

ÁREA ABIERTA Nº 28. MARZO 2011

Referencia: AA28.1103.143

“Narrativa *crossmedia* en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)”

AUTORES: Dr. HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel y Dra. GRANDÍO PÉREZ, María del Mar.
Universidad de Murcia.

**Narrativa *crossmedia*
en el discurso televisivo
de Ciencia Ficción.
Estudio de *Battlestar Galactica*
(2003-2010)**

**Crossmedia narratives
in the Science-Fiction television discourse.
The case of *Battlestar Galactica* (2003-2010)**

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo principal explorar la potencialidad narrativa *crossmedia* de las series de Ciencia Ficción y su utilización con carácter lúdico y comercial-promocional en el sistema televisivo actual. Henry Jenkins y otros autores han apuntado directamente al género de la Ciencia Ficción como el más proclive a las narrativas transmediáticas (Tulloch and Jenkins, 1995; Hills, 2004; Jenkins, 2009). Este artículo estudiará el caso específico de *Battlestar Galactica*, serie que se considera paradigmática al reunir las características previamente mencionadas, tomando como punto de partida una serie de televisión originaria de 1978. Siguiendo las contribuciones a la materia de tres autores (Beeson, 2008; Davidson 2008; Scolari, 2009), proponemos una metodología de análisis de las narrativas transmediales basado en cuatro ejes: 1) relaciones entre relato y medio, 2) aspectos narrativos (configuración, personajes, tema y trama), 3) Intertextualidad y 4) Distribución y accesibilidad. El análisis de *Battlestar Galactica* expuesto en estas páginas como ejemplo pondrá de manifiesto el alentador futuro de las narrativas transmediales en la industria televisiva actual. Al mismo tiempo se concluye ofreciendo propuestas para conseguir una expansión narrativa eficaz de universos de ficción, cuyas claves radican en hallar un equilibrio entre la diversidad y autonomía de las tramas en los distintos medios y soportes, con la complementariedad y la unidad narrativa necesaria entre ellos para construir universos sólidos que contribuyan a la formación de fenómenos fan.

Palabras clave: Ciencia Ficción, narrativas crossmedia, *Battlestar Galactica*

ABSTRACT

This article explores the Science Fiction crossmedia television narratives and their key uses for the promotion and the creation of entertainment in the current television system. Henry Jenkins and others have pointed out to the genre of science fiction as the most suitable for crossmedia narratives (Tulloch and Jenkins, 1994; Hills, 2004; Jenkins, 2009). This article will examine the specific case of Battlestar Galactica, which is considered a paradigmatic example of transmedia narrative, taking its starting point with the original television series in 1978. Following the contributions to the field of three authors (Beeson, 2005, Davidson 2008; Scolari, 2009), this paper proposes a methodology for analyzing the crossmedia narratives based on four vectors: 1) The relationship between story and medium 2) Narrative aspects (setting, characters, theme and plot), 3) Intertextuality and 4) Distribution and accessibility. The analysis of Battlestar Galactica will show the encouraging future of the transmedia narratives in the current television industry, while concluding that the effectiveness of the expansion of the fictional universes will appear finding a balance between the diversity and autonomy of the plots in several media and formats, and the complementarity and narrative unity to build solid and strong universes that contribute to the creation of fandom.

Keywords: Science Fiction, crossmedia narratives, *Battlestar Galactica*

1. Introducción: Ciencia Ficción y narrativas crossmedia

En un momento dorado para las series de televisión y que ha generado en el último año muchas investigaciones en España centradas en su narrativa (Cascajosa, 2009), producción (Diego, 2005; Herrero y Diego, 2009) o recepción (Martínez, 2009; Grandío, 2009), el estudio de la Ciencia Ficción televisiva se presenta interesante al ser uno de los géneros más laureados por la crítica y público en las últimas temporadas. Tal vez debido a la hibridación con otros géneros como la *soap opera*, el *thriller* o el *terror*, la Ciencia Ficción en televisión ha dejado de ser un fenómeno exclusivo de los seguidores de este género para acercarse a un público más amplio en edad y sexo, y por tanto, se ha conseguido ampliar su nicho comercial y aumentar de esta manera las ganancias de la franquicia. Algunos títulos entre recientes éxitos televisivos norteamericanos fruto de estas hibridaciones de género serían *Buffy Cazavampiros* (The CW, 1997-2003), *Smallville* (The CW Network, 2001-), *Lost* (NBC, 2005-2010), *Heroes* (NBC, 2006-), o *True Blood* (HBO, 2008-). Además, empiezan a aparecer en la literatura internacional sobre el tema estudios académicos sobre la narrativa *crossmedia* de las series de televisión, como lo representan los casos del propio Henry Jenkins (2009), el análisis de la serie *24* por Scolari (2009) o de *Lost* por Maguregui (2010). Su relevancia en la industria y en el ámbito académico está, por tanto, en auge. Algunos autores aseguran que la experiencia *over flow* que se genera en los receptores al consumir el mismo universo de ficción a través de varios medios forja además una mayor implicación con la historia narrada, al mismo tiempo que una mayor interacción con el resto de fans generando importantes culturas de colaboración (Johnson, 2005; Jenkins, 2009).

Abordaremos en estas líneas el caso específico de *Battlestar Galactica*, serie que se considera paradigmática de Ciencia Ficción *trasmídia* tomando como punto de partida una serie de televisión originaria de 1978.

El presente trabajo se enmarcará dentro de los denominados *Fan Studies* y de las incipientes investigaciones sobre las narraciones *crossmedia*. Tiene como objetivo principal estudiar la potencialidad narrativa *crossmedia* de las series de Ciencia Ficción, y su utilización con carácter lúdico y comercial-promocional en el sistema televisivo actual. Compartimos la idea de Henry Jenkins cuando ya en 2003 afirmó que el contenido a través de múltiples plataformas y canales representaba el futuro del entretenimiento

(Jenkins, 2003: 1). El propio Jenkins y otros autores apuntaron directamente al género de la Ciencia Ficción como el más proclive a las narrativas transmediáticas (Tulloch and Jenkins, 1995; Hills, 2004; Jenkins, 2009; Grandío, 2009) al fomentar, por un lado, una “dominante ontológica asociada a preguntas y expectativas sobre cómo opera funcionalmente dicho mundo narrativo, sobre organicidad” (Garin y Pérez, 2009), y, en consecuencia, pueden congregarse fenómenos fan entorno a sus series originales para ahondar en esos universos narrativos tan profundos. Es el caso de la franquicia de *Star Trek* (NBC, 1966-1969) o de *Doctor Who* (BBC, 1963-989), por citar algunos casos clásicos, y que también ha ocurrido en películas como la saga de George Lucas *Star Wars* iniciada en 1977.

Se entiende por narración transmediática- también denominada *crossmedia*- la expansión de una misma ficción a través de diferentes medios, plataformas o soportes¹, de tal manera que “cada franquicia sea autosuficiente para posibilitar su consumo individual” (Jenkins, 2003: 3). En concreto, debido a la riqueza de contenido en estas ficciones televisivas y a sus consolidados fenómenos fan, este artículo parte de la hipótesis de que este género es probablemente uno de los que más fluidez narrativa presentan en el panorama de televisión contemporáneo, siendo este contenido utilizado estratégicamente para tres cuestiones: a) creación de más historias relacionadas con la serie original para su emisión por televisión (por ejemplo, miniseries o nuevas versiones); b) creación de nuevas historias relacionadas con ese universo en otros medios y soportes; y c) utilización promocional de ese contenido reforzando de esta manera el fenómeno fan y la posibilidad de consumir productos tanto audiovisuales como *merchandising* de la serie. La creación de este tipo de ficciones transmediáticas se presenta, por tanto, como una buena herramienta creativa para los guionistas al generar nuevos contenidos en otras ventanas de difusión, al mismo tiempo que fomenta también la industria audiovisual al posibilitar la explotación promocional y comercial de esos universos de ficción

Desde una perspectiva *crossmedia* (Beeson, 2005; Scolari, 2009, Davidson, 2008), todo conjunto de relatos tiene un centro de origen, un producto primitivo que, desarrollado en un lenguaje determinado (audiovisual, escrito, secuencial...), es ampliado y transformado por la aplicación de otros lenguajes. En la narrativa *crossmedia*, cada producto es una ventana a la gran historia que esconde su conjunto, y el resultado es ante todo un macro-relato, un mega-texto que presenta un componente de correspondencia con la realidad a través de técnicas realistas (Brooke-Rose, 1981: 254). Es por ello que la Ciencia Ficción, más que en ningún otro género, debido a su profundidad temática y a esas técnicas de narrativa realista, crea en sus aficionados la necesidad de ahondar en sus contenidos, convirtiéndolos así en “usuarios transmediales” (Scolari, 2009: 597) más implicados que otros usuarios que denominamos “unimodales”.

2. La ciencia ficción como género híbrido y macrorrelato

La Ciencia Ficción moderna nace como consecuencia de la modernidad o, siendo más precisos, del desarrollo social y económico vinculado a la revolución industrial. Con el paso del tiempo, este género ha desarrollado una fuerte vinculación con la cultura popular en todas sus manifestaciones, tales como el cine, cómic, videojuegos o series de televisión². Tal vez por su familiaridad, la audiencia está acostumbrada a calificar los

¹ En el presente artículo se tratarán con frecuencia los términos plataforma o medio para hacer referencia al canal físico, donde tiene lugar el acto de comunicación (TV, Internet, Videoconsolas, etc.) y que debemos distinguir del código lingüístico o lenguaje. Por ejemplo, un *webisode* como se verá más adelante, es un producto diseñado para un medio concreto como es Internet pero comparte el mismo lenguaje audiovisual que una pieza televisiva.

² Se considera género a aquel conjunto de textos que comparte características estructurales y/o de contenido. Swales (1990: 58) ofrece una definición de *género*, que pone el énfasis en el objetivo comunicativo y las

productos de Ciencia Ficción en base a los contenidos o elementos- usualmente fantásticos- de la historia ("el fin del mundo"), los personajes ("aliens" y "robots") o los escenarios de la acción ("galaxias lejanas"). Pero, ¿prueba este hecho que estamos ante un género independiente?

A este respecto, Novell Monroy (2008) sostiene que si bien la Ciencia Ficción no comparte rasgos estructurales propios y suele acogerse a estructuras prestadas de otros géneros. Es definible como tal, puesto que como género comparte una serie de principios comunes a cualquier obra de este tipo. En concreto y basándose en Suvin (1979), la autora señala la existencia de un *novum* o idea innovadora y una sensación de separación o "extrañamiento" por parte del lector/espectador que lidia con la realidad como referencia por medio de la "lógica cognoscitiva" (Suvin, 1979: 94). Defiende así mismo el uso del género para articular otros géneros anidados- operación que califica de "vehiculización"- y utilizar sus recursos estructurales para construir una obra de Ciencia Ficción con nuevos matices (Novell Monroy, 2008: 103). Desde esta perspectiva, se crean abundantes subgéneros como consecuencia de dicho proceso de vehiculización y se sostiene que dichos subgéneros difieren en fórmulas o aspectos de su temática que los hacen diferentes de sus componentes principales. El problema de dicha clasificación anidada es que supone un esfuerzo en ocasiones innecesario. Nosotros entendemos que dichos procesos deben ser comprendidos desde una perspectiva de hibridación de géneros, lo que ahorraría el esfuerzo innecesario para el académico de clasificar y analizar infinidad de nuevos y futuros subgéneros. Un ejemplo de estas enrevesadas clasificaciones lo encontramos en los 17 subgeneros de Ciencia Ficción descritos por Mann en 2001 y que cita Novell Monroy (2008: 150).

Por otra parte, los subgéneros facilitan el análisis y la producción de nuevas obras, aunque en ocasiones caigan en la creación de nuevos clichés de uso recurrente. De hecho, el *remake* de *Battlestar Galáctica* (2003) fue ideado como una antítesis de un subgénero bien conocido: la *space opera*. Esta es una fórmula dominante en muchas series de televisión clásicas de la Ciencia Ficción, especialmente *Star Trek: The Original Series* (NBC, 1966-1969), y es heredera del cómic y la novela *pulp*. El término *opera* hace referencia a su carácter serial, ligero y no extremadamente reflexivo, normalmente con tonos peyorativos.

Por el contrario, los autores de *Battlestar Galactica* de 2003 pretendían crear una "Ciencia Ficción naturalista" (Moore, 2003) para hacer hincapié en la verosimilitud a través de la complejidad de sus personajes y un estilo visual cercano al documental. La serie es por tanto un producto híbrido con rasgos bélicos, políticos e incluso ecológicos. En esencia, un macrorelato con un estilo mixto, mezcla de documental y *thriller*, que presenta gran diversidad de contenidos. Características que legitiman la existencia del género de Ciencia Ficción como género híbrido.

3. Mundo ficcional de *Battlestar Galactica* (2003)

Antes de abordar el análisis transmedial de la serie objeto de estudio, es necesario conocer el universo de ficción que le da sentido. En el universo de *Battlestar Galactica* existe un mundo ficcional con dos centros: la saga original creada en 1973 por Glen A. Larson y el *remake*, no exento de polémica³, creado por R. D. Moore en 2003 y realizada

convenciones que comparte la comunidad discursiva que lo utiliza con respecto a contenido, estructura, estilo y audiencia. En el caso del término *Science Fiction* se señala que este no fue empleado hasta 1929 por Gernsback para referirse a obras de ambientación fantástica, como las anteriormente escritas por H. G. Wells, Julio Verne o Edgar Allan Poe (Clareson, 1990: 15)

³ Este artículo no tiene como objetivo ahondar en la polémica que divide a aficionados de cada saga. Si bien

por la productora Universal Pictures⁴. Existe además una secuela de diez episodios, *Galáctica 1980* (también de Glenn Larson), e incluso un *teaser* de una serie nunca realizada en 1999 (*Galáctica: The Second Coming* de Richard Hatch). Es, por tanto, una serie que ha estado presente entre los aficionados de manera continuada desde su creación.

El argumento central de *Battlestar Galactica* (BSG, 2003- 2009) podría resumirse de la siguiente manera. La guerra entre la humanidad, diseminada a lo largo de 12 colonias espaciales y los *Cylons*- criaturas artificiales antaño esclavos de la humanidad- acabó hace 40 años. Tras esa larga pausa los *Cylons* atacan brutalmente a la humanidad dejándola al borde de la extinción. Con respecto a las guerras anteriores, existen importantes cambios en el enemigo: ya no son sólo enormes robots inexpresivos sino que han evolucionado adoptando forma humana. Aunque los modelos son limitados (sólo doce) su aspecto les hace indistinguibles de los humanos y están infiltrados desde hace años entre ellos. Los *Cylons* son inmortales y existen cientos de réplicas. Los supervivientes del genocidio humano se agrupan en una caravana protegida por la nave insignia de la colonia Caprica, la *Battlestar Galáctica*, gobernada por el Almirante Adama. Mientras las batallas se desenvuelven, los supervivientes constituyen un gobierno democrático altamente inestable, a cuyo cargo está la presidenta en funciones Laura Roslin. Esta decide seguir los consejos de una líder espiritual inspirada en una profecía y conducirá a la humanidad en busca de la decimotercera colonia- la "colonia perdida"- conocida como la tierra. De camino, los supervivientes fundaran una nueva colonia conocida como "Nueva Caprica", en honor a la capital perdida y sufren durante varios años la ocupación y el sometimiento por parte de los *Cylons*. Finalmente, las alianzas con algunos modelos *Cylon*, se imponen como una necesidad estratégica y vital, replanteando así definitivamente el futuro de las dos especies.

3.1 Profundidad temática de *Battlestar Galactica* como clave para su expansión narrativa

El éxito de la saga de *Battlestar* entre la audiencia televisiva *Galáctica* motivó su análisis y reflexión específica en el ámbito académico. Muchos son los autores que desde diferentes perspectivas han estudiado los contenidos de la serie, señalando principalmente aspectos filosóficos y espirituales de la trama (Potter, 2008; Eberl, 2008).

Los temas objetos de estudio sobre esta serie pueden dividirse en dos grupos:

a) Temas heredados de la de la Ciencia Ficción:

1. *El complejo de Frankenstein*. El conocido novelista y divulgador Asimov lo conceptualiza como el miedo del hombre que invade el reino de Dios y es incapaz de controlar sus creaciones (Asimov, 1978). *Battlestar Galactica* 2003 es un reflejo de dichos temores (McCauley, 2007; Leaver 2008) profundizando además en un peculiar miedo a la tecnología, como una forma de vida y de reproducción que nos resulta amenazantes bajo el paradigma de la heteronormatividad y que recuerda a la homofobia (Chess, 2008). Una tecnofobia que es heredera del complejo de Frankenstein, pues la autoreplicación de la especie *cylon*, la

debemos señalar que parece haber cierta animadversión hacia el *remake* por los aficionados (Fullen A.; 2008, 2009)

⁴ En parte debido a dichas divergencias, es difícil encontrar un texto oficial que reúna y relacione ambos relatos. Una fuente lo suficientemente completa podría encontrarse en http://en.battlestarwiki.org/wiki/Main_Page (Fecha de consulta: Junio de 2010).

evolucionada hibridación hombre-maquina que se sugiere y la seducción incuestionable que plantea la tecnología son manifiesto de la pérdida de control del ser humano sobre sus creaciones.

2. *Los Otros*. Como otras obras de la Ciencia Ficción, esta serie ha sabido establecer una metáfora convincente para explorar la naturaleza de las relaciones entre diferentes grupos. En algunos casos, las series de televisión de Ciencia Ficción han sido una plataforma para reivindicar la "humanidad", más allá del aspecto físico (*Star Trek*, NBC 1966-69), (*Alien Nation*, FOX Network, 1989-90), (*Babylon 5*, 1993-98). El alien es normalmente antropomórfico cuando no es indistinguible del ser humano y supone la manifestación de la ansiedad humanas ante la amenaza de las minorías crecientes o de las que se especula un crecimiento en el futuro, tales como los derechos de los animales, grupos étnicos o maquinas inteligentes (Csicsery-Ronay, 2007: 1). Para algunos, el alien (en este caso el *cylon*, indistinguible en aspecto físico a su creador) es en sí mismo una metáfora del temor a los otros en un sentido racial (Deis, 2008) y, desde una perspectiva colonial, un grupo que debe ser sometido para no constituir una amenaza (Por, 2005).

3. *Representaciones de la espiritual: la muerte y la identidad*. La Ciencia Ficción como género fantástico tiene una larga tradición en el tratamiento de temas relacionados con la naturaleza espiritual del ser humano. La existencia de seres moralmente superiores que velan por nuestros intereses- es el caso de *Encuentros en la tercera fase* (1977) o de *Star Trek Original Series* (NBC 1966-1969)- historias mesiánicas- *The Matrix* (1998) o *Firefly* (2002-2005) o representaciones de la existencia y la mortalidad- *Blade Runner* (1982); *Buffy Cazavampiros* (WB, 1997-2003) son temas abundantes en el cine y las series de Ciencia Ficción. En *Battlestar Galactica 2003* existen abundantes referencias bíblicas: las 12 colonias (tribus primitivas), el Éxodo de los supervivientes en busca de una tierra prometida. Se tratan de ideas, heredadas de la serie original de 1978, y probablemente sólo pretendan crear una historia con rasgos épicos en vez de un significado religioso. Existen por cierto, otros temas que le vinculan al género de la épica como la intervención de los dioses (creadores) en momentos puntuales de la historia, poderosos objetos sagrados o la existencia de profecías, temas que son propios no sólo de los relatos bíblicos sino de la misma épica. Por otra parte, la espiritualidad está continuamente presente en la serie en una dualidad con la ciencia y la tecnología que a partes iguales explica las motivaciones de ambos bandos. Un aspecto dual que se refleja de forma dramática en la figura de Baltar (Jowet, 2008), el traidor humano, medio científico y medio profeta. El retorno de la guerra *cylon* tras cuarenta años, por ejemplo, se explica a través de la fe que profesan. Esta fe les impulsa a emprender una guerra santa siguiendo los deseos de su Dios, al que buscan activamente y del que tienen respuesta a través de revelaciones (Marshall y Wheeland, 2008: 97; Eberl y Vines, 2008). Esto viene a decir que los *cylons*, a pesar de ser criaturas casi indistinguibles y fabricadas en masa, dan significado singular a sus acciones, que consideran libres y no programadas, aunque siempre previstas por su Dios, en un marco similar al libre albedrío cristiano. Se señala por otra parte que los *cylons* son en buena parte de la serie inmortales. Sus cuerpos pueden teletransportar su programa- su alma- antes de ser destruidos y ser reencarnados en nuevos cuerpos. Esta circunstancia les enfrenta a menudo a la experiencia traumática de la muerte en batalla (Peirse, A. 2008; Willems, B. 2008) a la que siguen teniendo miedo, y señala una visión materialista de la identidad como información almacenada y descargada. El contexto en el que el individuo se desarrolla, su

experiencia y sobre todo su expresión social, crea singularidades y personalidades diferentes (Kind, 2008; Moore, 2008) pero no es determinante puesto que los recuerdos pueden ser implantados y manipulados.

4. *La Historia de la Humanidad*. Es una idea común entender la Ciencia Ficción como una narración de la Historia de la humanidad ya sea en sus futuribles variantes utópicas o distópicas o en sus alternativas ucronías. "Todo esto ha pasado y volverá a pasar" dicen los textos proféticos. Frente a otras narraciones épicas lineales tan habituales en la Ciencia Ficción como crónica (*La Saga de La Fundación de Asimov* publicada en los periodos de 1942-47 y 1982-92), *Battlestar Galactica 2003* plantea una concepción circular del tiempo. Casey (2008: 243) cita incluso a la Gaia Ciencia de Nietzsche.

b) Las series tras el 11-S

El mundo contemporáneo tras los ataques del 11 de Septiembre de 2001 encuentra su reflejo en el desarrollo de temas comunes en las producciones de género fantástico y ciencia ficción (Huerta Floriano, 2009).

- *Terrorismo y Contraterrorismo*. Como fatídico signo de nuestros tiempos, las motivaciones y estrategias relacionadas con la *War on Terror* (guerra contra el terror), marcan las sinopsis de los arcos de *Battlestar Galactica* (Ott, 2008). En general, en la serie se retratan conductas y motivaciones ambiguas para ambos bandos, que rayan "el comportamiento criminal", incluyendo aquellos que deben defender a la población de los terroristas (Erickson 2009; Johnson-Lewis, 2008). La serie según ciertos autores (Ip, 2009; Erickson, 2007; Ott, 2008) toma un especial partido en contra de la tortura y la coacción en escenarios de amenaza terrorista. En relación con este tema se encuentra a las células o enemigos durmientes (*cylon* que podrían no saber si quiera que lo son) que pueden aparecer en cualquier momento y atacar.
- *Amenazas Monoteístas*. La serie *Battlestar Galactica* da una visión del politeísmo como una perspectiva más tolerante de pensamiento religioso, lo que por contraste señala al monoteísmo como una visión más rígida e intolerante (Klassen, 2008). Esta afirmación se justifica por el sentido religioso que se le da a la estrategia militar *cylon*. El "plan" *cylon* es un designio divino, una "guerra santa".

3.2. Cuadro Resumen del mundo ficcional de *Battlestar Galáctica 2003*

Siguiendo planteamientos similares a los de Scolari (2009), se ha elaborado un cuadro resumen de la saga de *Battlestar Galactica 2003* en sus diferentes medios, siguiendo el orden temporal de los acontecimientos más relevantes de la historia.

	TV	FILMS	Webisodes	Cómic	Video juegos	Móvil	JdR	Novelas
Antes de la Primera Guerra Cylon	CAPRICA (Piloto de 120 min) (Serie regular desde enero de 2010)							
				BSG. Cylon War (2010)				
				BSG. Zarek Series (2006)				
				BSG Origins (2007)				
				BSG. Season Zero (2007) / Pegasus	Galactica.(2003-ps2/xbox)			
Segunda Guerra Cylon/La caída	Mini serie 2x45 (2003-2004)			BSG. Ghosts. (2008)	MMORPG (Estreno en Otoño de 2010)		BSG Role Playing Game (2007)	BSG. 2005 (2005)
	PRIMERA 13x42 (2005)				BSG 2007 (Xbox live Arcade) y	BSG 2006 (mobile)	Board Game (Fantasy Flight Games, 2008)	
	SEGUNDA 20x42 (2005-2006)			BSG (2006)				
Ocupación de Nueva Caprica			The Resistance 10 x 5min (2006)	BSG. The Manga: echoes of New Caprica (2009)			Card Game (Wiz Kids, Inc.; 2006-2007, cancelado)	
	TERCERA 20x42 (2006-2007)	RAZOR (2007)					Board Game: Pegasus (Fantasy Flight Games, 2009)	
			The Face of the enemy.20 x5min (2008-2009)					
	CUARTA 20x42 (2008-2009)	THE PLAN (2010)		BSG. The Final Five (2009)				
Comienzo de la Historia de la Humanidad								

(Actualizada a Junio de 2010)

4. Propuesta metodológica para analizar la eficacia narrativa de los relatos transmediáticos

Una vez expuesta la riqueza narrativa del género de Ciencia Ficción y de explicar el mundo y productos derivados del universo *Battlestar Galactica*, se propone a continuación una metodología de análisis de los relatos *crossmedia* para valorar su eficacia narrativa, es decir, su correcta y creativa expansión a otras plataformas a partir del relato original. Siguiendo las contribuciones a la materia de tres autores (Beeson, 2005; Davidson 2008; Scolari, 2009), se han sistematizado cuatro niveles de análisis.

Conviene esclarecer previamente que para este estudio empírico se ha diferenciado entre “relato central” (serie o producto que representa la narrativa madre o principal) y “relato derivado” (serie o producto que se concibe a partir del relato central). Se plantea de modo esquemático el contenido destacado de cada uno de estos niveles y que será aplicado al mundo ficcional de *Battlestar Galactica*.

<p>1) Relato <-----> Medio</p> <p>Género</p>	<p>2) Aspectos Narrativos</p> <p>Configuración personajes tema trama</p>
<p>3) Intertextualidad</p> <p>Centralidad vs Independencia</p>	<p>4) Distribución y accesibilidad</p> <p>Niveles de implicación del usuario</p>

Cuadro Resumen de la Metodología propuesta para el análisis de un producto narrativo transmedial.

Elaboración y diseño propios a partir de las metodologías de Beeson (2005), Davidson (2008) y Scolari (2009).

1. *Relaciones entre el relato central y el medio o formato seleccionado para el relato derivado:* exploración del lenguaje utilizado en el medio o formato del relato derivado.
2. *Aspectos narrativos de los relatos derivados analizados:* análisis del argumento, personajes, ambientación y tema.
3. *Intertextualidad y relación del relato derivado respecto del relato central:* conexiones narrativas entre el producto original y el derivado.
4. *Distribución y accesibilidad de dicho relato derivado con sus audiencias:* niveles de implicación e interacción entre la narrativa derivada y sus receptores.

La exposición del análisis del caso de estudio se realizará a continuación según los apartados expuestos de manera descriptiva.

5. Análisis crossmedia de *Battlestar Galactica* 2003

5.1. Relaciones entre relato y medio

Es una idea comúnmente aceptada entre los teóricos que la elección de un medio determina en buena parte el modo en que es contada una historia (Beeson, 2005; Davidson, 2008). La obra de Goodman (1968), por ejemplo, establece una clara distinción entre aquellos medios que utilizan un sistema de símbolos discursivos (novela y cine), aquellos de símbolos no discursivos (ilustración) y finalmente, aquellos que integran ambas características (especialmente el cómic, cine y los hipermedia). Cada sistema de símbolos, cada lenguaje tiene sus propias limitaciones. Se debe aclarar también que utilizamos los términos lenguaje y medio como equivalentes, cuando realmente muchos nuevos medios utilizan un mismo lenguaje, o combinación de lenguajes ya consolidados (Manovich, 2006). Así, por ejemplo el lenguaje audiovisual estará presente en medios tan diversos como webisodes (Internet), episodios (TV) o videojuegos (móviles y consolas) pero hablaremos de medio porque hablar de medio es hablar de un producto narrativo dentro de un mismo megatexto o macrorelato (objeto de nuestro estudio) aunque este incorpore diferentes lenguajes de una forma anidada.

Cabe cuestionarnos aquí si esta relación entre relato y medio puede considerarse una influencia recíproca (Beeson, 2008: 3-5) y por tanto si un relato puede determinar el medio en que deberá ser desarrollado. Entender el género como un elenco de fórmulas para la construcción de un relato efectivo que la audiencia puede reconocer (Altman, 1999; Berger, 1992), explica hasta qué punto la elección de éste determinará características narratológicas del producto. Por otra parte, y siguiendo la idea que tiene Fowler (1982) sobre los géneros, como "observación y comunicación de características sustantivas y formales", encontramos que el relato que busque la eficacia a través del género, precisa no sólo la adecuación a fórmulas temáticas sino además un tratamiento apropiado de éstas a través de un medio específico. Así, el género, (en este caso y pese a posibles hibridaciones, ciencia ficción), bien podría explicar cómo el relato puede configurar un medio, de la misma forma que en el cómic, por ejemplo, termina confundándose género con medio⁵.

En este sentido, *Battlestar Galactica* 2003 ha expandido su universo ficcional a través de diferentes lenguajes (icónico, audiovisual o interactivo) y medios (cómic, series de televisión, miniserias, blogs, wikis...), sin embargo, podemos afirmar que las series de televisión son los medios centrales de su universo ficcional (en primer lugar la serie original de *Battlestar Galactica* de 1978, y con posterioridad la serie de 2003, objeto de nuestro estudio). Es por tanto la televisión, el medio principal del universo ficcional de la serie. Pero es preciso señalar que todas las historias contadas en las plataformas en órbita (desde cómic a audiovisuales) son perfectamente independientes, lo que posibilita un consumo autónomo y a su vez complementario respecto al relato central (mini serie BSG 2003).

⁵ Esta expresión, que tomamos prestada del conocido guionista y dibujante Frank Miller, hace referencia a como la gente identifica el género (superhéroes) con su medio habitual (los cómics), obviando otras posibilidades del medio (Miller, F. en *Dreamwatch*, 2005-p37; Eisner/Miller, 2005-p14). La cuestión, y de ahí la razonable confusión, reside en que el cine, los *webisodes*, las novelas o los videojuegos no están tan irremediabilmente asociados a un género como el cómic. La única excepción sería el videojuego y su fuerte vinculación, al menos en sus inicios, con el género del arcade.

Además, su prolongación narrativa no es una mera adaptación de su mundo, si no que proporciona una verdadera experiencia de enriquecimiento para la audiencia, como veremos en el siguiente apartado.

5.2. Aspectos narrativos de los relatos derivados analizados

La narratología desde una perspectiva *transmedia* tiene como fin distinguir la historia (objeto) de cómo es narrada (lenguaje y medio) (Beeson, 2005; 1). Con el fin de analizar este objeto y sus transformaciones a través de una narrativa transmedial, ampliaremos el método analítico de Davidson (2008), inspirado en dicha perspectiva y que utiliza cuatro bloques para definir los aspectos narrativos de una historia: configuración, personajes, tema y trama.

5.2.1. Configuración

La configuración o ambientación hace referencia al contexto, es decir, al tiempo, lugar y escenario en el que una historia se desenvuelve. En el caso *Battlestar Galactica 2003* pueden distinguirse claramente dos ejes: el espacial y el temporal.

a) Configuración Espacial

La historia se desarrolla a través de cinco localizaciones bien diferenciadas. Estas son presentadas en el producto central (los productos audiovisuales) de forma consecutiva, según los personajes se adentren en los escenarios:

1. Caprica. La colonia a la que pertenecen los habitantes de la nave BSG es atacada y ocupada por los cylon.
2. Battlestar Galactica. El interior de la nave superviviente y las otras naves de las flotas coloniales (incluyendo Pegasus, nave principal de la colonia Scorpio), durante su huida y combate con los cylons.
3. Nueva Caprica. Un planeta habitable donde se desarrollan episodios de ocupación cylon y sus consecuencias.
4. La Tierra. El fin de la peregrinación para los habitantes de la serie, hogar de la decimotercera colonia perdida,

Los audiovisuales adoptarán también un escenario diferente, el número 5, cuando adoptan la perspectiva *cylon* (principalmente en *The Plan*), adentrándose en el interior de la nave principal de la flota enemiga que ya conocemos de momentos decisivos en la serie (*Exodus part II*, tercera temporada, capítulo 4).

b) Configuración Temporal

Battlestar Galactica 2003 es la historia de Caprica y su gente: los supervivientes de una humanidad en constante peligro de extinción. El punto de partida de la historia central-miniserie y serie *Battlestar Galactica 2003* es la caída, el gran golpe de los *cylons* que trae como consecuencia la derrota de la humanidad y su huida. Sin embargo, ese punto de partida pasa a ser un punto central cuando adoptamos una perspectiva transmedial, la caída es el punto de inflexión más importante del relato y todos los acontecimientos de la serie lo referencian de una u otra forma en productos tan variados como la precuela Caprica o los cómics de *Battlestar Galáctica*. Por otra parte, el tiempo de la narración puede variar entre los productos, situándose como eje central de la serie la caída de las 12 colonias (audiovisuales, juegos de cartas, juegos de mesa...) y desarrollándose

precuelas (en cómic y películas) e historias paralelas (cómic, webisodes y películas). Véase el Cuadro Resumen presentado en el apartado 3.2.

En el caso de *Battlestar Galactica* 2003, la configuración o contexto no viene determinado por su género, al que ya hemos calificado previamente como de híbrido entre Ciencia Ficción y drama, si bien existen claves para la configuración de la historia que pueden extraerse de los clichés de género de la Ciencia Ficción. En especial, podemos apreciar la influencia de las series de televisión del género de Ciencia Ficción en aspectos estéticos como la iluminación y la escenografía. Los escenarios de la acción, comunes a todos los lenguajes analizados, se desarrollan principalmente en los interiores de grandes “naves espaciales”, escenarios que obedecen a una intención manifiesta de los autores de narrar desde una perspectiva naturalista (Moore, 2003: 2). El escenario, al igual que la presentación de personajes, tiene una estrecha relación con la elección de la voz narrativa, la cual también puede verse alterada por el medio elegido. En el terreno del cine *The Plan* (Olmos, 2010) es un ejemplo de cómo la narración se ve afectada adoptando la perspectiva de los antagonistas, al igual que los webisodes de *Resistance* (2006) y *The Face of the Enemy* (2008-09) que nos alejaban de los protagonistas principales, los ocupantes de las naves *Battlestar Galactica* y *Pegasus*, para enfocar la historia desde las acciones de la resistencia en Nueva Caprica y los *cylons*. Los productos excepción a dicho escenario son los videojuegos y RPGs, principalmente, los cuales adoptan una perspectiva de “batalla intergaláctica”, en parte porque en dichos lenguajes existe un menor peso de la trama y en consecuencia, más libertad para el lector que construye los diálogos y las acciones de sus personajes.

5.2.2. Personajes

Los personajes de *Battlestar Galactica* 2003 son las actualizaciones de los personajes de la serie original de 1978, que han conservado sus nombres pero no siempre sus personalidades. Principalmente, podemos circunscribir la relación de personajes a los principales, limitándonos a los tripulantes de la nave Galáctica y los 12 modelos *cylon* antagonistas de la historia. La riqueza narrativa del mundo de *Battlestar Galactica* 2003 ha permitido explorar las historias de sus personajes a través de diferentes medios, en especial el *spin-off*. El caso de la película *Razor* (2007) permite una mejor definición del carácter desconfiado y cruel de la Almirante Caín, a la vez que desarrolla nuevos personajes con líneas argumentales autoconclusivas, estrategia que también podemos observar en los cómics como *Ghosts*. Además, en otros momentos de la línea temporal, las precuelas se escriben con la idea de explicar mejor los orígenes de cada personaje de la trama central (véase la serie de cómics *Zarek* que ahonda en la juventud del terrorista, o la serie *Caprica* sobre la familia del Almirante Adama y los *cylons*). Otra conclusión que puede extraerse de los productos de *Battlestar Galactica* 2003 en relación a sus personajes es que éstos pertenecen a un grupo estrechamente vinculado en su origen. Todos ellos son en su mayor parte supervivientes de la colonia Caprica, y por tanto, siguiendo la metáfora bíblica, pertenecen a ese ‘pueblo elegido’ que como el antiguo pueblo hebreo es condenado al éxodo (partida) y la búsqueda de una nueva tierra.

5.2.3. Tema y trama

La trama y temas más importantes de *Battlestar Galactica* 2003 han quedado ampliamente explicados en el epígrafe 3. El tema de la serie es seguramente el aspecto más inalterable del universo ficcional de *Galactica*, que presenta un complejo tema central constituido por ideas derivadas de la ciencia ficción clásica (“El complejo de

Frankenstein", "La naturaleza del alma y la espiritualidad") con influencias de temas propios de una serie actual post 11-S (leáse "relaciones entre terrorismo y monoteísmo"). De entre estos temas clásicos cabe destacar de una lectura global de sus productos audiovisuales (series, películas y videojuegos) cómo *Battlestar Galactica* 2003 perfila una "historia futura" de la humanidad lo que coloca el producto en ese subgénero tan común en numerosas obras de Ciencia Ficción, aunque también puede considerarse como de "historia secreta" o "historia alternativa". Finalmente, es importante señalar que la óptica relativista que nos lleva a adoptar otros aspectos de la narrativa como la variedad de escenarios, voces narrativas y puntos de vista, así como su efecto en nuestra percepción de la historia de *Battlestar Galactica* 2003 puede ser entendido en sí mismo como un tema. Íntimamente relacionado con el tema de la paranoia post 11S, se recoge constantemente la idea de que "cualquiera puede ser un enemigo". Esta idea, que la serie desarrolla con frecuencia (algunos cylons no saben si quiera que lo son) puede ser experimentado con mayor intensidad en el RPG de *Galactica* (Weis, 2007) y los juegos de mesa (Fantasy Flight Games, 2008 y 2009) en los que los jugadores escogen a los personajes entre los protagonistas y antagonistas de la saga,

5.3. Intertextualidad y centralidad en los relatos

El concepto de intertextualidad se encuentra íntimamente unido al de la narrativa *crossmedia*. La intertextualidad es "el conjunto de relaciones que unen un texto con otro de diversa procedencia" (Guarinos, 2007) y supone, por su evolución a través de conceptos como architextualidad y transtextualidad (Genette, 1989) intertextualidad (Eco, 1988; Barthes, 1957) e intermedialidad (Plett, 1991), el origen de las perspectivas *crossmedia* actuales.

Un aspecto propio de la intertextualidad es la referencialidad. Dada la importancia que una serie como *Battlestar Galactica* 2003 tiene en la cultura popular americana son muchas las referencias que se hacen al universo ficcional de la serie, sus protagonistas y escenarios, principalmente en otras series de televisión y cómics (véase la entrada de *Wikipedia* de *Galactica* para una relación completa de estas referencias en ambas sagas, la de 1978 y 2003). Si bien los relatos de una saga pueden ser independientes, todos los productos parten de un origen al que hacen referencia. Este producto no necesariamente es el primero en ser publicado, ni el primero en la línea temporal del megatexto, pero es siempre el más referenciado en el resto de los productos de la saga. El eje central de *Battlestar Galactica* 2003 está formado por productos audiovisuales. Pese a su gran diversidad constituye un núcleo cohesionado de personajes, acontecimientos y escenarios, revelado a través de sus múltiples productos (series, películas y *webisodes*) y una misma y compleja historia.

En ese sentido y como otros mundos de la Ciencia Ficción- *Star Trek*, (NBC 1966-69), *Star Wars* (1977-2010)- *Battlestar Galactica* 2003 es un buen ejemplo de cohesión a través de sus productos en cómic y productos audiovisuales. Esta cohesión sin embargo es mínima en el videojuego de *Battlestar Galactica* para Sony Ps2 y Microsoft Xbox) que mezcla tramas de las sagas de 1978 y 2003, y además pertenece al subgénero de arcade, por lo que presenta pocos rasgos discursivos. Otro tanto parece pasar con *Battlestar Galactica* 2(2007) y *Battlestar Galactica (mobile)*, claramente arcades que tan sólo presentan una ambientación correcta con mención a las armas y dispositivos de la serie.

Por otra parte, cuando los relatos gozan de suficientes intereses, un concepto que otros definen como calidad o los aspectos novedosos (Beeson, 2005: 4-8), éstos pueden ser independientes del centro de la narración, y se crean nuevos centros alrededor de los cuales surgen nuevas tramas, escenarios y personajes. Ejemplo de este fenómeno es común en sagas de la Ciencia Ficción como *Star Wars* (Véase la saga de VjdR de

“Caballeros de la Antigua Republica” o los productos audiovisuales de la saga “Guerras Clon”). En *Battlestar Galactica* 2003 tenemos los *spin offs* ya mencionados en cómic (*Zarek, Ghosts*) y productos audiovisuales (*websiodes* y películas), si bien tan sólo en la precuela *Caprica* (2010) se puede hablar de la “independencia necesaria” constituida en nuevos personajes, tramas y escenarios, y justificada por una separación de 40 años de la historia principal, para constituir un nuevo centro del macro-relato.

5.4. Distribución y niveles de lectura del usuario

Así, la última forma de estudiar un producto transmedial es por medio de las audiencias, personalizándolo en su mínima expresión: el espectador/lector. Siguiendo los niveles establecidos por Scolari (2009), podríamos encontrarnos con tres tipos de usuarios respecto a esta serie:

- Consumidor de un único texto. Un ejemplo sería aquellos seguidores de *Battlestar Galactica* 2003 que sólo consumen los productos centrales de la serie, como son la miniserie *Battlestar Galactica* (2003-04) o las cuatro temporadas de la serie *Battlestar Galactica* (2003-2010)
- Consumidor de un único medio. Aquellos que además exploran el universo de *Battlestar Galactica* a través de los *websiodes* y películas (medios audiovisuales) o se acercan al texto sólo a través de los cómics o los videojuegos, por ejemplo.
- Consumidor transmedial. El consumidor más interesado en el mundo ficcional propuesto y se adentra en los diferentes lenguajes que constituyen el macrorelato. Es el usuario más completo y que se relacionaría con el fenómeno fan más acérrimo.

Hasta ahora hemos analizados aspectos de la creación de productos transmediales tales como las historias periféricas, intersticiales y paralelas que eran herederas de otros lenguajes. Pero existen nuevas estrategias derivadas del uso de las nuevas tecnologías que permiten la generación de contenidos por parte de los usuarios y contribuyen a la expansión de estos “mundos ficcionales” (Scolari, 2009; Jenkins, 2006).

Una de las peculiaridades de *Battlestar Galactica* es la consolidación de un nuevo modelo de espectador participativo, gracias al uso de nuevas tecnologías. Un consumidor que colabora de diversas formas con los narradores, en el sentido que Jenkins (2006) señala como *User Generated Content* y que genera “culturas de colaboración”. El espectador entonces puede asumir diferentes roles en relación con su implicación con el producto:

- a) Difusión de los productos narrativos, principalmente a través de Internet (P2P, Descarga Directa), foros para la generación de subtítulos y traducciones. Algunos autores señalan que *Battlestar Galactica* es una serie icónica de esta nueva forma de distribución (Pesce, 2005)
- b) Interpretación del conjunto de textos. Los fans se agrupan en comunidades, conversan en los foros y redes sociales (grupos en *Facebook, Twitter...*) y redactan sus propios blogs. Probablemente su sub-producto más relevante por su solidez y su complejidad sean las *wikis*, enciclopedias temáticas sobre todos los productos de estos mundos ficcionales. La plataforma multi-idioma en web ‘Wiki Galactica’ (http://en.battlestarwiki.org/wiki/Main_Page), es el más importante referente en este sentido.

- c) Creación de nuevos relatos. Las actuales tecnologías proporcionan al aficionado un sinnúmero de herramientas que pueden ser utilizadas para la creación de nuevos relatos. Desde aventuras pre-generadas en los manuales de juegos de Rol (RPG) que pueden ser customizadas a gusto de los jugadores, a productos narrativos más convencionales tales como cómics, novelas, audiovisuales⁶ (videoclips, cortometrajes) y videojuegos (Open Source y MODs⁷), productos denominados bajo la etiqueta genérica de *fan fiction* o *fan fic*.

6. A modo de conclusión: Hacia la construcción de universos transmediáticos

La explotación de universos ficcionales en entornos multiplataforma pasa, ineludiblemente, por su adecuada expansión narrativa. El caso de las producciones *crossmedia* de Ciencia Ficción es paradigmático y pionero en este terreno. En este sentido, se puede considerar la serie analizada en estas páginas- *Battlestar Galactica* 2003- como una auténtica marca (*brand*) que ha sabido expansionar acertadamente su profundo universo de ficción en distintos medios y soportes de manera autónoma y complementaria, facilitando así la creación de un auténtico fenómeno fan a nivel mundial y potenciar, finalmente, su explotación comercial y rentabilidad económica.

Se exponen a continuación algunas de las ideas extraídas del análisis transmedial de *Battlestar Galactica* 2003 y que pueden dar pistas interesantes sobre cómo se pueden elaborar las narrativas multiplataforma con cierta eficacia.

- 1) *Sobre la unidad narrativa.* En este sentido, la clave de la unidad de esta serie lo ofrece el macro-relato y hondura temática propia de la Ciencia Ficción. En el caso de *Battlestar Galactica* 2003 ha sido importante la conjunción de los temas provenientes de la Ciencia-Ficción clásica con otros más cercanos a la sociedad post 11-S, algo que está presente de manera explícita o latente en todas las historias derivadas del universo de *Galactica*. La unidad espacial también ha sido clave. En concreto, son únicamente 5 espacios los que se van alternando en las narrativas de los distintos soportes: Caprica, la propia nave *Battlestar Galactica*, Nueva Caprica, la Tierra y la nave de los Cylons.
- 2) *Sobre la diversidad narrativa.* Donde se encuentra mayor variedad y posibilidades de creación de historias en las narrativas multiplataforma es en el juego de la temporalidad y personajes. Como se ha comentado, en el caso de *Battlestar Galactica* 2003 hay un momento histórico central que ordena las acciones de todas las historias que se cuentan relacionadas con ese mundo. Hablamos del gran golpe de los Cylons y que trae como consecuencia la derrota de la humanidad y su huida. Todos los relatos de las diferentes plataformas con independientes, pero se relacionan de alguna forma con "La

6 Aunque es imposible recopilar todas las fuentes dedicadas a la distribución de este material en Internet, es reseñable la iniciativa del canal SciFi Channel, que a través de sus foros estimuló y premió la creación de pequeños cortometrajes basados en la serie BSG 2003. Disponible en: <http://forums.syfy.com> (Fecha de consulta: Junio de 2010).

7 Los MODS son versiones modificadas de videojuegos convencionales. Normalmente la modificación no afecta al motor del juego, tan sólo a su cobertura gráfica. Esa es la razón de que las empresas proporcionen en ocasiones herramientas para que los jugadores puedan crear sus extensiones, una estrategia más para vincularlos por medio de comunidades de generación de contenidos. Los fan de BSG 2010 han generado MODs para conocidos juegos de estrategia (Home World 2), simuladores (Freelancer) y arcade (Battlefield, 1942).

caída". Hay que destacar también como hay una gran variedad de personajes que desfilan en los diferentes soportes y que pueden constituir el centro de nuevos relatos.

- 3) *Implicación de los consumidores*. Las narrativas transmediales incluyen también cambios en la producción de materiales culturales como es el caso del denominado *User Generated Content* generado por los propios usuarios y propio de una cultura de la colaboración. Este sería el grado más alto de implicación de un fan con su universo de ficción favorito y que forman un eslabón más de las narrativas transmediales. Dichos productos creados por los fans son materiales generados con las interpretaciones que dan a las propias historias oficiales y que llegan a ser en algunos casos auténticos productos artísticos.

BIBLIOGRAFÍA

ALTMAN, Rick, "A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre" en GRANT, Barry Keith (Ed.) en *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press, 1986, pp. 26-40.

ASIMOV, Issac. "The Machine and the Robot" en WARRICK, Peter, et al (Eds.), *Science Fiction: Contemporary Mythology*, Harper and Row, Londo, 1978.

BARTHES, Roland. *Mythologies*, Vintage, Londres, 2000. (Primera Edición 1957)

Beeson, Michael. *Cross-Media Narrative*, 2005. Disponible en http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/files/innovations/2005/Beeson_Michael_45/mbeeson_innovations.doc (Fecha de Consulta: Enero de 2011)

BERGER, Arthur. *Popular Culture Genres: Theories and Texts*, Sage Publications, Londres, 1992.

BROOKE-ROSE, Christine. *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative and Structure. Especially of the Fantastic*. Cambridge University Press, Cambridge, 1981.

CASCAJOSA, Concepción: "La investigación sobre narrativa televisiva en España". *Admira*, 1, 2009, pp. 86-97.

CASEY, Jim. "All This Has Happened Before: Repetition, Reimagination and Eternal Return en *Critical Studies in Battlestar Galactica*. Continuum International Publishing Group, NY, 2008.

CLARESON, Thomas Dean. *Understanding Contemporary American Science Fiction. The Formative Period, 1926-1970*. Columbia, South Carolina: University of South Carolina Press, 1990.

CSICSERY-RONAY, Istvan. *Some Things We Know about Aliens* The Yearbook of English Studies, 37, 2007, pp. 1-23.

CHESS, Shira. "The C-Word: Queering the Cylons", en *Battlestar Galactica and Philosophy: Mission Accomplished or Mission Frakked Up?*. Chicago: Open Court Press , Chicago, 2008, pp. 87-94.

DAVIDSON, Drew. Stories in between: narratives and mediums play, ETC Press Creative commons. 2008. Disponible en: <http://www.feedbooks.com/userbook/2302/stories-in-between-narratives-and-mediums-play> (Fecha de Consulta Enero de 2011)

DEIS, Christopher. "Erasing Difference: The Cylons as Racial Other. De Cylons in America", *Critical Studies in Battlestar Galáctica*, Continuum International Publishing Group Ltd: NY, 2008.

DIEGO, Patricia. "La figura del productor en la ficción en televisión", *Comunicación y Sociedad*, 18 (1), pp. 9-30, 2005.

EBERL, Jason (Ed.). *Battlestar Galactica and Philosophy: Knowledge Here Begins Out There*. Wiley Blackwell, Cahaba Height, 2008.

EBERL, Jason; VINES, Jennifer "I Am an Instrument of God. Religious Belief, Atheism and Meaning" en *Battlestar Galactica and Philosophy*, Blackwell, Cahaba Height, 2008.

ECO, Humberto. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen. 1998.

EISNER, Will; MILLER, Frank. "One-on-One Interview". Entrevista realizadas en 2002 por Charles Brownstein.

ERICKSON, Christian William. "Agents, Agencies, and Counter Terror Culture: A Comparison of the United States and United Kingdom". Comunicación presentada en the International Studies Association 48th Annual Convention, Hilton Chicago, Chicago, 2007.

FOWLER, Alastair, *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Gran Bretaña: Clarendon Press/Oxford University Press, 1982.

FULLEN, Andrew. *The 1978 Battlestar Galactica Series: The Common Sense Manual*. Universal Studios, Los Angeles, 2008.

GENETTE, Gérard: *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989..

GOODMAN, Nelson. *Languages of Art*. New York: Nobs-Merrill Co., Inc. 1968.

GRANDIO, María del Mar: *Audiencia, fenómeno fan y ficción televisiva. El caso de Friends*. Buenos Aires: Libros en Red, 2009.

GUARINOS, Virginia. "Transmediales, el signo de nuestro tiempo". *Comunicación*, 5, 2007, pp. 17-22.

HERRERO, Mónica y DIEGO, Patricia. "Series familiares de televisión: concepto, producción y exportación. El caso de Médico de familia", *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, 2009, pp. 238- 247. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Disponible en: http://www.ull.es/publicaciones/latina/09/art/21_820_19_UNAV/Herrero_y_Diego.html. (Fecha de consulta: 14 de junio de 2010).

HILLS, Matt. "Defining Cult TV. Text, inter-text and fan audiences" en ALLEN, R.; HILL, A.: *The Television Studies Reader*, Routledge, London, 2004, pp. 509-524.

HUERTA FLORIANO, Miguel Ángel. Los ecos de la realidad: miedo y paranoia en el cine fantástico estadounidense del siglo XXI., *Zer*, 14 (26), 2009, pp. 231-251.

IP, John. "Two Narratives of Torture" en *Northwestern University Journal of International Human Rights*, 7 (1), 2009.

JENKINS Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press. New York, 2006.

Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press, 2006. Disponible en castellano como JENKINS, Henry: *Fans, blogueros y videojuegos*, Paidós, Barcelona, 2009.

JOHNSON, Derek: "Star Wars fans, Dvd, and cultural ownership", *The Velvet Light Trap*, 56, 2005, pp. 36-44

JOHNSON-LEWIS, Erika. "Torture, Terrorism and Other Aspects of Human Nature. De Cylons in America", *Critical Studies in Battlestar Galáctica*. Continuum International Publishing Group Ltd., 2008.

JOWET, Lorna. "Mad, Bad, and Dangerous to Know? Negotiating Stereotypes of Sciences", *Critical studies in Battlestar galactica*. Continuum international publishing group ltd. 2008.

KIND, Amy. 'I'm Sharon but I'm a Different Sharon': The Identity of Cylons," en EBERL, Blackwell (Ed.) *Battlestar Galactica and Philosophy*, Blackwell, Cahaba Height, 2008.

KLASSEN, Chris. "Rejecting Monotheism? Polytheism, Pluralism, and *Battlestar Galactica*". *Journal of Contemporary Religion*, 23, 3, 2008 , pp. 355-362.

LEAVER, Tama. "Humanity's Children: Constructing and Confronting the Cylons", *Critical studies in Battlestar galactica*. Continuum international publishing group ltd. 2008.

MAGUEREGUI, Carina. "Narrativas transmedia y cruce de plataformas en *Lost*". *Textodromo*, 2010. Disponible en: <http://textodromo.files.wordpress.com/2009/08/lostmaguregui.pdf>. (Fecha de consulta: 14 de junio de 2010).

MANN, George (ed.). *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*, Carroll & Graff Publishers, Nueva York, 2001.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Barcelona, 2006

MARSHALL, C.W; WHEELAND, Matthew. "The cylons, the singularity, and God", *Critical studies in Battlestar galactica*. Continuum international publishing group ltd. 2008.

MARTÍNEZ, Luisa. "La contribución del humor de la comedia de situación a la identidad cultural catalana". *Comunicación y Sociedad*, 2, 2009, pp. 223-241.

MCCAULEY, Lee. "AI Armageddon and the Three Laws of Robotics", *Ethics and Information Technology*, 9, 2007, pp 153-164.

MOORE, Robert. "To be a Person: Sharon Agathon and the Social Expression of Individuality", *Critical Studies in Battlestar Galáctica*, Continuum International Publishing Group Ltd. 2008.

MOORE, Ronald D. *Battlestar Galactica. Series Bible* (2003). Disponible en http://www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp-pdfs/battlestar_galactica_series.pdf (fecha de consulta: Enero de 2011)

NOVELL MONROY, Noemí. *Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas*. Barcelona (2008) Tesis Doctoral UAB Facultad de Letras.

OTT, Bett. "(Re)Framing Fear: Equipment for Living in a Post-9/11 World", *Critical Studies in Battlestar Galáctica*, Continuum International Publishing Group Ltd. 2008.

PEIRSE, Alison. "Uncanny Cylons: Resurrection and Bodies" of Horror, *Critical Studies in Battlestar Galáctica*, Continuum International Publishing Group Ltd. 2008.

PESCE, Mark. "Piracy Is Good? How *Battlestar Galactica* Killed Broadcast TV". En *Mindjack*, 2005. Disponible en <http://www.mindjack.com/feature/piracy051305.html> .(Fecha de consulta Junio 2010).

PLETT, Heinrich F. (Ed.). *Intertextuality*, Walter de Gruyter, Berlín-Nueva York, 1991.

POR, Gabor: "Race/Racism in Current Sci-Fi TV Series", en documento interno de la asignatura Interethnic Relations. Publicado el 27 de junio de 2005. < http://pgabor.com/p/s/2005summ/s128_fin.pdf > (fecha de consulta: Enero de 2011).

POTTER, Tiffany. "Cylons in America, *Critical Studies in Battlestar Galactica*. Continuum International Publishing Group Ltd. 2008.

SCOLARI, Carlos. "Transmedia storytelling. Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production". *International Journal of Communication*, 3, 2009, pp. 586-606.

SUVIN, Darko. *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. 1979. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.

SWALES, John. *Genre Analysis. English in academic and research settings*. Cambridge C.U.P, Cambridge, 1990.

TULLOCH, John.; JENKINS, Henry: *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. London: Routledge, 1995.

WILLEMS, Brian. "When the Non-Human Knows Its Own Death", en EBERL, Jason, *Battlestar Galactica and Philosophy*, Blackwell, Cahaba Height, 2008.