

El personaje del ingeniero en las series televisivas de *Star Trek*

The character of the engineer in the Star Trek television series



Monique Villen. Después de estudiar Literatura Moderna y Filología Hispánica en La Sorbona (París), se licenció en Educación y Desarrollo por la Universidad Anáhuac (Ciudad de México) y en Ciencias Religiosas por el Ateneo Regina Apostolorum (Roma). Obtuvo un máster en Humanidades por la Universidad Francisco de Vitoria (Madrid) y el doctorado por el que recibió el Premio Extraordinario, con una tesis sobre la teoría literaria de Marie-Laure Ryan aplicada a la ciencia ficción. Actualmente es profesora en Humanidades (Antropología, Responsabilidad social, Literatura de ciencia ficción). Perteneció al grupo de investigación “Imaginación y Mundos Posibles” (UFV) y a la “Association for Studies in Fiction and Fictionality” (Université Sorbonne nouvelle; University of Chicago; Kwansei Gakuin University) donde desarrolla varias líneas de estudio centradas en el análisis especulativo y práctico de las ficciones, especialmente en la literatura de ciencia ficción. Entre sus artículos destacan “Vi un mundo nuevo que se avecinaba velozmente”: estudio de la ucronía en «*Never Let Me Go*» de Kazuo Ishiguro. *Castilla. Estudios de Literatura*, (10), 195-222 y “The story A Grain of Truth by Andrzej Sapkowski In the light of Marie-Laure Ryan’s literary theory of possible worlds”, *Fabula*, 63(3-4), 280-308. Universidad Francisco de Vitoria, España  m.villen@ufv.es
ORCID: 0000-0002-5316-3466

Recibido: 30/08/2024 - Aceptado: 28/11/2024 - En edición: 22/01/2025 - Publicado: 01/01/2026

Received: 30/08/2024 - Accepted: 28/11/2024 - Early access: 22/01/2025 - Published: 01/01/2026

Resumen:

Este artículo explora el personaje del ingeniero en *Star Trek*, centrándose en cuatro series: *The Original Series* (1966-69), *The Next Generation* (1987-94), *Voyager* (1995-2001) y *Enterprise* (2001-05). La investigación se organiza en dos fases principales: (1) un análisis de los episodios de las series mencionadas utilizando una red narrativa (Ryan, 2016 y 2019: 35-36); y (2) la interpretación de los datos a través de la teoría del personaje inspirada en la teoría literaria de los mundos posibles (Margolin 1990 y 2007; Ryan, 1985; 1991; 2006; Ryan y Bell, 2019). Los resultados destacan el grado de protagonismo de los personajes ingenieros Scotty, Geordi, B'Elanna y Trip en cada episodio (ausente, terciario, secundario o principal), los marcos espaciales más relevantes (el espacio, la nave y la ingeniería), las acciones significativas del ingeniero dentro de los diferentes contextos narrativos, así como sus distintas versiones o interpretaciones (los dominios de los personajes).

Palabras clave:

Star Trek; ciencia ficción; roles de ingeniero; análisis narrativo; teoría del personaje; teoría literaria de los mundos posibles; Marie-Laure Ryan.

Abstract:

This article explores the character of the engineer in *Star Trek*, focusing on four series: *The Original Series* (1966-69), *The Next Generation* (1987-94), *Voyager* (1995-2001), and *Enterprise* (2001-05). The research is organized into two main phases: (1) an analysis of the episodes from these series using a narrative network (Ryan, 2016 and 2019: 35-36); and (2) the interpretation of the data through character theory, inspired by the literary theory of Possible Worlds (Margolin 1990 y 2007; Ryan, 1985; 1991; 2006; Ryan y Bell, 2019). The results highlight the degree of prominence of the engineer characters Scotty, Geordi, B'Elanna and Trip in each episode (absent, tertiary, secondary or main), the most relevant spatial frames (space, ship and engineering), the significant actions of the engineer within the different narrative contexts, as well as their different versions or interpretations (the characters' domains).

Keywords:

Star Trek; science fiction; engineer roles; narrative analysis; character theory; possible worlds literary theory; Marie-Laure Ryan.

Cómo citar este artículo:

Villen, M. (2026). El personaje del ingeniero en las series televisivas de *Star Trek*. *Doxa Comunicación*, 42, pp. 255-305.

<https://doi.org/10.31921/doxacom.n42a2767>



Este contenido se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - Licencia no comercial. Licencia internacional CC BY-NC 4.0

1. Introducción

Desde su creación en 1966, “las tecnologías de *Star Trek* han despertado la imaginación de físicos, ingenieros y especialistas en robótica”, señala Perkowitz, catedrático de Física en la Universidad Emory de Atlanta (2016: 65). Esto se debe a que la serie se elaboró con un profundo respeto por la ciencia real (Noragueda, 2016; Corbella, 2016; Cohnen, 1997). No resulta entonces sorprendente que las tecnologías que emplean los personajes en *Star Trek* hayan adelantado imaginativamente en la ficción dispositivos y avances científicos que progresivamente han entrado a formar parte de nuestra cotidianeidad: los “comunicadores” que utilizan para hablar a grandes distancias anuncian los teléfonos móviles de nuestros días (Strauss, 2012); el dispositivo en la oreja de la oficial de comunicaciones, el auricular inalámbrico Bluetooth y la comunicación instantánea a través de dispositivos móviles, FaceTime y otras plataformas de videollamadas (Mortillaro, 2013); el Personal Access Display Device, las tabletas actuales como el iPad; las pantallas y monitores avanzados, las pantallas de alta definición (Ornes, 2016); el ordenador de la Enterprise que responde a comandos, Siri, Alexa y Google Assistant (Jordan et al., 2018) y las cintas de memoria, los disquetes, CDs y tecnologías de almacenamiento digital modernas (Briggs, 2023); el “Tricorder” se anticipa al MinION, un secuenciador de ADN portátil capaz de diagnosticar enfermedades rápidamente (Plazas et al., 2023); la localización de los miembros de la tripulación para teletransportarlos a la nave de manera segura, los sistemas de GPS en los vehículos. Las posteriores series de *Star Trek* siguen introduciendo profecías tecnológicas inspiradoras para los científicos e ingenieros de décadas posteriores: la holocubierta de *The Next Generation*, una sala de realidad virtual inmersiva (Villen & Abellán-García, 2022), inspira la VR (Gent, 2016; Lubas, 2020; Hsu, 2024) y el replicador de alimentos, la impresión 3D (Rodríguez, 2016); en *Voyager*, se introduce el personaje del Doctor, un holograma de emergencia médica, prefigurando el desarrollo de asistentes médicos automatizados y la telemedicina.

En este contexto en el que la tecnología es omnipresente y donde el conocimiento y la innovación se erigen como las piedras angulares de la civilización (Brake, 2022: 131), ¿sería posible narrar, resumir, evaluar, comentar o recordar la historia de *Star Trek* sin la presencia de los ingenieros? Para responder a esta pregunta, hemos examinado el personaje del ingeniero en las series: *The Original Series* (1966-69), *The Next Generation* (1987-94), *Voyager* (1995-2001) y *Enterprise* (2001-05) de *Star Trek*¹.

1 A pesar de la proliferación de escritos publicados con motivo del 50 aniversario de la serie original de *Star Trek* en 2016, incluidos artículos científicos como “Building *Star Trek*” de B. Jasny en *Science* y “Beyond the Realms of Fiction: *Star Trek* Gadgets” de R. Northfield en *Engineering & Technology*, ninguno aborda directamente el papel del ingeniero en las distintas series de *Star Trek*. El artículo “He’s different, he’s got ‘*Star Trek*’ vision”: Supporting the Expertise of Conceptual Design Engineers (Carkett, 2004) examina los comportamientos creativos de los ingenieros del departamento de diseño conceptual de una empresa aeroespacial internacional, pero no analiza el personaje del ingeniero de *Star Trek* como tal.

Figura 1. Los cuatro ingenieros de *Star Trek*

Montgomery Scott <i>The Original Series</i> (TOS)	Geordi La Forge <i>The Next Generation</i> (TNG)	B'Elanna Torres <i>Voyager</i> (VOY)	Charles Tucker III <i>Enterprise</i> (ENT)
			
Tiempo ficcional 2265-2269	Tiempo ficcional 2364-2370	Tiempo ficcional 2371-2378	Tiempo ficcional 2151-2155

Fuente: fotogramas de las series *The Original Series*, *The Next Generation*, *Voyager* y *Enterprise*

Para analizar sistemáticamente los personajes y corroborar las afirmaciones sobre ellos, se pueden concebir varios modos de existencia: como meras ilusiones del lenguaje, otros signos, representaciones mentales u objetos abstractos (Eder, 2010: 17; Jan-nidis, 2009). Para nuestro estudio, siguiendo la propuesta de análisis de funciones o roles del personaje de Encinas Cantalapiedra et al (2024), nos hemos alejado del modelo formalista de los personajes (Greimas, 1971; Propp, 2009; Polti, 1924, a los que podemos añadir Todorov, 1969 y Barthes, 1970):

Admitimos que en una obra poética existen actantes que pueden cumplir funciones más o menos estándar, aunque nuestro interés principal [en nuestro caso, el personaje del ingeniero en *Star Trek*] no es la búsqueda de funciones prefijadas en un modelo de análisis. [...] Para clarificar las funciones o roles, y siguiendo los principios de la hermenéutica, será el propio relato el que sugiera esa tipología de funciones que resulte más adecuada para explicar su propio mundo de ficción (Encinas Cantalapiedra et al. 2025: 155).

Encinas Cantalapiedra et al. han recurrido principalmente a la teoría de los mundos posibles poéticos (Abellán-García Barrio, 2023), mientras que este estudio aplica la teoría literaria de los mundos posibles de Marie-Laure Ryan. Ambas teorías exploran a los personajes no solo como entidades textuales, sino como seres de ficción, indagando en sus características y relaciones como habitantes de un mundo ficcional posible, lo que amplía la profundidad del estudio. El enfoque del ‘mundo’ “teoriza los personajes desde un punto de vista interno, el punto de vista del *storyworld*. Una vez que se adopta ese punto de vista interno, los personajes no se imaginan como criaturas incompletas hechas de lenguaje, sino como personas posibles que comparten la completitud ontológica de los habitantes del mundo real” (Ryan, 2018: 415)². Esta perspectiva permite trascender la mera consideración del ingeniero de *Star Trek* como un simple elemento narrativo, para entenderlo como un individuo completo dentro de su propio universo ficcional.

2 Todas las traducciones son del autor, a no sea que existan traducciones autorizadas.

En esta línea, para profundizar en los personajes ficcionales, hemos adoptado una propuesta inspirada en los trabajos de Marie-Laure Ryan derivados de la lógica modal y los mundos posibles (Ryan, 1992: 545-547)³. Aunque esta teoría literaria procede de la filosofía analítica, no se centra en los aspectos lingüísticos de las obras literarias, sino en su dimensión cognitiva, lo que permite comprender tanto la construcción y expresión de los mundos ficcionales como la experiencia imaginativa del lector. De este modo, contribuye a la comprensión de los textos literarios a los que describe como mundos posibles, contrafácticos o alternativos, lo que parece perfectamente adecuado para el estudio de las obras de ciencia ficción que sitúan al lector en los mundos que evocan.

La teoría de Ryan, al alejarse del estructuralismo (2018: 416), facilitó una comprensión integral del texto; en palabras de Ryan, se trata de “encontrar estructuras estables, de experimentar el texto como un espacio acogedor y un entorno habitable, de sentirse capaz de orientarse en su paisaje, de transportarse al escenario de los acontecimientos narrados y de alcanzar una intimidad con sus habitantes” (1998: 138). Este enfoque ha impulsado significativamente las investigaciones sobre la ficción y también ha favorecido el retorno del personaje como objeto de estudio, abordándolo como una realidad social y una construcción fenomenológica (Lavocat, 2022).

Basándose en una distinción lógica, Ryan divide los universos ficcionales en dos: el mundo actual textual del universo narrativo que corresponde al mundo singular proyectado por el texto (Ryan, 1991: 109-124; Ryan & Bell, 2019: 1-47) y los mundos relativos o los dominios de los personajes, es decir, sus actos mentales (Ryan, 1985: 717-755)⁴. Distingue entre las declaraciones presentadas como hechos dentro del mundo ficcional (el mundo actual textual) y aquellas que existen únicamente en la mente de los personajes (los mundos relativos). Esta diferenciación ayuda a profundizar en la interioridad de los personajes, revelando sus motivaciones, aspiraciones y conflictos, que no siempre son evidentes a través de sus acciones en la trama principal. Asimismo, esta herramienta analítica es útil para evaluar si los ingenieros en *Star Trek* son personajes planos definidos principalmente por una o dos características, cumpliendo algunas funciones específicas dentro de la trama, o si, por el contrario, son personajes complejos, fundamentales para el desarrollo de la narrativa y del tema, y capaces de evolución y cambio (Forster, 1927; Chatman, 1978).

A fin de investigar los mundos interiores de los personajes, hemos estructurado el análisis en dos fases: primero, delimitando sus dominios en tres modalidades narrativas inspiradas en interpretaciones del M-Model de la lógica (Vaina, 1977; Ryan, 1991; Doležel, 1998) y segundo, identificando y destacando los episodios en los que se manifiestan claramente en la experiencia de los ingenieros. Las tres modalidades narrativas son: (1) el sistema deóntico (O-World) que se refiere al mundo de las obligaciones y está regulado por un conjunto de normas que incluyen lo prohibido, lo permitido, lo obligatorio y las acciones premiadas o cas-

3 Ryan cita los trabajos de Uri Margolin: “El enfoque de los mundos posibles: un personaje es un individuo no real, designado mediante una expresión de referencia que pertenece a un estado de cosas no actual o mundo posible (1989: 4). En este marco, los personajes se consideran similares a personas reales, dotados de estados internos, actitudes e intenciones, es decir, conciencia, interioridad y personalidad (1990: 455)”. Se puede consultar también el texto “Character” de Margolin U. (2007).

4 M.-L. Ryan concibe el dominio semántico del texto narrativo como un universo modal (influencia de Kripke) que consiste en un planeta central, un reino de eventos físicos actualizados, rodeado por los satélites de los mundos privados de los personajes (o dominio de los personajes): mundos de deseos, mundos de obligaciones, mundos de creencias, mundos de intenciones (metas y planes), mundos fingidos (representaciones falsas utilizadas para engañar) y mundos de fantasía (sueños o historias ficcionales contadas dentro de la historia).

tigadas; (2) el sistema axiológico (W-World) que abarca el mundo de los valores morales donde se evalúan la bondad, la maldad o la indiferencia hacia los miembros de un grupo específico; y (3) el sistema epistémico (K-World) que se centra en el mundo del conocimiento, incluyendo las proposiciones que un personaje considera verdaderas o falsas dentro del universo ficcional.

Finalmente, para lograr una comprensión más profunda y matizada de los ingenieros en *Star Trek*, hemos analizado la presencia o ausencia de elementos de la vida privada narrados por el propio personaje (autobiografía). Los hemos categorizado en dos variables: “Infancia y/o familia” que incluye cualquier mención a su origen, relaciones familiares, y experiencias tempranas y “Vida personal y/o sentimental” que abarca aspectos relacionados con sus lazos afectivos, emociones y experiencias en su vida adulta. La inclusión de estos elementos biográficos enriquece la construcción del personaje y facilita una mayor empatía y conexión emocional del público (Mar et al., 2006), permitiendo una comprensión más completa de sus decisiones y comportamientos.

2. Método

Nos hemos propuesto alcanzar los siguientes objetivos:

OBJ 1: Analizar la importancia y la función esencial del ingeniero de la nave espacial en las diferentes series de *Star Trek*, evaluando en qué medida este personaje es fundamental dentro de la narrativa.

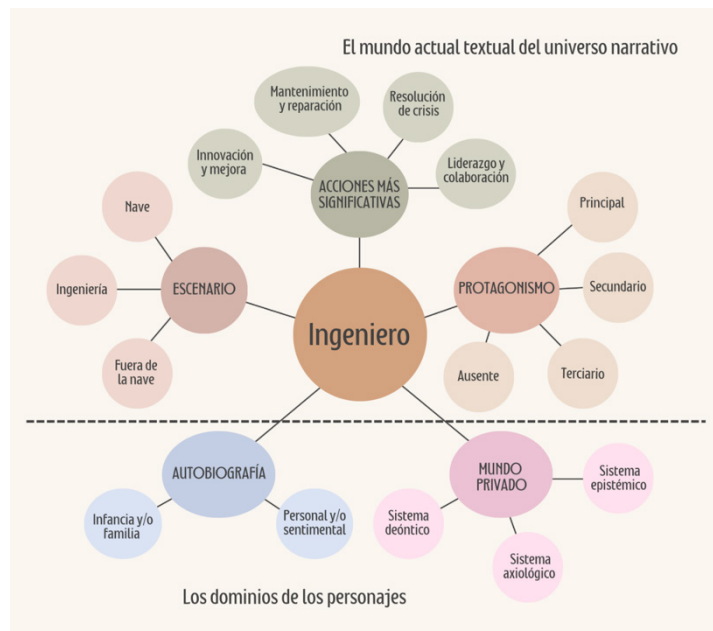
OBJ 2: Comparar las características y los roles de los ingenieros a lo largo de las distintas versiones y contextos narrativos, identificando las analogías y los paralelismos que existen entre ellos.

OBJ 3: Examinar las particularidades de cada ingeniero, destacando las propiedades que los distinguen.

OBJ 4: Identificar la presencia de rasgos adicionales, más allá de los puramente ingenieriles, que resultan esenciales para el desempeño de sus funciones en la nave.

Debido a restricciones de espacio, hemos considerado necesario seleccionar desde una clasificación de importancia/relevancia dramática, de entre todos los parámetros posibles, aquellos que permitan responder de manera más directa a las preguntas de investigación sobre el personaje del ingeniero, a la luz de la teoría de M.-L. Ryan. Hemos adaptado una red narrativa “centrada en el héroe” descrita por M.-L. Ryan (2019: 35) cuyos elementos explicamos a continuación.

Figura 2. Red narrativa



Fuente: elaboración propia a partir de Ryan (2019)

2.1. En el mundo actual textual del universo ficcional

Los personajes son, en gran medida, los responsables de que una serie perdure en nuestra memoria (Cotte, 2022) y su importancia puede evaluarse, incluso, a través de los efectos que genera su ausencia (Reuter, 1988: 3). Para medir el protagonismo de los ingenieros en cada episodio, hemos empleado cuatro variables: (1) el personaje principal (P). Identificado por ser el centro de la trama, lleva el peso de la historia, impulsa la acción o actúa como el núcleo emocional de la narrativa; (2) el personaje secundario (S). Desempeña un rol significativo en el apoyo y enriquecimiento de la trama sin ser el foco principal; (3) el personaje terciario (T). No está necesariamente implicado de manera directa en el desarrollo de la trama y sus apariciones pueden oscilar entre una simple presencia sin diálogo que contribuye a la ambientación y a la verosimilitud del universo ficcional y una breve secuencia donde cumple diversas funciones, tales como proporcionar pistas al protagonista; (4) el personaje ausente (A). No aparece en el episodio.

La trama y el desarrollo de los personajes ocurren en un espacio narrativo (Ryan et al., 2016) que gracias a los avances científicos se expande más allá del sistema solar (Stoppe, 2022: 42). Para nuestro análisis, hemos considerado dos niveles: (1) los marcos espaciales (*spatial frames*) que abarcan el entorno inmediato de los personajes y se organizan jerárquicamente (por ejemplo, la

ingeniería como un sub-espacio dentro de la nave); (2) el mapa de la historia (*story space*) que incluye el espacio relevante para la trama, definido por las acciones de los personajes (por ejemplo, el espacio exterior a la nave).

Para ser considerado legítimo, un personaje debe tener una existencia justificada dentro de la historia, es decir, debe estar presente por una razón específica que contribuya al desarrollo de la trama. Hemos examinado la legitimidad o justificación del personaje del ingeniero, repasando sencillamente las actividades de Montgomery Scott en *TOS* y destacando la rutina diaria del primer ingeniero jefe. Scotty frecuentemente brinda asesoramiento técnico al Capitán Kirk y otros oficiales superiores, proporcionando soluciones y estrategias para enfrentar desafíos tecnológicos y tácticos. También se asegura de que todos los sistemas de la nave, desde los motores hasta los sistemas de soporte vital, funcionen de manera óptima. Realiza mantenimiento preventivo regular para evitar fallos y garantizar que la nave esté siempre lista para cualquier situación. En situaciones de crisis, soluciona problemas bajo presión extrema y encuentra soluciones improvisadas cuando la nave enfrenta daños inesperados o anomalías en los sistemas. A partir de esta primera serie, hemos extraído las acciones más significativas del ingeniero de *Star Trek*.

Figura 3. Acciones más significativas del ingeniero de TOS



Fuente: elaboración propia

2.2. Los dominios de los personajes

El estudio del sistema deóntico permite destacar los conflictos que surgen entre el mundo deóntico grupal y el mundo intencional del personaje. Estos ocurren cuando las obligaciones o prohibiciones impuestas por el grupo entran en tensión con los objetivos personales del personaje, es decir, cuando este busca alcanzar sus metas siguiendo un camino diferente (norma/desacuerdo). Un ejemplo significativo se encuentra en el episodio 1x24 de *The Original Series* donde Scotty asume el mando de la nave en ausencia del capitán quien ha sido capturado en un planeta en conflicto. El embajador, en una misión diplomática de paz, le ordena desactivar las medidas de seguridad de la nave como gesto de buena fe (obligación). Sin embargo, Scotty se niega

a obedecer dicha orden (amenaza de castigo), ya que esto entra en conflicto con su intención de proteger a la tripulación de una posible destrucción.

El examen del sistema axiológico pone en evidencia los conflictos que surgen cuando los deseos personales de un personaje, que definen lo que considera bueno o malo, chocan con los valores morales del grupo. Un ejemplo de este tipo de conflicto se presenta en el episodio 5x23 de *The Next Generation* donde Geordi defiende a un Borg herido (bondad) en oposición al plan del capitán quien pretende usarlo como sujeto de experimentación para proteger a la humanidad de una posible invasión. Finalmente, Geordi logra convencer al capitán de buscar otra opción, alineando así los valores del grupo con sus propios deseos.

El conflicto en el sistema epistémico surge cuando las creencias y conocimientos que un personaje considera verdaderos o falsos entran en tensión con la realidad objetiva (ignorancia) o con las percepciones y creencias de otros personajes del grupo. Por ejemplo, en el episodio 1x10 de *Enterprise*, Trip ofrece una explicación experta a un grupo de visitantes sobre el funcionamiento del motor warp, demostrando su amplio conocimiento en la materia. Sin embargo, se ve completamente superado cuando se enfrenta a la avanzada tecnología de un visitante proveniente del futuro, lo que revela sus limitaciones y su desconocimiento.

La narrativa autobiográfica ofrece una perspectiva única sobre cómo los personajes se perciben a sí mismos y cómo intentan dar sentido a sus experiencias, lo cual es fundamental para la construcción de su identidad (Bruner, 1991).

La investigación se ha desarrollado en dos momentos fundamentales. En primer lugar, se analizó cada episodio de las cuatro series, prestando especial atención a los parámetros de la red narrativa (fig. 1), lo que constituyó la fase de recopilación de datos cuyos detalles se presentan en los materiales complementarios (anexo). En segundo lugar, estos datos fueron interpretados a la luz de la teoría literaria de los mundos posibles de M.-L. Ryan.

3. Resultados

3.1. El ingeniero jefe Montgomery Scott, teniente comandante de la USS Enterprise NCC-1701

En la primera temporada, Scotty no aparece en quince episodios, lo que representa una ausencia del 46,43% y sugiere que inicialmente no se le consideraba un personaje central⁵. Sin embargo, con el tiempo, su rol como ingeniero jefe comienza a ganar reconocimiento, aunque su presencia no siempre es crucial para la narrativa principal, como lo evidencia su alto porcentaje de apariciones como personaje terciario: 32,14% en la primera temporada, 31,82% en la segunda y 42,86% en la tercera. A pesar de esto, se observa un desarrollo progresivo de su personaje como rol secundario, con un incremento significativo en su presencia: 21,43% en la primera temporada, 40,91% en la segunda y 47,62% en la tercera. Este crecimiento lo consolida como una figura esencial para muchas de las tramas y desafíos enfrentados por la tripulación de la Enterprise, llegando incluso a ser el foco prin-

5 Gene Roddenberry, el creador de *Star Trek*, concebía inicialmente la serie como una especie de western espacial donde el papel del ingeniero no parecía tener cabida. De hecho, el personaje estuvo a punto de no aparecer en la *Serie Original* después de que Roddenberry le enviara una carta al actor James Doohan, afirmando: "We don't think we need an engineer in the series" (Solow y Justman, 1996: 152-153).

cial en dos episodios. Al final de la serie y en las películas posteriores, Scotty se integra plenamente en el grupo de los cuatro personajes principales, junto al capitán Jim Kirk, el oficial científico Spock y el médico Leonard McCoy.

La presencia del personaje en la nave, con un 55,77% en total, y su creciente participación en la sala de ingeniería, con un 14,29% en la primera temporada, 21,05% en la segunda y 36,84% en la tercera, reflejan la creciente dependencia de la serie en el papel del ingeniero jefe. Esto no solo añade realismo, sino que también incrementa la intriga de las misiones espaciales. Además, en los episodios en los que participa en misiones fuera de la nave, con un 19,23% en total, se pone un mayor énfasis en su personalidad y habilidades de liderazgo, subrayando su importancia dentro de la tripulación.

Experto en todos los sistemas de propulsión y energía controlados desde la sección de ingeniería (Johnson, 1989), así como en los equipos de soporte vital y control de gravedad, Scotty dedica un 33,03% de su tiempo a reparaciones y mantenimiento, aunque su contribución en términos de innovación es limitada, con solo un 4,79%. Sin embargo, la estructura narrativa de TOS evoluciona para incluir más tramas que requieren soluciones técnicas complejas, lo que hace que la pericia y creatividad de Scotty se vuelvan indispensables. Esto se refleja en el aumento del porcentaje en la resolución de crisis, que pasa de 22,22% en la primera temporada a 26,32% en la segunda y 30,77% en la tercera. A medida que su presencia en los episodios aumenta, también lo hace su interacción y colaboración con otros personajes principales, destacando su importancia no solo por sus habilidades técnicas, sino también como una parte integral del trabajo en equipo y la resolución de problemas a bordo de la nave. Su elevado porcentaje en liderazgo, con un 35,74%, también se atribuye a su papel de mentor dentro del equipo de ingeniería, donde guía y apoya a los miembros más jóvenes.

El mundo interior del personaje está escasamente desarrollado. El sistema deóntico sugiere que Scotty debe equilibrar la obediencia a las órdenes con la necesidad de desafiar restricciones en un entorno donde cumplir las reglas es fundamental (Okuda, 1999: 467-68). Por otro lado, el sistema axiológico revela que Scotty enfrenta decisiones que ponen a prueba su integridad moral, destacando su inclinación hacia el bien y su impacto positivo en las tramas. Aunque en dos episodios se menciona el conocimiento y la ignorancia, insinuando que el personaje emprende un viaje de aprendizaje y descubrimiento, su biografía permanece en gran parte desconocida. Aparte de su nacionalidad escocesa, deducida por su acento, el uso ocasional del kilt y su afición al whisky, no se revela nada más sobre su vida personal. Scotty nunca habla de sí mismo ni se confía a otros personajes.

3.2. *El ingeniero Geordi La Forge, teniente comandante de la USS Enterprise NCC 1701-D*

En TOS, la trama principal es claramente hegemónica, con un número limitado de personajes principales (cuatro, incluido el ingeniero), lo que facilita la evaluación del protagonismo de cada uno. En TNG, sin embargo, el número de posibles protagonistas se expande significativamente, habitualmente a siete personajes principales, con varios adicionales, lo que explica la ausencia de Geordi en un 10,37% de los episodios. Además, la trama principal se complementa con múltiples subtramas que involucran a diferentes personajes. Al analizar el papel de Geordi, los roles terciarios generalmente se refieren a su participación en una subtrama, lo cual ocurre en el 57,93% de los casos. En contraste, sus roles secundarios con un 25% o principales con un 6,71% reflejan su involucramiento en la trama central. No obstante, incluso cuando participa en subtramas, la contribución de Geordi suele ser esencial para el éxito de la misión o la supervivencia de la nave.

Como el oficial más joven, Geordi evoluciona de un competente jefe de navegación a un indispensable jefe de ingeniería, una conversión simbolizada por el cambio de color de su uniforme al inicio de la segunda temporada. Desde entonces, la sala de ingeniería se convierte en un espacio narrativo central, con una presencia destacada del 44,61%, compartiendo protagonismo con el puente de mando y la enfermería. Además, Geordi participa en varias misiones fuera de la nave, con un 19,12%, lo que subraya su versatilidad en el desempeño de múltiples roles y su crecimiento como líder en situaciones críticas.

Geordi hereda el legado de Scotty y lleva la ingeniería de la Flota Estelar a un nuevo nivel, enfrentando y resolviendo desafíos aún más complejos, como sistemas informáticos, robótica e inteligencia artificial. Su participación en reparaciones y mantenimiento, con un 42,73%, suele centrarse en subtramas narrativas, enfocándose en el diagnóstico y resolución de problemas técnicos. En contraste, su intervención en la reparación de sistemas críticos, que alcanza un 27,85%, generalmente ocurre en la trama principal. La habilidad de Geordi para innovar bajo presión, combinada con su pasión por el aprendizaje continuo y la investigación, reflejada en un 9,73% de mejoras e innovación, lo convierte en un miembro fundamental de la USS Enterprise. Su gran aprecio por el trabajo en equipo crea un ambiente en el cual cada miembro de su equipo se siente escuchado y valorado. Además, participa regularmente en las reuniones del Consejo, contribuyendo de manera significativa al éxito de las misiones. Con un 19,69% en liderazgo, su rol suele ser más de apoyo y colaboración, especialmente en las tramas principales, en parte debido a su juventud.

La variable “Bondad” del sistema axiológico aparece de manera recurrente en muchos episodios, lo que indica que Geordi está constantemente involucrado en situaciones que resaltan su inclinación hacia el bien. Aborda los desafíos técnicos con un enfoque compasivo, siempre considerando el impacto de sus decisiones en la tripulación y en las entidades con las que interactúa, ya sean seres humanos, alienígenas, formas de vida artificiales, e incluso enemigos peligrosos como un borg: “*He’s not what I expected, Captain. He’s got feelings. He’s homesick. I don’t know. It just doesn’t seem right using him this way*” (TNG-05x23)⁶. El sistema epistémico revela que, aunque Geordi es un experto en muchos campos y posee principios sólidos, sigue atravesando un proceso de aprendizaje y confrontación con lo desconocido. Por otro lado, el sistema deóntico, aunque menos frecuente, tiene una presencia significativa, sugiriendo episodios en los que enfrenta decisiones éticas relacionadas con las reglas y normas establecidas.

A lo largo de la serie, se profundiza en la vida personal de Geordi, lo que añade una mayor complejidad a su personaje. Se revelan aspectos más íntimos de su vida, especialmente a través de su estrecha amistad con Data, a quien confía sus pensamientos y experiencias. Su autobiografía, que se centra en su infancia y familia, adquiere especial relevancia debido a su discapacidad: Geordi es ciego de nacimiento y utiliza un VISOR para ver. Esta experiencia personal se refleja en su perspectiva sobre la vida, como lo demuestra su afirmación: “*Children are a lot stronger than you think. As long as they know you love them, they can handle just about anything life throws at ‘em, you know*” (TNG-05x22)⁷.

3.3. B’Elanna Torres, teniente de la USS Enterprise NCC-74656

Los episodios de la serie VOY presentan menos subtramas narrativas en comparación con TNG, pero distribuyen el protagonismo entre un mayor número de personajes principales (diez en total, sin contar a los invitados). En este contexto, la presencia

6 “No es lo que esperaba, Capitán. Tiene sentimientos. Tiene nostalgia. No sé. No me parece correcto usarlo de esta manera...”

7 “Los niños son mucho más fuertes de lo que piensas. Mientras sepan que los amas, pueden soportar casi cualquier cosa que la vida les depare”.

constante de B'Elanna sugiere que, aunque no siempre esté en el centro de la trama, su rol es insustituible, como lo demuestra el equilibrio entre sus roles secundarios y terciarios, ambos con un 36,81%. Es particularmente notable el aumento de episodios en los que asume un rol principal, pasando de un 6,67% en la primera temporada a un 16,67% en la séptima. Este desarrollo permite una representación más rica y matizada del papel del ingeniero, consolidando a B'Elanna como uno de los personajes más completos y valiosos de la serie.

Gran parte de las apariciones de B'Elanna se desarrolla en la sala de ingeniería, con un 47,38%, lo que subraya su rol central como ingeniero jefe y sugiere que muchas de las tramas en las que participa están directamente relacionadas con cuestiones técnicas y desafíos tecnológicos. Sin embargo, su significativa presencia en otros espacios de la nave, con un 32,72%, demuestra que B'Elanna está involucrada en una variedad de situaciones a bordo, lo cual es reforzado por un sustancial desarrollo de su vida personal. Además, B'Elanna participa en misiones fuera de la sala de ingeniería, con un 19,9%, lo que evidencia su papel crucial en situaciones que requieren su *expertise* fuera de la sala de ingeniería.

Como miembro de la tripulación Maquis que se une a la USS Voyager en el primer episodio (01x01), B'Elanna demuestra rápidamente sus habilidades técnicas, lo que la lleva a destacar dentro del equipo de ingenieros y a ser nombrada oficialmente ingeniero jefe en el segundo episodio (01x02). Posee una formación sólida, reflejada en un 39,39% de su tiempo dedicado a reparaciones y mantenimiento, aunque a menudo se ve obligada a aprender sobre la marcha y adaptarse a tecnologías alienígenas debido a las circunstancias extremas del viaje de la Voyager, con un 8,24% en mejoras e innovación. Su participación en un amplio espectro de actividades subraya la profundidad de su personaje y demuestra que su influencia se extiende más allá del ámbito de la ingeniería, contribuyendo de manera significativa a la dinámica del equipo y a las decisiones estratégicas a bordo. Esto la convierte en un personaje integral, capaz de adaptarse a diversas situaciones, con un 30,27% en la resolución de crisis, y de desempeñar un papel central en las tramas que requieren tanto soluciones tecnológicas como liderazgo. Su capacidad de liderazgo, reflejada en un 22,11%, podría ser aún más alta si no fuera por las dificultades relacionales que sufre B'Elanna.

B'Elanna se enfrenta con frecuencia a dilemas internos, luchando constantemente por equilibrar su naturaleza agresiva y emocional, inherente a su ascendencia klingon, con las responsabilidades y deberes que asume como miembro de la tripulación de la Voyager. A pesar de su carácter impulsivo, muestra una clara inclinación hacia el bien, priorizando el bienestar de la tripulación sobre sus propios conflictos personales. Esta lucha interna, derivada de su doble herencia humana y klingon, le brinda la oportunidad de crecer y volverse más comprensiva con las diferencias de los demás. La evolución de B'Elanna en cuanto a sus valores y convicciones personales es notable. Pasa de ser una rebelde a convertirse en una líder respetada, tal como lo refleja su declaración: *"It may be the warriors who get the glory, but it's the engineers who build societies"* (VOY-07x09)⁸. Además, asume con éxito los roles de esposa y madre, consolidando su evolución como un personaje complejo y multifacético.

Los episodios en los que se explora la vida personal de B'Elanna son recurrentes a lo largo de las temporadas, lo que subraya que su desarrollo no se limita a su habilidad técnica como ingeniera, sino que también está profundamente ligada a su crecimiento personal. A partir de la temporada 3, su relación con Tom Paris se convierte en un eje central que le ayuda a conectar con su

8 "Puede que sean los guerreros los que se lleven la gloria, pero son los ingenieros los que construyen sociedades".

lado humano y moderar sus aspectos más agresivos. Gracias a esta evolución, B'Elanna emerge como una figura fuerte y positiva dentro de la tripulación.

3.4. *Charles Tucker III (Trip), comandante de la USS Enterprise NX-01*

El elenco de *ENT* guarda una notable similitud con el de *TOS*: un capitán, un oficial científico vulcano, un médico, una oficial de comunicaciones y un ingeniero, a los que se suma un oficial de seguridad. Entre ellos, Trip destaca desde el principio como un personaje esencial e insustituible, cuya estrecha relación con el capitán le confiere una posición de gran confianza y responsabilidad dentro de la tripulación. Su presencia constante y esperada en la serie, con un rol secundario global del 79,17% (el más alto de las cuatro series), junto con episodios en los que asume un papel protagónico especial, con un 13,54%, subraya su importancia tanto en la narrativa como en las misiones de la Enterprise. Esto evidencia que su influencia va más allá de su función como ingeniero jefe, consolidándolo como una figura clave en el desarrollo y éxito de la serie.

Trip aparece en una variedad de escenarios a lo largo de la serie. Su participación en misiones fuera de la nave y en operaciones de campo es significativa, con un 30,41%, encarnando las cualidades fundamentales de un explorador: curiosidad, creatividad y una búsqueda incesante de lo desconocido. Su presencia en la sala de ingeniería, con un 34,14%, refuerza su rol como ingeniero jefe y demuestra que muchas de las tramas en las que participa están directamente relacionadas con el mantenimiento, la reparación y la operación de la nave.

Trip realiza frecuentemente tareas de mantenimiento y reparación, con un 23,59%, lo cual es lógico dado su rol como ingeniero jefe. A lo largo de la serie, también contribuye a la innovación y mejora de los sistemas, con un 9,62%, como él mismo comenta con humor: *"I don't think I'll be taking home the Nobel Prize any time soon"* (ENT-03x02)⁹. Como uno de los primeros ingenieros de la Flota Estelar en el primer vuelo en warp 5 (años 2150), Trip no dispone de toda la tecnología avanzada, lo que lo obliga a enfrentarse a retos sin precedentes y a aprender sobre la marcha: *"I feel like a chef who's just made a meal with ingredients he's never tasted"* (1x25)¹⁰. Su habilidad para resolver crisis, con un 25,14%, y liderar equipos, con un 41,66% (el porcentaje más alto de las cuatro series), refuerza su papel como miembro clave de la tripulación, alguien en quien se confía para manejar situaciones de alta tensión y para guiar a otros en momentos difíciles. De hecho, asume el mando en varias ocasiones en ausencia del capitán y de T'Pol, demostrando su fuerza de carácter y capacidad de liderazgo.

A pesar de los desafíos que enfrenta, las acciones de Trip están profundamente guiadas por principios de bondad, aunque a menudo debe armonizar su deseo de hacer el bien con las limitaciones impuestas por su cargo y las circunstancias. Su empatía y apertura lo convierten en un puente entre diferentes especies y culturas, promoviendo la comprensión y el respeto mutuos: *"They have the same neural pathways as you and me. They're not pets. They're just as smart as the rest of you"* (ENT-02x22)¹¹.

Impulsado por un fuerte sentido del deber y su amistad por el capitán, Trip es un ejemplo vivo de cómo los lazos humanos y el deseo de servir a un propósito superior pueden conducir a actos de heroísmo y desinterés, como se ve en su decisión de sacrificarse

9 "No creo que me lleve a casa el Premio Nobel en un futuro próximo".

10 "Me siento como un chef que acaba de hacer una comida con ingredientes que nunca ha probado".

11 "Tienen las mismas vías neuronales que tú y yo. No son mascotas. Son tan inteligentes como el resto de vosotros".

para salvar la vida de Archer, un acto que subraya tanto su valentía como su humanidad (Langley, 2016). Trip también posee la flexibilidad necesaria para tomar decisiones que van más allá de las normas establecidas.

Los episodios que exploran su infancia o su familia brindan un contexto valioso al personaje, mientras que un mayor número de capítulos se centra en la vida personal y sentimental de Trip, revelando momentos significativos donde se abordan conflictos internos, relaciones importantes y la evolución de su carácter. Su relación con T’Pol, la oficial científica vulcana, introduce una dimensión emocional adicional a su personaje, explorando la dinámica entre la lógica vulcana y las emociones humanas. A medida que la serie avanza, Trip enfrenta situaciones cada vez más serias y trágicas, lo que añade profundidad y complejidad a su personalidad. Este giro hacia un tono más dramático permite explorar temas más difíciles, mostrando cómo el personaje lidia con el dolor, la pérdida y las crecientes responsabilidades. Zaki Hasan lo describe de manera precisa al afirmar: “La resolución final es increíblemente conmovedora y totalmente coherente con el espíritu de *Star Trek* de abordar temas complicados con complejidad” (2022: 171).

Las tablas siguientes presentan una comparación de los resultados obtenidos por los cuatro ingenieros, calculando el promedio de todos los datos recopilados a lo largo de las temporadas.

Tabla 1. Porcentajes del protagonismo del personaje del ingeniero en *Star Trek*

Variables	Principal	Secundario	Terciario	Ausente
Scotty	2.82	35.21	35.21	26.76
Geordi	6.71	25	57.93	10.37
B’Elanna	16.56	36.81	36.81	9.82
Trip	13.54	79.17	7.29	0

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Porcentajes del espacio narrativo del ingeniero en *Star Trek*

Variables	Fuera de la nave	En la nave	En ingeniería
Scotty	19.23	55.77	25
Geordi	19.12	36.27	44.61
B’Elanna	19.90	32.72	47.38
Trip	30.41	35.45	34.14

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Porcentajes de acciones más significativas del personaje del ingeniero en *Star Trek*

Variables	Reparación y mantenimiento	Mejoras e innovación	Resolución de crisis	Liderazgo y colaboración
Scotty	33.03	4.79	26.44	35.74
Geordi	42.73	9.73	27.85	19.69
B'Elanna	39.39	8.24	30.27	22.11
Trip	23.59	9.62	25.14	41.66

Fuente: elaboración propia

4. Discusión

La paradójica unión de los términos “ciencia” y “ficción” otorga a este género literario un atractivo especial, al mismo tiempo que dificulta su definición, ya que algunos enfatizan su aspecto científico y racional, mientras que otros destacan su vertiente imaginativa, alejada de la realidad (Baudou, 2003: 4). En el aspecto científico, varios estudios han mostrado cómo la ciencia ficción, aunque no es ciencia en sí misma, recurre a elementos científicos y los utiliza de múltiples maneras: como fondo, contexto, forma o simplemente como tema central de sus historias. Asimismo, se ha puesto de relieve cómo las obras de ciencia ficción retratan elementos que se presentan y perciben como científicamente posibles o probables, a la vez que cuestionan las ciencias mismas¹². Otros estudios han señalado que la evolución de este género es un terreno fértil para explorar los posibles paradigmas científicos y el rol del científico en la sociedad. Por ejemplo, por citar alguno, *Fotocinema* dedicó un monográfico a la representación de los científicos en las producciones audiovisuales (2023). Uno de sus artículos centrado en las series animadas de ciencia ficción *Futurama* y *Rick and Morty* presenta un cuadro sobre “los principales personajes que poseen el rol de científico” que resulta especialmente esclarecedor (Vidal-Mestre & Freire-Sánchez, 2023: 169-192). En nuestro caso, las series de *Star Trek* no apuntan al científico que desarrolla teorías, sino al ingeniero que viabiliza el viaje espacial, resolviendo problemas y enfrentando desafíos técnicos que permiten que la exploración y la aventura se materialicen.

Los mundos de ciencia ficción ofrecen un espacio donde es posible imaginar y cuestionar realidades alternativas, proyectando situaciones y conflictos que revelan aspectos profundos de la condición humana en contextos inusuales o especulativos. El viaje espacial, uno de los temas más recurrentes en este género, representa no solo la exploración de lo desconocido, sino también

12 Entre otros muchos, se pueden citar obras como *The Physics and Astronomy of Science Fiction* de Steven Bloom (2016), *Exploring Science Through Science Fiction* de Barry Luokkala (2019), *Innovation, between Science and Science Fiction* de Thomas Michaud (2017) o *Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction* de Paul Nahin (2001), las cuales examinan en profundidad la interrelación entre la ciencia y la ciencia ficción. En el contexto específico de *Star Trek*, el artículo de J. Allgaier, “Ready To Beam Up”: *Star Trek and its Interactions with Science* (2018), proporciona un análisis relevante de cómo esta serie no solo refleja conceptos científicos, sino que también los desafía y los expande.

el desafío técnico y moral de expandir las fronteras humanas. Como señala Stoppe, “las visiones de vuelos hacia otros sistemas estelares han dado forma a este género desde sus inicios” (2017: 33). En este contexto, la sala de ingeniería en *Star Trek*, junto con otros puestos tecnológicos de la nave, se interpreta como un entorno donde los ingenieros Scotty, Geordi, B’Elanna y Trip hacen posible esta exploración y donde su conocimiento, creatividad y ética son puestos a prueba en condiciones extremas, permitiendo a los espectadores comprender mejor la complejidad de su rol.

Este espacio de ingeniería también puede entenderse como un ámbito de reflexión sobre los límites y el impacto humano de la tecnología, especialmente en la expansión hacia el cosmos. Así, la ingeniería en *Star Trek* no es solo un espacio funcional, sino un lugar de introspección, en el que se intensifican los dilemas éticos y donde se explora la relación entre realidad y ficción. A través de sus interacciones en este escenario, los ingenieros encarnan la ambivalencia del avance tecnológico: por un lado, la promesa de un futuro mejor impulsado por la tecnología y los viajes espaciales; por otro, los desafíos y las decisiones complejas que acompañan a ese avance.

Este análisis permite comprender la sala de ingeniería como un espacio en el que se negocian significados y valores fundamentales. Sin embargo, a diferencia de una heterotopía narrativa –que configura una realidad alternativa y cuestiona los valores de la cultura dominante–, la ingeniería en *Star Trek* no subvierte dichos valores, sino que los expone y reafirma¹³. Así, en lugar de ofrecer una ruptura con la realidad, pone de manifiesto los ideales y conflictos presentes en nuestra propia sociedad, mostrando tanto las potencialidades como las limitaciones de la tecnología en la construcción de futuros posibles. Este enfoque enriquece el análisis semántico del personaje del ingeniero, al verlo no solo como un profesional, sino como un símbolo de los debates y tensiones asociados al desarrollo científico.

Desde la perspectiva de la teoría literaria de los mundos posibles de M.-L. Ryan, el análisis semántico resalta la evolución y complejidad del ingeniero en la ciencia ficción, posicionando a *Star Trek* como un caso pionero que revela la riqueza y versatilidad de este personaje como elemento narrativo y cultural. Este marco permite entender al ingeniero no solo como una figura técnica, sino como un ser ficcional completo con su propio universo narrativo. Se presenta en toda su complejidad, como un individuo enfrentado a situaciones retadores, con un mundo interno que refleja sus deseos, creencias, valores y objetivos. Desde esta perspectiva, el ingeniero en *Star Trek* trasciende la función de resolver problemas tecnológicos; es un personaje con dilemas éticos, crecimiento personal y un rico mundo interior, lo cual contribuye a una exploración más amplia de lo que significa ser humano en un contexto de alta tecnología.

13 Como explica Susan Sackett, Gene Roddenberry no solo recibió asesoramiento técnico de la NASA y de otros científicos, sino que estableció la norma de que nada en la serie se mostraría sin estar basado en algún hecho o teoría científica (2013: Log Entry 5).

5. Conclusión

En línea con los objetivos planteados, los resultados obtenidos permiten afirmar que se ha alcanzado una comprensión integral de la función y relevancia del ingeniero en las distintas series de *Star Trek*.

OBJ.1: Al analizar la importancia y la función esencial del ingeniero de la nave en las diferentes series de *Star Trek*, hemos llegado a las siguientes conclusiones. La creciente presencia e interacción de los ingenieros en la sala de ingeniería, desde las soluciones improvisadas de Scotty hasta las innovaciones de Geordi y B'Elanna, así como los desafíos pioneros enfrentados por Trip, destaca el papel crucial que la tecnología desempeña en la supervivencia y éxito de los vuelos espaciales. A bordo de la Enterprise, cualquier fallo técnico puede provocar la muerte inmediata de toda la tripulación, lo que pone de manifiesto la necesidad imperiosa de contar con una tecnología confiable y, por ende, con ingenieros competentes.

Es importante recordar que la tecnología en *Star Trek* se presenta de manera realista y está intrínsecamente ligada a la figura del ingeniero. A diferencia de otras obras de ciencia ficción donde las naves espaciales pueden ser operadas por inteligencias artificiales autónomas sin intervención humana, en *Star Trek* la tecnología depende de la habilidad y conocimiento del ingeniero. Además, este personaje desempeña un rol decisivo al explicar tanto a la tripulación como al espectador cómo funciona dicha tecnología, subrayando que, en el universo de *Star Trek*, la tecnología no es una fuerza misteriosa o mágica, sino que requiere la intervención y el ingenio humano para ser efectiva y segura.

No es sorprendente, entonces, que el análisis revele que el ingeniero, con un protagonismo cada vez mayor, sea un personaje imprescindible en las cuatro series de *Star Trek*. Si bien en los primeros episodios de TOS la figura del ingeniero es menos prominente, esta tendencia disminuye gradualmente hasta desaparecer por completo en las series posteriores, donde el ingeniero ocupa un lugar central. Aunque su papel como “personaje principal” crece de manera más moderada, no se debe a una falta de importancia, sino a que el protagonismo debe ser compartido con otros personajes clave, como el capitán de la nave.

OBJ. 2: Al comparar las características y roles de los ingenieros a lo largo de las distintas versiones y contextos narrativos de *Star Trek*, hemos concluido que, aunque existen algunas diferencias, estos personajes comparten roles similares, encarnando un modelo consistente que se refleja en la notable similitud de sus acciones más significativas (ver tabla 3). Geordi y Trip, por ejemplo, destacan por su participación en innovaciones tecnológicas, B'Elanna sobresale en la resolución de crisis, y tanto Trip como Scotty brillan en liderazgo.

El análisis revela también características comunes entre estos personajes: (1) los ingenieros frecuentemente enfrentan conflictos derivados de las estrictas normas y jerarquías militares de la Flota Estelar; (2) a menudo deben tomar decisiones éticas en las que equilibran el bienestar de la tripulación con las exigencias técnicas, considerando el impacto de sus proyectos y asegurando que los avances sean inclusivos y respetuosos con todos los seres vivos; (3) a lo largo de las series, demuestran un compromiso inquebrantable con valores como la responsabilidad, la integridad y la compasión; (4) finalmente, los ingenieros de *Star Trek* comparten una visión positiva del futuro, en la que la humanidad supera sus diferencias para trabajar conjuntamente en la exploración del universo, buscando unir pacíficamente a todos los seres humanos (y no humanos) y tratándolos con igualdad.

OBJ. 3: Al examinar las particularidades de cada ingeniero –Scotty, Geordi, B'Elanna y Trip– el estudio revela que, aunque todos comparten responsabilidades similares en sus funciones ingenieriles, existen diferencias notables que reflejan cómo cada serie

ha adaptado el rol del ingeniero a su contexto narrativo específico. Scotty, con su humor escocés, es un personaje apasionado, confiable y experimentado, conocido por su dedicación y habilidad para improvisar. Geordi, entusiasta y cálido, destaca por su inclusividad, adaptabilidad y su enfoque en la innovación tecnológica. B'Elanna, intensa y emocionalmente compleja, equilibra sus raíces klingon y humanas, sobresaliendo por su resiliencia e inventiva. Trip, amistoso y pragmático, es un pionero valiente y dinámico que enfrenta lo desconocido con curiosidad, aportando creatividad y originalidad en una era de cambio tecnológico. La serie ENT, de hecho, introduce una ligera variación al privilegiar las misiones del ingeniero fuera de la nave, lo que puede atribuirse a las circunstancias del primer viaje al espacio profundo y, posiblemente, al espíritu aventurero característico de Trip.

OBJ. 4: Para identificar rasgos adicionales en los ingenieros más allá de sus habilidades técnicas, el análisis de los mundos relativos o dominios de los personajes ha resultado fundamental. A lo largo de las series, *Star Trek* ha evolucionado para explorar y desarrollar más profundamente el mundo interior de sus personajes, algo prácticamente inexistente en TOS. Así, *Star Trek* no solo presenta a los ingenieros resolviendo complejos problemas técnicos, sino que también se adentra en sus retos personales, relaciones interpersonales y crecimiento emocional. Un ejemplo elocuente de esta evolución es la reflexión de Geordi: *"You know, I've always thought that technology could solve almost any problem. It enhances the quality of our lives, lets us travel across the galaxy - even gave me my vision. But sometimes, you just have to turn it all off"* (TNG-03x06)¹⁴. Este diálogo subraya que la tecnología no es la única solución a los problemas ni el único aspecto a considerar. De manera similar, Chakotay le explica a B'Elanna: *"I accept there are things in the universe that can't be scanned with a tricorder"* (VOY-06x03)¹⁵. Estos momentos revelan que los ingenieros en *Star Trek* son mucho más que simples técnicos; son personajes complejos que juegan un papel crucial tanto en la narrativa técnica como en el desarrollo humano y ético de la serie.

Las series de *Star Trek* construyen una realidad vivida para el espectador quien experimenta de manera emocional los riesgos, desafíos y logros del ingeniero, participando indirectamente en las decisiones complejas y en la responsabilidad moral que enfrenta el ingeniero. Esto se genera a través la inmersión en el mundo ciencia-ficcional y la empatía que el espectador desarrolla hacia el personaje (Schaeffer, 1999: 27). Futuras investigaciones podrían ampliar este análisis mediante estudios de recepción, ya que, a pesar del impacto documentado de estos personajes en las audiencias (Teena, 2020; Deepy, 2021; Callaghan & Sullivan, 2005), aún no existen estudios sistemáticos que examinen el efecto directo de *Star Trek* como fuente de inspiración en el ámbito científico.

La representación de los ingenieros en la serie también puede explorarse desde diversos marcos teóricos. Por ejemplo, un enfoque feminista podría analizar cómo B'Elanna Torres desafía los roles de género en la ingeniería, mientras que la representación de la discapacidad podría estudiarse a través de Geordi La Forge, quien se presenta como un modelo de inclusión gracias a su tecnología avanzada.

La serie también ofrece una valiosa herramienta didáctica para la educación, como se destacó en la Semana de la Ciencia 2023 organizada por el CSIC bajo el tema "El universo de *Star Trek* y su relación con la visión de la ciencia en la actualidad". Incluso, la narrativa de *Star Trek* ofrece un espacio donde los estudiantes de ingeniería podrían profundizar en los diversos roles que puede

14 "Siempre he pensado que la tecnología puede resolver casi cualquier problema. Mejora nuestra calidad de vida, nos permite viajar por la galaxia, incluso me dio la visión. Pero a veces, sólo tienes que apagarlo todo".

15 "Acepto que hay cosas en el universo que no pueden ser escaneadas con un tricorder".

desempeñar un ingeniero y ver reflejados no solo los conocimientos técnicos necesarios, sino también los aspectos humanos de la profesión que son esenciales en un entorno de alta tecnología y continua interacción social.

Además, las series de *Star Trek* podrían ser examinadas desde enfoques científicos y tecnológicos, explorando cómo la incorporación de avances futuristas refleja las ansiedades y aspiraciones contemporáneas sobre el progreso en estas áreas.

Por último, sería relevante analizar la estética del diseño de los espacios de ingeniería y la representación visual de los procesos de resolución de problemas que contribuyen significativamente al impacto de la serie, subrayando la importancia y complejidad del trabajo de ingeniería.

7. Agradecimientos

Este artículo ha sido traducido al inglés por Charles Bretherton a quien agradecemos su trabajo.

Este trabajo se enmarca dentro del grupo estable de investigación “Imaginación y mundos posibles” de la Facultad de Comunicación de la Universidad Francisco de Vitoria (Madrid).

Este estudio sienta las bases para el desarrollo de actividades docentes en la Escuela Politécnica Superior de la UFV, explorando la relevancia que tienen estos personajes hoy en día para inspirar o influir en los ingenieros actuales y futuros.

8. Conflicto de intereses

La autora declara no tener ningún conflicto de intereses.

9. Referencias bibliográficas

Abellán-García Barrio, Á. (Ed.). (2023). *Mundos posibles poéticos: El caso de Patria: el pueblo, la novela, la serie* (pp. 275-299). Los Libros de la Catarata.

Allgaier, J. (2018). “Ready to beam up”: *Star Trek* and its interactions with science. In S. Rabitsch, M. Gabriel, W. Elmenreich, & J. N. Brown (Eds.), *Set phasers to teach!* (pp. 83-93). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73776-8_8

Barthes, R. (1970). S/Z. Seuil.

Baudou, J. (2003). *La science-fiction*. Presses Universitaires de France.

Bloom, S. (2016). *The physics and astronomy of science fiction: Understanding interstellar travel, teleportation, time travel, alien life and other genre fixtures*. McFarland.

Brake, M. (2022). *The science of Star Trek: The scientific facts behind the voyages in space and time*. Skyhorse.

Briggs, J. (2023, July 20). 10 *Star Trek* technologies that actually came true. *HowStuffWorks*. <https://bit.ly/3WFMgyd> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21. <https://doi.org/10.1086/448619>

- Callaghan, D., & Sullivan, C. W. (2005). *The influence of Star Trek on television film and culture*. McFarland & Company.
- Cohnen, F. (1997). Científicos austriacos certifican la teleportación que propone *Star Trek*. *Tribuna de Actualidad*, 10(505), 85. Gale OneFile: Informe Académico. <https://bit.ly/4fcxZA3> [Accedido el 20 de julio de 2024].
- Corbella, J. (2016, September 18). 'Star Trek': La realidad iguala a la ficción. *La Vanguardia*. <https://bit.ly/3Lx76t1> [Accedido el 20 de julio de 2024].
- Cotte, O. (2022). *Créer des personnages de films et de séries: Du protagoniste à l'adjuvant: méthodes, conseils et techniques d'écriture du scénariste*. Armand Colin.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- De Vicente Domínguez, A. M., Sierra Sánchez, J., & Nogueira Tavares, M. E. (2023). Comunicación, divulgación y representación mediática de la ciencia. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (27), 3-8. <https://bit.ly/4hnMZwh>
- Deepy. (2021). *Star Trek and STEM education*. Science Circle. <https://bit.ly/3UAsL8x> [Accedido el 20 de julio de 2024].
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Johns Hopkins University Press. En su versión española, (1999). *Heterocósmica: Ficción y Mundos Posibles*. Traducción de Félix Rodríguez. Arco/Libros <https://doi.org/10.56021/9780801857492>
- Eder, J. (2010). Understanding characters. *Projections*, 4(1), 16-40. <https://doi.org/10.3167/proj.2010.040103>
- Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (Eds.). (2010). *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110232424>
- Encinas Cantalapiedra, A.; Merino Gómez, V.; Pérez de la Peña, M. & Salgado Rodríguez, V. A. (2025). Un arquetipo para el superhéroe: sustitución y configuración del mundo personal en *Big Hero 6*. *Doxa comunicación. Revista interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 40, 151-168. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n40a2183>
- Forster, E. M. (1927). *Aspects of the novel*. Harcourt, Brace & Company.
- Gent, E. (2016). Real-life holodeck? *Star Trek* tech uses VR to solve global problems. *Live Science*. <https://bit.ly/4d0g9OW> [Accedido el 20 de julio de 2024].
- Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale: Recherche et méthode*. Larousse.
- Hasan, Z. (2022). "Star Trek: Enterprise." In T. James & F. Mendlesohn (Eds.), *The Routledge handbook of Star Trek* (pp. 155-174). Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9780429347917-8>
- Hsu, A., & Dawson, C. (2024). International conference on holodecks: Five key takeaways. *USC Viterbi School of Engineering*. <https://bit.ly/3C9DX5O> [Accedido el 20 de julio de 2024].
- Jannidis, F. (2009). "Character." In P. Hühn et al. (Eds.), *The living handbook of narratology*. Hamburg University. <https://doi.org/10.1515/9783110217445.14>
- Jasny, B. (2016). Building *Star Trek*. *Science*, 353. <https://doi.org/10.1126/science.aai7464>
- Johnson, S. E. (1989). *The worlds of the federation*. Pocket Books.

Jordan, P., et al. (2018). Exploring the referral and usage of science-fiction in HCI literature. *MIT Technology Review*. <https://bit.ly/4d8hymG> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Langley, T. (Ed.). (2016). *Star Trek psychology: The mental frontier*. Sterling.

Lavocat, F. (Dir.). (2022). *La mémoire des personnages de fiction: Données d'une enquête internationale*. <https://etudes-reception.org/enquete-perso/> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Lubas, V. (2020). *NYU Holodeck: One step closer to Star Trek tech*. NYU. <https://bit.ly/3WFMVzH> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Luukkala, B. (2019). *Exploring science through science fiction*. Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-29393-2>

Mar, R. A., Oatley, K., Hirsh, J., de la Paz, J., & Peterson, J. B. (2006). Bookworms versus nerds: Exposure to fiction versus non-fiction, divergent associations with social ability, and the simulation of fictional social worlds. *Journal of Research in Personality*, 40(5), 694-712. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2005.08.002>

Margolin, U. (1989). Structuralist approaches to character in narrative: The state of the art. *Semiotica*, 75(1/2), 1-24. <https://doi.org/10.1515/semi.1989.75.1-2.1>

Margolin, U. (1990). The what, the when, and the how of being a character in a literary narrative. *Style*, 24(3), 453-468. <https://www.jstor.org/stable/42945873>

Margolin, U. (2007). Character. In D. Herman (Ed.), *The Cambridge companion to narrative* (pp. 66-79). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL0521856965.005>

Michaud, T. (2017). *Innovation, between science and science fiction*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119427568>

Mortillaro, N. (2013). "How *Star Trek* changed the world (really)." *Global News*. <https://bit.ly/4cPUWYa> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Nahin, P. J. (2001). *Time machines: Time travel in physics, metaphysics, and science fiction*. Springer Science & Business Media.

Noragueda, C. (2016). La ciencia de *Star Trek* según la NASA. *Hipertextual*. <https://bit.ly/3YyAKEg> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Northfield, R. (2016). Beyond the realms of fiction *Star Trek* gadgets [Technology *Star Trek*]. *Engineering & Technology*, 11, 58-59. <https://doi.org/10.1049/et.2016.0623>

Okuda, M., & Okuda, D. (2016). *The Star Trek encyclopedia*. Harper Design.

Ornes, S. (2016). *Star Trek* technology becomes more science than fiction. *Science News for Students*. <https://bit.ly/4ftaZvZ> [Accedido el 20 de julio de 2024].

Perkowitz, S. (2016). *Science fiction: Boldly going for 50 years*. *Nature*, 537(7619), 165-166. <https://doi.org/10.1038/537165a>

Plazas Ávila, M. D. L. O., Arrones Olmo, A., & Vilanova Navarro, S. (2023). Introducción a las nuevas tecnologías: MinION, secuenciación en tiempo real. <https://bit.ly/3Y79xKr> [Accedido el 20 de julio de 2024].

- Polti, G. (1924). *The thirty-six dramatic situations*. James Knapp Reeve.
- Propp, V. (2003). *Morphology of the folktale*. University of Texas Press.
- Reuter, Y. (1988). L'importance du personnage. *Pratiques: Linguistique, littérature, didactique*, (60), 3-22. <https://doi.org/10.3406/prati.1988.1494>
- Rodríguez, Á. (2023). La tecnología de *Star Trek* 50 años después. *CienciaFicción.com*. <https://bit.ly/48AJSNw> [Accedido el 20 de julio de 2024].
- Ryan, M.-L. (1985). The modal structure of narrative universes. *Poetics Today*, 6(4), 717-755. <https://doi.org/10.2307/1771963>
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (1992). Possible worlds in recent literary theory. *Style*, 26(4), 528-553. <https://www.jstor.org/stable/42946005>
- Ryan, M.-L. (1998). The text as world versus the text as game: Possible worlds semantics and postmodern theory. *Journal of Literary Semantics*, 27(3), 137-163. <https://doi.org/10.1515/jlse.1998.27.3.137>
- Ryan, M.-L., Foote, K. E., & Azaryahu, M. (2016). *Narrating space/spatializing narrative: Where narrative theory and geography meet*. Ohio State University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2t46rcp>
- Ryan, M. L. (2018). What are characters made of? Textual, philosophical and “world” approaches to character ontology. *Neohelicon*, 45(2), 415-429. <https://doi.org/10.1007/s11059-018-0454-9>
- Ryan, M.-L. & Bell, A. (2019). *Possible worlds theory and contemporary narratology*. University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2019). Narrative as/and complex systems/s. In M. Grishakova & M. Poulaki (Eds.), *Narrative complexity: Cognition, embodiment, evolution* (pp. 29-56). University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvhktjh6.7>
- Sackett, S. (2013). *Inside Trek: My secret life with Star Trek creator Gene Roddenberry*. E-pub edition.
- Schaeffer, J.-M. (2002). *¿Por qué la ficción?* (J. L. Sánchez-Silva, Trans.). Lengua de trapo.
- Solow, H., & Justman, R. (1996). *Inside Star Trek: The real story*. Pocket Books.
- Stoppe, S. (2017). *Is Star Trek utopia?* McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Strauss, M. (2012). Ten inventions inspired by science fiction. *Smithsonian Magazine*. <https://bit.ly/3ScGfpS>
- Teena, M. (2020). Tech leaders share how *Star Trek* inspired them to pursue a career in technology. *TechRepublic*. <https://bit.ly/3Oq0w0D>
- Todorov, T. (1969). *Grammaire du Décaméron*. Mouton.
- Vaina, L. (1977). Les mondes possibles du texte. *Versus*, 17, 7-13.
- Vidal-Mestre, M., & Freire-Sánchez, A. (2023). Heterotopía, multiversos y viajes en el tiempo: La representación de la ciencia en *Futurama* y en *Rick & Morty*. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, (27), 169-192. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2023.vi27.16533>
- Villen, M., & Abellán, A. (2022). El valor especulativo y práctico de la ciencia ficción: La holocubierta en *Star Trek*. In V. Hernández (Ed.), *Metaverso. Lo real en lo virtual* (pp. 149-170). Sindéresis.

Series:

Roddenberry, G. (Creador). (1966-1969). *Star Trek: The Original Series*. Desilu Productions, Paramount Television.

Roddenberry, G. (Creador). (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. Paramount Domestic Television.

Berman, R., & Piller, M. (Creadores). (1995-2001). *Star Trek: Voyager*. Paramount Network Television.

Berman, R., & Braga, B. (Creadores). (2001-2005). *Star Trek: Enterprise*. Paramount Network Television.

9. Anexos

En el contexto de las series televisivas de *Star Trek* donde la tecnología es omnipresente, este documento presenta los datos recopilados del análisis de los ingenieros en *The Original Series* (1966- 69), *The Next Generation* (1987-94), *Voyager* (1995-2001) y *Enterprise* (2001-05). Hemos llevado a cabo un examen detallado de cada episodio de las series, a partir de una red narrativa cuyos parámetros, escogidos según su importancia y relevancia dramática, responden de manera más directa a las preguntas de investigación sobre el personaje del ingeniero, a la luz de la teoría de M.-L. Ryan. Este anexo recoge 31 tablas y 3 figuras que revelan el grado de protagonismo de los cuatro ingenieros (ver fig. 1), los marcos espaciales más relevantes: el espacio, la nave y la ingeniería (ver fig. 2), las acciones significativas del ingeniero en diferentes contextos narrativos, así como sus distintas interpretaciones y versiones (los dominios de los personajes).

9.1. El protagonismo de los ingenieros

Hemos evaluado el protagonismo del personaje del ingeniero en las series de *Star Trek* basándonos en cuatro variables: **(P)** principal, el personaje tiene el papel principal en el episodio, llevando el peso de la historia; **(S)** secundario, el personaje desempeña un papel importante en la trama, aunque no es el centro de la trama; **(T)** terciario, el personaje hace una aparición más breve desde una secuencia en una subtrama narrativa hasta una breve aparición con una simple presencia sin diálogo; **(A)** ausente, el personaje no aparece en el episodio.

Tabla 1. El protagonismo de Scotty (TOS)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13	1x14	1x15
A	A	A	T	S	T	T	A	A	A	T	T	A	A	A
1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	1x26	1x27	1x28	1x29	1x30
A	S	T	T	T	A	T	T	S	A	A	A	A	T	T
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13	2x14	2x15
A	S	S	S	S	S	T	S	S	A	S	T	T	P	S
2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26	-	-	-	-
T	S	S	T	T	T	S	A	T	A	T	-	-	-	-
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13	3x14	3x15
S	S	T	T	T	S	S	T	S	T	T	T	S	T	T
3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	-	-	-	-	-	-
T	S	P	T	S	T	S	A	S	-	-	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Porcentajes del protagonismo de Scotty (TOS)

Variables	P	S	T	A
1x	0	21.43	32.14	46.43
2x	4.55	40.91	31.82	22.73
3x	4.76	47.62	42.86	4.76
Global	2.82	35.21	35.21	26.76

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. El protagonismo de Geordi (TNG)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
T	S	S	S	T	S	T	S	S	T	T	T	T
1x14	1x15	1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	-
T	T	T	S	T	S	S	T	S	T	T	T	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
T	T	P	T	T	T	A	A	T	T	S	S	S
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	-	-	-	-
T	A	S	P	S	A	T	S	S	-	-	-	-
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
T	T	T	T	T	P	T	T	T	T	S	T	S
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	3x25	3x26
T	S	T	T	T	A	T	P	S	S	T	S	S
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
T	T	T	T	S	T	A	T	T	S	T	A	T
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	4x23	4x24	4x25	4x26
T	A	P	T	P	S	T	T	T	A	P	T	A
5x01	5x02	5x03	5x04	5x05	5x06	5x07	5x08	5x09	5x10	5x11	5x12	5x13
T	T	A	T	S	S	T	T	S	S	S	S	S
5x14	5x15	5x16	5x17	5x18	5x19	5x20	5x21	5x22	5x23	5x24	5x25	5x26
S	S	T	T	S	T	S	T	T	P	P	T	T

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

6x01	6x02	6x03	6x04	6x05	6x06	6x07	6x08	6x09	6x10	6x11	6x12	6x13
S	S	T	P	S	T	T	S	S	T	S	S	P
6x14	6x15	6x16	6x17	6x18	6x19	6x20	6x21	6x22	6x23	6x24	6x25	6x26
A	A	S	A	T	T	T	A	T	A	T	S	S
7x01	7x02	7x03	7x04	7x05	7x06	7x07	7x08	7x09	7x10	7x11	7x12	7x13
S	T	P	S	A	S	T	A	P	S	T	T	T
7x14	7x15	7x16	7x17	7x18	7x19	7x20	7x21	7x22	7x23	7x24	7x25	-
S	S	T	S	T	T	T	T	T	S	T	S	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Porcentajes del protagonismo de Geordi (TNG)

Variables	P	S	T	A
1x	0	20.8	79.1	0
2x	5	30	45	20
3x	8.33	25	62.50	4.17
4x	11.54	11.54	61.54	15.38
5x	7.69	34.62	53.85	3.85
6x	7.69	26.92	42.31	23.08
7x	5.56	27.78	61.11	5.56
Global	6.71	25	57.93	10.37

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. El protagonismo de B’Elanna (VOY)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
S	S	S	T	S	S	T	T	S	S	S	T	P
1x14	1x15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
T	T	S	A	A	S	T	S	S	A	S	S	P
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26
S	S	T	P	A	T	T	S	T	S	T	T	T
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
T	A	A	P	S	P	T	T	S	T	T	T	T
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	3x25	3x26
S	T	P	T	S	A	T	S	S	T	S	S	S
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
T	T	P	A	P	T	S	S	T	P	T	A	S
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	4x23	4x24	4x25	4x26
S	S	T	T	T	T	S	T	A	A	T	T	T
5x01	5x02	5x03	5x04	5x05	5x06	5x07	5x08	5x09	5x10	5x11	5x12	5x13
T	S	P	T	T	T	S	P	T	T	T	T	T
5x14	5x15	5x16	5x17	5x18	5x19	5x20	5x21	5x22	5x23	5x24	5x25	5x26
T	T	T	P	A	T	P	T	T	T	S	S	-

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

6x01	6x02	6x03	6x04	6x05	6x06	6x07	6x08	6x09	6x10	6x11	6x12	6x13
T	A	P	T	S	A	T	S	T	T	A	T	S
6x14	6x15	6x16	6x17	6x18	6x19	6x20	6x21	6x22	6x23	6x24	6x25	6x26
S	S	T	S	T	T	T	T	P	T	T	T	S
7x01	7x02	7x03	7x04	7x05	7x06	7x07	7x08	7x09	7x10	7x11	7x12	7x13
T	T	P	S	T	T	A	S	S	T	P	T	P
7x14	7x15	7x16	7x17	7x18	7x19	7x20	7x21	7x22	7x23	7x24	-	-
S	S	P	T	T	S	T	T	A	S	S	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Porcentajes del protagonismo de B’Elanna (VOY)

Variables	P	S	T	A
1x	6.67	53.33	33.33	6.67
2x	7.69	34.62	38.46	19.23
3x	15.38	38.46	38.46	7.69
4x	11.54	23.08	46.15	19.23
5x	11.54	15.38	65.38	7.69
6x	0	23.53	58.82	17.65
7x	16.67	33.33	41.67	8.33
Global	16.56	36.81	36.81	9.82

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. El protagonismo de Trip (ENT)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
S	S	P	P	S	S	S	S	S	S	S	T	T
1x14	1x15	1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	-
S	P	S	S	P	P	T	S	S	P	S	S	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
S	T	S	S	T	S	S	S	S	S	P	S	P
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26
S	S	S	S	S	T	S	S	P	S	S	S	S
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
S	S	S	S	S	S	S	S	S	P	T	T	T
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	-	-
S	S	T	S	S	S	P	S	S	S	S	-	-
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	P	S	S
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	-	-	-	-
S	S	S	S	S	S	S	P	P	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Porcentajes del protagonismo de Trip (ENT)

Variables	P	S	T	A
1x	20	68	12	0
2x	7.69	80.77	11.54	0
3x	8.33	83.33	8.33	0
4x	6.25	93.75	0	0
Global	13.54	79.17	7.29	0

Fuente: elaboración propia

9.2. El escenario narrativo

A continuación, se detallan los parámetros clave del escenario narrativo relacionados con el ingeniero y centrados en su ubicación y actividades dentro del espacio ficcional. Hemos medido tres parámetros:

(F) fuera de la nave espacial; **(N)** dentro de la nave espacial; **(I)** dentro de la sala de ingeniería. Las imágenes de la figura 2 muestran los cuatro modelos de naves espaciales de *Star Trek*, junto con sus respectivas salas de ingeniería, que reflejan la evolución tecnológica y estética de la serie a lo largo de varias décadas. La USS Enterprise NCC-1701 es la nave de *The Original Series* y su diseño ha marcado la identidad visual de la franquicia. La sala de ingeniería de esta nave es sencilla, con una estética que refleja las limitaciones tecnológicas y de producción de los años 60, pero que sigue siendo funcional dentro del universo ficcional. La USS Enterprise NCC-1701-D de *The Next Generation*, es una versión más avanzada, con un diseño más elegante y moderno. La sala de ingeniería es mucho más sofisticada, con paneles de control más complejos y una apariencia que sugiere un salto significativo en la tecnología de la Flota Estelar. La USS Enterprise NCC-74656 de *Voyager* combina los elementos icónicos de las versiones anteriores con una visión futurista. La sala de ingeniería es la más avanzada de todas, con un diseño que enfatiza tanto la tecnología como la estética, mostrando un entorno donde la tecnología avanzada es completamente integrada. La USS Enterprise NX-01 de la serie *Enterprise* es cronológicamente anterior a las demás, aunque fue creada mucho después en términos de producción. Su diseño es más industrial y menos refinado, indicando una época en la que la tecnología espacial aún estaba en una fase experimental. La sala de ingeniería es más compacta y utilitaria, subrayando el ambiente de exploración pionera.

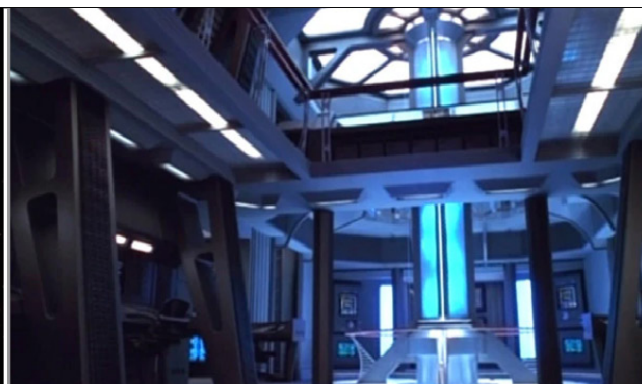
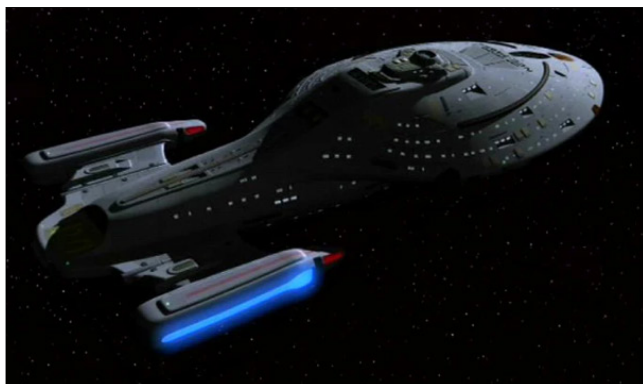
Figura 1. Las naves espaciales y sus respectivas salas de ingeniería



USS Enterprise NCC-1701 y ingeniería en *TOS* (1966-69). Tiempo ficcional 2265-2269



USS Enterprise NCC 1701-D y ingeniería en *TNG* (1987-94). Tiempo ficcional 2364-2370



USS Enterprise NCC-74656 y ingeniería en *VOY* (1995-2001). Tiempo ficcional 2371-2378



USS Enterprise NX-01 y ingeniería en *ENT* (2001-2005). Tiempo ficcional 2151-2155

Fuente: fotogramas de *The Original Series*, *The Next Generation*, *Voyager* y *Enterprise*

Tabla 9. El escenario narrativo de Scotty (TOS)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13	1x14	1x15
-	-	-	N	I	N	N	-	-	-	N	N	-	-	-
1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	1x26	1x27	1x28	1x29	1x30
-	F	N	N	I	-	N	N	N	-	-	-	-	F	F
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13	2x14	2x15
-	F	N	N	I	F	N	F	N	-	N	N	N	F	F
2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26	-	-	-	-
N	N	I	N	I	N	I	-	I	-	N	-	-	-	-
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13	3x14	3x15
F	I	I	I	I	F	I	N	I	N	N	N	I	N	I
3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	-	-	-	-	-	
N	I	I	N	I	N	I	-	N	-	-	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Porcentajes del espacio narrativo de Scotty (TOS)

Variables	F	N	I
1x	21.43	64.29	14.29
2x	26.32	52.63	21.05
3x	10.53	52.63	36.84
Global	19.23	55.77	25

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. El escenario narrativo de Geordi (TNG)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
F	N	F	F-I	N	I	N	F	F	N	N	F	N
1x14	1x15	1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	-
N	N	N	F-N	N	F-N	N	N	F-N	N	N	N	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
I	I	N	I	N	N	-	-	N	I	I	I	I
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	-	-	-	-
I	-	I	F	N	-	N	F-I	F-I	-	-	-	-
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
I	I	F-I	F	I	I	N	F	F	I	I	I	I
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	3x25	3x26
I	I	N	N	N	-	N	I	I	N	N	N	I
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
I	I	I	I	I	F-I	I	F	N	I	N	-	I
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	4x23	4x24	4x25	4x26
I	-	I	I	F-I	F-I	N	F-I	I	-	F-I	N	-
5x01	5x02	5x03	5x04	5x05	5x06	5x07	5x08	5x09	5x10	5x11	5x12	5x13
N	N	-	F-I	N	I	N	N	F-I	N	F-I	I	F-I
5x14	5x15	5x16	5x17	5x18	5x19	5x20	5x21	5x22	5x23	5x24	5x25	5x26
I	I	N	N	I	I	I	N	I	F-I	F-I	N	F-I

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

6x01	6x02	6x03	6x04	6x05	6x06	6x07	6x08	6x09	6x10	6x11	6x12	6x13
F-I	F-I	I	F-I	I	I	I	I	F-I	I	F-I	I	F-I
6x14	6x15	6x16	6x17	6x18	6x19	6x20	6x21	6x22	6x23	6x24	6x25	6x26
-	-	F	-	N	N	I	-	N	-	N	F	I
7x01	7x02	7x03	7x04	7x05	7x06	7x07	7x08	7x09	7x10	7x11	7x12	7x13
F	I	F-I	F-I	-	I	N	I	-	I	I	I	I
7x14	7x15	7x16	7x17	7x18	7x19	7x20	7x21	7x22	7x23	7x24	7x25	-
I	I	I	I	I	I	I	F	I	I	N	F	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Porcentajes del espacio narrativo de Geordi (TNG)

Variables	F	N	I
1x	28.57	64.29	7.14
2x	4.35	47.83	47.83
3x	11.11	40.74	48.15
4x	23.53	17.65	58.82
5x	16.13	51.61	32.26
6x	25	31.25	43.75
7x	20.69	6.90	72.41
Global	19.12	36.27	44.61

Fuente: elaboración propia

Tabla 13. El escenario narrativo de B’Elanna (VOY)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
F	I	F	I	I	I	N	I	I	F-I	I	N	F
1x14	1x15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
F	I	N	-	-	I	I	I	F-I	-	I	F	I
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26
I	I	N	F-I	-	N	I	I	I	F-I	F	I	I
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
F-I	-	-	F-I	N	I	F	-	F-I	N	N	N	I
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	3x25	3x26
I	I	F-I	F	N	I	I	I	I	I	F-I	N	I
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
I	I	F-I	-	F	N	I	N	N	F	N	-	N
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	4x23	4x24	4x25	4x26
I	I	I	I	F	F	N	N	N	-	I	N	I
5x01	5x02	5x03	5x04	5x05	5x06	5x07	5x08	5x09	5x10	5x11	5x12	5x13
N	I	F-I	N	N	I	I	N	N	I	N	N	I
5x14	5x15	5x16	5x17	5x18	5x19	5x20	5x21	5x22	5x23	5x24	5x25	-
N	N	N	N	-	N	F-I	N	N	N	I	I	-

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

6x01	6x02	6x03	6x04	6x05	6x06	6x07	6x08	6x09	6x10	6x11	6x12	6x13
N	-	F-I	I	I	-	I	I	I	I	-	I	I
6x14	6x15	6x16	6x17	6x18	6x19	6x20	6x21	6x22	6x23	6x24	6x25	6x26
N	N	N	N	I	N	N	I	F	I	N	I	F-I
7x01	7x02	7x03	7x04	7x05	7x06	7x07	7x08	7x09	7x10	7x11	7x12	7x13
F	I	F	N	N	I	-	I	I	N	I	N	I
7x14	7x15	7x16	7x17	7x18	7x19	7x20	7x21	7x22	7x23	7x24	-	-
I	F	F	I	I	N	N	I	-	I	I	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 14. Porcentajes del espacio narrativo de B'Elanna (VOY)

Variables	F	N	I
1x	38.46	38.46	23.08
2x	29.63	11.11	59.26
3x	12.50	25	62.50
4x	20.83	37.50	41.67
5x	7.69	57.69	34.62
6x	12	32.00	56.00
7x	18.18	27.27	54.55
Global	19.90	32.72	47.38

Fuente: elaboración propia

Tabla 15. El escenario narrativo de Trip (ENT)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
F-I	F-N	F-N	F-N	N	F-N	I	F-N	I	I	I	I	I
1x14	1x15	1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	-
F-N	F-N	I	F-N	I	F-N	N	N	I	F-I	F	I	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
N	N	I	F-I	I	F	N	I	I	F-N	F	I	F-N
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26
N	N	I	F	N	N	N	F-N	N	I	F-N	N	F-N
3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
F-N	I	F-N	F-I	F-N	F-I	I	I	F	I	N	F-N	I
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	-	-
N	I	N	F-N	F-I	I	I	I	I	I	I	-	-
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
F-I	F-I	F-N	I	I	N	N	N	N	I	F-N	F-N	F-N
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	-	-	-	-
N	N	I	I	I	I	F-N	F-N	I	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 16. Porcentajes del espacio narrativo de Trip (ENT)

Variables	F	N	I
1x	36.84	31.58	31.58
2x	28.13	46.88	25
3x	30	23.33	46.67
4x	26.67	40	33.33
Global	30.41	35.45	34.14

Fuente: elaboración propia

9.3. Las acciones más significativas

En el análisis del papel del ingeniero en *Star Trek*, hemos identificado y medido cuatro parámetros clave que reflejan sus acciones más significativas, basándonos en las actividades de Montgomery Scott en *TOS* que destacan la rutina diaria del primer ingeniero jefe: **(R)** mantenimiento y reparación de la nave espacial, **(M)** innovación y mejora de los sistemas de la nave, **(C)** resolución de una crisis, tanto dentro como fuera de la nave, y **(L)** liderazgo y colaboración con los demás miembros de la tripulación.

Tabla 17. Las acciones más significativas de Scotty (TOS)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13	1x14	1x15
-	-	-	-	C-L	R	R	-	-	-	-	-	-	-	-
1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	1x26	1x27	1x28	1x29	1x30
-	C-L	-	R	R	-	-	-	L		-	-	-	-	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13	2x14	2x15
-	L	R-C	M	R-C	R-C	-	-	L	-	L	-	R	-	-
2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26	-	-	-	-
L	L	R-C	-	M	-	C-L	-	R-C	-	-	-	-	-	-

3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13	3x14	3x15
L	M-L	R-C	R	-	L	C-L	-	R-C	C	L	L	R-C	L	R
3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	-	-	-	-	-	-
-	R-C	C-L	L	-	-	C-L	-	L	-	-	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 18. Porcentajes de acciones más significativas de Scotty (TOS)

Variables	R	M	C	L
1x	44.44	0	22.22	33.33
2x	31.58	10.53	26.32	31.58
3x	23.08	3.85	30.77	42.31
Global	33.03	4.79	26.44	35.74

Fuente: elaboración propia

Tabla 19. Las acciones más significativas de Geordi (TNG)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
L	-	L	C	-	R	-	R	-	L	-	-	L
1x14	1x15	1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	1x26
R	-	-	R	-	R	L	-	-	-	-	-	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
M	R	C	M	-	-	-	-	-	R	C	R	R
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	-	-	-	-
R	-	R-L	R	C	-	-	R	L	-	-	-	-

3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
R	R	R	-	C	C	-	R	-	R	R	C	C
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	3x25	3x26
C	C	-	L	M	-	-	M-L	C	L	M	R	C
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
C	L	R	R	C	R-M	-	L	L	C	L	-	C
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	4x23	4x24	4x25	4x26
R	-	C	C	C	C	-	R	L	-	C	L	-
5x01	5x02	5x03	5x04	5x05	5x06	5x07	5x08	5x09	5x10	5x11	5x12	5x13
-	L	-	R	C	C	R	L	C	R	R	C	R
5x14	5x15	5x16	5x17	5x18	5x19	5x20	5x21	5x22	5x23	5x24	5x25	5x26
C	C	R	R	C	L	C	M	M	R	C	R	R
6x01	6x02	6x03	6x04	6x05	6x06	6x07	6x08	6x09	6x10	6x11	6x12	6x13
R	R	R	R	C	R	R	M	R-M	M	C	R	R-L
6x14	6x15	6x16	6x17	6x18	6x19	6x20	6x21	6x22	6x23	6x24	6x25	6x26
-	-	R	-	M	L	R	-	R		R	C	C
7x01	7x02	7x03	7x04	7x05	7x06	7x07	7x08	7x09	7x10	7x11	7x12	7x13
C	-	M	C	-	C	-	C	-	R	R	R	R
7x14	7x15	7x16	7x17	7x18	7x19	7x20	7x21	7x22	7x23	7x24	7x25	-
R	L	R	C	R	R	M	L	R	C	-	L	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 20. Porcentajes de acciones más significativas de Geordi (TNG)

Variables	R	M	C	L
1x	45.45	0	9.09	45.45
2x	53.33	13.33	20	13.33
3x	33.33	14.29	38.10	14.29
4x	23.81	4.76	42.86	28.57
5x	41.67	8.33	37.50	12.50
6x	56.52	17.39	17.39	8.70
7x	45	10	30	15
Global	42.73	9.73	27.85	19.69

Fuente: elaboración propia

Tabla 21. Las acciones más significativas de B’Elanna (VOY)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
C	C	C	R	R	M	L	R	M	R	R	L	L
1x14	1x15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
R	R	R	-	-	C	R	C	C	-	C	L	R
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26
R	L	L	C	-	L	R	C	R	C	R	R	C

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
C	-	-	R	R	L	L	-	-	-	-	R	R
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	3x25	3x26
R	R	C	R	R	R	R	R	R	R	C	L	C
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
R	R	C	-	C	R	R	C	C	L	-	-	C
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	4x23	4x24	4x25	4x26
R	R	R	M	-	L	L	M	-	-	R	-	M
5x01	5x02	5x03	5x04	5x05	5x06	5x07	5x08	5x09	5x10	5x11	5x12	5x13
-	M	C	L	R	M	R	C	L	L	R	R	C
5x14	5x15	5x16	5x17	5x18	5x19	5x20	5x21	5x22	5x23	5x24	5x25	-
C	M	R	C	-	L	R	L	-	R	R	L	-
6x01	6x02	6x03	6x04	6x05	6x06	6x07	6x08	6x09	6x10	6x11	6x12	6x13
C	-	C	R	C	-	R	C	M	L	-	R	M
6x14	6x15	6x16	6x17	6x18	6x19	6x20	6x21	6x22	6x23	6x24	6x25	6x26
L	C	C	R	R	L	L	R	C	C	L	R	C
7x01	7x02	7x03	7x04	7x05	7x06	7x07	7x08	7x09	7x10	7x11	7x12	7x13
C	L	L	L	R	M	-	R	C	-	C	-	L
7x14	7x15	7x16	7x17	7x18	7x19	7x20	7x21	7x22	7x23	7x24	-	-
C	L	L	R	R	L	-	R	-	R	C	-	-

Fuente: elaboración propia

Tabla 22. Porcentajes de acciones más significativas de B’Elanna (VOY)

Variables	R	M	C	L
1x	28.57	14.29	35.71	21.43
2x	41.67	0	41.67	16.67
3x	65	0	20	15
4x	42.11	15.79	26.32	15.79
5x	36.36	13.64	22.73	27.27
6x	30.43	8.70	39.13	21.74
7x	31.58	5.26	26.32	36.84
Global	39.39	8.24	30.27	22.11

Fuente: elaboración propia

Tabla 23. Las acciones más significativas de Trip (ENT)

1x01	1x02	1x03	1x04	1x05	1x06	1x07	1x08	1x09	1x10	1x11	1x12	1x13
L	R	C	R	L	C	L	L	L	R	C	R	R
1x14	1x15	1x16	1x17	1x18	1x19	1x20	1x21	1x22	1x23	1x24	1x25	-
L	C	R	L	C	R	L	C	M	C	L	M	-
2x01	2x02	2x03	2x04	2x05	2x06	2x07	2x08	2x09	2x10	2x11	2x12	2x13
R	L	C	R	R	R-L	L	M	C	L	R-L	C	C-L
2x14	2x15	2x16	2x17	2x18	2x19	2x20	2x21	2x22	2x23	2x24	2x25	2x26
M	L	M	C-L	C-L	L	R-L	L	L	C	L	L	L

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

3x01	3x02	3x03	3x04	3x05	3x06	3x07	3x08	3x09	3x10	3x11	3x12	3x13
L	R	L	M	M	M	M	C	L	C-L	M	R	R
3x14	3x15	3x16	3x17	3x18	3x19	3x20	3x21	3x22	3x23	3x24	-	-
L	R-L		C	C	C	C	R-L	R-L	C-L	C-L	-	-
4x01	4x02	4x03	4x04	4x05	4x06	4x07	4x08	4x09	4x10	4x11	4x12	4x13
L	L	L	R	C	L	L	L	L	R	L	R	R
4x14	4x15	4x16	4x17	4x18	4x19	4x20	4x21	4x22	-	-	-	-
R-L	M	R	R	C	C	C-L	C-L	C-L	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia

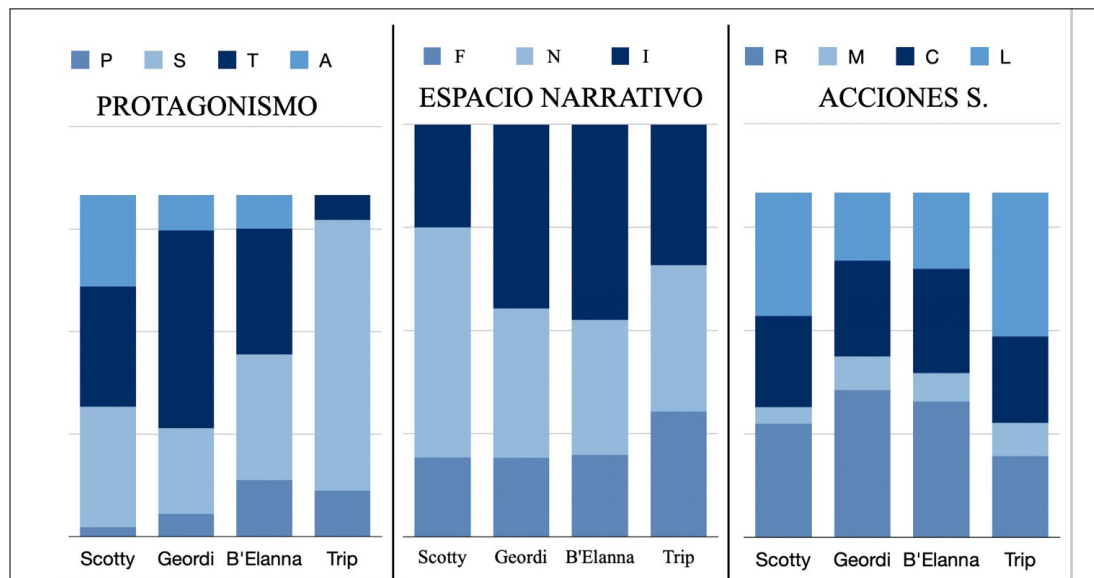
Tabla 24. Porcentajes de acciones más significativas de Trip (ENT)

Variables	R	M	C	L
1x	28	8	28	36
2x	18.75	9.38	21.88	50
3x	20.69	17.24	27.59	34.48
4x	26.92	3.85	23.08	46.15
Global	23.59	9.62	25.14	41.66

Fuente: elaboración propia

La Figura 3 proporciona una visión sintética y comparativa de los porcentajes correspondientes a los tres parámetros clave: protagonismo, espacio narrativo y acciones significativas, analizados en cada uno de los ingenieros de *Star Trek*.

Figura 2. Cuadro comparativo por porcentajes



Fuente: elaboración propia

El gráfico de la izquierda muestra cómo se distribuye el grado de protagonismo de los personajes, diferenciando entre su rol como personaje principal (P), secundario (S), terciario (T) o ausente (A). El gráfico central detalla el espacio narrativo en el que se desenvuelven los ingenieros, distinguiendo entre sus apariciones fuera de la nave (F), dentro de la nave (N), o específicamente en la sala de ingeniería (I). Finalmente, el gráfico de la derecha ilustra las acciones significativas realizadas por los personajes, desglosadas en mantenimiento y reparación (R), innovación y mejora (M), resolución de crisis (C), y liderazgo y colaboración (L). Esta figura permite observar de manera clara las diferencias y similitudes en el desarrollo y la función narrativa de cada ingeniero a lo largo de las distintas series de la franquicia.

9.4. Los dominios de los personajes

Con el objetivo de (1) profundizar en la interioridad de los personajes, revelando sus motivaciones, aspiraciones y conflictos, y (2) valorar si los ingenieros en *Star Trek* son personajes planos definidos principalmente por una o dos características, o si, por el contrario, son personajes complejos, capaces de evolución y cambio, hemos seleccionado tres parámetros de la tipología de modalidades narrativas basadas en interpretaciones del M-model de la lógica (Vaina, 1977; Ryan, 1991; Doležel, 1998). Estos parámetros con sus respectivas variables nos han servido para evaluar la presencia (o ausencia) de estos aspectos, identificando y resaltando los momentos o episodios en los que se manifiestan de manera clara en la experiencia de los ingenieros.

- El sistema deóntico (O-World): la obligación, el permiso y la prohibición.
- El sistema axiológico (W-World): la bondad, la indiferencia y la maldad.
- el sistema epistémico (K-World): el conocimiento, la creencia y la ignorancia.

Tabla 25. Los dominios de Scotty (TOS)

Episodios	Sistema deóntico	Sistema axiológico	Sistema epistémico
1x24	Prohibición		
1x30	Obligación		
2x02		Bondad	
2x11	Obligación		Conocimiento
2x14			Ignorancia
3x18		Bondad	
3x24	Obligación		

Fuente: elaboración propia

Tabla 26. Los dominios de Geordi (TNG)

Episodio	Sistema deóntico	Sistema axiológico	Sistema epistémico
1x09			Creencia
2x03			Ignorancia
2x09		Bondad	
2x16		Bondad	
3x06			Conocimiento
3x07		Bondad	
3x21		Bondad	
4x16			Conocimiento

4x18		Bondad	Creencia
5x13	Permitido		
5x23	Prohibido	Bondad	
6x04		Bondad	
7x03	Prohibido	Bondad	
7x18		Bondad	

Fuente: elaboración propia

Tabla 27. Los dominios de B’Elanna (VOY)

Episodio	Sistema deónico	Sistema axiológico	Sistema epistémico
1x02	Prohibición		
1x09	Obligación		
2x11		Bondad	
2x14	Obligación		
2x19		Bondad	
3x06		Bondad	
4x03	Obligación		
4x15		Bondad	
5x03	Prohibición		
5x09		Bondad	
7x02			Creencias

Fuente: elaboración propia

Tabla 28. Los dominios de Trip (*ENT*)

Episodio	Sistema deónico	Sistema axiológico	Sistema epistémico
1x03	Obligación		Ignorancia
1x10			Conocimiento
1x11		Bondad	
1x16		Bondad	
1x21		Bondad	
2x06		Bondad	
1x25	Prohibición		
2x04		Bondad	Ignorancia
2x07		Bondad	
2x11	Prohibición		Conocimiento
2x13		Bondad	
2x14	Permiso		
2x20		Bondad	
2x21	Prohibición	Bondad	
3x22			Creencia
3x23		Bondad	
3x24	Obligación		
4x10		Bondad	
4x11		Bondad	
4x20			Creencia
4x21		Bondad	

Fuente: elaboración propia

Además, hemos incorporado la presencia o ausencia de hechos de la vida privada narrados por el propio personaje, lo que permite explorar aspectos más íntimos de su historia y personalidad a través de su autobiografía. Hemos categorizado estos hechos en dos variables específicas: “Infancia y/o familia”, que incluye cualquier mención a su origen, relaciones familiares, y experiencias tempranas; y “Vida personal y/o sentimental”, que abarca aspectos relacionados con sus lazos afectivos, emociones, y experiencias en su vida adulta. Estas variables nos proporcionan una perspectiva más profunda del desarrollo del personaje, revelando cómo su pasado y sus relaciones personales influyen en su conducta y decisiones a lo largo de la serie.

Tabla 29. Autobiografía de Geordi

Episodio	Infancia o familia	Vida personal o sentimental
1x01	+	
2x05		+
3x06		+
3x21	+	
3x25		+
4x16		+
5x11	+	
5x12	+	
5x13	+	
5x22	+	
7x03	+	

Fuente: elaboración propia

Tabla 30. Autobiografía de B'Elanna (VOY)

Episodios	Infancia o familia	Vida personal y/o sentimental
1x06	+	
1x13	+	
2x17		+
3x15		+
3x22		+
4x03		+
4x15		+
5x03		+
6x03	+	
7x03		+
7x19	+	

Fuente: elaboración propia

Tabla 31. Autobiografía de Trip (ENT)

Episodios	Infancia o familia	Vida personal y/o sentimental
1x11		+
2x24	+	
2x26	+	
3x21	+	+
4x03		+
4x06	+	

4x10	+	
4x11	+	
4x14		+
4x17		+
4x20	+	
4x21		+
4x22		+

Fuente: elaboración propia

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

Referencias cinematográficas

Roddenberry, G. (Creador). (1966-1969). *Star Trek: The Original Series*. Desilu Productions, Paramount Television.

Roddenberry, G. (Creador). (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation*. Paramount Domestic Television.

Berman, R., & Piller, M. (Creadores). (1995-2001). *Star Trek: Voyager*. Paramount Network Television.

Berman, R., & Braga, B. (Creadores). (2001-2005). *Star Trek: Enterprise*. Paramount Network Television.

Referencias bibliográficas

Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Johns Hopkins University Press. En su versión española, (1999). *Heterocósmica: Ficción y Mundos Posibles*, traducción de Félix Rodríguez, Arco/Libros.

Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds. Artificial intelligence and narrative theory*, Indiana University Press.

Vaina, L. (1977). Les mondes possibles du texte. *Versus*, 17, 7-13.

