —a **Picard** no, porque es demasiado peripuesto— con un parche en el ojo y un loro al hombro diciendo:

*«¡Primero!, vuestro transporte al planeta **Athos IV** no formaba parte del trato, de modo que no estoy obligado a nada. Segundo, debéis pertenecer a la Flota para se os apliquen las órdenes, y no lo sois. Y tercero, las **Órdenes Generales de la Flota Estelar** de la **Federación de Planetas Unidos** son más unas directrices que verdaderas normas... ¡Bienvenido a bordo de la **Enterprise**, señor **Chekov!**»*



Anexo al Cuaderno de Bitácora

En la anterior entrega de **Cuaderno de Bitácora de un Trekkie**, mencioné que la barba de **Riker** apareció sin más en la serie y que nadie hizo un comentario al respecto. Pues me equivocaba, el bueno de **Q** — del que ya hablaremos más detenidamente en otra entrada de este **Cuaderno**— en mitad de una discusión con **Riker** le suelta: «*No eras así antes de dejarte barba*», haciendo que todos los presentes se miren entre ellos con miradas cómplices.

Fecha Estelar 1442.4

La siguiente pregunta está un poco raída pero tengo que hacerla,

¿alguien entiende las series de médicos? La respuesta más habitual es no. Pues si ya no se entienden a los médicos de la tele, a los de **Star Trek** menos.

Sea en **House**, **Anatomía de Grey** o **Urgencias**, cuando los doctores en cuestión se ponen a parlotear sobre los mililitros de vete a saber tú el que, a cualquier profano en la materia se nos queda una cara de «*¿Pero que narices me estás contando?*». Puede, e insisto en el condicional, puede que los médicos, enfermeras y farmacéuticos del mundo real comprendan lo que ahí está sucediendo, pero el resto de mortales no. Entendemos que el paciente está



grave, sobre todo por la cara de sufrimiento de los que le atienden, que ya han establecido un lazo sentimental y personal con él, pero hasta que la cosa no se ha calmado y nos cuentan con pelos y señales que sufre el paciente en cuestión no entendemos absolutamente nada de lo que le ha pasado. Pues imaginaos la misma situación pero en **Star Trek**, donde además de no comprender ni el más mínimo procedimiento médico, tampoco los conocemos, ya que son del futuro, sobre enfermedades creadas por la mente turbia de algún guionista. Imaginad la entrada de urgencias de un hospital, acaba de llegar una ambulancia, y, mientras

todavía se escucha el sonido de la sirena, una camilla cruza las puertas del hospital con un paciente en ella.

—¿Qué tenemos? —pregunta un médico colocándose la bata

—Accidente doméstico —le responde a gran velocidad la de la ambulancia—, ha caído de espalda mientras pretendía coger una película de la estantería de arriba. Contusiones por todo el cuerpo, traumatismo craneoencefálico...

—¡Está sufriendo un choque anafiláctico!

—¡Rápido traedme el carro de paradas!

Soy plenamente consciente de lo que acabo de decir no tiene ni pies ni



cabeza, y que seguramente todos aquellos con conocimientos médicos se deben estar riendo de mi ignorancia, pero por un segundo, supongamos que tiene sentido. En una serie de médicos de toda la vida se le aplicaría la siguiente solución:

—¡Parece que reacciona! — anuncia el médico aliviado— Ponedle diez mililitros de constatitamina y llevadlo cuidados intensivos.

Esta solución que me acabo de inventar, a no ser que sea un caso raro para **House**, conseguiría curar al paciente antes o después. Pero en **Star Trek** la cosa es completamente distinta:

—¡Atención doctora, el comandante Riker se ha caído en la holochoza!

—¡Rápido colóquenlo en la camilla! —ordena la doctora.

Sin quintarle ni una prenda de ropa le coloca el escáner, que solo escanea el pecho.

—¡Oh, Dios mío! Tiene el desconocido virus anthoniano del planeta **Omicron Persei XV**.

—¿Tiene cura?

Para empezar las enfermedades son inventadas, por lo que no sabemos de que cojones nos están hablando. Pero la solución es aún más rocambolesca:



—No lo sabemos, le pasare este cacharrito blanco que llevo a todas partes a ver si funciona.

—¿Qué ha sucedido? —pregunta Riker recobrándose.

—Parece que se recupera... —anuncia el capitán.

—Es una de las fases de esta desconocida enfermedad —aclara la doctora—. Ponedle los rayos vitales a media potencia y administradle tres carbohidratinas cada media hora por vía anal.

—¡¿Qué?! —exclama Riker.

Como hemos podido comprobar en estos ejemplos tan ilustrativos que podrían suceder en cualquier serie de las mencionadas, las diferencias que

existen en las dos situaciones llevan a la gente normal a no escuchar cuando los médicos hablan de los suyos. Nos interesa saber con quién se relacionan, como por ejemplo, si la **doctora Crusher** se siente atraída por el **capitán Picard**, y si la misma doctora consigue resolver alguna epidemia en algún extraño planeta, pero no como, ya que nos es completamente incomprensible. Así que, por favor, guionistas del mundo cuando escribáis sobre enfermedades raras o, como en el caso de **Star Trek**, inventadas, hacedlo pensando en que la gran mayoría del público no tiene un doctorado avanzado en diagnóstico médico.



Fecha Estelar 1501.7

Desde que **Star Trek** nació siempre habíamos estado acostumbrados al papel prominente que tenían las naves, sobre todo la **Enterprise**, pero cuando **La nueva generación** se estaba terminando... ¡Zas! De golpe y porrazo, debemos olvidarnos de las naves y pensar en un concepto más grande como es una estación espacial, en concreto la **Deep Space Nine**.

Cuando uno la empieza a ver, no puede evitar sentir nostalgia de los habituales problemas técnicos de la **Enterprise**, así como la visita de extraños planetas y el descubrimiento de nuevas vidas... Pero eso no duró

demasiado. Con un motivo poco justificado, una nave de último modelo con tecnología **romulana** de ocultación exclusiva aparece en la serie, tomando cierto protagonismo y arrebatándoselo a la vieja estación espacial **cardasiana**.

Pondría la mano en el fuego que la aparición de esta nave es una petición excepcional de **Avery Brooks**, actor que da vida a **Benjamin Sisko**. Para empezar el **comandante Sisko** es el primer líder de tripulación que no empieza la serie con el rango de capitán, quedando por debajo de **Picard**, algo que desde un principio vemos que le sienta tan mal como una patada en los huevos. Después, es el



primero en no tener una tripulación completa de la **Federación**, debiendo orquestar conflictos entre miembros de la Federación, del gobierno **bajoriano** y de los numerosos civiles, como **Quark**. Y, para colmo, no tiene una nave, sino una vieja instalación que se cae a pedazos en una zona de extrema conflictividad, de la que no puede huir con una simple orden, como **Picard** o **Kirk**.

El resultado fue que le dieran la mejor nave posible, que si bien no es la nave insignia, si que tiene ciertas características que pueden causar envidia a otros capitanes. Convirtiendo a **Sisko** en el primer comandante en convertirse en administrador de una

estación espacial y en capitán de una nave, la **USS Defiant**.

Como no podía ser de otra manera, como es normal en muchos capítulos, este cuaderno gira entorno a dos hilos argumentales, y como sucede muchas veces, uno de los dos es un auténtico co**zo. Encima es uno que a mí, personalmente, solo consigue enervarme hasta el extremo, la presencia de niños. En **TOS** tuve que luchar con ciertos episodios cuyos protagonistas eran niños, pero siempre regresaba con **Kirk** y compañía, pero en **TNG** y **DS9**, la cosa es completamente distinta, los niños son personajes principales de la trama. Según se dice, la principal



justificación para introducir personajes infantiles no es otra que la de ampliación de mercado. La lógica que rige las productoras televisivas es que si hay un niño a los niños les gustara. ¡Pues no es así! A excepción de **Sheldon Cooper**, ningún niño quiere ser **Wesley Crusher** o **Jake Sisko**, y mucho menos **Nog** o **Alexander**, el hijo de **Worf**; al contrario, a los niños les gusta **Spock**, **Data** o **Riker**. Para empezar, **Wesley Crusher** es el alumno perfecto, y con ello no incitan a los niños a ser perfectos en el colegio, sino a odiar a los que lo son. ¡Vamos, no me jo**n! No me creo que ningún alférez de la tripulación de la **Enterprise** no odiara a Wesley por ser

el enchufado del capitán pilotar la nave o formar parte de la tripulación del puente, sin tener estudios de la **Academia**. Dejando a parte a **Nog**, que si no había suficiente con ser **ferengi**, encima es un personaje muy tonto, el otro personaje infantil que **Star Trek** nos ha «regalado» es **Jake Sisko**. Este chico, que no tiene nada que ver con **Crusher**, es igual de odioso, ya que si bien no tiene problemas con los estudios y las amistades, lo pintan como el típico chico enamorado que se queda prendado de cualquier chica. Pero lo que realmente nos fastidia y provoca que nos caiga mal, es esta chica no es



otra que una de las sexys chicas **dabo** de **Quark**.

A parte de esto, la mayoría de capítulos en que los protagonistas sean niños, sean de los protagonistas o no, acostumbran a ser tediosos, ya que los argumentos son forzados, y los actores adultos están fuera de lugar. Como si fuera hecho adrede, **Picard**, que habitualmente tiene problemas con los niños, es el que siempre acaba teniendo que tratar con ellos, sea encerrado en un ascensor, sea una festividad como el «**Día del Capitán**», o en cualquier otra situación, viviendo auténticos momentos de vergüenza ajena. Con esto no digo que se eliminen a los niños de las aventuras

de **Star Trek**, sino que simplemente se releguen a un tercer o cuarto plano, algo que por lo que he podido ver se logra en **Voyager** y en las películas de **J. J. Abrams**.

Fecha Estelar 1505.7

A estas alturas, habiendo llegado a **Deep Space Nine** y a **Voyager**, es el momento de hablar de un elemento tan importante de cualquier saga estelar como son los alienígenas. Es cierto que son pocas las veces que todos aquellos seres que no sean humanos son descritos como **aliens** o **extraterrestres**, ya que la filosofía de la **Federación** ha superado estos prejuicios, y en el universo **Star Trek**



todos somos seres vivos, incluso **Data**. Pero no nos engañemos, estos prejuicios existen queramos o no, por lo que una de las cosas que más nos chocan al ver **Star Trek**, son las relaciones entre diferentes especies.

Si pasamos por alto esta visión tan diplomática del universo, todo lo que no es humano, por muy humanoide que sea, es un **alien**. ¡Y vaya aliens! En los años sesenta, **Spock**, que lo único que tenía eran las orejas puntiagudas, las cejas raras y la sangre verde, se convirtió en un perfecto alienígena, como todos los **vulcanos**, que por el aspecto y costumbres, pueden ser considerados los primos sosos de los humanos. Del mismo modo, los

romulanos, que son como los **vulcanos** pero con la frente endurecida y una mala uva característica, y lo **bajorianos**, que se caracterizan por un peculiar tabique nasal y una obsesión por los pendientes, no es difícil comprender las relaciones inter-especies.

A ver, debemos ser sinceros y aceptar que una cosa es enamorarnos de una sexy **bajoriana**, una lógica **vulcana**, incluso de una impetuosa **romulana**, o de otras especies cuyas diferencias con los humanos son escasas, pero cuando hablamos de los **klíngon**, los **ferengi**, los **cardasianos** o los **trill**, ya es harina de otro costal.



Los y las **klíngon**, que en un principio parecían malvados «Fu Man Chus» con demasiado rayos uva, fueron evolucionando hacia los seres duros, crueles y salvajes que se establecerán en las películas de la primera generación y las series posteriores. Con una cresta en la frente, largas melenas y comportamientos propios de la edad media. Siempre hay **klíngons** más agradables, como **Worf**, pero normalmente dan demasiado miedo como para considerarlos amigables, por lo que relaciones amorosas que dieron lugar a personajes como **B'Elanna Torres**, me son

increíblemente... ¿Cómo decirlo? ¡Sorprendentes!

Otros que, si bien no resultan tan aterradores, atraen menos son los **ferengi**. Estos seres, obsesionados con el dinero y el beneficio económico, se caracterizan por tener unas orejas enormes, más grandes incluso que su cabeza. Los **ferengi** no dan miedo, ni mucho menos, simplemente son repulsivos. Por muy bien que nos caiga **Quark**, no podemos evitar de fijarnos en su orejas, sus dientes y... Bueno, todo en general.

A diferencia de los **ferengi**, los **cardasianos**, personajes que también conocemos en profundidad en **DS9**, además de su aspecto repulsivo —con



esos cuellos anchos que parece que los hayan aplastado, y ese aspecto **reptiliano**—, son tan temibles como los **romulanos** o los **klíngon**, sino que le pregunte a **Picard** sobre métodos de tortura **cardasianos**.

Entre los principales extraterrestres del universo **Star Trek** están los **trill**, que conocemos en **DS9**, cuando se nos presenta el personaje de **Yadzia Dax**. Los **trill** son unos seres simbióticos, algo así como un gusano que vive en una bolsa abdominal de un huésped, pero cuya memoria conserva todos los recuerdos de cuantos huéspedes haya ocupado. Por lo que no puedo evitar preguntarme... ¿En serio **Bashir**?

¿Cómo te puedes enamorar de **Yadzia**? Su mente tiene cientos de años y tiene una jo***a bolsa abdominal con un gusano dentro, que prefiero no saber si se mueve o no. La ventaja de ello, es que en el espacio no hay playas, así que la única peculiaridad externa de **Yadzia** son unas sexys y atrayentes marcas de leopardo que van desde la frente hasta los pies en dos franjas simétricas. Pero ello no me evita dejar de pensar en ese gusano centenario.

En **Star Trek**, así como en la mayoría de universos espaciales, existe una norma escrita, que no siempre se cumple: cuanto más feo o más raro es un alienígena, más malo



será. Los **romulanos**, por ejemplo, es una de las excepciones que confirma la norma, no son muy feos, mira que son malos; de igual modo, los **klings**, que si en **TNG** son aliados, durante mucho tiempo fueron los enemigos más temidos de la **Federación**, correspondientes con su fealdad.

Lo curioso de todo ello, es que la única especie que se siente atraída por todas las demás es la humana. Existen medio humanos, medio vulcanos, como **Spock**; medio humanos, medio **romulanos**, como la hija de **Tasha Yar**; medio humanos, medio klings, como la primera esposa de **Worf**... Pero, pocas son las ocasiones en que

hay medio **ferengi**, medio **klings**, o medio **vulcanos**, medio **trills**. Algunos me hablaréis de **Worf** y **Yadzia**, pero no olvidéis que por ahí no va corriendo un chiquillo medio **trill**, medio **klings**. Con esto quiero decir que, si bien nos encanta luchar contra extraños alienígenas, también nos encanta llevárnoslos a la cama.

Fecha Estelar 1509.7

A pocas semanas de terminar con **Star Trek: Enterprise** y, por lo tanto, con **Star Trek**, creo que ha llegado al momento de tomar la segunda decisión más importante que debe tomar un **trekkie**. Si la primera de ellas era que uniforme llevar y, por lo tanto,



que función tener en una nave, de lo que ya hablamos hará unos meses, esta es aún más importante... ¿Bajo las órdenes de qué capitán nos gustaría servir en la **Federación**?

Esta claro que la decisión no es fácil a priori, cinco son los candidatos, y eso si no quisiésemos formar parte de la tripulación de alguna nave **klíngon, romuliana o cardasiana**. Pero para simplificar las cosas, me centraré en los cinco protagonistas de la franquicia, es decir: **Kirk, Picard, Sisko, Janeway y Archer**.

Entre estos cinco está clarísimo que hay dos categorías. Por muy bien que nos caiga **Ben Sisko**, o por mucho que nos guste **Katherine Janeway**,

está claro que estos dos, junto con el pionero **Jonathan Archer**, forman un trío de capitanes que está muy por debajo del dúo compuesto por los dos grandes capitanes de **Star Trek, Kirk y Picard**. Sin embargo, antes de pasar a debatir sobre si nos gustaría ser uno de los fieles tripulantes de uno u otro capitán —porque, admitámoslo, la elección está entre estos dos—, debemos tener en cuenta el porqué los demás capitanes no están a la altura de estos dos. A parte del evidente hecho de no ser los originales, por ejemplo, **Sisko**, para empezar, no es capitán hasta muy avanzada **DS9**, a parte de ese bipolarismo de tono religioso que se



trae con el tema del «Emisario» de **Bajor**, por lo que me lleva a pensar que servir a sus órdenes puede ser un poco alocado. Por lo que respecta a la capitana **Janeway**, aunque demuestra ser una de los capitanes más profesionales de la franquicia, llevando a cabo una misión improvisada de siete años, no tiene ese carisma tan característico que necesita un capitán de una nave de la **Flota**, televisivamente hablando. Finalmente, **Jonathan Archer** tiene el mayor hándicap de todos ellos, es a la vez el primero y el último de los capitanes, es decir, si por un lado es el primero en el hilo cronológico, y no puede aprovechar la herencia de, por

ejemplo, **Kirk** —como hacen **Picard**, **Sisko** y **Janeway**—, por el otro, no tiene la suficiente potencia de personalidad para demostrar que es digno de ser mencionado como el «Primer Capitán», título que, indiscutiblemente tiene **Kirk**.

Y ahora, el debate milenario que enfrenta a todo tipo de **trekkies**... ¿Quién es mejor, **Kirk** o **Picard**?

De **Kirk**, como ya dije —y sino lo hice, lo digo ahora— se puede escribir un libro, algo que probablemente **William Shatner** ya debe haber hecho, en el que se narre lo significa ser el capitán de la **Enterprise** y como debe comportarse uno en el puente, incluyendo sobreactuaciones,



posesiones infernales y **tribbles**. **Kirk** es un hombre abiertamente apasionado, que, a pesar de acatar las leyes de la **Federación**, no deja de ser un hombre de acción, un héroe a la antigua usanza. No le teme a nada, y esto lo mete en problemas en más de una ocasión, sin embargo, siempre consigue salvar a todos en el último suspiro.

Por su parte, **Picard** es más un intelectual, amante de la arqueología y de la filosofía antigua, algo que le hace aparentar ser más sereno y menos pasional que **Kirk**, además, cuando siente que se apasiona prueba, por todos los medios, evitar parecer pasional. En una ocasión le describen

como un hombre con «corazón de explorador y alma de poeta» que, en lenguaje profano, quiere decir bipolar, ya que pasa de padre compasivo y comprensivo a un estricto militar en cuestión de segundos.

Podríamos llegar a decir que **Kirk** y **Picard** son dos caras opuestas de una misma moneda, cuya única similitud es su incondicional amor por su nave, la **Enterprise**, por lo que elegir entre ambos sería algo un poco complicado. Y más cuando un hombre que conoció a ambos, ese vulcano llamado **Spock**, afirma que, cada uno a su manera, ambos son igual de obstinados, dejando claro que son diferentes y en extremo.



Llegados a este punto, y con todas las cartas sobre la mesa, la decisión se complica. Por lo que solo puedo recurrir a la única escena que comparten **Kirk** y **Picard** en ***La próxima generación***. En esa escena, además de ver como **Kirk** pasa el testigo definitivamente de líder indiscutible de **Star Trek**, podemos observar que significa enfrentar a estos dos grandes hombres. Y tras una momento completamente memorable de la saga, creo estar en plenas facultades para decir que, si pudiera escoger mi destino en la **Flota Estelar**, me decantaría por servir a las órdenes de... **James T. Kirk**. Y, para defender mi posición, terminaré esta entrada

del Cuaderno con la conversación que tienen Kirk y Picard mientras están en el nexo temporal:

«—Dice que la historia me da por muerto, quien soy yo para discutir con la historia.

*—Un oficial de la **Flota de Estelar**, tiene un deber.*

—No necesito que me sermoneé. Yo estaba salvando la galaxia cuando su abuelo iba en pañales. Además, creo que la galaxia me debe una.»

Fecha Estelar 1513.7

Hoy, tras un largo pero provechoso e interesante año y medio, he llegado al final del periplo que supone convertirse en un **trekkie** de



pleno derecho. Tampoco quiero decir que haya sido fácil, al contrario, ha habido momentos realmente duros, como las temporadas intermedias de **Deep Space Nine** o **Voyager**, en las que la acción y los momentos trascendentales brillan por su ausencia. Recuerdo con cierto humor la primera entrega de este **Cuaderno**, en la que mostraba mi temor por las primeras temporadas de la serie original, sin embargo al final resultaron las más entretenidas.

La verdad sea dicha, mi percepción del universo **Star Trek** ha cambiado mucho desde que empecé en esta aventura, sinceramente hablando, como aficionado a **Star**

Wars de toda la vida, tenía cierto respeto a una serie televisiva cuya fama de ser extremadamente **friki**; sin embargo, ahora, tras tantas horas y aventuras he llegado a comprender el motivo por el que hay millones de personas aficionadas a esta franquicia. Detrás de **Star Trek** hay algo más — puede que haya momentos un poco tediosos, pero es normal con tantas horas de metraje—, hay toda una interpretación del mundo, la sociedad y la cultura contemporánea, llevada a una forma de entretenimiento, para que todos lo vean y comprendan.

A parte de esta faceta más cultural de la franquicia, el legado de **Star Trek** es mucho más amplio, sobre todo en



el mundo de la ciencia ficción. Tanto en la televisión como en el cine, el mundo creado por **Gene Roddenberry** se ha convertido en todo un precedente, tanto por el gran número de temáticas que toca, como las formas de concebir el futuro del universo. Alguien podría decir que **Star Wars** es mucho más relevante en este aspecto, pero debemos tener en cuenta la premisa de ambos universos, en el caso del de **George Lucas**, las historias transcurren en una galaxia «muy, muy lejana», mientras que el de Roddenberry es una hipótesis de lo que le depara a la humanidad en un futuro no muy lejano.

Puede parecer que tan solo once entregas del **Cuaderno de Bitácora de un Trekkie** es poco para una serie de tal envergadura como es **Star Trek**; la intención inicial era hacer un seguimiento más periódico de mis vivencias en el camino de convertirme en un *trekkie*, sin embargo, llegados a un punto ciertos elementos eran repetitivos y no quería ser redundante en cada entrega, por lo que me decanté por centrarme en elementos esenciales del universo —como la **barba de Riker** o el **peinado de Janeway**—, en lugar de intentar hablar en detalle de todos y cada uno de los elementos de la serie. Con esto no pretendo justificarme por no hacer



decenas de entregas, sin embargo es el principal motivo que me llevo a simplificar un poco más este proyecto.

Ver la mayor franquicia de la ciencia ficción empezó siendo un reto para mi, algo a lo que enfrentarme después de haber visto y disfrutado de centenares películas y series, pero con el paso del tiempo, capítulos, historias y personajes, **Star Trek** ha dejado de ser un reto para convertirse en una afición. Con ello no quiero decir que me haya convertido en el mayor **trekkie** de la historia, seguramente estoy a años luz del más pequeño de los *trekkies*, sin embargo si algo puedo asegurar es que me he convertido en un aficionado de pleno derecho de

Star Trek. Puedo nombrar a mi capitán favorito, admito que me gustaría vestirme con un uniforme de la Flota y enfrentarme a alguna de las especies más terroríficas de la franquicia, desde los **borg** a los **cardasianos**, pasando por los **klinton** o **romulianos**.

Al más puro estilo del capitán **Kirk** en **La ira de Khan**, puedo lanzar un grito al espacio y que este resuene por todos los cuadrantes:

¡HE ACABADO CON **STAR TREK**!

Cuaderno de Bitácora de un Trekkie

Textos de Francesc Marí

LASDAOALPLAY? Books — lasdaoalplay.com/books

Editado en Sant Joan Despí, marzo 2015

Todo el contenido escrito de este libro está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir bajo la misma licencia 4.0



lasdaoalplay.com