

“The Enemy Within:

Una metáfora de la eterna batalla entre el bien y mal

Prof. María Rita Guevara
mrisg@hotmail.com

IFDC San Luis- Universidad Nacional de Río Cuarto

Introducción

En este trabajo se realizará una descripción y análisis del capítulo : “The enemy within”. Capítulo N° 5 de la *Primera temporada* de la *Serie original, Viaje a las estrellas*

Se describirá, en primer lugar, la construcción de la imagen, los elementos de montaje que interactúan para tal fin (la luz, la música, la escenografía, el maquillaje, montaje de planos). En segunda instancia se describirán las características propias de su narratividad.

Consideramos que este capítulo de la serie original de *Viaje a las estrellas* presenta una importante complejidad en la construcción de la imagen y en la riqueza de significaciones que se proponen. A lo largo del trabajo se intentarán describir los mecanismos que estructuran el texto visual y se intentará explicitar la lectura que es posible construir a partir de la interpretación de los datos que de ellos se infiere.

Descripción del capítulo

Nave espacial, el Enterprise, hacia un planeta. Un grupo de tripulantes ha descendido a la superficie para analizar las características de este planeta. Se cae un tripulante y se lastima. El capitán Kirk lo manda subir a la nave, cuando intentan energizarlo el transportador muestra problemas. Scotty lo revisa al tripulante cuando logra materializarlo porque tiene el traje sucio e por esa razón debe desinfectarlo. El tripulante le explica que lo que tiene en la ropa es un mineral que había en el planeta de color amarillo, un mineral magnético que le causó una quemadura. El mineral es el causante de la avería que luego se presenta en el transportador. Estos datos son indicios que explican hechos que sucederán luego.

Kirk pide ser ascendido a la nave por el intercomunicador. Una particularidad de este capítulo es que la exploración del planeta ha sido realizada por el capitán solo, la situación que se observa en los demás capítulos de la serie es que Spock o McCoy lo acompañen. Este hecho no es inocente, ya que en varios sentidos si alguno de los otros dos personajes hubiera estado en el planeta con él, se hubiera complicado la trama. Se realiza la materialización pero con dificultades. Kirk baja del transportador sintiéndose

mal. Scoty lo ayuda y lo saca de la sala de transportación. Kirk se preocupa por el hecho de que el transportador quede sin vigilancia, Scoty promete que su ayudante volverá pronto. Este hecho es importante porque, cuando abandonan la sala se materializa otra persona. Aparece de espaldas, en actitud extraña. Se demora unos segundos en darse vuelta, es el mismo Kirk (para facilitar la descripción se llamará al primer personaje en materializarse Kirk 1 y al segundo personaje Kirk 2).

PRESENTACIÓN Y TÍTULOS

BITÁCORA: El capitán Kirk ubica el lugar donde se hallan: Alpha 177. Explica la misión: reunir ejemplares del planeta. En esta bitácora, Kirk sabe que hay un alter ego creado por la máquina transportadora. Aclara que en el tiempo de la historia, en cambio, no lo sabe. Esta aclaración permite suponer que fue dictada después de la aventura, cosa que no es común en otros capítulos.

La imagen nos lleva nuevamente al doble que revisa las máquinas cuando llega un tripulante y lo ve, le pregunta si necesita algo. Kirk 2 de espaldas no contesta y baja la cabeza escondiéndose y sale. El tripulante lo llama. Kirk 2 se detiene y se vuelve a mirarlo con mucha intensidad, con una mirada entre amenazante y sorprendida. El tripulante se queda silencioso por unos segundos (todo acentuado por la música y la luz). Kirk 2 le sonríe con burla. Mientras Scoty lleva al verdadero Kirk, Kirk 1 a la habitación. En ella se encuentra con la tripulante, su asistente Janice Rand. No la deja terminar de explicar lo que hace allí, le da las gracias en señal de que se retire. Mientras, en la enfermería, McCoy atiende al tripulante herido cuando llega Kirk 2 y con un tono vulgar le pide un brandy que ambos saben que McCoy tiene. El tripulante se va y antes se acerca a Kirk 2 y le dice que su mano está bien. Kirk 2 apoyado en la pared, con expresión de enojo no le contesta. El tripulante se va. McCoy se le acerca y Kirk 2 lo toma del cuello con violencia y le repite que le dé el brandy. McCoy se lo da y Kirk 2 se va sin decir nada. McCoy queda preocupado mirando la puerta. Kirk 2 sale bebiendo y riendo desagradablemente cuando ve la entrada de la habitación de Janice, sonríe. Entra, revisa todo, sonríe. En su habitación, Kirk 1 recibe a Spock que llega sorprendido porque le ha dicho McCoy que hablara con él porque su conducta es la de un “hombre salvaje” y que le exigió brandy. Kirk 1 le sugiere que es una broma de McCoy, y le dice que van a hacer de cuenta que Spock estaba enojado por la broma.

Kirk 1 y Spock entran en la sala transportadora donde está Scoty con un animal que han traído del planeta similar a un perro, de color rosado y con un cuerno. Scoty le dice que la máquina transportadora está descompuesta. Dice que subieron al animal y le señala en una jaula otro perro idéntico al anterior que ladra enojado. Scoty le explica que unos segundos después de subir al primer animal apareció el otro pero que no es un duplicado sino el *opuesto* uno es bueno y manso y el otro bravo y feroz, “*una especie de contrario salvaje y primitivo*”.

La escena cambia a la habitación de Janice. Ella llega, deja sus cosas, se mira al espejo y se arregla el cabello mientras Kirk 2 la observa detrás de una mampara. Luego se le aparece. Se apoya en una cómoda y bebe mientras ella lo mira sorprendida y le pregunta qué desea. Él le dice que es demasiado hermosa para ignorarla, demasiado mujer y que han fingido mucho tiempo ambos pero que ahora dejarán de fingir, le pide que no lo rechace. Trata de besarla y ella se resiste. Comienzan a forcejear hasta que ella lo rasguña y por los gritos aparece un tripulante, Fisher. Janice le grita que llame a Spock. El tripulante alcanza a avisar por el comunicador. Kirk 2 lo sigue y lo golpea.

La escena cambia al rostro del Kirk 1 que asegura que ha estado desde la anterior conversación con Spock en su cabina sólo. Spock le muestra que en la cabina de Janice ha encontrado la botella de brandy que le había pedido a McCoy. Kirk 1 la revisa y deciden ir a averiguar, salen de la cabina, suben al ascensor y cuando la puerta

se cierra aparece la mano ensangrentada del Kirk 2. Camina por los pasillos y cuando siente ruido de puertas, se mete en su propia habitación dolorido.

Interroga a Janice, ella explica entre llantos lo que pasó y que no sabía qué hacer, que él insistía en que es el capitán, que no supo qué hacer cuando habló de los sentimientos entre ellos que habían estado ocultando. En la sala están además de Janice, Kirk 1, Spock y McCoy. Señala que lo ha marcado con un rasguño. Él le muestra que no tiene ningún rasguño, ella le dice que piensa que puede haberse confundido porque estaba asustada pero que estaba casi segura de haberlo rasguñado y que, además, el tripulante Fisher lo vio también. En eso aparece el tripulante en la puerta y confirma la historia de Janice. Luego McCoy se lo lleva a la cama. Spock deja ir a Janice y luego dice: “*sólo hay una respuesta lógica, hay un impostor a bordo*”.

BITÁCORA: (estas bitácoras son anteriores a la primera porque en ella Kirk recién se entera del duplicado) hace mención de los tripulantes que han quedado en el planeta. Dice que están corriendo riesgo porque la temperatura comienza a bajar y no los pueden subir porque la máquina ha hecho un duplicado de él.

Se encuentra con Scoty en la sala. Kirk 1 con el animal en forma de perro le pide explicaciones de cómo pudo suceder. Scoty está preocupado porque no se atreve a subir a los demás porque se duplicarían. Dice que posiblemente la causa del problema sea el mineral amarillo con sus extraordinarias propiedades lo que dañó el transportador produciendo un cortocircuito. Ante la pregunta de cuánto demorará en arreglarlo Scoty dice que no sabe. A Kirk 1 le preocupan los tripulantes que quedaron en el planeta, ya que en el planeta de noche la temperatura baja a 120 grados bajo cero. Se acerca a Spock que le habla del duplicado. Kirk 1 dice que hay que detenerlo, que organice partidas para buscarlo pero Spock le advierte que no pueden correr el riesgo de matarlo, que no tienen experiencia en lo que podría sucederle a él si lo matan. Kirk 1 dice que los hombres deben estar armados pero con los faceres en 3, para aturdir. Spock le pregunta qué va a decirle a la tripulación. Kirk 1 contesta que son una buena tripulación que deben decirle la verdad. Spock lo detiene y le explica que no le pueden decir la verdad porque no puede mostrarse **vulnerable** ante los ojos de la tripulación, “*no puede permitirse el lujo de ser nada menos que perfecto. Si lo hacen dejarán de tenerle fe y su autoridad disminuirá*”. Kirk 1 se sorprende de haberse olvidado de eso. Le pide a Spock que si se vuelve a equivocar sus ordenes son decirselo.

BITÁCORA: esta es posterior a la del comienzo. Dice que no sabe lo que le está sucediendo, siente que su voluntad se va a perdiendo. No sabe cómo pero que al duplicarse esa fuerza se ha ido con el otro. Tomar decisiones es cada vez más y más difícil

Por comunicador habla a la tripulación explicándole lo sucedido. Kirk 2 lo oye y se enfurece notoriamente. Dice “*¡yo soy el capitán kirk!*” y lo repite rompiendo todo. Mientras Kirk 1 sigue con las instrucciones, explica que el intruso es igual a él y que se hace pasar por él, sólo se le identifica por un rasguño. Luego pregunta a Spock si se ha olvidado algo, él le dice que debe aclarar que los faceres deben estar en fuerza paralizante. Entonces Kirk le agradece y lo dice. Al escuchar el mensaje, el Kirk 2 se enoja, destruye objetos a su alcance y se acerca a un espejo, ahí encuentra una crema para tapar el rasguño. Va a la puerta, la abre y llama a un tripulante que va pasando. Le pide el facer y le habla normalmente, luego lo golpea.

En comunicación con el planeta Kirk 1 habla a Sulu y le pregunta por su estado. Contesta que la temperatura está en 20 bajo cero. Kirk 1 pregunta a Spock que está a su lado si hay modo de ayudarlo. Spock dice que ya bajaron termocalentadores y que se duplicaron y no funcionaron. En el momento lo llaman por intercomunicador para contarle que un tripulante fue golpeado por Kirk 2 y que le quitó el arma. Spock le dice

que el duplicado tiene sus mismos conocimientos de la nave pese a las diferencias en el temperamento y así podrían prever sus movimientos y que piense en dónde se escondería si fuera él. Kirk 1 supone que podría ser en los niveles bajos, en ingeniería. Allí van. Spock le recuerda sacar el facer. Este es más que un olvido. Spock sugiere llamar refuerzos, Kirk 1 no quiere porque dice no desear que alguien vea su otra faceta. Spock le recuerda que le ordenó que lo corrigiera pero él responde que si debe ser capitán procederá como tal. Se separan y Kirk 1 encuentra su duplicado. La expresión de sus rostros es totalmente diferente. Kirk 1 se le enfrenta y le dice que no le podrá hacer daño, que es parte de él y que se necesitan mutuamente. Kirk 2 niega necesitarlo y alcanza a disparar cuando Spock lo desmaya, daña cables y sistemas en la pared. Kirk 1 se acuclilla y lo mira. Lo llevan a la enfermería dormido. McCoy propone atarlo. Kirk 1 la confirma.

Se produce un diálogo entre los tres personajes, Kirk1, Spock y McCoy. En él, Spock da una explicación que intenta ser “lógica” de lo que está sucediendo y le aclara que es muy posible que al haberse separado de él este lado malo posiblemente vaya perdiendo la capacidad para tomar decisiones.

En ese momento llama Scoty diciendo que ha encontrado los circuitos del transportador quemados y rotos.

Llamada de los tripulantes desde el planeta. Ya ha bajado la temperatura a 25 grados bajo cero. Kirk 1 les informa que ya localizaron el desperfecto y que están trabajando en eso. Sulu pide café aunque sea largado con un paracaídas. Este pedido singular es irónico por cuanto podría interpretarse que no siempre la tecnología puede brindar una solución a un problema, existen situaciones donde los recursos artesanales son más adecuados, no es posible esperar que la tecnología sea capaz de solucionar los problemas, sencillamente porque puede tener fallas como cualquier producto humano. A la larga los recursos más rudimentarios representan posibilidades más confiables.

BITÁCORA: explicita la crisis en la que se encuentran: La máquina todavía rota, el doble en enfermería dormido, él con una indecisión en aumento, fuerza de voluntad debilitándose. En el planeta 75 bajo cero y descendiendo.

Imágenes del planeta. Calientan la roca con las armas para calentarse. En la sala, Kirk 1 se comunica. Spock interviene para terminar la charla.

En la enfermería McCoy le dice que con el proceso de duplicación el funcionamiento del organismo se debilitó y que el duplicado está agonizando. Kirk 2 suplica que lo ayuden. Kirk 1 se le acerca y le toma la mano e intenta convencerlo de que no morirá si usa su inteligencia., que no debe tener miedo.

El doble se recupera. McCoy sugiere que ahora sí puede usar el brandy y se va a buscarlo. Se produce un diálogo entre ellos donde McCoy intenta hacerle notar que su lado “oscuro” es una parte de él y que, incluso, es necesario para ser quien es.

En este momento Spock lo llama por el intercomunicador pidiéndole que vaya a la sala de transportación que cree haber encontrado la respuesta. Kirk sale y el doble que de tanto en tanto levanta la cabeza, lo ve irse y sonrío.

Kirk 1 llega a la máquina. Spock y Scoty le dicen que pueden haber encontrado la forma de hacer funcionar las máquinas. Spock sugiere que prueben con los animales. Kirk 1 se queda mirándolos sin saber qué hacer. Spock lo llama para que reaccione y autorize la prueba. Scoty y Spock se preparan para sacar al perro salvaje. Spock tiene una pistola de tranquilizantes pero se muestran atemorizados por el peligro que corren de que el animal les haga daño. Scoty lo sostiene del cuello y Spock lo inyecta. Durante esta operación la imagen sólo muestra el rostro del capitán. Llevan los cuerpos de los animales al transportador. Spock da la orden de activación, energizan y unos segundos después se da la orden de proceso inverso. Llega McCoy al momento en que comienza

la energización del animal fusionado. El animal regresa pero recostado en el piso, Spock y McCoy lo revisan. Spock dice que parece que no pudo soportar el proceso de unión, McCoy confirma que está muerto.

BITÁCORA: POR EL SEGUNDO OFICIAL SPOCK. Esta bitácora dictada por Spock permite confirmar que la situación de Kirk le impide cumplir con sus deberes, tal y como lo adelantara en los diálogos anteriores. Spock habla de la pérdida de Kirk de la capacidad de decidir. La situación en el planeta es crítica y el transportador está en reparación.

En la enfermería, McCoy le dice al tripulante que haga la autopsia. Llega Spock. McCoy le dice que el animal pudo haber muerto por el shock. Spock responde que está de acuerdo. McCoy contesta un poco molesto: “*dije, pudo haber muerto*” reafirmando el valor de suposición. Pero sólo puede confirmarlo por la autopsia. Spock plantea el argumento de que el animal no tenía inteligencia como para dominar el temor y el shock que pudieron producirle los cambios. A Kirk 1 le parece lógico y piensa que debería arriesgarse probando el transportador en sí mismo. McCoy le pide que espere hasta que termine la autopsia mientras Spock sigue revisando la máquina. Kirk 1 lo acepta como lógico. Spock le recuerda que están los hombres abajo y le deja el implícito de que no pueden esperar. Kirk vuelve a coincidir con Spock. McCoy le recuerda a su vez que si no fue el shock lo que mató al animal, él y los de abajo podrían morir.

Kirk 1 se desespera y les pide que alguno de ellos tome la decisión por él. Spock le pregunta si está renunciando a su mando, Kirk niega la idea, entonces McCoy le dice que no pueden ayudarlo. Kirk, finalmente recobra el ánimo y un poco de seguridad y los manda a Spock a reparar la máquina y a McCoy a seguir con la autopsia. Se queda solo. Llama por el comunicador a Sulu. Imágenes de los hombres tirados en el piso, con el bello del rostro con escarcha. Sulu apenas puede hablar, le asegura que no podrá resistir mucho. No puede leer por el hielo. Hay dos hombres inconscientes, informa. No pueden esperar. Kirk se decide a probar la máquina. Desata al doble, lo amenaza con un arma. El doble dice que no se va a resistir, la expresión sigue siendo de burla. Finge desvanecerse y al caer sobre el otro lo golpea y lo tira. Le saca el arma. Sale. En el ascensor se encuentra con Janice. Le dice que le debe una explicación. Le cuenta que el transportador lo duplicó y que le gustaría ir en un momento a su cabina para explicarle mejor lo sucedido pero siempre con una expresión burlona. Le pregunta si puede ir y ella le dice que sí.

En el puente da orden de salir de órbita. Le preguntan por los tripulantes y dice que no se pueden salvar y que hay que dejarlos. Spock intenta detenerlo, y él le dice que vuelva a su puesto. Entran en escena Kirk 1 y McCoy, que lo acusa de impostor. Los tripulantes le preguntan quién es el verdadero. Spock les responde que lo dejará al capitán que lo decida. El doble dice que él es el capitán Kirk, el bueno dice: “*ya lo sé*”. Kirk 2 intenta mandar a los tripulantes que lo detengan y comienza a perder la calma, agarra a uno y lo tira contra el piso. El bueno a distancia trata de controlarlo: “*yo soy el capitán, el capitán, es mi nave, mi nave*” dice el duplicado, Kirk 2, amenaza con un arma pero Kirk 1 logra controlarlo convenciéndolo de que es la forma de evitar que ambos mueran. Se entrega.

Primeros planos de Spock y McCoy.

En la sala de transporte Kirk 1 lleva a su doble a la máquina y lo sostiene. Comienza a decirle a Spock lo que debe hacer si no da resultado la prueba, deja en suspenso la idea. Spock contesta “entendido, capitán”. Luego sonrío a McCoy da la orden. Se produce la energización. Esperan unos segundos (acentuación del suspenso) energizan nuevamente. Aparece la figura unida parada. Los planos alternan entre Spock y McCoy expectantes para acentuar el suspenso. Spock suspira, McCoy pronuncia su

nombre. El capitán en silencio, sonrío a medias y baja las escaleras. Vuelve la mirada a Spock con seguridad, señala el transportador con el pulgar: “*Esos hombres, súbalos*” dice, con la música se acentúa el efecto. “*De inmediato, capitán*” responde Spock con alivio y seguridad.

Van recibiendo a los enfermos. McCoy confirma que pese al congelamiento se recuperaran. Kirk va a salir de la habitación cuando McCoy le pregunta cómo se siente, él le responde que se ha visto como ningún hombre debiera verse.

En el puente, su actitud es de tristeza. Se dirige a Spock y sonriendo le agradece “*por ambos*”, es decir, por sus dos partes.

De camino a su sillón se encuentra con Janice. Ella le dice que el impostor le explicó lo que sucedía y trata de explicar algo que Kirk no la deja. Janice avanza hacia Spock y le acerca una carpeta para que controle.

Kirk da la orden final. “*Motores a toda velocidad*”

Estructura superficial

La secuencia:

Para el análisis de este capítulo se procederá a dividirlo en secuencias. La secuencia es una unidad pertinente de análisis en el nivel de la expresión y del contenido, es decir que proporciona datos a nivel estructural y a nivel semántico. La secuencia es la unidad mínima de análisis de la imagen en movimiento. Técnicamente y de acuerdo a la estructura del relato consiste en la articulación de planos, mientras que semánticamente es la macrounidad de sentido que puede explicitarse, conformada por microunidades que pueden desmontarse y reconstruirse coincidentes con los planos pero que se explicitan sólo en el conjunto de la lectura de la secuencia, es decir que se hacen inteligibles en la secuencia. El plano empírico no es perceptible para el lector de la imagen, el espectador sólo puede leer la secuencia completa que le proporciona la información necesaria para comprender de qué trata, qué tiene que ver con la anterior o anteriores, qué acción se prepara, etc. Lo que se percibe no es la articulación en sí misma sino su resultado. Dice Lorenzo Vilches (Vilches: 1982: 76) que esto responde a una “*estrategia ficcional y de representación ideológica*” ya que tiende al ocultamiento de la articulación para provocar la ilusión de verdad.

Las secuencias en las que se puede dividir esta historia son las siguientes:

1. INTRODUCCIÓN. PRESENTACIÓN. Presentación de personajes y de la situación: el planeta, la herida del tripulante, la teletransportación e infección del transportador, la transportación de Kirk y la aparición de su duplicado.
2. BITÁCORA 1: Kirk da detalles de la misión y la aparición de su alter ego
3. PRIMERAS APARICIONES DEL DUPLICADO. El duplicado se presenta ante el tripulante y McCoy, preparación para su primer ataque. Pedido de Spock de explicaciones sobre su extraño comportamiento.
4. PRIMERA INDICACIÓN DE LA FALLA DEL TRANSPORTADOR. La duplicación del animal.
5. ATAQUE A JANICE. Kirk 2 se presenta ante la paje del capitán y la ataca intentando seducirla. Lucha. Rasguño en el rostro de Kirk 2.
6. SPOCK PIDE EXPLICACIONES DEL ATAQUE A KIRK 1

7. DECLARACIÓN DE JANICE. Janice realiza una declaración de lo sucedido. Primera especulación de Spock sobre los hechos: se explicita la posibilidad de la existencia de un duplicado del capitán.
8. BITÁCORA 2
9. PRIMERAS MANIFESTACIONES DE LA DECADENCIA INTELECTUAL DE KIRK 1. Scoty propone una explicación de lo sucedido con la máquina transportadora. Spock recuerda a Kirk 1 la imagen que debe dejar en sus tripulantes, primer olvido de Kirk
10. BITÁCORA 3. Explicita los efectos de la duplicación
11. MENSAJE A LA TRIPULACIÓN. Kirk 1 transmite la información y Kirk 2 se advierte y se maquilla para ocultar los rasguños.
12. COMUNICACIÓN CON EL PLANETA 1. Comienza a bajar la temperatura del planeta, complicación de la situación
13. BÚSQUEDA DEL DUPLICADO. Siguiendo sus propios conocimientos de la nave y especulando dónde puede estar el duplicado, Spock y Kirk 1 lo buscan en el puente de ingeniería.
14. EL ENCUENTRO. Enfrentamiento cara a cara de las dos partes de Kirk. Captura de Kirk 2.
15. DIÁLOGO DEL TRIUNVIRATO 1: Se encuentran en la enfermería los tres miembros del triunvirato de mando, Kirk, Spock y McCoy. Análisis de la situación, especulaciones sobre los hechos.
16. COMUNICACIÓN CON EL PLANETA 2.
17. BITÁCORA 4. Detalles de la situación en general.
18. COMUNICACIÓN CON EL PLANETA 3. Kirk 1 comienza la comunicación y Spock la termina.
19. LOS PROBLEMAS DE LA DUPLICACIÓN. Debido a la duplicación comienza a agonizar Kirk 2. Kirk 1 debe intentar ayudarlo.
20. DIÁLOGO CON McCOY. Análisis de la situación.
21. PRIMERA PRUEBA DE LA MÁQUINA TRANSPORTADORA. Intentan unificar a los animales duplicados para probar la máquina. El animal muere.
22. BITÁCORA 5. Dictada por Spock debido a la decadencia de Kirk 1
23. DIÁLOGO DEL TRIUNVIRATO 2. Deciden los pasos a seguir.
24. COMUNICACIÓN CON EL PLANETA. La situación es crítica, Kirk 1 decide intentar la transportación. Lucha con Kirk 2 y escape de éste.
25. ENCUENTRO CON JANICE EN EL PASILLO.
26. LA BATALLA FINAL. Kirk 2 se apodera del puente. Es descubierto por Kirk 1 y se enfrentan. Kirk 1 domina a Kirk 2.
27. LA UNIFICACIÓN. Prueba la unificación. Da resultados. Rescate de los tripulantes en el planeta.
28. FINAL Y CIERRE. Conclusiones ante McCoy y Spock. Disculpas de Janice.

Elementos de la representación. Construcción de la imagen

La imagen en movimiento

Para realizar un análisis de este relato es necesario determinar cuáles son las características particulares de este producto. Se intentará en este trabajo desmontar y leer un objeto que se construye con un material variado *“la palabra y la música se perciben al mismo tiempo que los colores, formas, decorados, composiciones escénicas,*

personajes y espacios.” (Vilches: 1982: 70) Por lo tanto, para develar y reconstruir el mensaje que se quiere transmitir, la historia relatada, es necesario considerar estos materiales y su incidencia en la construcción del mismo.

Siguiendo a Lorenzo Vilches la imagen posee una textualidad ya que es “un conjunto de procedimientos que determinan un continuo discursivo, es decir, una representación semanticosintáctica. Una fotografía puede ser estudiada como un texto visual, a partir de destacar las *marcas sintácticas* (su plano propiamente expresivo y significante), y el *semema actualizado* (su significado denotado)”. En este sentido, considera que el texto, y la imagen, por lo tanto, como unidad tiene una coherencia, “La coherencia textual en la imagen es una propiedad semántico- perceptiva del texto y permite la interpretación (la actualización por parte del destinatario) de una expresión con respecto a un contenido, de una secuencia de imágenes en relación con su significado” (Vilches: 1982: 34). Sin embargo, para que esta actualización por parte del lector sea posible es necesario que éste posea una *competencia textual de la imagen*. Gracias a ella es posible distinguir un conjunto de proposiciones visuales coherentes de otras incoherentes; un texto que tiene unidad de otro que sólo es partes dispersas.

En el caso que se analizará aquí es necesario considerar también que estamos ante la imagen pero en movimiento. Por ello, además de considerar los elementos propios de la lectura de la imagen es necesario considerar que la narratividad se construye dentro de una temporalidad, es decir que el lector realiza una performance diacrónica en la construcción del sentido. Por ellos, se debe medir en términos de secuencialidad.

La secuencia, como se dijo con anterioridad, es la unidad pertinente de análisis. El lector intentará leer la secuencia y medir su aceptabilidad dentro del sentido que va construyendo. Para ello, se somete a leyes que le permiten dar coherencia al texto y elaborar el mensaje. La primera ley es la *ley de la no conmutación*. Por esta ley los planos de la secuencia deben presentarse sin contradecir la lógica de las acciones. Por ejemplo, en la secuencia propuesta por Vilches nos encontramos con dos planos:

- Un hombre apuñala en la espalda a otro
- El cadáver de un hombre estirado y boca abajo en la tierra.

Si en esta secuencia se invirtieran los planos, no tendría sentido. No todas las secuencias tienen una estructura tan estricta, por ejemplo en esta otra secuencia propuesta por Vilches:

- Plano medio de un hombre que camina en una calle llevando un perro del lazo.
- Primer plano sobre el perro.

En este caso, la alteración del orden no afecta la posibilidad de interpretar la secuencia. No se trata más que de una simple alineación de planos mientras que en el ejemplo anterior existe entre ellos una causalidad de las acciones que obliga a esta alineación.

De todos modos, existe otra ley que permite darle sentido a dos planos aparentemente inconexos, la *ley de asociatividad*. Por ella, el lector se esforzará por darle un sentido a estas imágenes, de modo que dos planos que aislados no guardan relación, cuando se alinean, el lector buscará algún posible fundamento que le dé coherencia.

Más allá de estos aspectos que caracterizan la secuencia, en el trabajo de producción el *guión* y el *montaje* tienen singular importancia. El guión muestra un “*texto en continuidad entre las secuencias, las previsiones de todas las escenas que serán encadenadas linealmente.*” (Vilches: 1982: 82) Por otro lado, el montaje es “*La*

puesta a punto (por medio de la acción de discontinuidad; o sea del corte y recorte de segmentos) la readecuación y la manifestación que el guión, en cierto modo ocultaba”

En la descripción que sigue a continuación se ha trabajado sobre elementos propios de la lectura de imagen que se intentará definir someramente.

La imagen es una MANCHA compuesta por color y espacio. Cuando dos manchas se ponen en relación una es *englobante* (*soporte, superficie o fondo*) (en este trabajo se referirá a esta mancha como *fondo*), esta mancha está limitada por el *cuadro*, y la otra es *englobada* (aquí se lo reconocerá como la *figura*). La mancha englobada siempre será menor. Entre ellas también habrá variación de color, valor (el tono), materia o grano, sólo así se podrá distinguir una mancha de otra.

En el interior de la mancha englobante, la mancha englobada se ubicará espacialmente en una posición que se defina dentro de los ejes *alto/ bajo; izquierda/ derecha*. Kandinsky fijó otra espacialidad definida por la mirada del personaje en el interior de la mancha. Esa mirada es una manipulación comunicativa que arrastra al observador hacia un punto. Cuando el personaje mira hacia un objeto dentro del campo visual de la imagen, la denominó en el *campo* y si la mirada se dirige a un punto exterior al marco de la imagen se dice que se halla *fuera de campo* o en *contracampo*.

Otra característica a tener en cuenta al momento de analizar la figura en el interior de la imagen es la *escala*. La escala se determina según un objeto ocupe mayor o menos superficie en la fotografía, se hablará, en este sentido, de escala mayor o menor. Es la relación “entre la superficie del cuadro de la fotografía ocupada por la imagen de un objeto determinado y la superficie total del mismo cuadro”

La escala fotográfica está determinada por:

- el tamaño del objeto;
- la distancia entre éste y la cámara, y
- el objetivo empleado.

La escala fotográfica permite establecer una serie de planos convencionales. Estos planos pueden variar, pero para este trabajo se utilizará la clasificación propuesta por Vilches que se detallan a continuación.

- 1) PLANO GENERAL (P.G.): la figura humana dentro del encuadre es muy pequeña.
- 2) PLANO CONJUNTO (P.C.): los personajes se encuentran más cerca; grupo de personas.
- 3) PLANO ENTERO (P.E): cuando los límites superior e inferior limitan también con las extremidades superior e inferior de las personas (cabeza-pies)
- 4) PLANO MEDIO (P.M): el plano medio es menos definido. Tres tipos de P.M.
 - PLANO AMERICANO O PLANO MEDIO LARGO (P.M.L): se corta la figura por las rodillas
 - PLANO MEDIO (P.M.): la figura aparece cortada por la cintura
 - PLANO MEDIO CORTO (P.M.C.): cuando se corta la figura a la altura del busto
- 5) PRIMER PLANO (P.P): presentación de la cabeza y algo de los hombros
 - PRIMERÍSIMO PLANO (P.P.P.): solamente el rostro
 - PLANO DE DETALLE (P.D.): parte del rostro o de un objeto

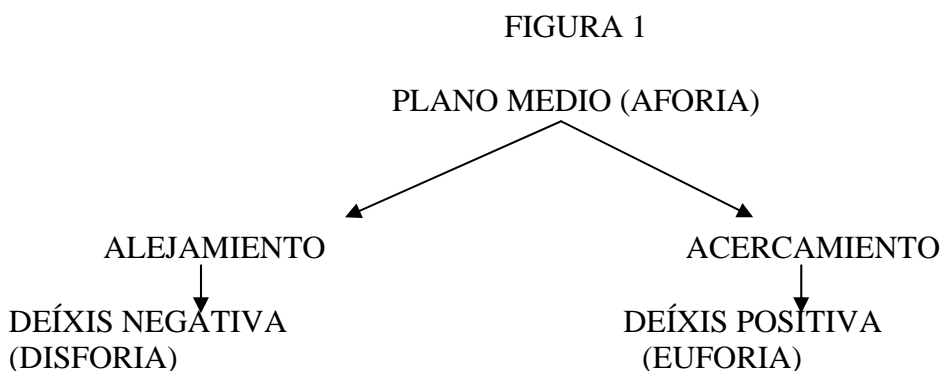
La definición de planos es una oposición espacial paradigmática entre *cercanía/ lejanía*, proximidad y distancia

El PLANO MEDIO se presenta como la presencia equilibrada de dos polos contrarios: *cercano (S1) lejano (S2)*

En la imagen en movimiento es posible modificar estos planos de dos maneras:

- El sujeto se acerca a la cámara
- *Travelling*: la cámara se acerca al sujeto

El plano medio se entiende como *normalidad* de situación de equilibrio de tensiones, como *mediocridad* de valores, no tiene una variedad interpretativa, no transmite muchos significados o un significado relevante. Por ello se lo denomina plano de *aforía*.



A diferencia del plano medio que no propone enriquecimiento de sentidos, la cercanía o lejanía implica un trabajo de énfasis positivo o negativo (VER FIGURA 1). El *énfasis*: consiste en destacar un objeto en relación a otro. Así un objeto puede parecer más importante porque está adelante. O bien, por medio del *enfoque*, logrando acercar objetos lejanos, desenfocando/ alejando los objetos cercanos, etc., es posible resignificar estos elementos.

La espacialidad puede medirse también en términos de *horizontalidad* o *verticalidad*. La horizontalidad determina la perspectiva en largo o corto y la lateralidad en ancho o estrecho. Este eje es muy significativo cuando se usa en la construcción de la imagen, particularmente si estamos ante el uso de la lateralidad. Por ejemplo, cuando la imagen va recorriendo un objeto desde el plano frontal al lateral o trasero. Este recorrido aporta volumen a la imagen. En cuanto a la perspectiva implica el efecto de *profundidad de campo*: la presentación de varios planos en un mismo encuadre. Por ejemplo, cuando en la imagen encontramos dos personajes o dos objetos, uno de ellos en un plano corto (plano de detalle, por ejemplo) y el otro en un plano largo (plano medio).

En el caso del trabajo con la verticalidad se puede tomar la imagen desde arriba (alto/picado) o desde abajo (contrapicado). En ambos casos, la imagen así confeccionada tendrá gran riqueza de sentidos.

Queda por definir un concepto que se mencionó más arriba en relación a la mancha englobante, el *marco, cuadro o encuadre*. la imagen fílmica circunscribe a un espacio plano ocupado por ciertas figuras (el rectángulo de la pantalla). Se halla en una cadena de sucesión que puede dejar fijo el espacio encuadrado o bien movilizarlo, o ambos alternativamente (por ejemplo, plano fijo, o en travelling).

A continuación se describirán los recursos que han contribuido a la construcción de la imagen en este capítulo. Además de estos elementos, se analizará de un modo general, en tanto resulte significativo para la construcción del mensaje, la música y la escenografía.

INTRODUCCIÓN: Comienza con una imagen del lugar donde se encuentran, el planeta Alpha 177. Cielo extraño, de colores azulados, rosa que sugieren un ámbito desconocido y árido. Piedras. El primer comentario de Sulu es sobre la temperatura, “de noche alcanza los 120 grados bajo cero” confirma Kirk. Observan al animal que han encontrado. Grito del tripulante y la escena gira hacia el hombre, sucio y lastimado. Los planos hasta aquí son medios, se ven parte de las piernas hacia arriba. La luz es blanca, destaca la aridez y el clima. La cámara se aleja y toma al tripulante en picada descendente. Teletransportación. Los planos medios cuando dialogan los personajes y se acerca al detalle de los objetos para remarcar algún sentido que luego terminará por develarse. Se mantiene el plano medio. El plano general se utiliza principalmente para marcar detalles del ambiente, como la imagen del transportador que sólo puede ser enfocada desde la distancia durante el proceso de materialización.

Aparición del duplicado de Kirk: mientras se teletransporta (de espalda) el plano es general, como en todos los casos. Alterna con detalles de las máquinas (en este capítulo en particular esta máquina será protagonista también) Kirk 2 comienza a dar unos pasos para atrás a medida que va girando. Esos segundos y su importancia son remarcados por la intensidad de la música que va en crescendo y el efecto de travelling del plano: la imagen se va acercando con un ritmo similar al de los movimientos y la música.

Finalmente se enfoca en el rostro de Kirk, primer plano al tiempo que la música encuentra una cúspide de ascenso. La luz de la sala de transporte es una luz blanca propia de los ambientes cerrados. Con la variación de tonos que aportan los artefactos en funcionamiento propios de la nave. Los tonos pertenecen a la gama de los rojos y los azules. Al momento del descubrimiento de la duplicación de Kirk cuando este se da vuelta la luz cambia, iluminando su rostro de abajo hacia arriba. De este modo las sombras que se producen están destinadas a acentuar el suspenso, la extrañeza del fenómeno y el carácter negativo que dicho fenómeno supone (Kirk se halla duplicado).



Del mismo modo, esta luz funciona como indicio de la personalidad del individuo, las sombras evocan tenebrosidad, maldad. Al avanzar la trama comprobaremos lo que esta escena propone a manera indicial.

La respiración del actor es agitada y violenta. Corta. Títulos

PRESENTACIÓN: Entre núcleo y núcleo encontramos una bitácora. El primer plano va dando lugar al plano medio. Llegada del ayudante de Scoty, Kirk 2 esconde su rostro, baja la cabeza y mira sobre las cejas. Esta actitud muestra mala intención, duda, ocultamiento. En la entrada ya, el tripulante lo nombra. Se detiene y gira con rapidez, primer plano del tripulante acentuando su desconcierto. Kirk 2 sonríe con expresión de burla, el plano sobre él sigue siendo medio.

La música que sigue al Kirk original es lenta. El personaje se muestra cansado, pasivo, lento. Se recuesta en su cama. El ambiente es cálido pero íntimo acentuado por la luz tenue.

Enfermería: las luces son rojas, en momentos más íntimos, y blancas. Todo el decorado pertenece a esas gamas.

4) PRIMERA INDICACIÓN DE LA FALLA DEL TRANSPORTADOR. Los primeros comentarios de Scoty sobre lo que sucede con la máquina transportadora está realizado con planos medios. En los momentos de mayor intensidad dramática el plano se mueve al primer plano: Scoty dice: *“no es un duplicado, es su opuesto”* y la imagen hace primer plano de Kirk y Spock observando el animal en la jaula. Scoty dice *“capitán”*, hace una pausa (importante para la profundidad del mensaje) y le dice *“ante esto no me atrevo a subir al resto del grupo ahora, si esto ocurriera a un hombre...”* Kirk responde, *“Dios mío”*. La primera afirmación es importante porque es la explicación de la naturaleza de las duplicaciones que se producen: no son simples dobles sino los opuestos. A partir de este punto se resuelve el indicio que se ha ido desarrollando hasta aquí, la expresión de maldad en el doble, sus actitudes *“salvajes”* bebiendo y maltratando a los demás personajes. También en este punto se disuelve totalmente la hipótesis de interpretación que podía vincular al doble con algún ser proveniente del planeta o de algún efecto producido por el planeta.

Kirk responde a la suposición que Scoty deja en suspenso con un intenso *“Dios mío”*. No es casual que sea él quien lo diga ya que es él quien lo sufre.

5) ATAQUE A JANICE. Habitación de la ayudante. Kirk 2 la sorprende arreglándose el cabello. En él se observa el maquillaje levemente acentuado en los ojos: están delineados con más intensidad en el párpado inferior. Este detalle ayuda a reafirmar la expresión maligna del personaje. Con brutalidad la toma de los brazos e intenta besarla. Forcejean hasta el piso, ella lo rasguña. Los planos son medios.

Momento de fuerza dramática marcada por un detalle de edición muy cuidado. El salvaje Kirk 2 se echa sobre el tripulante Fisher que intenta comunicarse con el Sr. Spock, al tirarlo al piso la cámara se queda en un plano medio sobre Kirk y se pierde el triplante (efecto conveniente para tirar el golpe de puño sin lastimar verdaderamente). La expresión de salvajismo y violencia desmedida, el cabello despeinado cayendo sobre la cara, la sangre en el rostro por el rasguño y la fuerza puesta en los movimientos. Kirk mide unos segundos y asesta el golpe, cuando el golpe cae el Kirk original enfocado en un primerísimo plano gira la cabeza y dice *“¿Yo, Spock?”*. El cambio de fotograma es muy intenso, la voz suave, hasta dulce del Kirk original choca con la violencia desmedida de los golpes furiosos del Kirk duplicado. Ese choque logra acentuar el grado de oposición entre las dos caras del personaje. El suave maquillaje, la limpieza del rostro en contraste con las ojeras marcadas por el delineado de ojos, el descuido del

cabello, el sudor son elementos que contribuyen también a acentuar esta contraposición de personalidades.

6) SPOCK PIDE EXPLICACIONES DEL ATAQUE A KIRK 1. Kirk 1 intenta su defensa con el primerísimo plano. Spock responde a las palabras de Kirk y el plano se agranda, Kirk se ve desde las rodillas pero de Spock sólo se observa el perfil cerca del marco, la imagen que se encuentra en el centro e incluso se superpone a la imagen de Kirk, es la botella de brandy a la que Scotty hace referencia. Se produce una *perspectiva de profundidad de campo*: se superponen el plano entero del cuerpo de Kirk y el plano de detalle de la botella de brandy, de este modo se destaca la importancia de la botella. La aparición sorpresiva de la botella sobre la imagen del personaje produce un intenso efecto de sorpresa. Esa tensión va relajándose con la apertura del plano. Kirk se acerca y el plano se agranda hasta tomar el cuerpo de Spock en un plano medio de ambos, de este modo, los elementos alcanzan una igualdad, tienen idéntico valor e importancia en la construcción del sentido.

Plano general. Salen de la cabina de Kirk. en el pasillo se dirigen al ascensor. Sube Kirk, ordena “enfermería”, luego entra Spock y las puertas se cierran. En el instante en el que las figuras de Kirk y Spock desaparecen tras las puertas, una mano ensangrentada ocupa el primerísimo plano, un plano de detalle a mitad del cuadro. Esta aparición sorpresiva es señalada por la música que sube de tono. Con precisión y exactitud la mano del doble se apodera de la escena. Es casi una garra que destruye y parece apoyarse y apoderarse del ascensor. Nuevamente en este caso nos encontramos con la perspectiva de profundidad de campo.



Estos efectos de sincronización aportan un sentido más completo, más complejo, y por eso, más rico y bello. El trabajo de edición y de filmación tiene en este punto pretensiones estéticas más allá del simple relato de un argumento. La trama se desenvuelve en el universo emocional del personaje, luego lo dirá Spock, es una “*extraordinaria posibilidad de valorar la mente humana*”, en esa pretensión se mueve

de la narración y para ello no sólo se sirve del relato directo y simple de hechos sino que valiéndose de variados recursos transmite el mensaje a través de otros códigos.

El plano se abre al plano medio. El personaje aparece frontalmente, toma unos segundos en observar la mano ensangrentada que apareciera en primera instancia en imagen. Con la aparición del resto del cuerpo en el campo visual del lector, se logra identificar al personaje.

Kirk 2 se aleja de la cámara y para ello se va posicionando de espaldas a la imagen, desplazándose a lo ancho de la horizontalidad. Este efecto aporta volumen a la imagen, del mismo modo que la superposición de planos en la secuencia de la botella de brandy y el cambio del plano de conjunto del ascensor a la aparición de la mano con el plano de detalle. La música señala el carácter del personaje, señala que se trata del doble de Kirk al recrear un ambiente de misterio, suspenso. El maquillaje del personaje, sangre en las manos y rasguños en la cara, alude a la violencia de sus acciones anteriores además de señalarlo como el autor. La mirada del actor, el paso, el lenguaje corporal (espalda curva, las rodillas dobladas) son sigilosos, temerosos hasta lo paranoico.

Kirk 2 oye ruidos y se vuelve con temor. Retuerce sus manos con nerviosismo y mira a lo lejos, al contracampo. El sonido de una puerta deslizándose y la mirada dirigida al contracampo del personaje sugieren la presencia de otros personajes que representan peligros potenciales para él. Busca con la mirada un lugar donde esconderse y también al contracampo lo localiza, hacia allí se dirige. Entra a la habitación y se queda unos segundos de espalda tras de la puerta

El personaje se encuentra temeroso, paranoico. Estos modos de actuar van construyendo indicialmente este carácter del personaje. Con el avanzar de la historia, el indicio se desata y se configura como tal esta característica.

Kirk 2 se acerca a la cama y se acurruca en ella. El plano se achica y se focaliza en el torso y el rostro. Se lleva la mano lastimada a la boca y absorbe la sangre que hay en ella. Este acto destaca otra característica del personaje: su instinto animal de intentar curar sus heridas. Nuevamente esta característica está sugerida a través de un indicio.

7) DECLARACIÓN DE JANICE. Janice relata el ataque de Kirk 2 sin mirar a los ojos a ninguno de sus interrogadores. De este modo, refleja no sólo el dolor por el hecho que ha vivido sino el temor ante la autoridad, ante la alternativa de tener que denunciar a su superior. Los planos en esta secuencia son primeros planos, enfocados una vez alternativamente entre los personajes: Janice, Kirk , Spock y McCoy, en ese orden, es decir, ordenadamente. Luego de presentarlos de este modo, se produce un travelling, y el plano se abre a un plano de conjunto. El travelling es acompañado por Kirk 1 que da unos pasos adelantándose y acercándose a los demás personajes que se acomodan en semicírculo.

La alternancia se da entre Janice y Kirk 1 con primeros planos. Janice habla de la sugerencia que hizo en su ataque el doble de Kirk: *“cuando comenzó a hablar de nosotros”*, es decir, sobre la posibilidad de la existencia de sentimientos compartidos.

Kirk 1 niega el ataque. Durante las intervenciones de esta secuencia, tenemos solamente primeros planos que acentúan la fuerza dramática del momento. El dolor de la víctima, la inocencia del personaje acusado. Kirk 1 dice: *“yo no fui”* y la imagen cambia al tripulante Fisher asomando por la puerta con las palabras *“era usted, señor”*. El cambio de enfoque, con la intervención de un nuevo personaje, va acompañado de un plano medio corto sobre el nuevo personaje y el movimiento de avance hacia el centro de la imagen del mismo. Es decir, cuando el foco cambia, el personaje se halla en movimiento hacia el centro del marco. Este movimiento acentúa el efecto de entrada, de intervención.

Las pruebas indican a Kirk 1 como culpable. Éste se vuelve a Spock con expresión de súplica, él tendrá seguro una explicación que pueda ayudarlo. Y así es. Los planos vuelven a ser primeros planos. “*sólo hay una explicación*” dice Spock y el suspenso que precede a la revelación del misterio está en la intercalación de un primer plano en el rostro de Kirk 1 que permite la pausa.

9) PRIMERAS MANIFESTACIONES DE LA DECADENCIA INTELLECTUAL DE KIRK 1. Plano medio de Kirk 1 con el animal subido del planeta y en el fondo Spock. Nuevamente los planos superpuestos proponen un volumen de la escena. Para la incorporación del otro personaje en la centralidad de la trama la cámara se acerca pero no lo hace sola sino acompañando a Kirk. Este movimiento está motivado por el movimiento a su vez del personaje.

Spock se pone de espaldas a la imagen. De este modo, los planos se superponen: un personaje frontal (que posee la centralidad), y un personaje de espaldas (abandona su protagonismo, lo cede). El diálogo se desarrolla y el personaje en este segundo nivel, superpuesto pero de espaldas, gira alrededor del personaje frontal reforzando su centralidad, es el eje en torno de quien giran los demás elementos.

Kirk 1 olvida la importancia de no mostrarse vulnerable. La fuerza dramática de este momento de descubrimiento se marca por el uso de los primeros planos, la entonación intensa de la voz y la música. En el caso de esta última, comienza a sonar luego de las palabras de Kirk, “*por qué olvidé ese hecho*”, refiriéndose a su olvido sobre la importancia de no mostrarse vulnerable ante la tripulación. Todo el diálogo es muy importante en tanto propone una definición de la fuerza de mando, de la importancia de la fe en la fortaleza e invulnerabilidad del capitán para su autoridad. Pero la música sólo aparece para marcar este fragmento del diálogo: lo destacable no es el concepto de Spock sino el hecho de que se lo haya tenido que recordar ya que es algo de hecho, ya sabido y aceptado. Este fragmento del diálogo y la música funcionan como indicios de la decadencia en la que Kirk 1 ha entrado debido a su duplicación. Pero este aspecto no se halla explícito aún, por eso es que funciona como indicio: Kirk 1 ha olvidado algo que es fundamental hasta el punto de que ambos se sorprenden de que haya sucedido. Hasta aquí vemos actuar a las dos partes de Kirk aparentemente sin problemas por separado. Pero en esta instancia son dos los tramos del diálogo que sugieren la posibilidad de que las dos partes no puedan durar mucho separadas: la insistencia de Kirk 1 en que no deben matarlo y el olvido de un elemento del código con el que se maneja un capitán ante su tripulación.

Durante el diálogo de los personajes, en la instancia donde se pone en discusión las características del carácter que debe cuidar el capitán para mantener la autoridad, los planos son primeros porque se recarga la intensidad dramática y la centralidad del mensaje que se está discutiendo.

10) BITÁCORA 3. Se devela la decadencia psicológica de Kirk 1 que se señalara como indicio en la secuencia anterior

11) MENSAJE A LA TRIPULACIÓN. Cambio de personajes. El cambio se señala con la música y un movimiento brusco al girar el personaje al momento de oír la voz de su alter ego.

Aparición de la imagen de Kirk 1 calmo, en la pantalla transmitiendo el mensaje. Su alter ego se halla nervioso, asustado, molesto. Se ve reforzado por el maquillaje, el sudor, la suciedad, el desarreglo en el cabello. Sus movimientos son violentos. El enojo se destaca con un primer plano cuando el personaje llega a la cúspide de la ira y la violencia



“*¡Soy el capitán Kirk!*” cobrará sentido en el encuentro final de las dos partes cuando Kirk 2 repita esta expresión

12) COMUNICACIÓN CON EL PLANETA. Golpe de Kirk 2 al tripulante para desmayarlo. Baja el brazo para asestar el golpe cuando aparece una piedra. Cambio de situación, de personajes.

Kirk 1 y Spock escuchan la transmisión. La imagen permanece en un plano medio en Kirk 1, al terminar la transmisión Kirk 1 arrastra con la mirada al contracampo donde se halla Spock, la cámara sigue la mirada de Kirk 1 en travelling hacia atrás. El plano queda conformado por los planos superpuestos dando *profundidad de plano*. En el plano cercano, Spock sentado de perfil a Kirk en el plano lejano, que lo observa.

Se profundiza el diálogo en el intento de localizar al doble. En esta instancia se achica el plano hasta un primer plano. Spock sugiere que Kirk 1 puede suponer dónde se escondería el doble. Llega a esta conclusión deduciendo por los movimientos que ha hecho el doble que pese a estar separados comparten los mismos conocimientos. Lo que supone también que los recuerdos también se comparten. Ante la pregunta de Spock, Kirk 1 queda con la mirada baja pensando. El cambio de dirección al contracampo donde suponemos que se encuentra Spock señala que algo ha pasado por su cabeza: menciona el lugar “*a los niveles bajos, puente de ingeniería*” y la escena se traslada allí. La coherencia secuencial está asegurada por la ley de asociatividad que garantiza que el lector se esfuerce por darle un sentido asociado a los planos que se presentan continuados. En este caso, la mención del lugar y la aparición sucesiva de las piernas de los personajes avanzando por un pasillo nos lleva a asociar ese nombre con ese lugar. La profundidad de planos está elaborada por un plano de detalle en las piernas de los personajes y en el fondo el pasillo. Las piernas aparecen oscurecidas en contraste con el pasillo iluminado. Al entrar toda la figura en el marco, los cuerpos se iluminan. En este caso, las figuras se alejan de la cámara.

13) BÚSQUEDA DEL DUPLICADO. Se utilizan objetos que aparecen delante de los personajes. Son los objetos los que ocupan aquí el primer plano. Este

ordenamiento de las figuras y los planos producen la lectura de un espacio estrecho, lleno de maquinarias.

Spock le muestra a Kirk 1 las armas que ha preparado para no matar. Kirk 1 avanza sin ella. Spock le pregunta: “¿y su lanzarrayos, capitán?” Kirk 1 en ese momento la saca. ¿Qué es? ¿un olvido o el deseo de no lastimarlo, de encontrar otro modo de reducirlo? Luego lo intenta de este modo.

Spock comienza la búsqueda. Se introduce entre los artefactos acercándose a la cámara. Se pierde detrás de ella. El plano queda fijo hasta que unos segundos después cae desde arriba la figura de Kirk 2.

14) EL ENCUENTRO. La cámara sigue a los personajes, se mueve con ellos a medida que se trasladan entre los artefactos dando la sensación de avanzar en una superficie extensa.

Avanza Kirk 1 y con él la cámara con plano entero. La música señala la aparición en el fondo del duplicado. Los planos se superponen, el Kirk original, “bondadoso” queda adelante, frontal; en el fondo, el Kirk doble, el “salvaje”, frontal. Kirk 1 al avanzar deja tras él una mampara con una tela traslúcida. El doble aparece detrás de la mampara, ensombrecido por la tela. Este efecto facilita el trabajo de la utilización de un doble físico del actor que representa al personaje. El personaje en el plano cercano se encuentra iluminado mientras que el personaje en plano alejado se encuentra difuso, oscurecido.



Kirk 1 descubre la presencia de su doble y se vuelve. Se producen una sucesión de planos que buscan acentuar la intensidad del momento:

Kirk 1 camina avanza frontalmente (plano medio)

Kirk 1 se vuelve al descubrir la presencia de su doble, gira (plano medio corto)

Kirk 2 observa a su igual (primer plano- en este caso el plano contribuye a verificar que los personajes son idénticos. Al separar los planos es posible mostrar las dos caracterizaciones)

Kirk 1 comprueba que es su doble (primer plano- los dos primeros planos continuados contribuyen a mostrar que son físicamente idénticos pero temperamentalmente diferentes- Kirk 1 calmo; Kirk 2 nervioso, ansioso. Esta caracterización siempre asentada en dos elementos: el maquillaje; el trabajo actoral de la representación

Kirk 2 sonríe ante el enfrentamiento (primer plano)

Kirk 1 nuevo primer plano. El rostro se aleja del centro del marco, el personaje se acerca al doble

Plano entero de las dos figuras acercándose una a la otra.

Kirk 2 lo ve acercarse y se mueve también un poco temeroso y provocador.

Plano entero, aquí el juego de claro- oscuros alterna. La figura en el plano lejano se ilumina, la figura en el plano cercano se oscurece. El Kirk 2 se destaca al aparecer iluminado.

Kirk 1 acercándose con seguridad. (plano medio)

Kirk 2 temerosos huye, se destaca el temor en su rostro ante la tranquilidad de Kirk 1 (primer plano)

Kirk 1 confirma el por qué de su seguridad, (“no lograrás hacerme daño”) entiende que ambos saben que se necesitan para sobrevivir. El mando requiere de bondad. (primer plano) pausa.

Kirk 2 huye, retrocede (primer plano)

Kirk 1 “*ni amedrentarme*” (primer plano). El trabajo actoral está puesto en acentuar las características de la personalidad de cada uno de las partes de Kirk, la violencia es uno de esos rasgos que quedan destacados pero además, el temor. Este acento puesto en el rasgo del temor, en esta instancia, es un indicio de caracterización del personaje que luego se desarrollará en los diálogos posteriores.

Kirk 2 ante la seguridad de su alter ego, siente acrecentar su temor (primer plano)

Kirk 1 “*¿comprendes? Soy parte de ti*” (primer plano)

Kirk 2 temor, retrocede (primer plano) “*necesitas de mí y yo de ti*”. Pausa un poco más larga con intercalación de planos.

Sucesión de primeros planos. Kirk 2 “*yo a ti no te necesito*”. Kirk 2 no es capaz de comprender, de discernir correctamente ya que sus características intuitivas son más fuertes.

Spock desmaya a Kirk 2 y éste en su último intento por defenderse dispara el rayo. Kirk 1 observa la pared donde el rayo ha dejado una rotura importante. Esta imagen será después resignificada como indicio de una de las razones por las que no funciona el transportador. Sin embargo, la razón de la mirada fuera del campo de Kirk 1 que nos conduce directamente al hueco en la pared, es la comprobación del daño que podría haber sufrido si Kirk 2 hubiera disparado contra su cuerpo como pretendía.

15) DIÁLOGO DEL TRIUNVIRATO 1. En esta secuencia, los personajes se hallan enmarcados por planos superpuestos, de conjunto y plano de detalle. Spock se dirige a McCoy y avanza hacia él, alejándose del plano medio. Kirk queda de espaldas en el plano cercano, oscurecido. Las demás figuras lejanas están iluminadas. Lo interesante de estos movimientos de planos está relacionado por un lado con el conjunto de detalles estéticos, que revelan un trabajo de producción que está más allá del simple relato de una anécdota: “*valorar la mente humana o examinar en términos terrenales lo que pueden hacer el bien y el mal en un hombre*”.

El diálogo se desarrolla con la intercalación de primeros planos. Al referirse a lado “negativo” el foco se centra en la imagen de Kirk 2 atado a la cama, y alternativamente a Kirk 1 y McCoy.

La importancia de la secuencia se ve destacada por los primeros planos, es una escena con mucha tensión dramática.

16) COMUNICACIÓN CON EL PLANETA 2. La avería que se produce durante la captura de Kirk 2 es descubierta por Scoty y coincide con mecanismos del teletransportador. Kirk 1 se acerca al plano y queda en un primer plano mientras los demás personajes quedan en un plano lejano profundizándose el plano.

En el planeta. Los tripulantes que han quedado en el planeta se cubren para no sentir frío. La temperatura es de 41 grados bajo cero. El foco cambia del primer plano al plano general en un efecto de travelling.

En la enfermería. Termina la comunicación con el planeta. Kirk 1 sentado dirige la mirada al contracampo. La cámara es guiada por la mirada de Kirk 1 y por un efecto de travelling se enfoca en un plano medio de Spock y McCoy al lado de Kirk 2 en la camilla observándolos. La mirada es auscultadora. Ambos están observando más que la situación en sí, las actitudes de Kirk 1, cómo se desenvuelve ante la dificultad.

17) BITÁCORA 4. Detalle de la situación. Kirk 1 solo en la sala de sesiones. Plano de conjunto. Los objetos están en primer plano mientras que Kirk 1 está lejano. Este plano así armado acentúa la desolación, la crisis por la que pasa el personaje, sin poder tomar decisiones.

18) COMUNICACIÓN CON EL PLANETA 3. Mientras se produce la comunicación alternan los planos de los hombres en el planeta buscando el modo de calentarse y la imagen de Kirk 1 en la sala de sesiones. Plano lejano, en profundidad de plano, primer plano de la mesa y las sillas. Sulu pregunta a Kirk 1 por las posibilidades que hay de ser rescatados. Kirk 1 con la cabeza entre las manos, no responde. Luego de unos segundos se introduce en el cuadro la figura de Spock (en el plano cercano) y toma el hilo de la comunicación. Kirk 1 levanta la vista sorprendido por la presencia de Spock que no había percibido antes.

La cámara se acerca en travelling enfocando a Spock. Kirk 1 queda en el plano lejano en actitud expectante y desilusionada.

19) LOS PROBLEMAS DEL DUPLICADO. Plano de los tripulantes en el planeta. El sonido del viento. Del plano quieto, casi sin movimiento interior de las figuras, primer plano en el rostro de Kirk 2. Grita desgarradoramente. El foco se aleja un poco, luego se ubica en McCoy que avanza hacia Kirk 1.

Kirk 2 ha comenzado a agonizar por la debilidad física que le produce la división del cuerpo. Kirk 1 dice alejándose de McCoy hacia un punto fuera del campo que por asociación suponemos que se trata de la camilla donde está su alter ego. Se enfrentan los dos alter ego. Se dirige a él.

El diálogo se desarrolla con el uso de primeros planos. Kirk 1 arenga a su alter ego para fortalecerlo y para que recobre su salud. La arenga está orientada hacia el miedo y la capacidad de dominarlo a través del uso de la inteligencia.

Plano de detalle de las manos sostenidas. Primer plano de Kirk 2 cuando cae sin fuerzas pero recuperado.

20) DIÁLOGO CON McCOY. Los diálogos se desarrollan siempre con la alternancia de primeros planos.

Risa final de Kirk 2 acompañada con música de suspenso. Al finalizar el diálogo entre Kirk 1 y McCoy los planos alternan entre Kirk 1, 2 y McCoy, finalmente la imagen queda en el rostro de Kirk 2 riendo complacido. Esta risa burlona se debe a que, habiendo escuchado la charla hasta aquí, lo que a Kirk 1 lo llena de tristeza, la falta de fuerza de mando, es una satisfacción para Kirk 2 ya que es éste el dueño absoluto de esa facultad.

21) PRIMERA PRUEBA DE LA MÁQUINA TRANSPORTADORA. Scoty y Spock explican a Kirk 1 los resultados de los arreglos. Profundidad de planos cuando Spock explica y le recomienda que para probar que los arreglos funcionen manden a los

animales. En el plano lejano, Spock hablando y luego esperando por la respuesta. En el plano cercano, Kirk 1 en silencio. Se halla perdido, sin saber qué hacer.

Cuando Scoty y Spock intentan sacar al animal de la jaula la toma es en picada de abajo hacia arriba. Por asociación, el lector recupera la posición del perro en el interior de la jaula y recrea la ilusión que es el punto de visión del animal. Arriba Spock y Scoty con una jeringa intentan inyectar el perro, esto es lo que se interpreta también por asociación ya que si bien Spock aclara que es un anestésico para dormir el perro, en ningún momento lo vemos manipulándolo hasta que efectivamente extrae de la jaula su figura. Éste es un montaje que responde a la necesidad de representar un hecho que de otro modo debería filmarse desde arriba, con rapidez, perdiéndose en el continuo. De este modo, es posible no sólo armar un montaje interesante del momento sino también darle una relevancia significativa al resaltar la dificultad de la operación a causa de la ferocidad del animal. Y, de ese modo, también, al establecer un paralelo con el lado negativo de Kirk y su propia ferocidad. Luego de unos segundos de lucha, Scoty logra sostener al animal. La imagen se traslada a Kirk 1 en primer plano.

Una vez anestesiado el animal lo llevan al transportador. El plano queda en el rostro de Kirk 1 que mira al contrafondo y por asociación se comprende que lo que observa es la operación de Spock y de Scoty. Esta misma mirada va girando en lo que se entiende como el seguimiento a las acciones de los otros personajes que se acercan a él. Pasan al lado de Kirk 1, el plano permanece constante hasta que al superar Spock y de la ayudante de Scoty (el momento en el que Scoty y su ayudante cambian de actividades no aparece en la imagen) la posición de Kirk 1, éste gira totalmente y ellos aparecen en escena camino al transportador. Allí quedan superpuestos los planos, con Kirk 1 en primer plano de espaldas y Spock y el tripulante ayudante de Scoty en un plano lejano de conjunto sobre el transportador. Spock se acerca a Kirk 1 y queda el plano en profundidad con los dos personajes superpuestos.

El perro ha muerto. La imagen lo enfoca a Kirk 1 en plano medio. Ante la noticia de la muerte del animal con el ascenso de la intensidad de la música la imagen se acerca en efecto de travelling para destacar el rostro desenchajado de Kirk.

23) DIÁLOGO DEL TRIUNVIRATO 2. La secuencia se inicia con el plano sobre el cuerpo del animal y se va abriendo para enmarcar a los dos personajes al lado de la mesa, McCoy y su ayudante. Llega Spock y en los primeros intercambios el plano se mantiene. Luego de estas primeras palabras y coincidiendo con la aclaración de que es sólo una suposición que el animal haya muerto por el shock, McCoy se aleja de Spock y la imagen lo sigue. McCoy se ubica en frente de la figura de Kirk 1, queda conformado así un plano profundo. Spock se ubica luego en frente de McCoy. De este modo, la imagen queda conformada con Spock y McCoy de costado a la imagen, cercanos, enfrentados entre ellos en plano medio largo, en el fondo, Kirk 1 sentado, de frente a la imagen, plano medio. McCoy y Spock interactúan entre ellos y sus miradas se cruzan, cuando el diálogo tiene el acento puesto en el intento de convencer a Kirk de lo que cada uno supone debe hacerse, dirigen sus miradas hacia él.

Cuando Kirk 1 acuerda con McCoy que los circuitos deben ser revisados, Spock se acerca a él. Posteriormente se acerca McCoy. Los planos que se utilizan a partir de este punto son primeros. Este fragmento conforma el momento de mayor tensión dramática de la secuencia. Las dudas asaltan a Kirk 1 sobre la decisión que debe tomar ante dos posiciones enfrentadas y a la vez válidas ambas. Esta tensión alcanza su cúspide cuando Kirk 1 comprende que la situación no tiene resolución simple sino que depende de una opción: ¿dónde está la prioridad?, ¿su vida o la de su tripulación?; ¿se arriesga a esperar y tomar la decisión con pruebas suficientes, comprobaciones de las teorías y poner en riesgo la vida de los tripulantes o se arriesga a utilizar la máquina en

sí y poner en riesgo su vida? El primer plano subraya la emoción que comienza a marcarse en el rostro del personaje, el seño que se frunce, los párpados que caen, el movimiento instintivo de inhalación por la boca entreabriendola consecutivamente como queriendo pronunciar palabras que finalmente no dice, la mirada girando de un rostro a otro mientras busca en su cabeza la idea que necesita, son indicadores de un sentimiento de angustia y desesperación creciente. El personaje se para, es un movimiento también de búsqueda de una posición que le ayude a decir o hacer lo que debe. Se abre el plano a un plano medio largo, intercalándose con los primeros planos cuando los personajes hablan. En esta instancia de tensión, cuando la indecisión lo apabulla, la música juega su papel acentuando el drama (fondo de violines). Kirk 1 se desespera y pide ayuda, Spock sugiere que para tomar la decisión por él debe dejar el mando, el rostro constreñido de Kirk 1 se endurece y niega esa posibilidad. McCoy se le acerca y confirma que no pueden ayudarlo de ese modo, la música señala la importancia del momento con un juego de graves.

(La MÚSICA se halla casi ausente a lo largo del capítulo. Los silencios son llenados por los sonidos de la nave, el sonar está presente de forma continua, los sonidos de procesadores y los intercomunicadores. Estos sonidos de la nave no permiten que se produzcan vacíos sonoros. La música interviene en los momentos de tensión dramática, siempre acentuando los contenidos emocionales de los hechos que se van narrando: el ataque de Kirk 2 a Janice; entre bitácoras, con la imagen de la nave orbitando el planeta; la aparición del doble y las sucesivas apariciones atacando a otros personajes; el descubrimiento de la falla del transportador; el descubrimiento de la muerte del animal; los momentos de reflexión de Kirk; los momentos donde los diálogos develan algún sentido importante para comprender el desarrollo de la trama)

La voz de Kirk 1 se enfría y emite las órdenes con seguridad.

Kirk 1 solo se enfrenta a sus dudas. En esta secuencia Kirk 1 queda solo en la enfermería. La expresión de su rostro y de su cuerpo sigue siendo de angustia y desesperación. Hombros caídos, mirada baja, seño fruncido, comisuras de los labios caídas. Avanza hacia la puerta detrás de él. El paso es lento, cansino. Se detiene y se apoya en el umbral. Se sostiene allí unos segundos observando fuera de campo. La imagen cambia de escenario al interior de la habitación a donde da la puerta en la que Kirk 1 se halla apoyado. La imagen toma la entrada de la sala en plano general. Kirk 1 entra y se aproxima a su alter ego en una camilla con los ojos cerrados (primer plano Kirk 2). Todo esto sucede con el fondo musical de violines sonando acentuando el ambiente cargado emocionalmente.

Intercomunicador. Se acerca al intercomunicador, la imagen lo sigue (plano medio). Kirk hace gesto de utilizar la máquina sobre la mesa y la imagen cambia: hombres tirados en el piso, tapados con telas azules, cubiertos de nieve. Sonido del viento. Por asociación, se comprende que se trata del planeta. Previamente, por el intercomunicador se le indica a Kirk 1 que la comunicación es con Sulu, por ello, se asocia el origen de las imágenes y el tiempo en el que sucede lo que se observa: es contemporáneo a lo que se mostraba en la sala de enfermería.

Voz entrecortada de Sulu aludiendo a su deterioro físico debido al frío. Imagen de la órbita del planeta con el sonido del viento de fondo. La imagen cambia a Kirk 1 (plano medio), sonido del viento y la voz entrecortada de Sulu. La imagen se acerca a Kirk 1 para destacar la expresión de dolor de su rostro al oír las palabras de Sulu. Se corta la voz, Kirk lo nombra y no responde, previamente se pierde el sonido del viento. Cuando se da cuenta de que se ha perdido la comunicación, alterna movimientos de la cabeza y las manos expresando mayor angustia. La respiración es quejumbrosa y las marcas del rostro indican la emoción que siente. Se pone de pie, el plano se agranda.

Repite la frase: “*no esperaré*” y su alter ego que parecía estar dormido le pregunta sin abrir los ojos “*¿qué piensas hacer?*”. El plano de Kirk 1 es entero mientras que cuando Kirk 2 habla cambia a primer plano.

Kirk 1 se acerca a la camilla (plano entero) para manipular las ataduras de Kirk 2 con la finalidad de llevarlo con él a la máquina transportadora. La imagen se mueve siguiéndolo. Los intercambios de palabras se describen con primeros planos de cada uno de ellos. La lectura de la distinción de uno u otro se realiza a través de los cambios de posición de la imagen y otros elementos externos que se encuentran para tal fin: la ropa (Kirk 1 viste una chaqueta verde con un paño cruzado adelante y tres tiras doradas a la altura de los hombros, mientras que Kirk 2 tiene una chaqueta mostaza entera escote redondo sin adornos) el maquillaje y la presencia de un rasguño en el rostro, el delineado de ojos en Kirk 2 para destacar su carácter malvado, la apariencia descuidada. Kirk 2 parece desvanecerse al levantarse y Kirk 1 lo sostiene. Comienza un forcejeo y Kirk 2 lo derriba.

25) ENCUENTRO CON JANICE EN EL PASILLO. En plano medio, de espaldas, la imagen lo sigue mientras avanza por el pasillo. En plano profundo, Janice se encuentra de frente en la puerta del ascensor. Kirk 2 se cambia la vestimenta a otra similar a la de Kirk 1, este detalle se percibe con una lectura detenida ya que no se ve el momento en que lo hace ni el gesto de que vaya a hacerlo. Vemos, por el contrario, el rostro de Kirk 2 tocándose la herida del rasguño en el rostro y luego cambia la imagen al plano del pasillo. Sólo tenemos como indicio de lo sucedido en el intermedio, el gesto de acomodarse la ropa en la cintura al caminar de Kirk 2. Otro hecho que no tiene referencia visual es el rasguño en el rostro de Kirk 1, debido a que ese rasguño fue provocado por Janice en el forcejeo. Luego encontramos, en la secuencia a continuación, que Kirk 1 tiene también un rasguño, incluso Kirk 2 alude a él. A partir de este hecho es posible leer el gesto de tocarse el rasguño como indicio de que posteriormente le realiza esta marca a Kirk 1.

En el puente. El lado negativo de Kirk es el que posee la capacidad de mandar, por lo tanto lo que hace en primera instancia es intentar tomar el mando de la nave. La primera orden es dejar a los hombres en el planeta y salir de órbita. Spock intenta interceder y Kirk 2 lo detiene con las palabras: “*cambie de opinión, vuelva a su estación, Sr. Spock.*”

26) LA BATALLA FINAL. Los planos van variando. El principal es el plano de conjunto que permite visualizar mejor los movimientos de los personajes. Los primeros planos producen un efecto semántico cuando aparecen porque por el tipo de secuencia que se plantea, la batalla, el dinamismo se halla más que nada en el juego de poder a través de la imposición no física.

Los planos son medios principalmente. Los primeros planos se utilizan desde el momento en que comienza la batalla interior de Kirk. Primeros planos de Spock y McCoy cuando Kirk 2 se dirige a ellos. También son primeros planos en el rostro de Kirk 1 cuando se va acercando a su alter ego, pero el plano más interesante es el primerísimo plano de Kirk 2 cuando comienza a perder la calma y amenaza con matar a su alter ego.

La imagen está elaborada con varios elementos logrando así una imagen compleja y rica que produce un efecto más pronunciado al momento de insertarse entre las demás.



Es un primerísimo plano del rostro de Kirk 2. La luz es en picada de abajo hacia arriba acentuando los rasgos de carácter del personaje. La luz reproduce las sombras en las líneas del rostro y lo ensombrece para elaborar esta expresión de maldad. El delineado de ojos se acentúa con las sombras que provoca la luz en esta posición y marca las ojeras. La humedad del rostro alude a la excitación del personaje, el nerviosismo. La luz blanca sobre el rostro con este afecto provoca a su vez que el fondo se oscurezca, ayudando también a construir este ambiente negativo, sombrío, temerario. Imagen en primer plano de Spock y McCoy, cambio a la sombra de la espalda de Kirk 2 llevado a la transportadora

27) LA UNIFICACIÓN. En la sala Kirk 1 lleva a su doble a la máquina y lo sostiene. Dirige unas palabras a Spock, él responde, “entendido, capitán”. Luego Kirk sonríe a McCoy y da la orden. Se produce la energización. Esperan unos segundos (acentuación del suspenso) energizan nuevamente (aparece la figura unida parada. Planos en McCoy y en Spock expectantes para acentuar el suspenso, plano completo, Kirk trastabilla, nuevos planos de McCoy y Spock en suspenso. Spock suspira, McCoy lo nombra. Primer plano de Kirk, en silencio, sonríe a medias y baja las escaleras. Vuelve la mirada a Spock (lo sabemos porque asociamos los planos) con seguridad, señala el transportador con el pulgar: “*Esos hombres, súbalos*” (música). “*De inmediato, capitán*” responde con alivio y seguridad.

Van recibiendo a los enfermos. McCoy confirma que pese al congelamiento se recuperaran. K pasa frente a él.

A lo largo de esta descripción es posible observar que la construcción de la imagen no es fortuita ni accesoria. Es, por el contrario, éste un ejemplo claro de cómo una idea recorre la imagen en todos sus niveles. La historia se cuenta con todos lenguajes y esa no es una labor simple. Las luces, los planos, y los juegos de cámara están al servicio de contar la misma historia que las palabras. Spock, en los diálogos que se analizarán posteriormente, desentraña la trama de esta historia, la ordena. Sin

embargo, a esa solución ya se la ha visto reflejada en un universo emocional que se construye con gestos, movimientos, ambientes recreados a través de una compleja sincronización de planos, música y juegos de luces. Para cuando Spock devela la naturaleza del personaje que anda rondando la nave haciendo diversas ocurrencias, la imagen en contrapicado, las luces que producen ensombrecimiento, el maquillaje, la gesticulación del actor, ya plantó indicialmente esa teoría en el espectador.

La complejidad de esta experimentación en el espacio de una anécdota de ficción se logra elaborando desde los hechos y su ordenamiento en la trama (el lector ve actuar al personaje y comprende su naturaleza malvada o bondadosa), en el cuidado de los detalles del trabajo actoral (el actor monta el personaje con estrategias de énfasis en los tonos de voz, en sus modulaciones; marcados cambios expresivos a nivel gestual, la profundización de las miradas, las miradas a soslayo, las sonrisas burlonas, malintencionadas, los movimientos bruscos, el restregarse las manos, el rictus completo del rostro); el maquillaje que a su vez contribuye a la conformación del carácter del personaje; y lo que es destacable, el armado visual de la escena, del plano enmarcado. En este último aspecto es necesario pensar como aporte estético a la construcción del mensaje que se constituye en una contribución que tiende a enriquecer el producto con una finalidad también estética. Los recursos de profundidad de planos, travellings, juegos de claros- oscuros, los primeros planos en los momentos de mayor tensión dramática. En el caso del recurso de profundización de planos se destaca el plano de detalle de la mano apareciendo sincronizadamente en el momento en que Kirk 1 se introduce en el ascensor y la puerta se cierra. El cambio sincronizado también de planos entre una secuencia y otra vinculadas por las apariciones de las dos facetas de Kirk. Todos estos recursos están al servicio de la construcción del mensaje. En este caso, en palabras de Spock, *“Tiene aquí un extraordinaria oportunidad de valorar la mente humana o de examinar de términos terrestres lo que pueden hacer el bien y el mal en un hombre. Su lado negativo, al que se le llama hostilidad, codicia, violencia, y el positivo, lo que llaman los hombres de la tierra compasión, amor.”*

Sin embargo, todos estos recursos magistralmente trabajados en este capítulo no son privativos de él sino que representan una estética que se mantiene a lo largo de la serie. Es posible pensar, por poner un ejemplo entre muchos otros, en el capítulo 8 *Charly X* donde los primerísimos planos se combinan con la iluminación suave pero marcada de los ojos. En este capítulo las miradas son muy importantes porque de su fortaleza depende el control emocional del otro personaje, un poder que se disputa entre Charly y Kirk. En el caso de Kirk, su mirada refleja inteligencia, experiencia y seguridad en si mismo, una seguridad que le da el hecho de no temer, su mirada no se doblega ante Charly.

Estos elementos que se han enumerado son sólo a modo de ejemplo. Sin embargo es importante destacar nuevamente que la preparación de la imagen tiene un valor estético casi innecesario en un filme de ciencia ficción. La estética del género, que en aquellos tiempos recién estaba formándose, no exige estos detalles de delicada elaboración. La ciencia ficción, como sucede con el género de aventura, está al servicio del relato de una anécdota. En este capítulo en particular, y en la serie, en general, la anécdota es enriquecida por el trabajo sobre la imagen hasta el punto de obtener un producto de singular belleza.

Elementos de la narración

Hasta aquí se ha analizado la construcción de la imagen como elemento de la expresión. En este apartado se analizarán los mecanismos que construyen la narratividad. El punto central de este apartado se halla en la reconstrucción de cómo se va configurando el sentido por la interrelación de elementos de diversa índole, y cuál es el sentido que se conforma

El tiempo es lineal en un sentido general. Como se mencionó antes, el texto de la imagen en movimiento depende en mayor medida que otros de la linealidad de las secuencias para mantener la coherencia. Es posible alterar la temporalidad pero el tipo de texto que resulta es surrealista. Otra posibilidad es que sea un texto de tipo onírico con este motivo como fundamento.

En este capítulo en particular, y en la serie de capítulos en general, el tiempo se mantiene al servicio del relato de la historia, es decir, el tiempo de la historia es coincidente con el tiempo del relato. Sin embargo existe un punto donde el tiempo es alterado. En la primera bitácora dictada por Kirk luego de ser transportado a la nave y la posterior aparición del duplicado, Kirk menciona la existencia de este duplicado. La bitácora dice como sigue: *“Bitácora de vuelo. Fecha espacial 1672.1. Misión para reunir ejemplares en el planeta Alpha 177. Ignorado por todos nosotros, duplicado mío, algún extraño alter ego ha sido creado por un mal funcionamiento de la máquina transportadora”*

Esta bitácora, por lo tanto no puede haber sido dictada durante el transcurso de los hechos. Las bitácoras tienen esa funcionalidad, justamente, el capitán la mantiene actualizada para que se tenga una crónica de lo que ha sucedido. Pero en este caso, la bitácora adelanta un hecho que el espectador conoce porque lo ha visto suceder en simultáneo pero los personajes, y en particular Kirk que es el principal afectado, no lo saben. Es más, en la misma bitácora se aclara que nadie sabe de la aparición de este alter ego. ¿Cuál es, entonces, la finalidad de esta bitácora? En principio tiene la finalidad de orientar la interpretación. La secuencia anterior propone la aparición de un personaje idéntico al capitán Kirk, entonces, esta bitácora permite guiar la lectura de modo que el espectador no confunda la naturaleza del hecho que se ha producido. Es necesario recordar que el público al que va dirigida la serie es un público general, con variados grados de competencia en la lectura de este género. Por otro lado, este adelanto del sentido de las imágenes que se presentan aporta más suspenso al relato, ya que deja abierta la posibilidad de hacer hipótesis del origen y la naturaleza de lo que ha sucedido. En cuanto al espacio, son dos elementos espaciales que se deben considerar. Por un lado la recreación de un espacio donde suceden los hechos y, por otra, la construcción de ese espacio en una escenografía. En cuanto al espacio representado es coherente con el género, la nave espacial, puente de mando, sala de transportación, cabinas o habitaciones individuales, la enfermería. Sobre la escenografía y la ambientación que se logra a través de ella es posible hacer algunas anotaciones. Los espacios están diseñados con mucho cuidado del detalle para lograr ambientes completos pero no recargados. La utilería de las habitaciones es delicadamente seleccionada de acuerdo a los tonos de color, siempre en la gama del rojo y del azul. De este modo, el ambiente es cálido y acogedor. En las salas de trabajo los espacios están armónicamente cubiertos por el instrumental y la maquinaria. En la enfermería se encuentran los elementos indispensables, camillas, escritorios, instrumentales.



En todos los ambientes es posible observar que la utilización de escenografía ha sido diseñada con cuidado para lograr espacios cómodos, los objetos no sobrecargan el ambiente, por el contrario, están dispuestos de forma armónica. Es destacable el hecho de que tanto los elementos de la utilería y de la escenografía se combinan con el juego de luces en cuanto a los colores. Estos elementos han sido dispuestos de este modo con una finalidad estética, la finalidad de embellecer la imagen.

El lenguaje

El lenguaje en este relato reviste características sobresalientes. Los discursos de los personajes se hallan cargados de elementos aludidos y supuestos que cobran sentido en el transcurso o que funcionan como indicios de diversa índole. De entre los diálogos que se presentan a lo largo del relato, se destacan por su importancia los mantenidos por los tres personajes principales: Kirk, Spock y McCoy. Estos diálogos son fundamentales para la continuidad del relato, ya que desencadenan las acciones consecuentes. Además de ser los pivots del texto tienen una funcionalidad pragmática, ya que guían al lector por los caminos de la interpretación de la historia, desenredan la trama y la vuelven transparente para una correcta lectura.

En la descripción que sigue a continuación se intentará analizar las particularidades de estos discursos. Además, y con la finalidad de seguir el orden de las secuencias, se irán revisando otros elementos que contribuyen a la reconstrucción del mensaje.

En relación a los diálogos más importantes es necesario tener en cuenta dos cosas: 1) siempre estos diálogos son protagonizados por Kirk, Spock y McCoy o por lo menos por dos de ellos. 2) la comprensión del sentido de la historia es guiada por estos

diálogos, es decir, siempre están estos diálogos insertos en algún momento del desarrollo de la trama para ayudar al lector a construir correctamente la historia. Estas marcas permiten suponer que se prevé un lector ingenuo, o muy general entre los que puede haber quien no conozca los códigos de este género. Por ejemplo, en el caso de introducir algún progreso tecnológico recreado en este universo ficcional, algún personaje se ocupará de explicar su funcionamiento.

7) DECLARACIÓN DE JANICE. El primer diálogo relevante se produce durante la declaración de Janice sobre el ataque que sufre provocado por el capitán. La línea de Janice dice lo siguiente: *“No sabía qué hacer cuando se refirió a los sentimientos que habíamos estado ocultando, cuando comenzó a hablar de nosotros...”* Kirk repite la palabra *“nosotros”* y Janice hace silencio antes de bajar la vista y repetir su excusa. Este corte está relacionado con el sentido de la palabra *“nosotros”*. Cuando Kirk la repite, lo hace con entonación interrogativa. Esto actúa como negación. La negación de Kirk impide a Janice seguir explicando algo que está negado ya. Kirk dice *“¿nosotros?”* repitiendo con otra entonación la última palabra dicha por Janice. Al decirlo no pregunta por la posibilidad de que la palabra haya sido dicha, no pone en duda la existencia de esa palabra sino la posibilidad de la existencia de la situación romántica que supone. El silencio de Janice y el modo en que plantea su dolor por no poder defenderse deja entrever que ella no duda de la situación romántica de los sentimientos compartidos. Por eso, cuando Kirk repite la palabra interrogativamente, ella se encuentra descubierta en su pensamiento. Ella no reacciona ante la suposición de Kirk de que ella pueda sentir algo por él sino ante la posibilidad de concretarlo de este modo, violentamente, a la fuerza sin darle la oportunidad de tomar ella la decisión. No hay que olvidar que la relación laboral es un impedimento fundamental en la concreción. Kirk debe, por lo tanto, negar la posibilidad de la existencia de un *“nosotros”*, de un sentimiento amoroso compartido. Cuando Kirk repite esta palabra, Spock y McCoy lo miran, ellos también parecen descubrirse sorprendidos ante la negación del vínculo romántico.

Janice asegura haber rasguñado a su atacante. Kirk la nombra con intención de llamar su atención y ella contesta sin mirarlo. Nuevamente la fuerza del mando, de la superioridad de rango se contrapone al orgullo herido por el ataque. No puede negar su atención, pero el pudor le impide hacerlo directamente.

9) PRIMERAS MANIFESTACIONES DE LA DECADENCIA INTELECTUAL DE KIRK. Kirk comprende que posiblemente tendrá problemas para tomar las decisiones correctas. Pide a Spock, entonces, que si él observa que comete errores se lo diga: *“si cometo errores, sus órdenes..., sus órdenes... son decírmelos”*. Las frases son pronunciadas de modo entrecortado, hay duda. Son dos los sentidos que justifican este modo de expresión del fragmento: el estado psicológico en el que comienza a caer el personaje y la importancia del mensaje que se transmite. En cuanto a este último aspecto, el valor de la frase cobra relevancia al avanzar la historia. El capítulo se define en torno a la capacidad de mando del capitán, las características de carácter que son necesarias para que sea posible sostener la autoridad, de dónde proviene esa capacidad de mando. Es fundamental en el personaje mostrar cómo resuelve esta temática. Al avanzar la historia, se comprueba que la capacidad de mando es propia del lado *“negativo”* (en palabras de Spock), entonces, su lado bondadoso tendrá dificultades para mantenerse al frente de la nave. De todos modos, no es posible dejar en manos del lado negativo el control de la nave porque de un modo u otro la bondad es necesaria para equilibrar con humanidad las decisiones que deba tomar, desde el lado malo, las decisiones serán despóticas e intransigentes. Esto mismo sucede al final del episodio cuando Kirk 2 toma el puente y ordena que abandone a los hombres

en el planeta. La decisión posiblemente es tácticamente acertada, pero es desconsiderada e insensible ante la vida de los hombres que deja en el planeta.

13) BÚSQUDA DEL DUPLICADO. Spock sugiere pedir refuerzos para capturar al doble. Kirk se niega. Spock intenta recordarle que previamente le ha dado una orden. Kirk no lo deja terminar con su argumentación para darle su propia explicación con respecto a su modo de comportarse. En la secuencia 9) PRIMERAS MANIFESTACIONES DE LA DECADENCIA... Kirk le ordena a Spock que le diga cuando cometa un error. Son estas las órdenes que Spock intenta recordarle en este momento. No llega a decirlo, apenas las menciona. Kirk argumenta “*si debo ser capitán, procederé como tal*”. Con estas palabras no desestima la orden sino que niega la posibilidad del error que justificaría la intervención de Spock para corregirlo. Esta negación, entonces, no se realiza sobre las palabras expresadas por Spock (ya que no llega siquiera a pronunciarlas) sino sobre la suposición a la que llega: que Kirk esté cometiendo un error en consecuencia de la debilidad producida por la duplicación.

14) EL ENCUENTRO. Una vez que se encuentran las dos partes frente a frente, Kirk1, que hasta aquí se ha mostrado confiado (lleva el arma baja, camina con calma, no quiere pedir refuerzos), demuestra el por qué de su seguridad con las palabras que le dice a su alter ego, “*no lograrás hacerme daño*”, lo que implica que ambos saben que se necesitan para sobrevivir. Apela a la inteligencia, a su capacidad de discernir la complejidad de la situación. Kirk 1 ha sabido desde el comienzo que no es posible mantener la situación sin riesgo para sus vidas. En cambio, Kirk 2 se muestra convencido de destruir su lado positivo, quiere dominar, ser el único, verdadero Kirk. Por eso, ve en su otra parte una amenaza un enemigo. La posición de Kirk 2 es irreflexiva, dominada por el instinto de conservación y por el ansia de poder, por ello no le resulta posible considerar que su plan no es realizable. Lo que se evidencia de la actuación de ambos es que la capacidad de análisis y discernimiento es propia del Kirk “*bondadoso*”, es decir que el control más equilibrado de las situaciones va de la mano de los buenos sentimientos e intenciones. No es posible tomar decisiones sensatas, equitativas sin bondad. El poder de decisión, la determinación, van aliadas a la violencia, al espíritu irracional pero no así la equidad necesaria para que ese poder de mando sea llevado adelante con acierto. El mando requiere de bondad.

La influencia que él considera tener sobre su lado malo no es tal, por el contrario, es esa faceta de su personalidad que representa al enemigo. Es una metáfora de la lucha interior que puede encontrarse en cualquier persona. Es posible establecer en este punto el cruce intertextual entre la historia que se relata aquí y *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson. En el caso de la novela de Stevenson, escrita en los albores de los desarrollos de la ciencia, cuando la humanidad comenzaba a creer en la ciencia como la que solucionaría los grandes cuestionamientos que tenía y que tuvo a lo largo de la historia, es una mezcla química la que logra el fenómeno. La química, con mucho de una concepción alquimista de su práctica, se presentaba como una ciencia en desarrollo. El científico es el gran curioso que indaga en los grandes misterios de la humanidad. Por lo tanto se hará cargo de contestar a esos interrogantes. Eran tiempos de interrogarse por sobre el lugar en el cuerpo donde se encontraba el alma o, también, preguntarse si sería posible separar el lado malvado, el lado de pura maldad, del lado bondadoso. Este interrogante se maneja con el supuesto de base de que estas partes de la personalidad de los hombres son dissociables, e independientes, que con sólo localizar el punto en el que cada una se activa, sería posible anular una de ella y sacar afuera a la otra. En Stevenson, el avance de una faceta sobre la otra lleva a un cambio físico también, Jekyll es agradable a la vista, aseado y cuidado en su persona, mientras que Hyde es deforme, feo, sucio y desagradable. Kirk no sufre una transformación física

pero sí encontramos una marcada caracterización en la mirada, la sonrisa maliciosa, en el descuido de la ropa, el pelo, el sudor en la cara marcando la agitación. El sacarla supone, además, que esa parte está escondida, que no se ve a simple vista.

La lucha entre el bien y el mal forma parte de todas las mitologías de todas las culturas. Las religiones atribuyeron estas facetas a dominios de sus demonios o de sus dioses y han basado sus ritos en la posibilidad de eliminar la faceta negativa por el poder de su fe. Personificado en un demonio que habita el cuerpo, lo invade. Se concibe, de este modo, el cuerpo como un receptáculo vacío que puede ser habitado por fuerzas diferentes, buenas o malas. El hombre no elige las fuerzas que lo poseen pero sí las controla con su voluntad, con el poder que le da su fe. De todos modos, el ser humano se constituye por estas fuerzas ineludiblemente.

La lucha de las fuerzas del bien y del mal en el interior del ser humano fue el motivo del enfrentamiento entre “Naturaleza” y “Educación” en *El libro de Silence* de Helder de Cornualles. Educación intenta siempre entrometerse en el trabajo de Naturaleza pero ésta a la larga se impone. La villanía siempre es cosa de Naturaleza y ella siempre es más fuerte. La bondad que Educación intenta enseñar al villano tarde o temprano es superada en fuerza por la maldad que siempre la tomará como enemiga. Pero Educación no siempre tiene buenas intenciones porque muchas veces Naturaleza ha dejado buenas cosas en una persona y Educación la arruina: *“la causa de esto es que la Naturaleza vil permanecía en el fondo de él, y su corazón de arcilla tosca lo domina, y mancha su fino atavío. Y más de un corazón de Naturaleza noble empeora mucho a través de la Educación, y se endurece hasta la gran vergüenza, de modo que más tarde le cuesta mucho trabajo liberarse de sus efectos.”* (Cornualles: 1986: 50) Es una preocupación humana nuestra doble faceta. Y así como la fe o la educación, entre otros modos posible, fueron en un tiempo los medios para dominarla, la ciencia y sus nuevos métodos puede proporcionar para los que creen en ella como un nuevo dios, nuevas respuestas.

Jeckyl y Hyde son los referentes literarios al pensar en las dos caras de una persona. Stevenson pone en una fórmula química la respuesta de cómo lograr la separación. Stevenson ilustra el advenimiento de esta nueva fe, el dios de la ciencia. Al separarse, la parte vil comienza a fortalecerse y termina ganando el dominio de la personalidad. Como en *El libro de Silence*, Hyde era mucho más fuerte que Jeckyl y lentamente se apoderará de él. A diferencia de la idea de Stevenson el Hyde de Kirk sale a la luz por un defecto de la tecnología: el mal funcionamiento del transportador. Es fuerte, enfrenta a su alter ego como enemigo y batalla con él, intenta apoderarse como lo hace Hyde. Son fuerzas oprimidas, fuerzas que por Educación han quedado ocultas, sofrenadas y que al salir intentarán evitar ser recluidas nuevamente.

15) DIÁLOGO DEL TRIUNVIRATO 1. En estos diálogos se propone el esclarecimiento de la trama que se ha ido elaborando al avanzar a través principalmente de indicios. Son indispensables para ubicar al lector en la interpretación que debe darle. La explicación llega de boca de Spock, ya que es él quien con su razonamiento lógico y su claridad de pensamiento desenreda la trama. Esta característica lo define como personaje. McCoy se muestra irónico ante la posibilidad de que esta vez nuevamente pueda tener ya una “*explicación*” sobre lo que está sucediendo. McCoy también tiene la función de orientar a Kirk con consejos que lo ayuden a resolver las problemáticas que se presentan, pero sus deducciones están orientadas al conocimiento de la naturaleza humana y sus emociones.

El diálogo comienza con las palabras de Spock:

Spock: *A juzgar por mis observaciones capitán, pierde con rapidez su capacidad de decisión*

McCoy: *¿Tiene una explicación, Spock?*

Spock: *Sí, siempre, Dr.*

McCoy utiliza un tono irónico para referirse a su explicación. Spock propone una explicación y adelanta en ella el rudimento que le da sentido a todo el relato: *“Tiene aquí un extraordinaria oportunidad de valorar la mente humana o de examinar en términos terrestres lo que pueden hacer el bien y el mal en un hombre. Su lado negativo, al que se le llama hostilidad, codicia, violencia, y el positivo, lo que llaman los hombres de la tierra compasión, amor y ternura”*

En forma de pregunta enuncia el eje de la problemática en la que se encarna la metáfora que representa este relato: *“Sí, ¿y qué vuelve a un hombre un excepcional dirigente? Hay indicaciones aquí de que es su lado negativo el que le confiere su fuerza, que su lado malo, permítaseme así decirlo, debidamente controlado y disciplinado es vital para su fuerza. Eliminado de usted el lado negativo el poder de mando comienza a disiparse”* El leiv motiv y la figura que da forma a la metáfora es el liderazgo de Kirk, de qué parte de su naturaleza extrae su increíble capacidad de liderazgo.

En las palabras de Spock se devela lo que se estaba preparando a través de indicios: la separación de su lado “negativo” ha incidido en su poder de mando. Es más, Spock asegura que en realidad el poder de mando se halla ligado a su lado negativo. Entonces, intentando universalizar la conclusión, la fuerza, la decisión que se necesita para mandar se halla vinculada a las características negativas del hombre. La separación de ese lado negativo implica que un líder no puede ser tal porque exige fuerza de intuición y violencia. En la explicación de Spock hay aún otro elemento que recuerda a *El libro de Silence*, el “lado malo” debe ser controlado y disciplinado. En *El libro Naturaleza y Educación* actúan por separado interfiriendo una en la labor de la otra. Aquí, ambas se mueven complementariamente. Educación ayudará a la disciplina de la villanía para sacar de ella los rasgos que se le asocian y que son no sólo positivos para la conformación de la personalidad del líder, sino que también es necesaria. No es posible ni deseable que esta villanía sea eliminada, debe ser “disciplinada” para controlarla. Y ¿qué es lo que puede resultar de no lograr la disciplina de la vileza? En el encuentro de las dos facetas de Kirk, Kirk 1 intenta razonar con su alter ego. El lado bueno comprende que separados no son capaces de sobrevivir, que ambos lados constituyen a la persona y, por más que no se gusten uno al otro o que se pueda desear que el lado malo no exista, ambas partes son necesarias y que de morir una, mueren los dos. Kirk 2 se encuentra, por el contrario, totalmente obcecado, decidido a terminar con su alter ego, experimenta odio, codicia, ambición y en el torbellino de sensaciones negativas no es capaz de discernir la problemática, no es capaz de analizarla y tomar una decisión acertada que no provoque un daño, incluso, en él mismo. Entonces, la fuerza para tomar determinaciones y llevarlas adelante es propia de este lado malo pero sin el lado bueno, el malo tomará decisiones desacertadas que derivarán en el mal de todos y de él mismo.

Este capítulo se centra en el líder, en la caracterización del líder. Kirk, con la duplicación pierde la capacidad de mando y, en este diálogo, Spock insiste en su importancia, *“deberá prepararse”*. *“¿Qué quiere decirme, Sr. Spock?”* le pregunta Kirk.

Spock: *Si su poder de mando continúa debilitándose, muy pronto no podrá cumplir como capitán. Debe prepararse para eso*

McCoy: *Tienes tu intelecto, Jim, con eso puedes luchar*

Kirk: *¿durante cuánto tiempo?*

¿Para qué debe prepararse Kirk? Para abandonar el puesto de mando. La situación en una nave interestelar, sola en el espacio, con una organización militar, lo que mantiene el equilibrio y la armonía para la supervivencia es la capacidad de mando de su capitán. No se pueden dar el lujo, por el bien de muchas personas que tripulan la nave, de tener un capitán “*vulnerable*” al momento de mantener ese orden, un orden que depende, a su vez, de su autoridad. Entonces la problemática va más allá de la vida de Kirk y se instala en la del bien común. Spock es quien será el encargado de pensar de este modo, buscar con las decisiones, beneficiar la salud de la nave y McCoy será quien intente velar por los intereses de la persona del capitán como ser humano, como individualidad. La posición de Spock es la “lógica”, es decir, la que desde la razón debe adoptarse ante esta situación: el bien de la nave y sus tripulantes está por encima del beneficio de una persona, aún cuando se hable del capitán: “*McCoy: es el valor del capitán lo que analiza, ¿se da cuenta de eso, Spock?*”

Spock: *Sí*”

Spock analiza la situación y le propone que debe estar preparado cuando pierda definitivamente la capacidad de mando. A lo que debe estar preparado es a dejar de lado sus intereses personales y deponer su puesto de mando. A McCoy le llama la atención lo directo del análisis de la situación, lo irreverente ante la autoridad militar y humana. McCoy no deja de ver en Kirk a su líder, a quien le debe respeto, más allá de que no puede olvidar a la persona valiosa que hay en él. McCoy se encuentra impelido a defender a la persona, al ser que sufre ante su adversidad. Y llegado el momento de tomar una decisión que implique priorizar el bien común o el bien personal de Kirk, Spock y McCoy argumentarán a favor de una posición u otra. De todos modos, aunque Spock debe posicionarse en defensa del bien de la mayoría, no es por decisión personal si no porque su naturaleza y educación lo obligan a tomar partido por la opción más racional. Por ello, ante la posibilidad de que no se entienda ese aspecto, pide disculpas, “*Spock: Si es que le parezco insensible ante lo que ocurre, capitán, así soy yo, compréndame*”.



La disculpa de Spock se refiere a su insensibilidad ante lo que ocurre, pero encierra otro sentido, la verdadera razón de la disculpa es el hecho de posicionarse en la lógica sin atender al hecho de que Kirk se verá perjudicado personalmente, es más, que está sufriendo y él no puede prestar atención a eso. Dice *“así soy yo”*, aludiendo a que en él no existe la posibilidad de tomar una posición diferente por su naturaleza.

17) BITÁCORA 4. La problemática se refiere particularmente a la incapacidad para decidir. ¿En qué consiste esa incapacidad? No tiene deseos, la “fuerza de voluntad” se halla debilitada. Tiene su capacidad para tomar las decisiones pero no tiene fuerzas para tomarlas. El poder de mando, el liderazgo es la razón de ser de Kirk, eso motiva su sufrimiento. Además, el hecho de no poder encontrar las soluciones para salvar a sus tripulantes en el planeta y proporcionarle seguridad a su gente en la nave afecta su emotividad.

18) COMUNICACIÓN CON EL PLANETA 3. La distracción, la pérdida de fuerza de voluntad son manifestaciones de los efectos negativos de la división del personaje. Esto se debe a que estas cualidades están ligadas al lado negativo de su personalidad. Sin embargo, el dolor por lo que no puede realizar es la consecuencia de la bondad, de sus buenos sentimientos. Sabe que no puede resultar útil, que no podrá resolver el problema y de ese modo no podrá hacer lo que debería por las personas que lo necesitan. Estos sentimientos son coherentes con la cara positiva. Sin embargo, estos buenos sentimientos que lo abruma y lo hacen sufrir, no son útiles para resolver los problemas de esas personas, es finalmente una suerte de bueno/ inútil y eso es inadmisibles para un capitán tan importante como él.

19) LOS PROBLEMAS DE LA DUPLICACIÓN. Kirk 2 ha comenzado a agonizar. Kirk 1 le sostiene la mano y lo arenga, *“no temas, aquí está mi mano, tómala. No debes tener miedo, no te dejaré ir. Resiste. No tendrás miedo si usas tu mente ¡Y piensa, piensa!, ¡puedes hacerlo! Así es.”*

El rasgo que está ligado a la bondad es el valor. Y el valor es posible a través de la razón, el control de la intuición se logra a través de su inteligencia.

20) DIÁLOGO CON McCOY. Kirk dice que tiene que volver al otro a su interior (como una súplica casi. Se lo ve débil, cansado, triste, la caracterización del bondadoso sin voluntad casi va quedando al borde de la inutilidad) porque no puede sobrevivir sin él, además NO LO QUIERE CON ÉL, *“es como un animal, un irreflexivo y brutal animal que es parte de mí”* (expresión de asco y decepción)

¿Cuál es el lugar del cuerpo donde se ubica el mal? Podría ser una pregunta que se plantea a partir de las palabras *“volverlo a mi interior”*. Kirk da por sentado que ese ser que se ha separado de él y que es negativo puro se encontraba antes del incidente en su interior, era una parte escondida, oculta y, hasta, dominada. Para que todo vuelva a la normalidad debe ser recluida nuevamente en su prisión oscura, el lugar del monstruo, el Hyde. Pero no sólo por su grado de peligrosidad sino también por la abominación que representa, la mancha. La ignominia que representa esta parte que queremos esconder en el cuartito cerrado del fondo de la casa, porque es nuestro, no podemos deshacernos de ella porque es parte nuestra pero tampoco la podemos reconocer.

Kirk 1: *“no lograré sobrevivir sin él y ya no lo quiero conmigo. Es como un animal, un irreflexivo y brutal animal que es parte... de mí.”*

Las dos ideas en torno a la que gira este fragmento del diálogo y que luego se desarrollará a partir de aquí está planeado en la primera oración. Es posible plantear dos cuestiones que caracterizan este fragmento. Por un lado, se presentan como ideas que se contradicen aparentemente. Sin embargo se integran en este contexto. Conviven entre las ideas del personaje orgánicamente. En segundo lugar, el primer sintagma de la frase

se estructura lógicamente como la negación de un supuesto que se activa con el segundo sintagma.

1) Este fragmento está introducido por las palabras previas donde alude a la necesidad de regresar su lado “*negativo*” a su interior. Estas palabras permiten establecer el sentido del sintagma, “*no lograré sobrevivir sin él*”. Es decir, esta proposición es la causa de la anterior: debe regresar su lado malo a su interior porque de otra forma no puede sobrevivir.

2) La segunda proposición niega el deseo de regresar su lado malo a su interior, debe hacerlo para sobrevivir pero no lo quiere.

¿Qué es lo que no quiere más? Sabe que debe introducirlo en su interior nuevamente pero no porque lo desee así sino porque no le queda otra alternativa para sobrevivir. Este doble es la corporización de su peor parte, la que todos tenemos, como luego dirá McCoy. Es, sin embargo, su peor parte en estado puro, vista de frente. En uno de los diálogos finales lo dirá también, lo desagradable y difícil de esta corporización es tener que enfrentar este lado, aceptar que es parte de uno mismo. El rechazo deviene de la vergüenza propia y ante los demás. Y es por esta razón que Kirk se mantendrá debatiéndose ante las alternativas de decirles a sus tripulantes la verdad. Lo vive, entonces, como un proceso doloroso socialmente y personalmente. Socialmente por lo vergonzoso, afrentoso que resulta reconocer que un ser tan desagradable pueda ser parte de él, ser él mismo; y personalmente, porque el reconocimiento de que ese ser es él mismo, que podemos tener ciertos sentimientos, actuar de cierto modo que otra parte de nosotros rechaza totalmente es difícil de aceptar. Kirk expresa con las palabras finales de este fragmento las características que rechaza de este ser que es él mismo, “*es como un animal, un irreflexivo y brutal animal*”. La dificultad para aceptar que eso es parte de él mismo está sugerida en la siguiente frase, pronunciada con una intención de desprecio, “*que es parte de mí*”. El tono de voz, marcando las palabras, las pausas, la expresión del rostro refuerzan la decepción, y el desprecio.

“Jim, usted, no es diferente de otros seres, todos tenemos nuestro lado oscuro, es muy necesario, es la mitad de nuestro yo, y no es feo, es humano, sí, humano. Parte de lo que él es forma el hombre que es usted. Dios me libre de estar del lado del Sr. Spock. Pero tenía razón, sin su lado negativo, usted no sería nunca el capitán, no podría serlo y usted lo sabe, su fuerza de mando se halla principalmente en él”

Kirk se siente una aberración al ver lo que puede ser su lado negativo. Con estas palabras McCoy intenta demostrarle que no es algo singular de lo que pueda sentirse particularmente afectado, como si fuera él el único que sufre esto, una vergüenza personal. “*todos tenemos nuestro lado oscuro*” le dice McCoy, intentando disuadirlo de sentirse un monstruo. Y la razón de que no deba pensarlo de ese modo se encuentra en dos aspectos que menciona a continuación: “*es humano*” y “*no es feo*”. El primer aspecto remite, entonces a las características de nuestra especie. El segundo aspecto refiere a la integración de rasgos en nuestro carácter. El ser humano no puede dividirse entonces del modo en que se presenta en esta historia, esto está aludido en el hecho de que los personajes comienzan a morir sin su otra mitad. Y no es posible dividirlo porque eso supondría la coexistencia de dos entidades en un cuerpo, en una personalidad, esta posibilidad pertenece, sin embargo, a la creencia popular fuertemente arraigada por tradiciones occidentales religiosas y en particular, judeo cristianas. Un carácter que esté predispuesto a dañar a otro alternativamente que puede expresar “*compasión, amor*” es entendido por nuestra cultura como dos momentos donde intervienen facetas independientes de nosotros mismos. McCoy sugiere que no es así, que los seres humanos no tenemos en nuestro interior dos seres en constante batalla pujando por salir

y que cuando uno de ellos logra imponerse sale al exterior como absoluta bondad o pura maldad. Por el contrario, las expresiones de bondad no pueden realizarse sin rasgos de carácter que en estado puro podrían ser considerados negativos. En el caso particular del liderazgo que es el rasgo que aquí se pone de manifiesto debido a que es el capitán el afectado, ese liderazgo es necesario, es lo que permite a la tripulación sobrevivir en esta aventura espacial. Entonces, podría suponerse, como en las palabras de Spock en la secuencia 15 se sugiere (“¿y qué vuelve a un hombre un excepcional dirigente? Hay indicaciones aquí de que es su lado negativo el que le confiere su fuerza”) que es el lado positivo el que le permite cuidar a la tripulación tomando las decisiones acertadas en el momento adecuado. Y de algún modo es así, pero no totalmente. Sin su lado malo, Kirk puede discernir el daño, se preocupa por el daño y trata de evitarlo pero no puede lograrlo ya que las decisiones se confunden en su cabeza sin atreverse a tomarlas, eso es lo que aporta su lado negativo. En definitiva, podría decirse que ninguna característica es totalmente buena o mala. Pero para decirlo sería necesario determinar qué se considera “lo bueno”, “lo malo” y de acuerdo a qué criterio.

Es posible establecer algunas características recurrentes en las definiciones que pueden encontrarse en distintas fuentes:

-El bien y el mal forman una dualidad presente en todas las culturas conocidas. En estas civilizaciones, se propone una escala de valores donde el mal corresponde al comportamiento menos deseado y el amor corresponde al más deseado. A la persona que incurra en acciones “malas” se la considerará “malvada” y la que expresa amor se la considerará bondadosa.

-El “mal” se relaciona con el incumplimiento de normas y leyes locales y fomenta el sistema social. Se considera “rebelde” a la persona que violenta estas normas. Aunque la rebeldía no siempre es mala si se manifiesta en conductos razonables.

-La filosofía define el mal como lo que de acuerdo a un orden ético- moral, produce sufrimiento y miseria.

-Desde la teología, el universo está gobernado por un ser supremo que es a la vez bueno y todopoderoso.

-Para San Agustín el mal no existe, no es en sí, no tiene Ser, es la ausencia del bien.

-Para Sócrates la bondad es la virtud moral y a ésta la identifica con el conocimiento. Por ello, el mal es la falta de conocimiento.

Sería posible consultar indefinidamente fuentes bibliográficas donde el bien y el mal como conceptos y como efectos de la naturaleza humana fueran analizados y no sería más sencillo encontrar una definición que englobe todo lo que puede pensarse al respecto. Sin embargo, la concepción que vemos desarrollarse en el relato de esta historia es la misma con la que se manejan las personas a diario en sus vidas. El mal se halla cosificado como una fuerza interior que obliga a las personas a realizar actos que en vista de sus efectos son considerados indeseables y, por añadidura, la persona que los lleva a cabo, aborrecible. A partir de esta concepción lo que se utiliza como parámetro es el efecto del acto, la manifestación, medida en términos del daño que provoca en los demás. En algunas situaciones contribuye a determinar si ese acto tiene origen en la figura del “dolo”, es decir, la intencionalidad de causar ese efecto o no tal como se ha producido. Interiormente, la conciencia del bien y el mal se vive de otro modo. La cultura occidental, con fuertes raíces filosóficas inspiradas en el pensamiento judeo cristiana, enfatizó la elaboración de la concepción de mal en el aspecto fáctico, mientras un acto contra reglamento de cualquier índole, legal, moral, etcéteras, no se considera malo mientras no llegue al dominio público que es quien impone efectivamente los

límites que lo definen. La culpa privada reviste características más variadas ya que se ajusta al sistema de valores individuales, a las expectativas de vida. Si bien, su entorno social le da forma a ese sistema de valores, existen otras variables contextuales individuales que también inciden.

El debate entre Kirk y McCoy sobre su “lado oscuro” supone un intento de delimitación del bien y el mal en su personalidad. Kirk lo analiza como culpa privada además de la culpa pública, él se observa y se encuentra cargando en sí mismo este ser “salvaje” y lo sufre como culpa privada. McCoy le presenta entonces la perspectiva pública, y desde allí, este ser contribuye a que los actos de Kirk produzcan efectos positivos en los demás. Entonces, ¿cómo debe considerarse esta faceta de su personalidad? Dice McCoy: *“nuestro lado oscuro, es muy necesario, es la mitad de nuestro yo, y no es feo, es humano, sí, humano”*. Desde el juicio público, la presencia de este lado en Kirk *“no es feo”* hace a su humanidad y es necesario. Kirk necesita particularmente este lado oscuro porque en él reside el poder de mando y como capitán que se ha destacado con brillantez en ese cargo, es todo lo que es como persona. La conclusión es la que queda flotando en las palabras finales de esta secuencia: la parte más importante de su vida depende de un rasgo de su personalidad que aislado podría tomar la forma de una aberración. Esta conclusión deja en Kirk una concepción de sí mismo muy fuerte y eso se evidenciará en las palabras finales que le dirige a McCoy en las últimas secuencias del capítulo: *“Me he visto como ningún hombre debiera verse”*, Kirk, al enfrentarse con esta parte de sí mismo ve lo peor de sí y, más allá de lo que pudiera desear, no puede eliminarlo, ni terminar con él como ha sido la ambición de toda búsqueda espiritual del ser humano, sino que debe cuidarlo y aceptarlo como la parte que le da sentido a su vida.

“Kirk: *¿Qué tengo yo?*”

McCoy: *La bondad señor*

Kirk: *¿Es todo?, tengo una nave a mi mando*

McCoy: *la inteligencia, la lógica, parece que usted tiene más de eso. Y tal vez es de donde proviene el valor esencial del hombre, porque recuerde, él tenía miedo, usted no.”*

La bondad no le sirve a Kirk para hacer lo que le resulta más importante en su vida, liderar.

21) PRIMERA PRUEBA DE LA MÁQUINA TRANSPORTADORA. Kirk pide a Spock en relación al animal con el que probarán el funcionamiento del transportador, *“que no sufra”*. Spock le explica que la inyección sólo lo dormirá unos segundos. Pero la expresión del rostro de Kirk y lo fuera de contexto que resulta la frase, es posible interpretarla en función de su propio doble. ¿Cuál es el sentido de este temor de Kirk por el sufrimiento del animal? El animal está en la misma situación que él.



22) BITÁCORA 5. En este caso es grabada por Spock. Señala que si bien Kirk mantiene el mando de la nave su fuerza de voluntad se desvanece.

23) DIÁLOGO DEL TRIUNVIRATO 2. El tema de discusión girará en torno a dos temas relacionados: la muerte del animal, qué la causó, por un lado y si Kirk debe arriesgar su vida intentándolo también, por el otro.

Spock mantiene que el animal murió por el shock que le causara la unión luego de estar un tiempo separadas sus partes. La causa se hallaría en el “terror ciego”, es decir, terror irreflexivo debido a que no tenía inteligencia. En un momento, McCoy coincide con Spock en esta justificación, sin embargo para él sólo es una especulación y se esmera en destacarlo: *“dije pudo haber muerto, Spock, no lo sabremos hasta tener el informe posmortem”*. Del mismo modo que McCoy subraya que la coincidencia de opiniones no es tal, Spock deja claro lo poco común de ese acuerdo entre ellos: *“Por una vez estoy de acuerdo con usted”*.

Spock explica que por el terror que no logró asimilar el animal termina sufriendo un shock. Luego de la primera explicación Kirk interviene con una opinión, siempre a favor de lo que se argumenta aún cuando sean opuestas. En este sentido es que su fuerza de voluntad, de decisión se pone a prueba, las dos opciones son válidas y está en él como líder que debe determinar cuál es la acertada. Sin embargo, Kirk ante cada argumento se deja llevar sin lograr tomar una posición propia.

Posición 1: Spock: la prioridad son los tripulantes en el planeta (esto supone que Kirk debe probar el transportador para verificar si funciona correctamente y salvarlos)

Posición 2: McCoy: sin saber qué mató al animal es posible que se ponga la vida de Kirk en riesgo.

La posición de Sugerida se halla sugerida, él no dice directamente que propone probar la nave y tomar el riesgo.

Spock: El animal no podía comprender, Ud. Sí, tiene su inteligencia para controlar el temor

Kirk: aliste la sala de la máquina transportadora

McCoy: Quizá, tal vez..., todas no son más que teorías hasta ahora, Jim, ¿por qué no me da la oportunidad de hacer la autopsia y deja a S que revise los circuitos de la máquina transportadora

Kirk: lo que Ud sugiere es razonable, hay que revisar todos los circuitos de nuevo.

Spock: ¿No olvida algo importante, capitán?

Kirk: No, no lo creo

Spock: Los hombres en la superficie del planeta, ¿cuánto tiempo podrán resistir?

Kirk: Oh, si, cierto los hombres. Hay que correr el riesgo, Bones, sus vidas...

McCoy: Suponga que no fuera shock, Jim, suponga que la transportadora no funcionara bien, moriría y ellos también. No puede arriesgar la vida por una teoría.

Spock: Dividirse en dos mitades no es teoría para mí, Dr. Tengo una mitad humana, ¿recuerda? Así como otra mitad ajena, sumergida, en lucha constante una con otra. Experiencia personal, Dr. Sobrevivo porque mi inteligencia es superior a ambas partes, las fuerza a vivir juntas. Con su inteligencia podrá sobrevivir también

Spock aparece en este fragmento como la síntesis de la lucha entre dos fuerzas opuestas en su interior. Si bien, en su caso no sería posible decir que una de ella es “mala” en el sentido definido más arriba, pero sí una de estas personalidades está “ajena, sumergida, en lucha constante con otra”. Hay, entonces, una personalidad que sujeta a la otra, que a su vez, por una ley natural, intentará liberarse. Este orden de cosas se halla establecido por una fuerza superior (un dios todopoderoso que las obliga a convivir de este modo), la “inteligencia”. Dios, el ser supremo todo bondad, establece que el bien sea la fuerza que sojuzgue a la otra. La inteligencia de Kirk será la fuerza que permita restablecer el orden que corresponde.

Kirk: Ayúdenme. Tome alguien, no importa quién, la decisión.

Spock: ¿Está renunciando a su mando, capitán?

Kirk: No, eso jamás

McCoy: No podemos ayudarlo entonces, Jim, la decisión es suya

Kirk: Sr. Spock aliste la máquina transportadora, Bones, continúe la autopsia

En este diálogo, Kirk ha llegado al fondo de su decadencia, incapaz de decidir por sus propios medios, sin la fuerza de voluntad para arriesgarse a tomar esa decisión, suplica a sus amigos que la tomen por él. Pero, además, la incapacidad de tomar esas medidas lo convierte en una persona maleable que va dejándose llevar por la opinión de los demás. Todas las opiniones le parecen la adecuada y así se encuentra aturdido e inmóvil.

25) ENCUENTRO CON JANICE EN EL PASILLO. Kirk 2 se encuentra con Janice en el pasillo y le explica lo sucedido con el transportador. Se disculpa y le dice que le gustaría darle una explicación más completa. Luego le pregunta si le molesta que vaya a su cabina posteriormente. Por asociación temática se entiende que irá para dar esta explicación, sin embargo no lo dice explícitamente. Janice acepta la propuesta. Su forma de reaccionar puede estar mediatizada por la autoridad pero también por la veracidad del hecho de que no le moleste que vaya a su cabina, el lugar donde la atacó anteriormente. La posibilidad que deja abierta de esta manera tiene más que ver con sus sentimientos, ya que la supuesta explicación que va a darle podría darla en otro lado no tan íntimo.

26) LA BATALLA FINAL Cuando Kirk vuelve al puente en la persona de Kirk 2 las dificultades que tuviera Kirk 1 para tomar determinaciones y dar órdenes han desaparecido. Es un Kirk seguro, que no admite consejo. Spock intenta disuadirlo de su

deseo de abandonar el planeta sin rescatar a los tripulantes, pero Kirk no lo deja lugar para intervenir. Spock obedece la orden de retirarse. ¿Por qué no se resiste si conoce con exactitud lo que está sucediendo con Kirk? De acuerdo a la interpretación que proponemos en este trabajo, el drama del personaje es una metáfora de la lucha interna del hombre. En esa lucha interna sólo él puede encontrar la solución. Las personas desde el exterior pueden tomar posición y exponer sus puntos de vista pero al final es el propio individuo el que debe enfrentarse a sí mismo y reacomodar el orden perdido. Y es justamente lo que sucede a continuación. Con la aparición del Kirk bondadoso, Spock dirá a los tripulantes asustados que le piden ayuda, “dejaremos que el capitán decida esto”. Cuando Kirk, en la secuencia 23 les suplica que decidan por él qué debe hacer, Spock le pregunta si abandona el mando y él se niega. ¿Qué significa esta negación dentro de esta posible lectura que intentamos construir? Significa el abandono de sus facultades para arbitrar en su vida, para reconocer sus partes y elegir cuál tendrá dominio sobre su persona. La lucha debe ser personal y solitaria para que tenga valor.

En el encuentro de las dos partes de Kirk las dos fuerzas intentarán imponerse usando sus propios recursos, el mal: la fuerza física; el bien: la inteligencia y la fuerza de persuasión a través de la lógica. Los tripulantes, en el puente, se desesperan porque no saben a quién deben obedecer y le piden a Spock que los ayude en esto, “*Sr. Spock ¿cuál de ellos es?*”. Sin embargo Spock les contesta, “*dejaremos que el capitán decida esto*”. Kirk 2 enloquece ante estas palabras y repite con violencia, “*¡Yo soy el capitán!*”. La pregunta del tripulante encierra el drama completo del capítulo y el drama de la persona de Kirk: ¿quién es realmente el capitán? ¿En cuál de estas dos partes en las que se ha escindido está el capitán? ¿Está en uno de ellos o en los dos? Y todavía de mayor importancia para Kirk, ¿quién es Kirk realmente? Por eso Spock no puede ayudar, no le corresponde a él responder estas preguntas, son preguntas internas de Kirk, son sus preguntas existenciales y sólo él puede responderlas.

Kirk 2 vocifera que él es el capitán y luego de mostrar las pruebas que ha plantado para confundir a los demás, termina la frase con las siguientes palabras: “*soy yo, ustedes lo saben*” Kirk 1 se aleja de Spock y McCoy que lo protegen y se acerca a su alter ego. Con resignación, cansado le contesta, “*sí, lo sé*”. Spock y McCoy se han mantenido hasta aquí a su lado, McCoy lo ha presentado como el capitán y Spock, si bien lo ha dejado resolver el problema por sus medios, se ha acercado y se ha parado a su lado. Dentro de la metáfora de la batalla interior, representan a los ayudantes, los que sin poder intervenir se mantienen cerca para dar su apoyo.

Kirk 1 confirma con estas palabras que el capitán, el líder que posee la fuerza, el poder de mando es su lado negativo. De todos modos, no es posible que sobrevivan por separado. Kirk 2 considera un peligro a su alter ego, cree que lo destruirá si puede y por defenderse ataca, amenaza. Kirk 1 avanza sin temor y plantea la sencilla razón por la que no puede matarlo, no puede sobrevivir el uno sin el otro, deben convivir, y como lo dijo Spock con anterioridad, la inteligencia es la que permite controlar y resolver la incompatibilidad. El miedo a su extinción es la debilidad de Kirk 2, Kirk 1 lo convence usando este temor.

27) LA UNIFICACIÓN. McCoy lo detiene cuando se está marchando luego de subir a los tripulantes heridos a la nave- “*¿Cómo se siente?*”

La expresión de Kirk es ambigua, cansancio y decepción. “*¿Cómo?*” dice “*Me he visto como ningún hombre debiera verse*”. La conciencia de nuestra propia maldad es un peso que difícilmente podamos olvidar. Sin embargo encontrarse de frente con esa maldad, reconocerla en toda su dimensión y dominarla representaría para las personas llevar la decepción y la culpa a extremos insoportables. Las personas conviven con sus culpas con el anhelo de que al final sea su faceta positiva, virtuosa la que se imponga en

la batalla. De ese modo es posible sobrellevar ciertas culpas. Pero si fuéramos concientes de la cara que posee nuestro Hyde, esa culpa tendría una imagen y una dimensión intolerable. Todo esto queda marcado en estas palabras de Kirk.

28) FINAL. CIERRE. Kirk agradece a Spock en nombre de “ambos”, aludiendo a las dos partes que finalmente no son más que una.

Spock contesta, “*¿comunico eso a nuestra gente, señor?*” la expresión tiene un poco de ironía por el modo en que la tripulación fue informada a medias sobre la situación.

Kirk -el impostor ha vuelto a su lugar, olvidémoslo (Spock sonríe)

De camino a su sillón se encuentra con Janice. Ella le dice que el impostor le explicó lo que sucedía y trata de aclarar algo que Kirk no la deja. Janice avanza hacia Spock y le da una carpeta. Mirándola de reojo Spock le sugiere, “*el impostor... tenía muchas cualidades interesantes, ¿no cree usted?*”. Las palabras dichas con intención tienen un tono absolutamente malicioso, deja aludido que Janice en realidad encontraba interesante a Kirk 2 pese y a causa de su ataque. Los sentimientos de Janice hacia el capitán se verían satisfechos si su lado perverso dominara la personalidad. La expresión distraída del rostro de la ayudante sugiere que estaba pensando algo en relación a esto, cosa que le da lugar a Spock para dirigirle esta frase irónica.

Kirk da la orden final. “*Motores a toda velocidad*”

Conclusión

Para las generaciones que crecieron viendo *Viaje a las estrellas*, el futuro era la utopía progresista de la unión de pueblos y civilizaciones en perfecta paz de la mano de la tecnología y la ciencia. En la década de los sesenta el mundo se asomaba a las maravillas de la computación y los viajes a la luna, y ante las posibilidades que parecían abrirse en el horizonte, todo estaba al alcance de la mano. No pasaron muchas décadas ni muchas generaciones para que los jóvenes de hoy se encuentren en un mundo decadente, con las mismas intrigas y diferencias de siempre pero con un planeta que muere bajo el mal uso de lo que aquellos utopistas de los sesenta creían nuestra salvación: la tecnología.

La ciencia ficción ha sido definida de muchos modos y de todas estas conceptualizaciones la que nos importa es la que atañe a su valor literario. La literatura, como toda obra de arte, es el reflejo de las pasiones humanas. En ellas, el hombre vuelca sus preocupaciones, sus anhelos, sus sueños. La ciencia ficción, desde siempre se ocupó de teorizar, especular sobre la suerte del hombre pero, a diferencia de otros géneros, en tiempo futuro. Aún así, no dejó de referirse a las cosas que más profundamente interesan al hombre. Hoy, con la realidad que nos toca vivir, la ciencia ficción encara temáticas como el cambio climático, la destrucción de nuestros recursos naturales y vaticinan un futuro sin futuro. Para quienes crecimos creyendo en el futuro utópico de *Viaje a las estrellas* nos sentimos desilusionados de no haber sabido hacerlo realidad. Y nos preguntamos, con amargura, si acaso nuestros hijos podrán verlo, si existirá un tiempo para verlo.

En estos capítulos de la *Primera temporada* de la *Serie original* es posible reconstruir la crónica del hombre encontrándose consigo mismo. La singularidad que Gene Roddenberry prepara en el contenido de estos capítulos es el relatar los viajes de un grupo de personas que van al encuentro de “*nuevos mundos, descubrir los mundos y*

las civilizaciones que existan en el mundo extraterrestre, debe llegar donde jamás ha llegado el ser humano” y cuanto más lejos se encuentra y más extraña es la situación, más cerca está de sí mismo y de su naturaleza humana. Con el paso de los años Roddenberry reconoció que el contenido filosófico de sus historias no era casual. La prueba de ello se encuentra en cualquier lectura detenida que se haga de cualquiera de estos relatos. En el caso del capítulo N° 5 “The enemy within”, los cauces filosóficos se enmarañan con las problemáticas psicológicas dando como resultado una metáfora de la mente humana. Spock lo dice con claridad: “Tiene aquí una extraordinaria oportunidad de valorar la mente humana o de examinar en términos terrestres lo que pueden hacer el bien y el mal en un hombre.” Los diálogos, principalmente los que se desarrollan entre el triunvirato formado por Kirk, Spock y McCoy, van llevando al espectador por ese examen de la mente humana, en este caso, la mente de Kirk. Kirk es el ejemplo, pero la lucha que tendrá que enfrentar es una lucha íntima de todo ser humano, por eso, se va constituyendo en el caso paradigmático.

Los diálogos ayudan a reconstruir, ordenar la interpretación, pero los datos se van distribuyendo en todos los códigos que constituyen la imagen. Los códigos de la imagen sirven a este propósito de forma armónica. Ningún elemento está ocupando un lugar decorativo en la construcción de sentidos, todos ellos van llenándose, empapándose de ese sentido y disgregándolo en el relato para contribuir a su elaboración. Desde el montaje de los planos hasta el juego de luces, el maquillaje y la escenografía contribuyen a la recreación. En este engranaje de textualización, los elementos funcionan pragmáticamente pero sin descuidar el aspecto estético. Resulta ejemplar el caso del montaje de algunos planos que producen efectos variados en el espectador, desde la sorpresa hasta la maravilla, que es lo mismo que decir que producen un efecto estético. Consideramos en su momento que estos juegos de montaje están al servicio de una búsqueda artística que excede el pragmatismo. El hecho de que la transmisión de un sentido no esté determinada por la presencia o ausencia de este trabajo de montaje supone que este recurso es artístico con finalidad estética.

Todos estos elementos forman parte de la experimentación. Los diálogos explicitan lo que a través de la imagen se ha ido construyendo, los elementos de elaboración de la imagen con sus variados recursos técnicos, profundizando y poniendo en funcionamiento lo que las palabras explicitan.

La especulación filosófica y psicológica pasa por la problemática del bien y el mal. Esta especulación parte de una concepción de la misma. En las palabras de los protagonistas y en el movimiento de los personajes en escena, el bien y el mal conviven en las personas mantenidas en control por una fuerza superior, la inteligencia. No siempre las acciones que inciden positivamente en los demás tienen un origen en las características positivas de la persona, por el contrario, de aislar estas partes será posible observar que en un punto los efectos tanto de las acciones de uno como las del otro, son negativas sobre los demás. De este modo, si consideramos que el bien y el mal se miden por sus efectos, no será posible asegurar que de nuestro lado bondadoso sólo se originan buenos efectos y no sólo efectos negativos resultarán del lado malvado. Kirk 1 es la personificación de la bondad pura y sin embargo, en un momento suplicó por la intervención de los demás ya que no poseía la fuerza necesaria para realizar los efectos positivos que ideaba. El resultado de esto era una suerte de bueno/ inútil que en su estatismo sólo podía perjudicar a los demás. Está de más decir que los efectos de un ser con pura maldad afectarán negativamente en los demás, sin embargo, este personaje logra resolver el estatismo de Kirk. En la integración de estas facetas de la personalidad de Kirk, que no es más que la personalidad de todos los seres humanos, es de donde resultan los efectos positivos. Aún la integración no es sencilla, toma la forma de una

batalla a muerte. La batalla será doblegada por la fuerza superior de la inteligencia. Kirk se ve a sí mismo en su más cruda interioridad, entonces comprende que su experiencia ha sido demasiado, lo sería para cualquiera y lo dice, “Me he visto como ningún hombre debiera verse”. ¿Sería posible para nosotros aceptar nuestro lado malvado si lo viéramos en toda su esencia?, ¿seríamos capaces de superar esa experiencia? No resulta sencillo para nadie vivir con las culpas, con el peso de sus acciones erróneas y mucho menos si esas acciones han provocado daño en los demás. Es una pena que se lleva en silencio, en soledad, que acompaña a todos lados cada día. Nuestra vida interior es difícil de llevar aún cuando no la tengamos en frente mostrándose en toda su crueldad, entonces, qué sucede con nosotros cuando nos encontramos obligados a mirarle la cara al monstruo que escondemos en la piedad del fondo, cuando ese monstruo ha cobrado fuerza inusitada y combate para liberarse. Le cerramos todas las puertas, lo buscamos en los escondites, nuestros propios escondites porque es una parte de nosotros (el puente de ingeniería) y cuando logramos arrinconarlo lo seducimos o atacamos sus lados débiles para convencerlo de que vuelva a nuestro interior, decimos como Kirk, “debo volverlo a mi interior”. Pero es fuerte y no es sencillo, es un riesgo para nosotros y para los demás, lastima, agrade sin consideraciones, sin sentir culpa. La culpa está en el otro lado, así como la vergüenza. Para mantener el respeto de las personas que importan es necesario mantener oculta esta parte, casi es necesario engañarlos, fingir que no ha pasado lo que ha pasado sino que no se trata de nosotros la persona que ha actuado salvajemente, Spock lo dice cuando Kirk piensa en contar la verdad a la tripulación, “capitán, no quiero ser irrespetuoso, pero comprenderá que no puede decir toda la verdad a la tripulación. Usted es el capitán de esta nave, no tiene derecho a ser vulnerable ante los ojos de su tripulación, no puede darse el lujo de ser nada menos que perfecto. Si lo hace dejarán de tenerle fe y su autoridad disminuirá”. En esos casos es necesario mentir o desvirtuar la verdad para mantener el respeto de los demás. La vergüenza y la culpa ante lo que surge del interior pueden ser intolerables y puede dificultar las relaciones con los demás.

Kirk se enfrenta con lo peor de sí, y para dominarlo debe aceptar primero que es una parte de él, que lo constituye, que sin esa parte no sería quién es. Y al fin y al cabo, el mensaje es ése, este lado vergonzoso, terrible, oscuro es del mismo modo que el lado bondadoso, compasivo, luminoso, el resultado de la vida y de las experiencias que nos constituyen y nos definen como la persona singular que somos. Kirk es un “excepcional dirigente” y esa condición que lo caracteriza ante los demás es posible sólo gracias a la combinación de la fuerza de su lado malo y la prudencia de su lado bueno. Entonces, el ideal que heredamos como misión cristiana de vida de eliminar el lado malvado no es deseable y ni siquiera posible. El resultado sería una persona sin voluntad, sin deseos de superación y, con ello, sin motivos para vivir. La “hostilidad, codicia, violencia” dice Spock se halla en este lado malo pero al final es de allí de dónde se exterioriza lo más valioso de Kirk: “un excepcional dirigente”.

El mensaje se desliza por causas armoniosos a través de la imagen. El trabajo de filmación es de una calidad sobresaliente, nada está librado al azar. La excelencia en la construcción de la imagen ni siquiera es indispensable, es parte de lo ambicioso que fue este proyecto desde el principio y que lo caracterizó desde siempre. Es posible que un proyecto más económico, con la simple pretensión de entretener con una historia interesante hubiera sido posible. Pero la elección fue un producto complejo, que vaya desarrollándose en todos los niveles y que alcance valores estéticos insuperables. Todas estas características hacen de esta serie, y de este capítulo en particular, un ícono de las series de ciencia ficción. La perfección de la imagen y la profundidad del mensaje van llevando al espectador por este universo construido con magisterio de una forma tan

armónica que no sólo se sintió como posible sino, también, como anhelable, como el universo donde todos desearíamos vivir.

Bibliografía

CAPANNA, Pablo (2007): *Ciencia ficción. Utopía y mercado*. 1ª ed. Bs. As. Cántaro.

HELDRIIS DE CORNUALLES (1986): *Le Roman de Silence*. Ediciones Siruela, Madrid.

VILCHES, Lorenzo (1982): *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. Bs. As. Paidós Comunicaciones.

Viaje a las estrellas. La serie original. Temporada Uno. Paramount Pictures

Microsoft ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporation. Reservados.

<http://filosofia.laguia2000.com/los-valores/el-bien-y-el-mal>