

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES

*BATTLESTAR GALACTICA: UNA SERIE CONTEMPORÁNEA*  
TIPOLOGÍA 1

AUTOR: RAÚL MARÍN RUBIO  
TUTOR: DAVID ROLDÁN GARROTE

VALENCIA, JULIO, 2014



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA





Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/> o envíe una carta a Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



## RESUMEN

Esta investigación sobre la serie de televisión *Battlestar Galactica* 2003 trata de resolver dos cuestiones. La primera es si la serie en cuestión posee un universo narrativo transmedia y la segunda, si el proyecto que el creador de la serie, el productor ejecutivo y guionista Ronald D. Moore, definió en la biblia se plasmó en la pantalla. Por lo tanto este estudio cultural analiza primero la nueva industria del entretenimiento, en aspectos tales como la nueva televisión y los nuevos espectadores en conexión con la convergencia tal y como Henry Jenkins la define. Basándose en la obra de Carlos Scolari, se explora la nueva narrativa y las características de lo transmedia como parte integrante de esta evolución. Posteriormente se centra en la ficción televisiva y concretamente en el éxito de las series televisivas. Con todas estas premisas se estudian aspectos de *Battlestar Galactica*. Su contexto de creación que la convierte en un excelente instrumento de análisis de la propia sociedad donde surge. También se define el universo narrativo de la franquicia y se finaliza con la adscripción de significados a las distintas tramas que aparecen en ésta. Para terminar se estudian los aspectos transmedia que aparecen en la serie desde los puntos de vista académicos y de la industria cultural concluyendo que efectivamente ha creado un universo transmedia. Finalmente se analiza la biblia de la serie con respecto al producto final, llegando a la conclusión de que hay muchas más similitudes que diferencias.

**PALABRAS CLAVE:** Battlestar Galáctica, biblia transmedia, Ronald D. Moore, ficción televisiva, creatividad serial

---

## ABSTRACT

This research on the television series *Battlestar Galactica* 2003 tries to solve two issues. The first is whether the series in question has a transmedia narrative universe and second, whether the project that the series creator, executive producer and writer Ronald D. Moore, described in the Bible took shape on the screen. Therefore, this cultural study first analyzes the new entertainment industry, in areas such as new television and new viewers in connection with convergence as defined by Henry Jenkins. Based on the work of Carlos Scolari, the new narrative and the characteristics of what transmedia as an integral part of this evolution is explored. Subsequently

focuses on television fiction and specifically in the success of the television series. With all the above aspects of Battlestar Galactica are studied. Context of creation that makes it an excellent tool for analyzing the company itself where it arises. The narrative universe of the franchise is also defined and ends with the assignment of meanings to different frames that appear herein. To finish the transmedia aspects that appear in the series from the point of view of academic and cultural industry has effectively concluded that established a transmedia universe are studied. Finally, the bible of the series is analyzed with respect to the final product, concluding that there are many more similarities than differences.

KEYWORDS: Battlestar Galáctica, transmedia bible, Ronald D. Moore, TV fiction, serial creativity

Este trabajo no hubiese sido posible sin la tenaz ayuda de mi amiga Beatriz Segarra que me tiraba de las orejas cuando me despistaba. Y, sin duda, todo sería peor sin la presencia de Vicente Juan (TUR). Todo lo bueno está dedicado a ellos dos.



INDICE	
INTRODUCCION	P. 11
OBJETIVOS	p. 12
METODOLOGIA y ORGANIZACIÓN	p. 12
1. LA NUEVA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO	p. 15
1.1. MEDIOS DE COMUNICACIÓN: LA TELEVISIÓN DEL SIGLO XXI	p. 15
1.1.1. LA CULTURA POPULAR. LOS NUEVOS ESPECTADORES	p. 15
1.1.2. LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. CONVERGENCIA CULTURAL	p. 24
1.1.3. LA NUEVA NARRATIVA. LO TRANSMEDIA.	p. 33
1.2. LA FICCIÓN TELEVISIVA	p. 43
1.2.1. LAS SERIES DE TELEVISIÓN: UNA NUEVA ERA.	p. 43
1.2.2. LA CIENCIA FICCIÓN EN TELEVISIÓN: ÉXITO DE UN GÉNERO	p. 58
UNA SERIE DE CIENCIA FICCIÓN DE LA NUEVA TELEVISIÓN:	p. 65
1.2.3. <i>BATTLESTAR GALACTICA.</i>	
1.2.3.1. CONTEXTO DE CREACIÓN	p. 65
1.2.3.2. UNIVERSO NARRATIVO EN LOS PRODUCTOS DE LA FRANQUICIA	p. 69
1.2.3.3. SIGNIFICADOS DEL UNIVERSO NARRATIVO	p. 76
2. ANALISIS DE <i>BATTLESTAR GALACTICA</i> 2003	p. 81
2.1. <i>BATTLESTAR GALACTICA.</i> UNA FRANQUICIA TRANSMEDIA	p. 81
2.2. <i>BATTLESTAR GALACTICA.</i> LA BIBLIA DEL CREADOR	p. 97
2.2.1. RONALD D. MOORE	p. 104
2.2.2. LA BIBLIA DE <i>BATTLESTAR GALACTICA</i>	p. 110
CONCLUSIONES	p. 131
BIBLIOGRAFIA	p. 132

## TABLAS E IMÁGENES

Tabla 1	Universo Narrativo	p. 96
Tabla 2	Arcos	p. 123
Imagen nº 1	<i>Caprica</i> (Espacio onírico de Gaius Baltar) Temporada 1 - Capítulo 1 – 33 minutos	p. 90
Imagen nº 2	Colonial Uno (Baltar) – Flota Colonial – Temporada 1 - Capítulo 1 – 33 minutos	p. 90
Imagen nº 3	CIC – Temporada 1 - Capítulo 2 – Agua	p. 90
Imagen nº 4	CIC de <i>Pegasus</i> – Temporada 2 – Capítulo 10 - <i>Pegasus</i>	p. 90
Imagen nº 5	<i>Caprica</i> ocupada – Temporada 2 - Capítulo 5 – La Granja	p. 90
Imagen nº 6	<i>Starbuck</i> accidentada en un planeta inhóspito – Temporada 1 - Capítulo 5 – No puedes volver a casa	p. 90
Imagen nº 7	Pasillo de <i>Galactica</i> – Temporada 1 - Capítulo 6 – Litmus	p. 90
Imagen nº 8	Pasillo de <i>Pegasus</i> – Temporada 2 – Capítulo 10- <i>Pegasus</i>	p. 90
Imagen nº 9	Nueva <i>Caprica</i> – Webserie <i>The Resistance</i>	p. 91
Imagen nº 10	Nueva <i>Caprica</i> – Temporada 3 – Capítulo 4 – Éxodo parte 1	p. 91
Imagen nº 11	Nube Nueve – Flota colonial – Temporada 1 - Capítulo 11 – Día Colonial	p. 91
Imagen nº 12	Nube Nueve – Flota colonial – Temporada 1 - Capítulo 11 – Día Colonial	p. 91
Imagen nº 13	Kobol – Temporada 1 - Capítulo 13 - -Los Itimos días de Kobol (2ª parte)	p. 91
Imagen nº 14	Planeta de las Algas – Temporada 1 – Capítulo 12 – El ojo de Júpiter (I)	p. 91
Imagen nº 15	La opera – Espacio onírico (Baltar y otros) - Temporada 1 - Capítulo 13 - Los últimos días de Kobol (2ª parte)	p. 91
Imagen nº 16	Secta de Gaius – Temporada 4 – Capítulo 12 – Una inquietud persigue mi alma	p. 91
Imagen nº 17	Félix Gaeta – Webserie <i>The Face of the Enemy</i>	p. 92
Imagen nº 18	Nave cylon – Temporada 3 – Capítulo 5 - Colaboradores	p. 92
Imagen nº 19	La Tierra – Temporada 4 – Episodio 11 – A veces un tenso impulso	p. 92
Imagen nº 20	La Tierra – Temporada 4 – Capítulo 20 – Amanecer (3ª parte)	p. 92

## INTRODUCCION

A finales de 2012 *The Walt Disney Company*, una de las compañías de producción cultural más poderosas del mundo compraba los derechos de *Star Wars*, una de las franquicias transmedia más reconocidas como tal. Disney, en ese momento, anunciaba que en 2015 aparecería una nueva entrega cinematográfica dentro de ese universo narrativo tan extenso. La estrategia empresarial para rentabilizar semejante inversión consiste en estrenar cada dos años una nueva película de la franquicia.

Este interés del gigante Disney ha hecho que todos los restantes conglomerados industriales del entretenimiento norteamericanos se preparen para una vuelta al espacio.

Dejaremos de lado la franquicia *Star Trek* que comenzó una nueva explotación a partir de 2009, y posteriormente en 2013 con *Star Trek: En la oscuridad*. Estas producciones parten de la destrucción de la línea temporal del resto de las producciones anteriores. Este hecho permite explorar nuevas historias sin tener que realizar un estado de la cuestión en cada nuevo producto. De hecho, se prepara nueva serie *Star Trek* para finales de este año 2014.

No resulta extraño por tanto que empresas como la NBCUniversal hayan revisado sus carteras de derechos para comprobar si alguno de sus productos pudiese aprovecharse de esta más que probable tendencia hacia la ciencia ficción que pueda surgir en un futuro cercano. Entre los derechos que posee están los de *Battlestar Galactica*.

Curiosamente, la serie original de *Battlestar Galactica*, emitida en Estados Unidos entre 1979 y 1980, se aprovechase también del estreno en cines de la misma franquicia de la que ahora también quiere recoger el impulso, de la primera trilogía de *Star Wars* (George Lucas , 1977).

En este caso, se ha confirmado que se están haciendo preparativos para una nueva película de la franquicia que estudiamos en este trabajo. Los conocedores del final de

la serie central de esta franquicia se preguntarán si la nueva película seguirá la trama general tras un final que parecía cerrar la serie o por el contrario se trata de una nueva versión de la historia. La serie objeto del trabajo, *Battlestar Galactica 2003*, en su momento también supuso una *reimaginación*, y no una mera adaptación. Reimaginación que dejó pocos de los aspectos primigenios y que por ello hemos tratado como un universo narrativo ajeno al original. Por todo ello, la nueva película será un reto. Reto si continúan una serie tras un final muy cerrado, y reto por si su salida es *reimaginar* una vez más todo un nuevo universo narrativo que será indudablemente comparado con el que aquí analizamos.

### Objetivos

Dos son los objetivos de este trabajo.

En primer lugar comprobar que este elaborado producto cultural posee las características que se le suponen a un novedoso producto franquiciado. Analizaremos si la serie es un producto integrado dentro de un universo narrativo más amplio que abarca muchos medios y que se puede considerar un ejemplo de producto transmedia.

Por otra parte, relacionado con la producción de este tipo de ficciones televisivas y con el éxito que están alcanzando se analizará el aspecto creativo de una serie. Se tratará la figura del productor ejecutivo, centrándonos en uno de los de *Battlestar Galactica*, Ronald D. Moore.

### Organización y Metodología

Para estudiar el primer aspecto, se partirá de la consideración de la cultura popular y como esta se fundamenta en la industria del entretenimiento. Industria que está cambiando, que tiene que dar respuesta a nuevas demandas y mantener a unos nuevos espectadores ofreciéndoles una nueva televisión. Todo ellos está directamente relacionado con el fenómeno de la convergencia que tanto ha estudiado Henry Jenkins.

Más adelante y basándose en la obra de Carlos Scolari, se explora la nueva narrativa y las características de lo transmedia como parte integrante de esta evolución.

Tras estos conceptos más teóricos nos centraremos en la ficción televisiva y concretamente en el éxito de las series televisivas. Nos centraremos en las series de ciencia ficción del momento en el que surge la serie de nuestro interés, *Battlestar Galactica*.

Se procederá a estudiar *Battlestar Galactica* bajo el prisma de esos conceptos. En concreto se analizará si contando con las características que tanto desde el ámbito académico como desde la propia industria nos ofrecen al respecto de lo que es un producto transmedia. Punto por punto se analizará el cumplimiento o no de estas características para dilucidar si la serie *Battlestar Galactica*, y todo el universo narrativo que su éxito provocó, son o no transmedia.

Por otra parte, se estudiará el contexto de creación de la serie, y de cómo este contexto histórico peculiar tanto política como industrialmente la convierten, como a otras, en excelentes instrumentos de análisis de la propia sociedad donde surge. Concretaremos el estudio de esta creatividad en la biblia que su productor ejecutivo redactó plasmando un universo narrativo lleno de tramas y personajes, estableció sus aspectos visuales y toda una serie de detalles. Se analizará si esta biblia cumple o no con el resultado final del producto al que pretendía servir de guía.



## 1. LA NUEVA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

### 1.1. MEDIOS DE COMUNICACIÓN: LA TELEVISIÓN DEL SIGLO XXI

#### 1.1.1. LA CULTURA POPULAR. LOS NUEVOS ESPECTADORES

Debido a su naturaleza polisémica, el término “cultura popular” es controvertido para cualquier trabajo académico que se quiera llevar a cabo. Se ha convertido en una categoría conceptual vacía que se llena de contenido dependiendo del contexto en el que se utilice. Entre alguna de esas acepciones, podemos entenderla como una obra de categoría inferior, hecha para el consumo de masas o como cualquier objeto relacionado con lo folclórico. Pero sin duda alguna, como un producto menor.

Otra acepción sería entender esa cultura popular como un aglomerado de lo que el desarrollo general ha producido, o simplemente como el contenedor de aquellas producciones donde se insertan todas las obras que no llegan a considerarse “alta cultura”. Pero, desde una óptica algo diferente, también puede entenderse como aquellas obras hechas a partir de los productos de las industrias de la cultura, los cuales se convierten en la materia bruta con la que la cultura popular se alimenta de forma activa. Sin embargo, podríamos cancelar cualquier posibilidad de discusión acerca de aquello considerado cultura popular si alegásemos que, actualmente, se hace más complicado discernir en una cultura como la nuestra ? la cultura postmoderna ? , aquello considerado alta cultura y cultura popular.

Pero no es lugar este para debatir sobre la extensión de lo considerado como cultura popular, ni sus relaciones y diferencias con otras separatas de la cultura ? aquella a la que comúnmente se la enfrenta, la denominada cultura académica ? . Entenderemos pues el término “cultura popular” de la manera más ampliamente concebible. Esto es: como aquella cultura que proviene de productos de los medios de comunicación enfocados al gran público, a la masa; que tienen una fuerte dimensión comercial y que son a su vez articuladores de prácticas sociales y culturales llevadas a cabo por las audiencias. Este uso *ad hoc* del término nos ayudará a maximizar las repercusiones de

todo aquello que influye en la configuración de la propia cultura popular y que analizaremos a continuación.

Desde siempre, la relación entre la cultura popular y los medios de comunicación ha sido directamente proporcional, y circunscrita, a una esfera social que reuniese las habilidades necesarias. Los periódicos son un ejemplo obvio. Sin embargo, al mismo tiempo que esos medios de comunicación iban adquiriendo y dando cada vez más sentido al apellido "de masas", su influencia en la cultura popular se incrementaba, se multiplicaba. Como ejemplo de ese salto cuantitativo se encuentra: la radio y, posteriormente, la televisión. Esta última ? aunque de forma algo más lenta en su introducción en el ámbito privado de la gente ? , resultó ser el disparo de salida, la chispa incendiaria para la propagación de la cultura popular tal y como nunca antes se había producido.

Las necesidades económicas y políticas ? publicidad y propaganda ? , forzaron cada vez más a la televisión a mostrar aquello que pudiese atraer a sus usuarios. La relación e influencia de este medio de comunicación de masas en el corpus de la cultura popular, pasó a ser exponencial. Esto provocó que el propio concepto de "cultura popular" no fuese entendible sin integrar los productos televisivos dentro de él.

De hecho, la televisión como fuente de información y creadora de imaginarios es tan poderosa que no podemos recordar el pasado ? propio ni común ? sin enfrentarnos a imágenes que nos ha ofrecido el medio. No es lugar para confeccionar una lista de momentos televisivos insertos dentro de nuestro acervo común, todos los lugares que nos sirven de ancla dentro de nuestro contexto para asegurar que pertenecemos a donde estamos. Todos los reconocemos, tanto los pasados como los que se van incorporando poco a poco a esta categoría, ya sean nuevos o reutilizados.

Esta influencia, esta creación y difusión de la cultura popular a través de la televisión, se incrementó ? tal y como dijimos ? exponencialmente desde la generalización del medio: entre principios de los sesenta y mediados de los noventa. En ese momento, algo comenzó a cambiar sin darnos cuenta.

Es más, ningún escritor de ciencia ficción, ninguna utopía ni distopía hasta la última década del pasado siglo fue capaz de imaginar una plataforma de información como la Red. Hablamos, pues, de una herramienta de comunicación tan dúctil como para englobar a cualquier medio de comunicación de masas: publicaciones escritas, radio, televisión, cine. Todo está dentro de esta plataforma. Una plataforma ciertamente férrea, puesto que todo lo que se integra en ella, se escribe, se sube o se transmite, en la Red se queda. Es la denominada *permanencia digital*. No hay forma de borrar los datos por completo y, al mismo tiempo, no hay manera de detener enteramente la redifusión de cualquier contenido una vez ha entrado en ella. El éxito de la Red, y de haberse convertido en el medio depositario y de intercambio de toda esa información, ha sido causa directa de las inercias del propio mercado de contenidos culturales. Industria que, con sus ansias de reducir costes a corto plazo, fomentó una acelerada conversión de casi todo tipo de información material en formato digital. Todo se ha digitalizado y todo lo digital se transmite por la Red, se comparte y se reelabora como cada uno de sus usuarios quiere y necesita.

Este nuevo canal, *Internet*, ? que cada día se amplía en todas las dimensiones imaginables, a la vez que parecía traer consigo la desaparición de los medios de comunicación de masas tradicionales ? , se ha convertido en una de las herramientas más potentes para fidelizar a los usuarios de otros medios.

De hecho, a todas las empresas del sector de la comunicación se les auguraba un negro futuro. En cambio, lo que ha hecho la Red, ? con ayuda de los desarrollos tecnológicos derivados de esta herramienta convertida en medio ? , ha sido liberar a los usuarios de la televisión, de los periódicos o de la radio, de las tirarías que acompañaban a cada medio anterior. Y por último, ha compartido su enorme potencia de fuego para que actualmente todos ellos se complementen unos a otros. Es la *convergencia de los medios*.

Y es que la cultura audiovisual contemporánea no se puede entender sin la influencia decisiva de las nuevas tecnologías digitales. Esta digitalización, progresiva y creciente, al mismo tiempo que diversifica su distribución, interconexiona todos los procesos

productivos, creativos y de difusión, a la vez que obliga, ¿ en cierta forma ? , a que los contenidos sean resultado de una acertada adecuación a este panorama. Adecuación que pasa obligatoriamente por generar contenidos para una nueva audiencia la cual cada vez más espera formar parte de nuevas narrativas. Estas nuevas formas, si bien empezaron a gestarse en la ficción americana en los años noventa del pasado siglo, no han eclosionado hasta el nuevo milenio.

Así pues, este nuevo tipo de narración, ¿ que podemos considerar un nuevo paradigma causante de modificar las reglas del juego entre creadores y públicos ? , se configura como un complejo entramado hipertextual donde el contenido está fragmentado. Esto es, un contenido de líneas argumentales, espaciales y temporales rotas. El texto, pues, es presentado de tal forma que se permiten múltiples interpretaciones, distintos niveles de profundidad y de inmersión en la narración. Y al mismo tiempo, los usuarios liberados de su rol *mono-mediático* y con facilidad para acceder a sus contenidos digitalizados ¿ y por lo tanto dotados de un poder de elección nunca visto y una inmediatez inauditas ? , se pueden dedicar ahora a realizar autónomamente contribuciones a esa narración. La consecuencia de todo es favorecer el rol activo del usuario mientras que la propia complementariedad entre los medios ¿ que ya se llevaba haciendo de una u otra forma ? , ayuda a que los propios usuarios reutilicen esos materiales. Se trata, pues, de un proceso en continua promoción y aceleración ya que los productores audiovisuales empiezan a pensar en formas de monetizar estas actividades y perseguirlas pues “resulta imposible censurar una red hipertextual donde los contenidos digitalizados circulan y se reproducen sin solución de continuidad”<sup>1</sup> .

En general, esta nueva narrativa provoca una *experiencia espectral* que difiere de la habitual y se aprende con la práctica; surgió del mundo de la informática y está obligando a los espectadores a implicarse y relacionarse más y de forma distinta con los productos que consume.

---

<sup>1</sup> SCOLARI, Carlos, *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto, 2013, p 291.

De hecho, el uso de arquitecturas dinámicas y estrategias propias de los juegos en otros ámbitos ? la llamada “gamificación” ? , puede servir para hacer más divertida una tarea o convertir un contenido aburrido en apasionante aventura de descubrimiento. Y es por ello que la nueva narrativa, sea transmedia o no, procura buscar una cierta impronta lúdica. Sin embargo, esta tarea requiere de un “trabajo de recopilación, interpretación, y recomposición textual que debe realizar el consumidor (por ejemplo reconstruir un mundo narrativo o identificar sus lógicas de funcionamiento) es similar al de un video-jugador frente a una pantalla interactiva”<sup>2</sup>

Este nuevo paradigma comunicativo entre productores de contenidos y sus consumidores ha cambiado tanto a unos como a otros. Además, muchas de esas nuevas características pueden relacionarse con lo que se ha venido llamando los parámetros de la *estética postmoderna*. A saber, la fragmentación, el exceso, la intertextualidad que, junto con la serialidad, lleva necesariamente a que la realidad no sea aquello referenciado sino otras producciones artificiales que se reduplican, manipulan y recombinan. Hablamos del reciclaje de materiales e ideas basado en esa misma serialidad, la repetición de motivos, la viralidad en su propagación dentro de la cultura popular, la redundancia matizada y la apropiación de cualquier elemento de esa misma cultura. También la reproductibilidad cuenta como uno de sus parámetros postmodernos, en el sentido de que las obras muchas veces son pensadas para su reproducción dentro de esa cultura popular más digitalizada. Todos estos rasgos son elementales para poder comprender la cultura audiovisual contemporánea.

Así, mientras que en el cine este nuevo marco cristalizó en los productos cinematográficos ? lo que se ha llamado el cine del Nuevo Renacimiento de Hollywood, dejando de lado otros medios ? , la televisión de nuestros días es muy diferente de la que nos encontrábamos hace tan solo veinte años.

Ahora bien, a pesar de que todavía estamos en un proceso de ajuste, existe una clara tendencia a que el televisor pierda “su centralidad en el consumo televisivo

---

<sup>2</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 297.

simultáneo de un mismo programa por millones de espectadores”<sup>3</sup>. Podemos comprobarlo de forma habitual: el centro familiar de cualquier hogar, antes situado alrededor de un televisor, ahora se disgrega de diversas formas. En primer lugar entre la cantidad de televisores los cuales, a su vez, compiten con otras pantallas: las de los ordenadores, tabletas y teléfonos móviles. Los contenidos audiovisuales propios de la televisión multiplican su difusión en los diferentes soportes y permite que cada cual elija lo que quiere ver.

Como consecuencia, las audiencias se subdividen al mismo tiempo que los conglomerados empresariales de la comunicación se fusionan<sup>4</sup>. De hecho, Las fusiones empresariales intentan recortar los gastos de producción de materiales audiovisuales al mismo tiempo que multiplican los productos y la oferta de canales, estos orientados a segmentos cada vez más concretos de espectadores e intereses. Pero, por otro lado, estos espectadores no tienen que consumir lo que se les ofrece en el momento en el que se emiten ya que también eligen cuando consumirlo. En general, como cita Bellón Sánchez, pocos son los contenidos que “obligan al espectador a estar sujeto en un momento determinado a lo que se ofrece en la pantalla”<sup>5</sup>.

Así pues, nos encontramos ante un punto de inflexión en el modelo productivo<sup>6</sup>. Es el paso de un modelo de televisión orientado a las masas ? consideradas homogéneas ? , a un modelo cada vez más atomizado. Un cambio en el que también han colaborado otras fuerzas, aquellas más implicadas en la innovación tecnológica. El proceso en sí, de hecho, ha pasado primero por un período donde una minoría accedía a canales de pago hasta la actual multiplicación de canales vía digital y, actualmente, vía web. Período de cambio durante el cual las audiencias han aprendido a

---

<sup>3</sup> *Ibíd.*, p 220.

<sup>4</sup> CARCAJOSA VIRINO, Concepción, *El espejo deformado: Procesos de hipertextualidad en la ficción televisiva norteamericana*, [Tesis doctoral] (dir. Inmaculada GORDILLO ALVAREZ), España, Universidad de Sevilla, 2004, p 80.

<sup>5</sup> BELLON SANCHEZ DE LA BLANCA, Teresa, «Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación» [pdf], *Revista Comunicación* (nº10, Vol.1, p 17-31), [Consulta: 2014-IV-6], ISSN: 1989-600X. Disponible en: <[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/002.Nuevos\\_modelos\\_narrativos\\_Ficcion\\_televisiva\\_y\\_transmediacion.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/002.Nuevos_modelos_narrativos_Ficcion_televisiva_y_transmediacion.pdf)>

<sup>6</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 220. “No es lo mismo producir para una gran audiencia que crear contenidos para un conjunto fragmentado, mutante y disperso”.

involucrarse. Por poner un ejemplo: este nuevo modelo televisivo ? pese a ser nómada e individualizado ? también favorece por su propia dinámica de uso de la última tecnología y la segmentación temática, la creación de comunidades minoritarias cada vez más numerosas, alrededor de diversas tendencias de productos televisivos. Comunidades muy participativas y colaboradoras, y cuyos hábitos de consumo están interconectados entre si, lo que las hace terriblemente atractivas a los anunciantes<sup>7</sup>.

Estos mismos anunciantes son el mayor acicate para que las cadenas y productoras ante la autonomía y la fragmentación de los públicos se interesen sobre los gustos y hábitos de los potenciales consumidores para ofrecerles aquello que puedan estar demandando. Y, al mismo tiempo, se establecen estrategias que minimizan los riesgos de lo que casi siempre supone una gran inversión económica. Entre estas estrategias ? y muy relacionado con el objeto de estudio de este trabajo ? , se encuentra la de crear productos audiovisuales que puedan llegar a convertirse en franquicias. Estas franquicias están siempre vinculadas a una historia extensa y compleja, y son parte integral de las llamadas narrativas transmedia. Un tipo de narrativas que “se perfilan como un dispositivo ideal para reconstruir audiencias ya no a partir de un medio particular sino alrededor de un relato”<sup>8</sup>.

Por ello, en un período de difícil fidelización de las audiencias, el desarrollo de un producto que pueda prolongarse en el tiempo y mantener la atención de sus consumidores, se valora mucho más que el resultado puntual de un producto concreto. No obstante, esta explotación prolongada sólo es posible con la complicidad

---

<sup>7</sup> BELLON SANCHEZ DE LA BLANCA, Teresa, 2012, p 29. “Estos fans, reunidos en comunidades se erigen en auténticos líderes de opinión, “En el reino de la cultura popular, los fans son los verdaderos expertos” (Jenkins, 2010: 110). Y vierten sus recomendaciones a través de *YouTube, LastFm, Facebook...* se convierten en ‘tastemakers’ (Álvarez Monzoncillo, 2011: 124), o también en los llamados “early evangelists” o “carriers” o “influencers”. Y destacan porque son susceptibles de promover el interés en determinadas series o incluso de influir en algunos cambios de programación (Ross, 2008: 186). Es por eso que antes comentábamos el interés de los departamentos de marketing por acercarse a estos grupos.”.

<sup>8</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 220.

de sus consumidores<sup>9</sup>. Consumidores, los cuales, posiblemente sean proclives a adquirir o seguir cualquier producto propio de la franquicia. Por ello, se buscará que ese producto audiovisual sea fácilmente exportable a otros formatos y medios y, por supuesto, que su universo narrativo sea fragmentable y extensible pero capaz de mantener la coherencia. En definitiva: que sea una *franquicia transmedia*.

En este sentido, y adelantando en parte lo que se tratará posteriormente en relación a la narrativa transmedia, Christy Dena relaciona esta fragmentación de las audiencias con la necesaria fragmentación narrativa. Utiliza para ello el concepto de *nivelación*<sup>10</sup>. Quiere decir con este concepto que, "debido a que el público tiene distintas preferencias artísticas y capacidades mediáticas (en el sentido de conocimiento del uso y el lenguaje propio del medio), un proyecto transmedia debe orientar sus diferentes contenidos a los canales apropiados. Al mismo tiempo, sobre cada uno de los medios en los que se distribuya, deben tener presente a las distintas audiencias potenciales de éstos múltiples puntos de entrada al universo textual. Y efectivamente, las empresas comercializadoras de productos audiovisuales deben procurar que las entradas al macro-relato sean variadas. En este contexto lo fundamental para la fidelización no es tanto el que se esté pendiente en un momento determinado de una pantalla en concreto, sino que el consumidor sea fiel a un relato"<sup>11</sup>.

Junto con esta estrategia hay otras que sirven de reclamo para públicos especializados. Estos consumidores aventajados a su vez, pueden ayudar a la franquicia a mantener y atraer otros consumidores ya que suelen ser participantes proactivos en foros y agrupaciones. En este sentido, "la mejor estrategia consiste en escuchar a las audiencias y ofrecerles distintos tipos de contenido y espacios de

---

<sup>9</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 225. "Una de las posibles formas de volver a integrar a las audiencias es a través de las narrativas transmedia y los productores, actores del ecosistemas mediático, son uno de los componentes fundamentales".

<sup>10</sup> DENA, Christy, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, [Tesis doctoral presentada a School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications], Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia, 2009, [Consulta: 2013-XII-3], [Disponible en <<http://www.scribd.com/doc/52231937/DENA-TransmediaPractice>>, p 237-238

<sup>11</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 225. "Las audiencias del broadcasting eran media-centered mientras que ahora se han convertido en narrative-centered".

intercambio”<sup>12</sup>. Por ejemplo, ¿ y será analizado en el apartado correspondiente ? , los fans más acérrimos de un producto suelen aprovechar los resquicios narrativos, las lagunas o enigmas en el texto, conscientes o no por parte de los guionistas del producto, para crear sus propios textos, con especulaciones y enfrentamientos que alimentan el valor de la franquicia al aumentar la interacción y la participación de la audiencia.

Estas estrategias de los conglomerados mediáticos que buscan explícitamente la atracción de distintos tipos de audiencia<sup>13</sup> y su implicación afectiva hacen que, al mismo tiempo que alimentan de contenidos propios los segmentos específicos de espectadores, atraen así la inversión publicitaria de marcas que tienen a ese determinado público objetivo como destino de sus productos. Estas marcas, además, pueden forzar su aparición dentro del desarrollo diegético de la narración, a la vez que favorecen la fidelización del espectador al llenar de contenido todos los canales que tienen a su disposición gracias a la tecnología. Esta división entre plataformas, supone una de las fragmentaciones de la audiencia más relevantes para el mercado televisivo. Así, una de las estrategias de los medios de comunicación para poder llegar a esos segmentos de consumidores es la convergencia industrial que abarque más productos para más públicos especializados<sup>14</sup>.

Sin embargo, en un mundo hiperconectado, repetir el contenido suministrado a través del televisor y sus más diversos formatos ¿ móvil, web, interactivo con videojuegos o no ? , no suele ser la estrategia más acertada. Es más, las cadenas de televisión, si bien ponen a disposición la mayoría de sus contenidos audiovisuales para que sean accesibles en la red por sus espectadores, producen otros contenidos ¿ mayoritariamente audiovisuales ? , los cuales se hayan ambientados en el mismo universo pero mantienen la tensión de los seguidores de sus producciones. Estamos

---

<sup>12</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 225.

<sup>13</sup> *Ibíd.* “Las narrativas transmedia deben proveer de contenidos textuales pensados tanto para el fan del producto como para el consumidor ocasional”.

<sup>14</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 75. Scolari recoge las palabras de Mikel Lejarza, presidente de A3 films. “La audiencia no solo se ha fragmentado también se ha segmentado. Un mundo de telenautas, no televidentes. Gracias a la tecnología los mercados de masas se han convertido en mercado de nichos y solo acumulándose se hace de ellos algo rentable.

hablando de productos a modo de “anexos” como son los foros de discusión de programas propios. Estos, por ejemplo, suelen generar a su vez otros sitios al margen donde los seguidores intervienen activamente sobre el propio material. También existe la posibilidad de que estos canales de televisión ofrezcan distintos extras sobre la realización de programas en directo y de ficción, o permitan a sus usuarios ? y cada vez más, abonados<sup>15</sup>? , otros webisodios y movisodios de ficción, telefilmes, concursos de conocimientos sobre algún producto televisivo, etc. Estamos entrando en los *universos transmedia* y donde, en definitiva, “el espectador ya no lo es de la televisión, sino de determinados contenidos, que fluyen a través de diversos soportes”<sup>16</sup>.

Resumiendo, si la televisión era el centro divulgativo de la cultura popular hasta hace relativamente poco, ahora la multiplicación de plataformas<sup>17</sup>, ? mucho más adaptadas a la movilidad propia del momento ? , consigue que la cultura popular sea difundida tan masivamente que resulta difícil para cualquiera escapar de la permanente comunicación con sus productos. Al mismo tiempo, los productores intentan adecuarse a los distintos tipos de audiencias y de modos de consumo. Las herramientas que tienen para reunir las atomizadas audiencias pasa por una convergencia de medios y el uso de estrategias transmediáticas para su fidelización, y por lo tanto atraer a las inversiones publicitarias suficientes.

### **1.1.2. LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. CONVERGENCIA CULTURAL**

El cambio en la difusión de la cultura popular, el cómo ha adquirido la relevancia actual y el porqué de este cambio es cada vez es más analizado desde el ámbito académico. De hecho, en este estudio resulta clave un concepto como el de *convergencia* de Henry Jenkins.

---

<sup>15</sup> CARCAJOSA VIRINO, 2004, p 74.

<sup>16</sup> BELLON SANCHEZ DE LA BLANCA, Teresa, p 19.

<sup>17</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 220. “Seguimos siendo grandes consumidores de productos audiovisuales pero los vemos desde una amplia variedad de pantallas y dispositivos”.

Este autor explica en su libro fundacional "La cultura de la convergencia", como todos participamos de esta nueva forma de consumir cultura y de cómo esta nos afecta individual y colectivamente. Jenkins entiende el concepto de *convergencia* como el "flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento"<sup>18</sup>.

En este sentido, para Jenkins, el cambio cultural es precisamente este aspecto de la nueva difusión de contenidos por el que son los consumidores los que dejan de ser pasivos a aquello que se les quiere presentar. Son los consumidores los que comienzan a buscar por sí mismos información al respecto de lo que se les ofrece. Y así, mediante esta búsqueda pueden establecer conexiones entre los distintos fragmentos que puedan localizar de las más diversas fuentes mediáticas, y fusionarlos con el resto de fragmentos, por dispares que sean esos contenidos encontrados. Así pues, cada uno de los consumidores de un determinado producto localizará unas informaciones y no otras. A su vez, los consumidores compartirán con otros consumidores sus conocimientos<sup>19</sup> enriqueciendo así el discurso. Y según esos retazos de conocimientos extraídos del flujo mediático, se irá procurando una determinada imagen personal al respecto. Todo esto, pues, es lo que entiende Jenkins como convergencia: "La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales"<sup>20</sup>.

Este consumo y puesta en común de conocimientos ? es decir, este consumo colectivo ? , es uno de los aspectos más relevantes tanto para la forma de acercarnos a los productos culturales como a la forma de entender la participación más allá de lo, por así decirlo, menos serio. Es una forma de participación, de comunicación de información y creación de opinión que puede ser utilizado para tareas algo más serias.

---

<sup>18</sup> JENKINS, Henry, *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2008, p 14.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p 15. Jenkins hace uso del concepto de "inteligencia colectiva" que propuso el teórico de la cibernética Pierre Levy. "Ninguno de nosotros puede saberlo todo, cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades".

<sup>20</sup> *Ibid.*

De hecho, Jenkins destaca que “la creación colectiva de significados dentro de la cultura popular está empezando a cambiar modos de operar en aspectos como la religión, la educación, la política, etc.”<sup>21</sup>, y es por ello que esa inteligencia colectiva de la que habla Jenkins pueda llegar a convertirse en un poder alternativo por ahora circunscrito al ámbito mediático pero quién sabe hasta que esfera puede llegar.

En esta nueva cultura popular que se nos presenta, estos consumidores más activos, que no son todos ni mucho menos, se han visto sorprendentemente reubicados. Se trata, pues, de un cambio de estatus dentro del negocio cultural. Si hasta hace relativamente poco los llamados fans estaban en los márgenes de la cultura popular, ahora están en el centro mismo de cualquier reflexión seria que se realice sobre los nuevos medios, los nuevos espectadores, la narrativa transmedia, etc. En general, para cualquier tema actual al respecto de los productos culturales de consumo masivo se contará con los fans.

Sin embargo, esta convergencia implica otras. Por un lado tenemos la convergencia tecnológica, la cual representa mucho más que un mero cambio tecnológico. Dice Jenkins que este tipo de convergencia “altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público”<sup>22</sup>. Porque si bien, los medios, una vez han llegado para cubrir una necesidad de comunicación se quedan, esto no es así con los soportes de distribución. Y cada vez que aparece un medio nuevo, el resto deben adaptarse para coexistir con el más reciente. Pero al mismo tiempo que aparecen nuevos medios y nuevos soportes ? los cuales comportan una divergencia de plataformas y canales del aparataje de hardware ? , los contenidos convergen en el sentido que hemos visto siguiendo a Jenkins.

Así que tendríamos unos *viejos media*, también denominados *máss media*, que estarían enfocados a un público general. Es aquí donde encontraríamos el cine, la radio o la televisión. Y por otra parte los *nuevos media*, es decir, aquella serie de *media* emergentes como Internet y todas aquellas plataformas interactivas y colaborativas, los dispositivos móviles o los videojuegos.

---

<sup>21</sup> *Ibíd.*, p 17.

<sup>22</sup> *Ibíd.*, p 26.

Ya podemos decir que esta generalización es polémica por cuanto que hay una progresiva y acelerada hibridación entre ellos, y que esta visión de lo viejo y lo nuevo podría indicar que se produce una sustitución de medios como si de una evolución de unos a otros se tratase, y este efecto no se produce. Ningún medio desaparece, gracias a que cubre, como se ha dicho, una necesidad. Pero su permanencia se debe también a que la digitalización ofrece a todos ellos la potencialidad de interconectarse. Una potencialidad que es aprovechada para mantener una densa intercomunicación entre ellos, ofrecer al público objetivo unos contenidos que puedan ser consumidos a través de distintos modos, y establecer entornos colaborativos gracias a la mejora de los dispositivos multimedia y el aumento de las conexiones móviles para mantener así a la audiencia conectada.

Este aspecto se encuentra íntimamente relacionado con el concepto de la *ecología de medios*. Es decir, el estudio de los medios de comunicación entendidos éstos como ambientes. El teórico Carlos Scolari<sup>23</sup>, defensor de la metáfora ecológica, habla del ecosistema de medios para referirse a una red socio-técnica que estaría compuesta de productores, consumidores, textos, medios e interfaces que mantienen relaciones recíprocas. En esta ecología, la llegada de un nuevo medio provoca que se modifique la estructura de toda la red de medios y como consecuencia que se desarrollen nuevas especies híbridas que integren algunos de los medios que ya existen.

Esta convergencia tecnológica sería mucho más lenta de no verse alentada por la propia industria mediática. Una industria poderosa que se reúne, cada vez más, en gigantescos conglomerados empresariales que abarcan cualquiera de los aspectos relacionados con el entretenimiento<sup>24</sup>. A este respecto, Jenkins afirma que si “la

---

<sup>23</sup> SCOLARI, Carlos, *Hipermediaciones : elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa, 2008.

<sup>24</sup> JENKINS, Henry, 2008, p 27. “La convergencia es tanto un proceso corporativo de arriba abajo (alarmante concentración de la propiedad de los medios comerciales dominantes, con un puñado de conglomerados mediáticos multinacionales que dominan todos los sectores de la industria del entretenimiento) como un proceso un proceso de abajo arriba dirigido por los consumidores (las nuevas tecnologías con su multiplicidad de canales de distribución y abaratamiento de producción han facultado a los consumidores a archivar, comentar, apropiarse, y volver a poner en circulación contenidos mediáticos de maneras nuevas y poderosas)”.

digitalización estableció las condiciones para la convergencia, los conglomerados corporativos lo convirtieron en imperativo”<sup>25</sup>. Una obligación desde un punto de vista económico puesto que verdaderamente la convergencia es una gran oportunidad de negocio al multiplicar la difusión de los contenidos en múltiples plataformas, haciéndolo más visible para que accedan públicos diversos y por lo tanto, para un posible modelo de negocio más amplio. Pero también es cierto que existe el riesgo de que el consumidor no regrese.

En definitiva un complejo, integral, orgánico y multifacético proceso de convergencia que tiene como resultado una verdadera cultura de la convergencia que implica necesariamente un cambio, tanto en cómo se producen contenidos culturales como en la manera de consumir los medios que tenemos a nuestra disposición.

En este contexto se puede comprobar que hay cierta ambivalencia de la convergencia entre los productores y los consumidores. Por una parte exige que las empresas que generan los productos de consumo mediático tengan presente que la forma en la que el público se relaciona con estos contenidos ha cambiado. Deben entender que estos nuevos consumidores “son activos, migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios, están conectados socialmente, son ruidosos y públicos. Todo lo contrario que los viejos consumidores.”<sup>26</sup>. Y si bien es cierto que cuando los resultados de las diversas actividades de los nuevos consumidores pueden ser tanto creativos como nefastos, los productores deberían asumir el riesgo. De hecho, la respuesta de las empresas está siendo contradictoria y poco clara dependiendo de qué producto, qué momento o qué tipo de actividades realicen los consumidores. Esto confunde y crea conflictos entre: por una parte los productores, los cuales no han entendido quizá a estos públicos más autónomos; y por otra parte los fans, con cada vez más amplias destrezas en el uso propio de los media. Fans que cuestionan las reglas de la industria impuestas en otro momento ya pasado. Estas reglas creadas en defensa de un copyright, sin embargo, sufren cada día más por las cada vez más organizadas comunidades de fans que se apropian y reelaboran los contenidos que se intentan proteger.

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, p 22.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p 29.

Sin duda alguna el conjunto de los fenómenos de convergencia evidencia la emergencia de un nuevo paradigma cultural. En este nuevo escenario, en el que la cultura popular contemporánea parece estar reconfigurándose, los medios de comunicación siguen jugando un papel central. Siguen siendo desde donde se difunden los contenidos, ahora de forma múltiple y globalizada. Gracias a esta multiplicidad de plataformas su índice de penetración se ha incrementado, aunque con sus particularidades locales y dependiendo de la adecuación de la audiencia a los nuevos desarrollos tecnológicos.

Para resumir<sup>27</sup> todo este conjunto de acepciones y dimensiones de la convergencia, podemos convenir en que la convergencia implica al menos cuatro dimensiones: una convergencia empresarial, una convergencia tecnológica, una profesional y una comunicativa:

- a) La convergencia empresarial corresponde a la concentración de empresas y diversificación mediática dentro de un grupo económico.
- b) La convergencia tecnológica es aquella donde la ubicuidad de la tecnología digital está transformando todos los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos.
- c) La convergencia profesional es el resultado de las mutaciones en los perfiles profesionales que han provocado la desaparición de muchos de ellos y la aparición de otros más adaptados al nuevo entorno productivo.
- d) Y la convergencia comunicativa podría incluirse en la definición que hemos citado del profesor Jenkins, en la que las hibridaciones se multiplican y se manifiestan tanto a nivel de contenidos como de narrativas. Hibridaciones formales y discursivas.

Gracias a esta convergencia empresarial por la que se crean enormes corporaciones de media, se produce la integración horizontal. Una integración producida para que pueda consumirse a través de distintas formas y plataformas, y atraer así a distintos

---

<sup>27</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 64.

públicos. Este extremo, la búsqueda del público que se temía perder por la multiplicidad de pantallas, es lo que convierte a la convergencia como una oportunidad de negocio. Oportunidad que parece que la industria no está dispuesta a perder.

De hecho, se está configurando un modelo de negocio basado precisamente en franquicias. Entendiendo éstas como el resultado de la coordinación por parte de distintas estructuras dentro de cada uno de los conglomerados mediáticos con el fin de poder crear marcas en lugar de productos. Esas marcas se comercializarían a través de contenidos de ficción extensibles y de cualquier objeto que sea posible monetizar. Esto explicará más adelante el interés mostrado por la industria del desarrollo del transmedia, hecho que retomaremos posteriormente cuando nos extendamos sobre el concepto de narrativa transmedia tan utilizado ya dentro de cualquier tipo de actividad creativa.

Entonces, dentro de este proceso de cambio cultural, con sus manifestaciones tecnológicas y económicas, a las que las industrias del entretenimiento, especialmente las norteamericanas, no eran ajenas, estimularon y al mismo tiempo se enfrentaron, surge lo que se ha venido llamando la *hipertelevisión*. Este fenómeno se entiende como una adaptación, una evolución de la televisión tradicional que se ha visto empujada a causa de todos los cambios que apuntábamos antes. La televisión, el medio de comunicación de masas por excelencia también debía adaptarse a este contexto de la convergencia en el que sobrevive. En este sentido, la televisión sufre una hibridación, utiliza los recursos de otros medios de comunicación, puesto que la televisión es quizá el mercado audiovisual más competitivo ? de hecho es la televisión donde se realizan las mediciones del público al segundo de su interés, lo cual condiciona más los contenidos ? .

La televisión se ha visto en la necesidad de utilizar herramientas colaborativas y procurar experiencias interactivas a sus usuarios. Ambas son formas de sociabilidad muy extendidas. El tiempo de ocio que tradicionalmente sus clientes potenciales pasaban delante del aparato de televisión se vio invadido de una serie de actividades que utilizaban estas estrategias y que les procuraban unas experiencias distintas.

Experiencias que les implicaban y que la televisión, para competir con estas nuevas actividades, ha procurado utilizarlas para ser el centro de ocio colaborativo y de sociabilidad entre su audiencia y los contenidos que proporciona.

Por otra parte, el uso de estas herramientas por parte de la hipertelevisión solo se realiza hacia aquellos espectadores que tienen ese interés y experiencia en tratar con textos fragmentados distribuidos por entornos interactivos. Es decir, no está realizada para todo el público y debe procurar a su vez no desalentar al público que no quiere verse en la necesidad de invertir energías en el trabajo intelectual que muchas veces los contenidos de la hipertelevisión reclaman. Porque la complejidad que puede alcanzar la hipertelevisión con el fin de asegurar el interés de este nuevo tipo de espectador, comparte muchas veces los rasgos de la cultura popular contemporánea que hemos estado viendo. En la hipertelevisión se encuentran contenidos fragmentados, muy heterogéneos, y producto de mezclas y sincretismos. Contenidos que en plena convergencia son distribuidos en distintos formatos. Contenidos que resultan de una hibridación de géneros y donde las fórmulas tradicionales se han visto comprometidas ante la necesidad de aumentar la complejidad narrativa con el desarrollo de historias no lineales. Aquí, los personajes se multiplican y la intertextualidad, a modo de juego, se ha convertido en obligatoria para despertar el afán de mayor entendimiento de los más acérrimos seguidores de un producto, así como suscitar controversias y debate en las redes asociadas al movimiento de las audiencias.

La televisión como el mayor productor de relatos contemporáneos, por una parte ha mantenido algunos de sus rasgos, pero por otra ha tenido que modificar algunos elementos debido a todas las circunstancias que hemos explicado. En este contexto de producción, de audiencias que demandan otros contenidos, y en una cambiante ecología de medios, la televisión impulsada por las nuevas condiciones digitales ha debido renunciar a la comodidad de sus antiguas bases y comenzar a producir series de ficción bajo un paradigma funcional diferente. Es donde surgen los nuevos modelos narrativos que intentan satisfacer las necesidades del público tanto en la manera de narrar como en los escenarios y trasfondos de esas narraciones.

Con todo, no hay que ser experto en televisión para comprobar que la creatividad en los formatos seriales televisivos está siendo comparada con la que se espera y no se encuentra en otros formatos audiovisuales como el cinematográfico. El fenómeno de las series comenzó a gestarse hace ya más de una década. Series como *Expediente X* (1993-2002), *Buffy Cazavampiros* (1997-2003), *El Ala Oeste de la Casa Blanca* (NBC, 1999-2006), *Los Soprano* (1999-2007), *A dos metros bajo tierra* (2001-2005), o *The Wire – Bajo escucha* (HBO, 2002-2008), son ejemplos de esta nueva forma de narrativa de ficción televisiva.

Estas series y las posteriores son series que han establecido ciertos modelos narrativos posteriormente extrapolados a otros productos audiovisuales y tienen ciertas características comunes. Muchas de ellas son auto-referenciales. Establecen juegos de intertextualidad meta-televisivos cuando hacen referencias a otros productos del mismo medio en el que ellas se difunden. Pero si destacan por algo es por la enorme complejidad narrativa que manifiestan. Arcos narrativos tan extensos que ocupan toda una temporada, incluso todas las temporadas de las que se componga la serie y por muy larga que sea su vida televisiva. Múltiples arcos narrativos interconexionados entre episodios e interepisodios que no dejan de multiplicar la complejidad de relaciones entre personajes, entre tramas y, en muchos casos, sin conclusiones ni cierres sentenciosos. En múltiples ocasiones, los dilemas que se pueden suscitar dentro del discurso no son resueltos tajantemente sino que exigen del espectador su propia conclusión.

En definitiva, la dinámica empresarial ha llevado en muchos otros ámbitos económicos ? acelerada por la competencia de la digitalización y la multiplicación de plataformas ? a una convergencia empresarial en el mundo de la producción de contenidos culturales. Un nuevo marco productivo y tecnológico que ha modificado el equilibrio de pesos dentro de la cultura como consecuencia de la aparición de consumidores educados en otras actividades. Estas actividades relacionadas con otras plataformas les provocaban situaciones experienciales en contextos ficcionales que no se los procuraban los medios tradicionales. La hipertelevisión es la respuesta de un medio

tradicional para recuperar parte del tiempo de ocio de su público objetivo. Entre otras muchas consecuencias de esta nueva televisión encontramos una nueva forma de series de ficción, y en general, una nueva forma de narrativa.

### 1.1.3. LA NUEVA NARRATIVA. LO TRANSMEDIA.

En un escenario como el que hemos dibujado, los nuevos públicos y los nuevos productores se explican y son a su vez causas. Pero también, como apuntábamos, surgen unas nuevas formas narrativas donde la digitalización es fundamental.

La nueva narrativa a la que hemos hecho referencia anteriormente es la llamada narrativa transmedia. Ya hemos presentado algunas características relativas a los nuevos comportamientos y demandas de la audiencia que tienen importantes resonancias en sus características. Y, en general, se relaciona claramente con la evolución de la cultura popular.

Esta narrativa, siendo la propia de esta cultura de la convergencia, puede entenderse como una estrategia mercadotécnica. Es decir, una forma de contemplar el éxito de estas narrativas es desde un punto de vista propio de un mundo hipercomercializado. Ahora bien, aunque no dejaremos de lado este aspecto, no es la línea de investigación que se desarrolla en este trabajo. Así pues, entendemos que los procesos productivos orientados al mundo transmedia de cualquier franquicia, el control sobre sus puntos de entrada en el macro-relato y la monetización de cualquier elemento disponible para su venta, obligan a que se utilicen todo tipo de sistemas que controlen una audiencia que puede elegir cuanto quiera. Pero tampoco es del interés central de este trabajo.

Desde un punto de vista enfocado en la propia narrativa transmedia como forma de estructurar un relato, lo que hay que subrayar son todos los elementos que la componen. Porque hay que tener en cuenta que todos los elementos que forman parte de la historia que narran se dispersan automáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia unificada.

A este respecto, y siguiendo al teórico español más destacado, Scolari "las narrativas transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro"<sup>28</sup> y en ellas, tanto Scolari como Jenkins, están de acuerdo en que cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo, en el sentido de que cada medio hace lo que mejor sabe hacer<sup>29</sup> y al mismo tiempo "cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir su consumo autónomo"<sup>30</sup>. Ese ideal donde cada medio hace su propia contribución se debería realizar en todo caso con distintos niveles de implicación y para distintos usuarios. Lo sustancial en este aspecto es que la aportación de cada uno de los medios debería, en teoría, aumentar y enriquecer al macro-relato, es decir, la aportación debe ser relevante para el conjunto de la narración y para la propia experiencia del usuario. El uso de múltiples personajes y tramas interconectadas sin duda añaden realismo a ese conjunto de ficciones que conforman el macro-relato.

El surgimiento de estas narrativas transmedia, se relaciona con la afirmación de Jenkins acerca de que "hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales"<sup>31</sup>. Estos contenidos son mucho más que distintos textos. Esta estrategia consiste en el desarrollo de todo un mundo narrativo que puede ser desplegado y tener origen en cualquier medio y lenguaje. Este despliegue del mundo narrativo a través de los más diversos textos adecuados a cada uno de los medios y de los lenguajes, es causa y efecto de la aparición de nuevos personajes o situaciones que en ocasiones son capaces de trascender esa ficción para aparecer en lo real.

El uso de distintas plataformas y medios ocasiona una variable ? que puede llegar a ser significativa ? dispersión textual. Este escollo en el conocimiento completo del

---

<sup>28</sup> *Ibíd.*, p 24

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p 22

<sup>30</sup> *Ibíd.*, p 24. Citando a Henry Jenkins.

<sup>31</sup> *Ibíd.*, p 23. Citando un artículo de Henry Jenkins en *Technology Review* en 2003

universo narrativo de una franquicia quedará cohesionada justamente por lo narrativo y se considera una de las fuentes de complejidad más importantes de la cultura contemporánea<sup>32</sup>. La cohesión, ciertamente, está en muchos casos asegurada para prevenir la disgregación de lo que podría considerarse un contenido líquido por su maleabilidad, por la existencia de un centro narrativo sobre el que hiperconecta cada contribución.

Ciertamente, en cualquier universo transmedia, existe un centro narrativo. No todas las partes del conglomerado de ficciones que la componen tienen el mismo peso. Dependerá del diseño de cada franquicia y como se haya desarrollado el plan para su expansión transmedia, pero siempre hay un centro a partir del cual se cuelgan, se expanden otras ficciones que complementan de diversa forma al relato central. Cuando en la segunda parte de este trabajo analicemos el universo transmedia audiovisual de Battlestar Galáctica detallaremos qué tipo de extensión posee y su relación con el centro narrativo. En unos casos serán historias que se insertan dentro del espacio narrativo ciego que existen entre dos temporadas, a modo de narraciones intersticiales. En otros, serán ficciones paralelas de las acontecidas en el centro narrativo de la serie, dando así un punto de vista diferente y muy educativo sobre aspectos poco claros en un principio. También encontraremos extensiones que son meras historias periféricas con poca relación con el centro narrativo y que pueden explicar aspectos menores de la serie principal. Finalmente, en el apartado correspondiente a los fans, nos detendremos para analizar someramente algunas de las extensiones narrativas de los prosumidores para comprobar sus conexiones con el macro-relato.

Entonces, esta nueva narrativa que puede originarse desde cualquier medio, es en efecto un fenómeno transversal. Un fenómeno que atraviesa todo lo amplio que es la industria cultural<sup>33</sup> a la hora de plantear un desarrollo narrativo, de tal forma que ahora cualquier industria creativa se plantea el uso de este tipo de narrativa antes de embarcarse en un proyecto. Y sin embargo las fuentes para su estudio académico son

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, p 25

<sup>33</sup> *Ibid.*, p 16

escasas e incluso entre los académicos y los profesionales de esta nueva narrativa hay diferencias sustanciales a la hora de plantear desde a qué nos estamos refiriendo, qué tipos de medios de difusión, o hasta el mismo nombre que designa este nuevo concepto (transmedia, multiplataforma, *crossmedia*).

Scolari, recoge la opinión de actores dentro del panorama específico del transmedia sobre lo que para ellos son elementos esenciales de una narrativa transmedia efectiva. Lógicamente, y para que se realice cualquier proceso de empatía afectiva, deben aparecer símbolos y elementos que son parte integral de las narrativas y que, en este caso de las narrativas transmedia, deben ser interpretadas por el consumidor en base a un conocimiento previo y de sus propias experiencias en relación con el producto en cualquiera de sus centros narrativos o expansiones.

Así pues, Scolari recoge la opinión de Jack Boumans, un reconocido especialista europeo en medios de comunicación. Este último autor establece que para que esa afectividad que procuran las narrativas transmedia funcione, la producción debe comprender más de un medio y apoyarse entre sí a partir de sus potencialidades específicas. Según Boumans, la producción debe estar integrada y sus contenidos deben estar adecuados a cada uno de los dispositivos desde donde son distribuidos, dependiendo en todo caso del tipo de proyecto realizado<sup>34</sup>.

Por otra parte, David Marshall, director de la Escuela de Comunicación y Artes Creativas de la australiana Universidad de Deakin, utiliza el concepto de *mercancía intertextual* para referirse a las narrativas puesto que entiende que son el centro de las actuales estrategias de las industrias culturales para captar nuevas audiencias<sup>35</sup>. En este sentido, el aumento de la complejidad pasa porque el seguimiento de un producto sea cuestión de iniciados previamente. El uso del placer de la anticipación y de la información privilegiada de *background*, así como otras estrategias que aumentan la inmersión afectiva y cognitiva del espectador, son las claves de las narrativas transmedia para Marshall.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p 25-26

<sup>35</sup> *Ibid.*, p 25

Pero sin duda, entre los especialistas que entrevista Scolari, es Jenkins quien mejor define las características de una narrativa transmedia. Utilizaremos, pues, esta guía para analizar si se cumplen dentro del universo narrativo de *Battlestar Galactica* en la segunda parte de este trabajo, aunque la respuesta de Jenkins deje ver su opinión contraria a entender este ejemplo de narrativa televisiva de ficción como una narrativa transmedia.

Por lo tanto, a la pregunta de Scolari sobre qué aspectos consideraba más importantes en el transmedia, el profesor Jenkins responde que para ello “lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical ? o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo ? lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red. Pienso por ejemplo en *Battlestar Galactica*, una producción eminentemente televisiva, o en los universos creados por Marvel y DC cómics: todos ellos tienen mucho que enseñarnos sobre transmedia, aunque no sean estrictamente transmedia. Sin embargo, están más cerca del transmedia que las franquicias que no tienen conexiones intertextuales.”<sup>36</sup>

Sobre este aspecto, el propio Jenkins desarrolla en un famoso artículo web citado por Scolari<sup>37</sup>, los principios fundamentales de las narrativas transmedia de forma más extensa. Así, y siguiendo lo detallado en este artículo, las características de la narrativa transmedia serían las siguientes:

- a) En primer lugar, la expansión de la narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales que aportan un doble enriquecimiento. Por una parte se añade valor simbólico. En este sentido, y como ejemplo, se puede citar la franquicia de *Star Trek*, donde es su vinculación a las elaboradas manifestaciones por parte de los fans en las redes han contribuido enormemente a dotar al universo *trekkie* de su peso específico dentro de la cultura contemporánea. Y por otra, se enriquece en el sentido económico al ayudar a monetizar cualquier aspecto

---

<sup>36</sup> *Ibíd.*, p 34-35

<sup>37</sup> *Ibíd.*, p 38. Citando un artículo de Henry Jenkins titulado “The Revenge of the Origami Unicorn” publicado en 2009 en su blog “Confessions of a fan Aca-Fan” ([http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)).

- comercializable de la franquicia puesto que los fans son muy sensibles a cualquier material nuevo sobre el universo narrativo que siguen.
- b) En segundo lugar, la profundidad. Característica que supone una tarea de penetración dentro de las cada vez más atomizadas audiencias y que desarrolla el equipo de producción hasta localizar al núcleo duro de los fans que se encargarán de difundir y ampliar el relato con sus propias producciones.
  - c) Otras importantes características son la continuidad y la multiplicidad. La primera se refiere a que esos universos narrativos deben ser coherentes en todos los medios, lenguajes y plataformas en los que se presenten. La multiplicidad se refiere justamente a que las creaciones que se alejan de esa continuidad y coherencia con el universo original, también ayudan a ensanchar los límites del universo creados y pueden dar lugar a hallazgos relevantes.
  - d) Otra de las características que aporta Jenkins es la de inmersión, una característica que es más propia de los videojuegos. Y a este respecto, Susana Pajares<sup>38</sup>, profesora en la IT Universidad de Copenhague, cree que la experiencia transmedia en los videojuegos depende del género del juego en particular. Se basan, según Pajares, en que posibilitan vivir en un mundo del universo transmedia donde el jugador desea estar. Su éxito, por lo tanto, depende de cuanto se alejen del canon narrativo y de cuanto permitan el cambio geográfico, junto con la creación de otras historias donde el propio jugador sea el verdadero protagonista.
  - e) La siguiente característica es la de extraibilidad. Característica que supone el extraer elementos del universo narrativo y hacerlos reales en el mundo. El ejemplo más paradigmático es la cerveza *Duff* que aparece originariamente en el universo de la serie americana de animación *Los Simpsons* (NBC, 1989).
  - f) Otra fundamental y destacable es la que consiste en, según Jenkins, el desarrollo de una narrativa transmedia supone la construcción de un mundo que obliga necesariamente a que el espectador suspenda su incredulidad. Esta cuestión se solventa en las narraciones transmedia con pequeños detalles que dan la verosimilitud que diluye las reticencias intelectuales del usuario y al

---

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p 54

mismo tiempo da el tipo de información enciclopédica que el fan necesita. Pero también se amuebla el espacio narrativo de todo tipo de elementos que ayudan a una comprensión limitada, aunque general, del mundo narrativo donde se mueve el espectador.

- g) Más tarde, Jenkins señala una de las características que enlazan este tipo de narración con la tradición serial de la industria cultural del siglo XIX. Se trata de la serialidad. Sin embargo, a diferencia de las series de principios de lo audiovisual, se trata de ofrecer una visión hiperbólica del macro-relato. Es decir, no se organizan las partes y los fragmentos propios de la expansión narrativa del universo transmedia en una secuencia lineal y mono-mediática. De hecho, en la narrativa transmedia, la linealidad de lo serial se ha perdido completamente y se ha convertido en una suerte de red hipertextual.
- h) Por último, Jenkins destaca dos características: la subjetividad en las narrativas transmedia y la fundamental labor evangelizadora que llevan a cabo los consumidores. La subjetividad en la narrativa transmedia, según la entiende Jenkins, consiste en que en ella se entrecruzan tramas, personajes, perspectivas, visiones, tiempos, espacios y demás componentes de lo textual que para su comprensión requieren un trabajo extra para el espectador.

En cuanto al apartado de la colaboración que los consumidores tienen hacia la expansión transmedia, Jenkins entiende que estos creadores de expansiones y consumidores del macro-relato, estos prosumidores, están ayudados por el acelerado proceso digitalizador y por la red. En cierta medida, en las narraciones transmedia, sus contenidos fluyen de un espacio mediático a otro como si se tratase de un relato líquido. Estos contenidos, sobre todo aquellos producidos por los propios fans, utilizan y sobreviven en el ecosistema de medios: *Facebook*, *Twitter*, *Revistas on-line* (fanzines), *Pinterest*, *Spoti-Fy*, *Itunes*, *Youtube*, *Instagram* y en los miles de foros web. Ambos aspectos ya comentados con anterioridad.

Scolari también nos ofrece la opinión de otro actor. Se trata de Jeff Gómez<sup>39</sup>, CEO de Starlight Runner Entertainment, que desde una óptica más empresarial comenta lo que cree que son las características que determinan un proyecto transmedia. Gómez entiende que el contenido es creado por uno o muy pocos visionarios. Es de la opinión de que el aspecto transmediático de un proyecto debe ser previsto desde el mismo comienzo del desarrollo de una franquicia. Pero al mismo tiempo, cree que todo el arsenal de expansiones debe ser activado de forma paulatina siguiendo la retroalimentación que la propia historia genere y, por supuesto, en función de los recursos de los que se disponga. Gómez, de forma quizá algo aleatoria, entiende que el contenido se tiene que distribuir entre tres o más plataformas, y de igual forma que otros teóricos, establece principio crucial para esa la transmedialidad el hecho de que cada plataforma posea un contenido único y que aproveche la propia especificidad para enriquecer el universo narrativo. Al mismo tiempo, según Gómez, el contenido no es reutilizado por ninguna otra plataforma de distribución. Por ello, cada contenido único se basa en una visión única del mundo narrativo.

Por otra parte, Gómez aboga por la creación de una *biblia*. Un documento escrito que explique las características del mundo narrativo. Todo lo que se pueda especificar desde los personajes, hasta los espacios y las tramas, y cualquier asunto que oriente a los guionistas. En definitiva un documento donde se manifiesten todos aquellos aspectos que ayuden mantener la centralidad del macro-relato y que hagan evidente que debe existir dentro del proyecto transmedia un esfuerzo concertado por todos los implicados en su desarrollo a fin de evitar cualquier fractura o división de ese universo narrativo.

En todo caso, y siguiendo a Gómez, la integración de todos los participantes en el desarrollo y puesta en marcha del proyecto transmediático debe ser vertical y abarcar a todos los actores económicos. Y, por supuesto, en el nuevo panorama que estamos explicitando a lo largo de este trabajo, hay que incluir la participación de las audiencias. Una participación que a través de la creación de espacios web, promuevan

---

<sup>39</sup> *Ibíd.*, p 42

y al mismo tiempo posean los contenidos que los consumidores generen por ellos mismos.

Esta perspectiva, más económica, donde el planteamiento transmediático debe estar presente al comienzo de la vida de cualquier franquicia que se quiera promover, enlaza bien con la idea del estado de la evolución de las prácticas productivas que Jenkins examina. De hecho, Jenkins advierte de la existencia de cierta tensión en el modelo que él denomina "nave nodriza"<sup>40</sup>, puesto que de ella parten sus extensiones, y de donde nace lo transmedia. Además, la relación entre transmedia y multimedia, la cual no para de multiplicarse, aunque permite el acceso a los distintos productos y extensiones de una franquicia, al mismo tiempo reduce la experiencia de la propia búsqueda de la información. Analizaremos en la segunda parte de este trabajo a qué modelo podemos adscribir *Battlestar Galactica* 2003.

Finalmente, y siguiendo ya directamente a Scolari<sup>41</sup>, éste nos ofrece dos coordenadas que conformarán su definición y que definirán claramente las narrativas transmedia: por una parte, el relato se expande a través de varios medios; mientras que por otra parte se necesita de la colaboración de los usuarios en este proceso expansivo. Al mismo tiempo, Scolari, perfila la primera coordenada con dos ideas. Siguiendo a Jenkins, esas expansiones deben ser textos que tengan una vida propia. Y siguiendo a Gómez, las adaptaciones no se pueden considerar transmedia ya que no suelen aportar nada al mundo narrativo salvo en pequeños detalles ? aunque al mismo tiempo, éstas funcionen como puertas al universo del macro-relato ? .

A modo de conclusión, se ha tratado en este punto de definir distintas visiones sobre una forma narrativa que actualmente podemos ver aplicada a muchas de las producciones audiovisuales. Se han detallado las características desde un punto de vista académico y desde un punto de vista más práctico y de producción. Pero todas ellas nos acercan a un modelo narrativo llamado transmedia, el cual, se caracteriza

---

<sup>40</sup> *Ibíd.*, p 35

<sup>41</sup> *Ibíd.*, p 45. "Son un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión".

fundamentalmente por ser transversal en cuanto a los medios de difusión del universo sobre el que se desarrollan sus múltiples tramas argumentales; y, por otro lado, en cuanto al uso que se hace de ese universo, tanto por parte de los productores como de los consumidores. En definitiva, un modelo que tiene el potencial de abarcar y utilizar en su beneficio todos los canales que los conglomerados mediáticos creados a partir de la convergencia tecnológica y de medios. Un modelo que tiene la necesidad de saber focalizar a los públicos y hacerles participar y difundir el universo que se pone a su disposición haciendo uso de las redes y los beneficios de la digitalización.

## 1.2. LA FICCIÓN TELEVISIVA

### 1.2.1. LAS SERIES DE TELEVISIÓN. UNA NUEVA ERA.

En general, son las series de ficción televisiva los productos culturales que más atención concentran entre la audiencia y los que afectiva e intelectualmente<sup>42</sup> más suelen incidir sobre éstas. Para este trabajo en concreto, y para una mejor comprensión de este extremo de la narrativa transmedia televisiva, obviaremos los desarrollos que se están experimentando en productos televisivos como programas en directo, documentales o reportajes de investigación, ejercicios de marketing y publicidad, etc. Nos concentraremos pues, en aquellos programas de ficción que llenan las parrillas televisivas, series, miniseries<sup>43</sup> y telefilmes.

Hay que aclarar que en muchas de las programaciones televisivas se presentan como series productos audiovisuales que no son seriales. Nos referimos a productos de naturaleza episódica que se pueden llamar series antológicas, donde el arco narrativo se circunscribe a un solo capítulo. Un ejemplo reciente sería *Black Mirror* (2011) o más lejano en el tiempo *Amazing Stories* (1985-1987) o *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1962). Estos productos quedan fuera de nuestro campo de estudio puesto que pese a presentar características similares en algunos casos, narrativamente están muy lejos de nuestro objeto de estudio.

Si que incluimos, aunque pudiera ser tomado como contradictorio, a las series de caso<sup>44</sup> como las propias de la franquicia *CSI: Crime Scene Investigation* (2000) o *Bones* (2005).

---

<sup>42</sup> GORRÍA FERRÍN, Ana, «Reseña de Manual de Filosofía en la pequeña pantalla», *Revista de letras y ficción audiovisual* (nº3, p283-286), 2013, [Consulta: 2014-II-13], ISSN: 2173-5123. Disponible en: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/sesionnonnumerada/index.php/revista/article/viewFile/57/57>>, p 283. "Dada su influencia en la sociedad, la codificación y la reflexión que sobre política, ética, antropología o epistemología se abre en algunas de las teleficciones más relevantes".

<sup>43</sup> Término que puede referirse a muy distintos tipos de producciones audiovisuales dependiendo del país de origen. En nuestro caso, lo entenderemos de la forma más general y aceptando el uso que publicitariamente se le hubiese dado al producto.

<sup>44</sup> CARRION, Jorge, «Postgéneros», [Seminario, mp3], *Series en serio*, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-05-20, 127 min., [Consulta: 2014-VI-6], Disponible en <[http://www.macba.cat/media/seriesenserio/20052014\\_seriesenserio.mp3](http://www.macba.cat/media/seriesenserio/20052014_seriesenserio.mp3)>

Los incluimos porque, si bien la carga de trama en cada capítulo es el caso concreto que en su momento se trate y el arco narrativo es episódico, a menudo que se avanza las tramas personales tipo telenovelas se van enlazando. En estas series se va reduciendo poco a poco el interés en el caso para desplazarlo a los entresijos entre los personajes y, por lo tanto, la serialidad del producto se consolida y los arcos narrativos se alargan a menudo a través de varias temporadas.

Como ejemplo de la relevancia actual que el estudio de las series de televisión está adquiriendo, queremos hacer referencia al seminario "Series en serio" impartido entre el seis de mayo y el tres de junio de 2014 en el MACBA (Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona)<sup>45</sup>. Las charlas fueron dirigidas por Jorge Sarrión, autor de uno de los libros de referencia sobre series americanas de televisión, titulado *Teleshakespeare* (Errata Naturae, Madrid, 2011), acompañado por otros dos especialistas en la televisión como Concepción Cascajosa Virino (Doctora en Comunicación Audiovisual y Profesora Titular en el Departamento de Periodismo y Comunicación Audiovisual en la Universidad Carlos III de Madrid) y Jordi Balló (Profesor de la Universidad Pompeu Fabra).

El seminario se dedicó a analizar muchas de las series de la última década y media que están ayudando a formar un nuevo canon. Se analizan sus guiones, tramas, escenas, el contexto global de su producción, distribución y decodificación. En general, el seminario se proponía realizar una lectura novedosa de las mitologías televisuales que afectan directamente a la producción de formas y de significados colectivos en la cultura popular. Este seminario, y el marco en el que se da, es un ejemplo de cómo este fenómeno de culto ha entrado ya dentro del campo del estudio académico. Fenómeno con millones de seguidores transnacionales, que establece un dialogo con otros lenguajes como el cómic o el videojuego con los que se disputa, por una banda la centralidad del discurso contemporáneo y, por otra, como producto cultural de autoría difusa donde se desplazan los géneros y se desdibujan las fronteras entre arte y entretenimiento.

---

<sup>45</sup> CARRION, Jorge, «La pantalla y el biocontrol», [Seminario, mp3], *Series en serio*, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-05-06, 96 min., [Consulta: 2014-VI-6], Disponible en: <[http://www.macba.cat/media/seriesenserio/series\\_1asessio.mp3](http://www.macba.cat/media/seriesenserio/series_1asessio.mp3)>

En un proceso semejante al que se produjo en la consideración de algunos ejemplos de cine como arte a partir de los años 60. De hecho, la crítica y el mundo académico europeo ha sido fundamental en el cambio de milenio para el viraje a la hora de valorar las series televisivas. Mientras que en EEUU se consideran entretenimiento e industria, desde Europa se intentan analizar tanto sus aspectos más vanguardistas y experimentales como sus conexiones con el cine. Los primeros aspectos suponen hacer uso de algunas de las herramientas narrativas del cine de autor actual. El tercer aspecto supone estudiar cómo esas mismas series de televisión se han convertido en referente para el cine más comercial, el *mainstream*, con el que ha establecido una conexión temática y formal evidente.

El estudio académico de esta posible nueva forma artística o de este lenguaje ? aunque todavía no ha conseguido llevar las series a los museos al que no tardará mucho en acceder ? , se realiza casi de forma simultánea con su emisión. Por primera vez en la historia se evalúa por parte de los fans y se critica por parte de los especialistas en tiempo real cada producto nuevo que aparece. Esta falta de distancia con el objeto y la mezcolanza de opiniones, de micro-críticas<sup>46</sup> entre amateurs y profesionales, aparece como una especie de batiburrillo que provoca dificultades a la hora de encontrar, de canonizar, ciertas formas artísticas dentro de su producción. Estas micro-críticas ? que también sufren otros lenguajes que afectan tanto a la contemporaneidad como el videojuego y el cómic ? suelen ser, sin embargo, intentos de canonización. Ahora bien, al carecer de suficiente distancia, dificultan su valoración seria y se inhabilita un juicio crítico y útil.

Estos tres lenguajes narrativos, junto con el transmedia y lo multimedia, son todos ellos lenguajes de la contemporaneidad. Todos ellos. Ya no es posible pensar en un lenguaje central como lo fue durante el siglo XIX la novela o durante gran parte del XX el lenguaje cinematográfico<sup>47</sup>. En la contemporaneidad del siglo XXI es posible que sea la acumulación, la hibridación y su pluralidad lo que desdibuja la centralidad de un lenguaje narrativo concreto. En este sentido el cine ha asumido mal su falta de centralidad narrativa y el verse desplazado en lo audiovisual por la televisión ?

---

<sup>46</sup> CARRION, Jorge, *Teleshakespeare*, Madrid, Errata Naturae, 2011, p 29.

<sup>47</sup> CARRION, Jorge, 2011, p 13.

volveremos a este extremo cuando se vuelva a hablar de transmedia en relación con las series de televisión ? .

Así pues, el auge de las series de ficción televisiva es un fenómeno que está durando mucho más de lo que se suponía en un principio. Más de lo que duraron otras épocas doradas de la televisión como a mediados de los 60 o mediados de los 80. Quizá es porque, al contrario de lo que podía suceder en otros momentos de la historia de la televisión, donde la ideología era clave para desestimar productos, ahora mismo son los mecanismos de la producción televisiva ? los cuales se guían por criterios económicos casi exclusivamente ? , los que deciden la continuidad o no de una producción televisiva. Sólo las producciones de empresas relacionadas con la distribución por cable están menos sujetas a su éxito contabilizándolo en audiencia. A este respecto, la duración de esta nueva época *dorada* de la televisión se debe a su propio éxito económico. La consecuencia inmediata es la creciente inversión en su realización, en la concreción de muchos proyectos seriales que hasta hace poco sería incomprensible que se les diese luz verde. Tampoco hay que perder de vista que ha habido un aumento de los canales de televisión y que éstos quieren aprovecharse del tirón que tienen estos productos televisivos. Un tirón cuya magnitud es superior a otras ocasiones gracias a que se ha producido globalmente. Esto multiplica el mercado de distribución de estos productos y por ende, su repercusión.

Siguiendo con esto, una de las tesis que sostiene Jorge Carrión al respecto de este éxito de las series televisivas, tiene que ver con el *soft-power* de la televisión americana. El autor considera que se trata del último intento de los EEUU por mantener su influencia en el imaginario global<sup>48</sup>. Y esto pese a que las series que actualmente vemos muestran el sueño americano en estado de putrefacción. La paranoia generalizada, la corrupción rampante, la consolidada desconfianza en las instituciones y la economía desestructurada son representadas fielmente en estos productos. Son muchos los ejemplos de series donde se muestran críticamente estos panoramas: *Treme*, *The Wire*,

---

<sup>48</sup> Otros imaginarios periféricos pero todavía nada que pueda hacer sombra a la industria americana. Japón (Akira, Hello Kytti, Dragon Ball) y EEUU. Bollywood, británicos (seriales muy potentes como *Doctor Who*) Brasil y México (telenovelas) Norte de Europa (novela negra) Influencia simbólica en el imaginario global.

*House of Cards*, *Weeds* o *Breaking Bad*. Cabe destacar que la crítica de estas series no hace sino “rastrear la presencia de la historia contemporánea”<sup>49</sup>, aunque sea más fácil para la mayoritaria ficción realista que para la franquicia que analizamos en este trabajo. *Battlestar Galáctica* también analiza críticamente el presente pero su capacidad para provocar reflexión proviene quizá más por plantear un situación cuantitativamente extrema que por ser fácilmente identificable entre lo que muestra y lo que quiere sugerir.

En este sentido, lo que se plantea ahora es si las series televisivas son un instrumento privilegiado de análisis del mundo contemporáneo. Pero se puede ir más allá en el intento de análisis de estos productos culturales. Se podrían entender, como ya ocurriera en el cine después de los sesenta, que hay series que podrían ser incluidas dentro del arte contemporáneo<sup>50</sup>.

Ciertas características acercan, sin duda, estas obras audiovisuales a la consideración artística. Analizaremos escuetamente algunas de ellas:

Entre todas las características que configuran el heterogéneo arte contemporáneo, con seguridad, la más importante es la extrema complejidad de las propuestas y la enorme dificultad a la que se enfrenta el estudioso que quiera realizar un análisis mínimamente riguroso de dichas propuestas. Y ciertamente, es la primera que comparten las reconocidas obras artísticas con las producciones televisivas. Es una característica que se mide en grados. No es propia de la mayoría de las series que podemos ver, pero en algunos de los productos más elaborados dentro de las series de ficción televisiva es evidente la extrema complejidad de sus planteamientos.

---

<sup>49</sup> CARRION, Jorge, 2011, p 21.

<sup>50</sup> CARRION, Jorge, [Consulta: 2014-VI-6]a. En el referido seminario “Series en serio” realizado en el MACBA, el profesor Jorge Carrión respondió a la primera cuestión sin dudar mientras que sobre la segunda cuestión deja entrever ciertas dudas. Asevera que las series son ciertamente instrumentos adecuados para el análisis de la contemporaneidad pero opina que hasta que no sepamos identificar las características del arte contemporáneo no podremos confirmar la pertenencia de los productos televisivos seriados y de ficción como pertenecientes a ese arte. Pese a ello, confirma que comparten ciertos rasgos que acercan algunas de las obras seriadas que analiza durante el seminario con lo que podría llamarse arte.

Dos son las herramientas utilizadas en la creación de series televisivas que estructuran esta complejidad. En primer lugar el nivel al que se trabaja la elipsis. Consideramos la elipsis como la clave de todo relato, es lo no visto. Aquello que solo se nos sugiere. Justamente es en esta etapa de la televisión cuando hemos pasado en poco tiempo a lograr entender saltos elípticos abismales repletos de complicados *flashbacks* y *flashforwards*; a desconfiar de la verdad de lo que se nos muestra; a que en esos saltos sucedan hechos relevantes que solo supondremos a posteriori; a estar pendientes de cuantos *zappings*<sup>51</sup> nos quieran distraer; y a otras estrategias parecidas. Esta narrativa de giros y circunvoluciones espacio-temporales de enmarañada conciliación se mezcla con la segunda herramienta de la complejidad: la necesidad de mantener una sorprendente memoria sentimental y narrativa. Memoria sobre un número enorme de personajes y tramas, muchas de ellas durante varias temporadas, que se nos presentan en la multitud de productos que cada uno de nosotros seguimos.

Pero hay otras características menos formales en la series de televisión que se relacionan fácilmente con el espíritu de la contemporaneidad y por consiguiente con el desarrollo actual del arte. Tenemos por una parte la lógica narrativa propia de cada producto televisivo, la cual es una constante que fideliza al espectador. Le habitúa a esperar determinadas características narrativas. Las rupturas de ese contrato con el espectador al que se le quiebran los esquemas en un capítulo determinado tiene como consecuencia hacerlo más consciente de los esquemas previos en la construcción de las tramas<sup>52</sup>. Por otra parte, esa ruptura sirve para desestabilizar al espectador de tal forma que se plantee determinados criterios o pautas que da por hechas, hecho también propio del arte contemporáneo que podemos ver. Arte contemporáneo, realizado para despertar conciencias al pensamiento crítico.

En el caso televisivo, estos esquemas que se intentan romper son en muchas ocasiones esquemas donde ha desaparecido el culpable. Esquemas donde el nihilismo amoral y los personajes abyectos son moneda corriente. Incluyen finales de las tramas donde el

---

<sup>51</sup> CARRION, Jorge, 2011, p 16. "La tradición audiovisual va mucho más allá de la narrativa cinematográfica y se imbrica en las técnicas contemporáneas que han moldeado nuestra forma de leer. El mando a distancia, el zapping, la congelación de la imagen, la viñeta, el rebobinado, la apertura y el cierre de ventanas, el corta y pega, el hipervínculo".

<sup>52</sup> CARRION, Jorge, [Consulta: 2014-VI-6]c.

crimen queda sin castigo. Es una tendencia narrativa que no se lee ya en términos de buenos y malos. Tendencias estéticas también donde la belleza o la fealdad son intercambiables.

Un ejemplo de esta fealdad ? entre comillas ? que pueden encontrarse en series actuales, aparecen a través de distintas texturas. Nos referimos a esa textura artesanal, cerca del documental, muy sucia, como en *Treme* o en *The Wire*. Son series que combinan un guión perfecto ? literario ? con una estética borrosa, de imagen captada con cámara al hombro, en definitiva, de una evidente imperfección elaborada.

Encontramos otros productos, también, donde la sofisticación de la propuesta no está reñida con una visión desolada de la sociedad o la política. Productos en su mayoría que han perdido el interés en ser editorializantes por sus propios planteamientos ambiguos y donde ni siquiera hay largas conversaciones<sup>53</sup> entre personajes que manifiesten, mediante discursos concisos y elaborados, unos posicionamientos políticos divergentes. En general, aunque algunas siguen ejerciendo un papel de pedagogía social<sup>54</sup> para determinados asuntos, se deja que el espectador tome sus propias decisiones en un contexto ético poco definido.

Otra característica que se puede aplicar tanto al desarrollo del arte contemporáneo como a la producción serial de ficción es la autoconciencia. Nos referimos a la autoconciencia del propio lenguaje audiovisual, de la propia tradición que les han precedido, de los préstamos que recogen, tanto para su homenaje como para su parodia<sup>55</sup>, o simplemente a modo de cita o guiño. Autoconciencia que provoca una enorme cantidad de intertextualidades<sup>56</sup> con el resto de lenguajes y con el resto de

---

<sup>53</sup> Salvo el caso de las series del productor Aaron Sorkin que lo hacen desde un posicionamiento optimista, humanista, como en el caso de *El ala oeste de la Casa Blanca* (1999-2006) o *The Newsroom* (2012) y en los que el o los protagonistas muestran la ideología e inclinaciones políticas de los creadores.

<sup>54</sup> CARRION, Jorge, [Consulta: 2014-VI-6]c. Jorge Carrión en el seminario "Series en serio" ejemplifica este apunte con el caso de las explicaciones de muchos aspectos tecnológicos que van surgiendo en la serie *The Good Wife*.

<sup>55</sup> CARRION, Jorge, 2011, p 33. "Por que la parodia es un mecanismo narrativo de primera magnitud en el mundo audiovisual actual, tanto en el oficial como en el *underground* que alimentan los fans."

<sup>56</sup> *Ibíd.*, p 45. "La intertextualidad es una obsesión de nuestro tiempo".

productos audiovisuales. Intertextualidad que da lugar a fragmentos de meta-series en algunos productos. Intertextualidades que también se pueden rastrear el parte del arte contemporáneo. Parte de esta autoconciencia se traduce también en las auto-ironías y en las hibridaciones con otros formatos televisivos. Pero también influye en el aumento de referentes que se manejan a la hora de construir la serie y que necesariamente añaden una dificultad al no iniciado.

Precisamente, una de las hipótesis expuestas en el libro de Jorge Carrón, *Teleshakespeare*, es lo que llama "proceso manierista"<sup>57</sup> de las series tras la primera década del milenio. Para el autor, las series televisivas más recientes se caracterizan por exacerbar los rasgos de sus predecesoras tanto en la complicación artificiosa de las tramas, a través de personajes cada vez más bizarros o como en los extremismos estilísticos o visuales. Un proceso bien conocido en la historia del arte, ejemplos típicos los encontramos con el período manierista tras el Renacimiento o el rococó tras el Barroco.

Otra de las características que pueden estar relacionadas con los movimientos artísticos contemporáneos es su difusión. Tanto la producción de series, sus seguidores o como el mundo del arte y sus acólitos, empiezan a asemejarse todos en productos transnacionales. Hay una clara desaparición de fronteras en muchos aspectos de la cultura, los fans de cualquiera de estos productos culturales se han convertido en cosmopolitas<sup>58</sup> pop. Son fans que piensan globalmente. En el caso de los fans de las series televisivas son usuarios de una programación propia<sup>59</sup>, independiente de las cadenas locales y pendientes de lo que se mueve en la ficción gracias, sobretodo, a los propios canales de comunicación fan. Este aspecto, el del seguidor acérrimo, se enlaza perfectamente con uno de los fenómenos que acompañan mejor al propio fenómeno de las series televisivas. Es el transmedia, entendido como negocio, como origen del interés

---

<sup>57</sup> *Ibíd.*, p 39. "De 2007 a 2010 el clasicismo viró hacia el manierismo; la posmodernidad teleserial experimentó un giro, una torsión, que en muchos casos puede identificarse mediante parejas de obras emparentadas. Me refiero a la vuelta de tuerca que significa *Espartaco* respecto a *Roma*, *Fringe* respecto a *Expediente X*, *Treme* respecto a *The Wire* o *Mad Men* respecto a *Los Soprano*".

<sup>58</sup> *Ibíd.*, p 28

<sup>59</sup> *Ibíd.*, p 31

de los conglomerados mediáticos por la explotación transmediática de una franquicia. Interés que está directamente relacionado con el ruido fan sobre una serie.

En este sentido, el ruido fan se traduce en movimientos de presión de estos fans sobre el propio desenvolvimiento de la serie tanto para su renovación ? caso de *Fringe* ? , o en forzar cambios dentro de la trama. Pero también se pueden manifestar como aportaciones al imaginario de la serie, sobre todo desde sus propios canales<sup>60</sup> ? lo que multiplica los textos que giran en torno a una serie, que ayudan a entenderla y al mismo tiempo profundizan en la complejidad ? , lo que vuelve a conectarlo con el fenómeno del transmedia. Todo esto del movimiento fan de las series se relaciona pues con ciertos artes contemporáneos en los que los propios usuarios tienen bastante peso en la difusión internacional de estilos, por ejemplo: el graffiti.

Esta complejidad creciente, este aumento de la autoconsciencia, la auto-ironía, las referencias a otros productos culturales incluidas otras series de televisión, se puede poner en relación con aquello que también afecta al cine. El problema de la autoría. Si en el cine, el autor como creador ha sido pocas veces verdaderamente tratado como artista, en televisión es posible que sólo David Lynch haya alcanzado esa categoría crítica en todo el siglo XX. Será ya en el siglo XXI cuando la cadena americana HBO comience a publicitar y conseguir beneficiarse de la repercusión de que determinados directores participen en la producción de sus series. Este hecho favorece la aparición de la figura del creador televisivo.

En general los productos televisivos son conglomerados productivos y, realmente, el creador de series de televisión no deja de ser una ficción. Por ejemplo en la parte referente al guión: en la series resulta fundamental para adscribir la autoría de ésta, pero no suele ser fácil puesto que la mayoría nacen como un producto gremial. Es cierto que existen series donde hay un guionista principal que suele participar en la mayoría de capítulos, como el caso de Aaron Sorkin, David Chase o Vince Gilligan. En muchas otras es un equipo de guionistas quien se encarga. Por la parte del director, en las series todavía es menos relevante puesto que se encarga un equipo de directores. Por ejemplo, en el caso de nuestro objeto de estudio, en la serie central de *Battlestar*

---

<sup>60</sup> *Ibíd.*, p 28

*Galactica*, será el director Michael Rimmer el que firmará como director de gran parte de los capítulos de la serie sin que sea considerado por ello el autor de la serie.

Actualmente la autoría en las series tiene que ver más con la figura del *showrunner*. Suele ser el firmante de la biblia de la serie y quien de alguna forma se encarga de coordinar también el apartado empresarial del producto. Esta figura será pues una especie de puente entre el dinero y la creatividad. Es el eje central sobre el que gira gran parte de la suerte de la serie. De hecho, como afirma Jorge Carrión, las series que ahora mismo consideramos canónicas, aquellas que han marcado tendencias en las series, suelen ser siempre aquellas en la que los distintos equipos (directores, guionistas, actores, técnicos, productores, etc.) convivan en armonía productiva. El generador de esta energía es el *showrunner*. Retomaremos este asunto a la hora de hablar del creador o *showrunner* de *Battlestar Galactica*. Tan sólo indicar que esta figura está inmediatamente ligada a las tendencias de la producción que se orientan hacia la explotación de la franquicia en otras plataformas que no sea la televisiva. Es una figura, pues, ligada al transmedia.

Muchas de estas características sugieren el acercamiento de las series de televisión al arte contemporáneo y al mismo tiempo, muchas de sus características se reproducen como aquellas que definen el fenómeno transmedia.

No obstante, a la hora de definir lo que es la narrativa transmedia es conveniente acudir de nuevo a quien le dio nombre. Como anteriormente exponíamos ? y tal y como cita Bellón Sánchez ? , Henry Jenkins en su libro *Convergence Culture*, texto fundacional sobre la narrativa transmedia, conceptualiza el termino de la siguiente forma: “Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones”. Y al mismo tiempo, advierte que “cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de

acceso a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo. La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor”<sup>61</sup>.

Dejando de lado que no sabemos hasta que punto se puede incluir la comercialización de objetos relativos a la serie ? *merchandising* ? , o los parques temáticos de los que habla Jenkins, como parte de ese conglomerado de elementos que se integran en la narrativa transmedia, es una acertada exposición de lo que supone una nueva forma de realizar la inmersión de los espectadores en la televisión.

La inmersión del consumidor propuesta por esta nueva forma de plantear un relato de ficción, necesita de un detallado universo narrativo donde puedan desarrollarse personajes diversos acompañados de historias propias que puedan ser expuestas independientemente de la, o las, historias principales. Es decir, un mundo complejo de relaciones entre personajes y subtramas que favorezcan el desarrollo de líneas narrativas paralelas que pueden ser producidas para plataformas distintas (videojuegos, juegos de rol, novelas, etc.). Esto necesita de tramas complejas que puedan fomentar la búsqueda de indicios y llevar a otras capas de significación y profundización en el conocimiento de ese universo creativo. De hecho, en la segunda parte de este trabajo se analizarán las tramas de *Battlestar Galáctica* en su número y su complejidad.

Ahora bien, el uso de un elevado número de tramas, la utilización de la elipsis ? muchas veces de enorme complejidad ? , la renuncia a la veracidad de lo que se muestra dejando que discierna el espectador, el recurso de lo onírico, los saltos de *flashbacks* y *flashforwards*, forma parte de la dinámica narrativa de las series de comienzos del siglo. Todo ello promueve, por tanto, la participación activa de los espectadores y, en cierta forma, que tengan que esforzarse en el entendimiento de estas tramas, quizá incluso hagan necesaria la colaboración entre estos para desentrañar algunas de las tramas señaladas por la serie en cuestión. Un ejemplo de esto versaría Juego de Tronos (2011), donde cerca de un centenar de personajes, linajes, pactos, escenarios, leyendas, y otros

---

<sup>61</sup> BELLON SANCHEZ DE LA BLANCA, Teresa, p 20.

condicionantes se interrelacionan en unas densas tramas que requieren de la memoria del espectador.

Este extremo de la participación de los fans, necesario para los teóricos de la narrativa transmedia, es muy complejo para tratarlo en toda su extensión. El hecho de que se fomente mediante este tipo de narrativa la sociabilidad, de que esta activación de los seguidores pueda ser realizada desde la propia empresa creadora de la ficción como forma de controlar su expansión y sus formas de promoción, o el compromiso que algunas de estas narraciones ha obtenido del mundo fan, son asuntos que dejaremos de lado para tratarlos extensamente en otros trabajos posteriores.

Retomando lo dicho sobre las características que Jenkins exponía de lo que es una narrativa transmedia. De hecho, cabe apuntalar que éstas no tienen porqué tener un fin, como ya hemos comentado hablando de la fidelización de los seguidores. Series como *Star Trek: La nueva generación* (1987-1994), *Stargate* (1997-2007), *Star Wars: The clone Wars* (2008-2014), y una larga lista son ejemplos de series sin fin donde la conclusión de una trama de arco largo que afecta a una o varias temporadas es fácilmente reemplazable por otra, y al mismo tiempo son autoconclusivos en su mayor parte. Por lo tanto, favorecen la continuidad temporada tras temporada y la fidelidad de sus fans.

Importante también es resaltar lo dicho por este autor sobre la especificidad de las expansiones. Con ello aleja las tan manidas adaptaciones de un soporte a otro de lo que se entiende por transmedia, puesto que se asevera que cada extensión debe aportar algo novedoso pero congruente con el universo donde se integra. Sin embargo un punto discordante dentro de los teóricos es el nivel de independencia que cada una de las producciones transmedia pueden, o deben, tener respecto al centro narrativo que, en la mayoría de casos, suele ser la serie televisiva. A este respecto, la independencia narrativa de los productos audiovisuales ¿ transmedia o no ? , puede llegar incluso dentro de cada plataforma. Por poner un ejemplo clásico, en la serie *En los límites de la realidad* (*Twilight Zone*, de Rod Sterling, 1959-1964) cada uno de sus 156 episodios era independiente del resto porque la fuerte serialidad, es decir, la dependencia de un

capítulo de los anteriores, no se consideraba como positiva<sup>62</sup>. Pero en esta nueva forma que se empieza a desarrollar, la dependencia debe estar presente como reclamo de atención al espectador vigilante que se procura por la cadena. Al mismo tiempo, la serialidad puede poner en aprietos al espectador más tradicional al requerirle una implicación que no está dispuesto a ofrecer. Ahora, más que nunca, esta ecuación entre serialidad e independencia ? y más en universos transmedia ? es una de las claves del éxito de un producto televisivo y un reto a los creadores y guionistas.

Por lo que se refiere a la puesta en marcha de un proyecto de narrativa transmedia, cabe tener en cuenta la inestabilidad e imprevisibilidad de la respuesta que puedan tener los espectadores televisivos ante cualquier nuevo producto. De hecho, son pocas las producciones que se planifican anticipadamente como transmedia. La mayoría se adecuan a una estrategia transmediática una vez su rentabilidad y viabilidad está asegurada. No hay que olvidar que "la narrativa *maestra* sobre la que se construye el universo narrativo transmedia tiene su origen y financiación en el medio televisivo"<sup>63</sup> o del cine, aunque no faltan ejemplos de universos narrativos originados en el mundo del cómic ? todas las películas y series sobre Superman? o de los videojuegos ? como *Street Fighter?* .

Así, en la creación de universos narrativos transmediáticos, y fundamentalmente de los que proceden de la televisión, encontramos como mínimo tres tensiones que los agentes económicos involucrados en la producción televisiva deben sostener al respecto de esta nueva narrativa:

- a) En primer lugar, relacionado con la profundidad temática, está el mantener la cuota de pantalla derivada de aquellos televidentes que siguen disfrutando de las ficciones televisivas sin un gusto especial por involucrarse en ellas. Es decir el

---

<sup>62</sup> ALVAREZ BERCIANO, Rosa, «Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediatico» [pdf], Anàlisi Monogràfic, s.n., 2012, (p 33-47), [Consulta: 2014-V-6], Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/download/252603/339172>>, p 38. "Las series dramáticas de episodios autoconclusivos o con un bajo grado de continuidad argumental fueron consideradas hasta los años ochenta como las formas narrativas más aptas para su inclusión en la programación, y las de menor riesgo para su comercialización en el mercado internacional."

<sup>63</sup> *Ibíd.*, p 34

espectador de sofá y sopa caliente que tan sólo busca la distracción. A la vez, debe buscar atraer al espectador que quizá esté interesado en que esa misma ficción le pueda aportar algo más que entretenimiento. Un ejemplo paradigmático del difícil equilibrio entre estos dos polos podemos encontrarlo dentro de la propia franquicia de *Battlestar Galáctica*. Mientras que la serie central se mantuvo en antena debido a sus buenos resultados ? pese a ser de compleja trama interna y largos arcos argumentales ? , su secuela *Caprica* aumentó su dificultad temática y el uso más exacerbado de ciertos recursos narrativos que antes hemos expuesto como propios de la series de última generación.

- b) En segundo lugar, la tensión provocada por las nuevas complejidades narrativas. Estas narrativas obligatoriamente se producen al conjuntar relatos dentro del mismo universo narrativo y, sin embargo, no son distribuidas por el canal principal que sigue siendo el televisivo. El peligro es desconcertar al espectador mayoritario. Al mismo tiempo, tienen que satisfacer la necesidad cada vez más desarrollada de guiños, bromas, pistas, todo tipo de intertextualidades entre productos y, en definitiva, mantener la sensación de participación en una inteligencia colectiva propia de las comunidades de seguidores, como si de grupos de iniciados se tratase. De hecho, este punto es de extrema dificultad en el desarrollo de las nuevas narrativas. El combinar la complejidad que buscan los fans con la lectura superficial del espectador ocasional<sup>64</sup>.
- c) Por último, la tercera tensión sería conseguir el rendimiento económico de estas inversiones. Posiblemente a efectos prácticos de mantenimiento en antena de una producción televisiva es la tensión más importante a resolver. Inversiones necesarias para el desarrollo de este tipo de narrativas tanto por la producción física de los contenidos en las distintas plataformas y canales como por el gasto extra de personal para controlar la expansión de universo narrativo, llevarlas a cabo y difundirlas ordenadamente. Asunto todavía no resuelto en muchos casos puesto que frente a aquellas inversiones al modelo tradicional, las formas de medir cuantitativamente la ganancia directa, por ejemplo a la hora de producir

---

<sup>64</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 226.

un webisodio, en el número de espectadores de una serie en concreto, todavía no están muy depuradas, por lo que a los directivos les es complicado presentarlas a los potenciales anunciantes que siguen objetivando por ratings algo desfasados en esta nueva época digital, donde el intercambio está transformando el mercado.

En ese ejemplo concreto de los webisodios, o aquellos que son emitidos directamente en móvil, sirven comúnmente como anticipo de una nueva temporada. Un avance que tiene más mantenimiento en el interés del fan por el producto suministrándole información extra, que de aportación relevante a la narrativa de la que surge.

Aunque es justamente en estos productos de ficción donde el desarrollo de la narrativa televisiva está sufriendo el mayor cambio, también es cierto que los seguidores acérrimos, los llamados *fans*, en sus muy distintos niveles de implicación hasta llegar a los consumidores proactivos, *prosumers*, siguen siendo una pequeña porción de los potenciales. Sería de esperar por parte de los productores que el ansia de participar activamente en el desarrollo de un universo narrativo transmediático por parte de sus fans, y que en la mayor parte de las ocasiones es puro espejismo creado por ingeniería social, se incremente.

Esta implicación por parte de los consumidores es una de las formas de fidelizar al más que habitual espectador actual. Espectador atomizado, itinerante y ocasional de televisión. El éxito de estas estrategias transmediáticas, y la consolidación de una monetización adecuada, significaría un impulso a esta forma de narrativa. Y, por la misma dinámica del beneficio empresarial, progresivamente convertiría a la narrativa transmedia en una norma más que en una excepción ? como resulta en estos momentos, donde apenas algunos de las series de ficción llevan verdaderamente un aparato de desarrollo de transmedia hecho a medida ? . Actualmente la mayoría de estas producciones televisivas se conforman con una página web, poco interactiva en general, y algunos extras insertados en los DVD. Somos de la opinión de que si los espectadores fuesen conscientes de que el verdadero disfrute de las series televisivas ? proyectadas como transmedia ? suponen un esfuerzo que se ve recompensado con

una experiencia intelectual cualitativamente diferente de las formas tradicionales de narrativa, ésta forma de producir se popularizaría.

Siguiendo con este interés en sumergir al nuevo espectador en este mundo narrativo, y enlazándolo con la problemática de la fuerte serialidad de estos productos<sup>65</sup> que da lugar a que en muchos de ellos se evite la conclusión, es interesante señalar como hace Álvarez Berciano, citando a Janet H. Murray, (1999. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.), que el evitar conclusiones puede considerarse un rasgo más de estas narrativas ya que “hay razones para desear y temer a la vez los finales, porque es «doloroso romper el trance de inmersión» y salir otra vez al mundo real”<sup>66</sup>. Desde una perspectiva más productiva, evitar finalizar y cerrar las tramas de un producto televisivo no suele ser habitual puesto que el *sinfín* puede ayudar a rescatar la franquicia en otro momento y volver a rentabilizar la inversión realizada.

### 1.2.2. LA CIENCIA FICCIÓN EN TELEVISIÓN: ÉXITO DE UN GÉNERO

Dentro de los distintos géneros televisivos que la infinitud de cadenas programan en sus parrillas es la ciencia ficción. Este género literario y audiovisual se ha convertido en el principal, por lo menos en Estados Unidos. El mercado que más exporta al resto del mundo y llena a su vez las parrillas del resto de países de sus producciones. Este género, consecuencia de la modernidad, del desarrollo social y económico vinculado a la Revolución Industrial<sup>67</sup>, está fuertemente unido a la cultura popular desde sus comienzos, y en cualquiera de sus manifestaciones, ya sean cómic, videojuegos, televisión, etc.

---

<sup>65</sup> ALVAREZ BERCIANO, Rosa, p 38. Se ha dicho que la serialidad es un rasgo característico de las narrativas transmedia porque facilita la construcción de vastos y poblados mundos ficcionales.

<sup>66</sup> *Ibíd.*, p 39

<sup>67</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar. «Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)», [pdf], *Area Abierta*, nº 28, 2011, [Consulta: 2013-XI-10], Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1111130004A>>. p 4.

Dos son los factores que han favorecido esta primacía del género respecto del resto. Ambos factores a su vez están íntimamente interrelacionados. Por un lado la gigantesca mejora de la tecnología de efectos especiales que ha permitido que se pueda dejar de tratar al género como un mero telón de fondo. Y por otra el especular sobre otros mundos posibles, que se muestran de forma tan realista, permite al mismo tiempo un distanciamiento cognitivo de una realidad que aunque posible provoca significados líquidos, nos reta sobre nuestras convenciones culturales e ideológicas y crea realidades alternativas sin descubrir.

Este último factor, junto con el del *Novum*<sup>68</sup> o idea innovadora que origina la historia narrada, es uno de los que académicamente se adjudica al género de la ciencia ficción como característico. Esa separación o “extrañamiento” por parte del lector/espectador<sup>69</sup>.

Sin embargo el acercamiento de las producciones televisivas al género de la ciencia ficción no siempre es aquel que nos permitiría llamar al producto como perteneciente a la ciencia ficción tal cual. La dificultad de clasificar como ciencia ficción un producto cultural, sea serie televisiva, película, libro, etc., y siguiendo a Noemí Novell, se debe a que “la ciencia ficción como género no posee rasgos estructurales propios y en muchas ocasiones se acoge a las estructuras otorgadas por otros géneros”<sup>70</sup>. Por ello, para calificar a cualquier producto televisivo, como perteneciente al género de la ciencia ficción deberá cumplir determinados rasgos. Es en esas ocasiones en las que la estructura de otro género se adquiere de manera vehicular para articular, modificar y modular el texto, pero sobre el que los rasgos distintivos de la ciencia ficción nunca pierden el control de la narración<sup>71</sup>.

---

<sup>68</sup> NOVELL MONROY, Noemi, *Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas*, [Tesis doctoral] (dir. Meri TORRAS FRANCES). España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2008, p 21.

<sup>69</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 5.

<sup>70</sup> NOVELL MONROY, Noemi «Género, modo y fórmula en la ciencia ficción. Teoría y análisis» dentro de: ALTARRIBA (ed.), Antonio; CORTIJO (ed.), Adela; LOPEZ (ed.), Guillermo. *La ciencia ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos*. Quaderns de Filología. Estudis Literaris XIV. Valencia. Universidad de Valencia. 2009. p 22.

<sup>71</sup> *Ibíd.*, p 23.

Los rasgos que permiten que la ciencia ficción sea el dominante son aquellos a los que nos hemos referido anteriormente. A saber: "la idea absolutamente novedosa y la dislocación con respecto a la realidad empírica que, sin embargo, obliga a volver a ésta como referencia"<sup>72</sup>. Estos aspectos no son baladíes. En muchas ocasiones, más de las que parece, series de televisión son etiquetadas y publicitadas como pertenecientes al género de la ciencia ficción cuando en realidad tan sólo es un modo que modula un texto pero que en absoluto domina la narración, siendo los aspectos que caracterizan al género algo realmente anecdótico<sup>73</sup>.

En otras ocasiones, se extraen muchos de los elementos que tradicionalmente han sido integrantes de la ciencia ficción y que pertenecen al imaginario colectivo respecto a los que debería ser en su simplicidad el género, sus aspectos más icónicos, y se nos presenta la ciencia ficción como si de una fórmula se tratase. Y en estas ocasiones, "al convertirse en elementos formulaicos, pierden su significación de idea cienciaficcional innovadora y se tornan entonces en artilugios, ambientes o personajes cuya función ya no es la de la ciencia ficción como género ? a saber, provocar una dislocación tal con respecto al mundo empírico, que de cualquier manera se relaciona con este, que el lector o espectador se ve obligado a retornar a él para confrontar ambos mundos y, entonces, descubrir actitudes de solapamiento o cuestionamiento ? sino que sencillamente, están ahí porque de alguna manera son necesarios para la narración. Ni estructural ni de contenido, la necesidad de los elementos propios de ciencia ficción se introducen porque de lo contrario el texto no podría funcionar a la perfección"<sup>74</sup> aunque si extrajésemos esos elementos la narración seguiría funcionando. Esto no ocurre en las verdaderas narraciones de género. Estos productos, que utilizan ciertos aspectos de la ciencia ficción ya sea como un modo o como fórmula aunque participan de ésta, no se pueden considerar como pertenecientes al género<sup>75</sup>.

Esta separación entre modo, fórmula o auténtica pertenencia que Noemí Novell expone no tiene porqué considerarse estable en el tiempo. Productos televisivos que

---

<sup>72</sup> *Ibíd.*, p 22.

<sup>73</sup> *Ibíd.*, p 25.

<sup>74</sup> *Ibíd.*, p 26.

<sup>75</sup> *Ibíd.*, p 28.

en su momento se pudieron considerar como auténtica manifestación de las características del género, en estos momentos se considerarían fuera de esta categoría. Ya fuese por la pérdida del impacto del *novum* de la narración, o debido a una lectura superficial, desconocer las relaciones existentes con la realidad del momento y, por ende, no provocarse la dislocación contextual.

Pero aún con esas limitaciones y usos algo alejados del auténtico significado de lo que la ciencia ficción es, analizar los productos televisivos etiquetados como pertenecientes al género, y más en un momento de expansión de las series en la parrilla, es interesante puesto que es uno de los géneros que quizá por su hibridación con otros ha sido más ensalzado por los críticos y reclamado por el público<sup>76</sup>. Éste ha dejado de ser un fenómeno exclusivo de los fans para convertirse en producto de consumo por parte de todo tipo de espectadores.

Es posible que el género como tal haya llegado a cierta madurez. De hecho, todos “los géneros siguen un ciclo de vida en el que nacen, crecen, se reproducen (creando subgéneros) y eventualmente mueren”. Esta idea proveniente de Elhefnawy, se corresponderían a tiempo de tres cuartos de siglo y por lo tanto a tres generaciones humanas. Según esta idea, “la primera generación quiere hacerlo todo, la segunda está más interesada en las posibilidades de un género, y la tercera finalmente quiere hacerlo bien. Pero precisamente ese afán de hacerlo bien hace que el género se funde dentro de la literatura en general, lo que, además, coincide con el agotamiento temático de las posibilidades del género”<sup>77</sup>. En qué punto estaríamos ahora según este planteamiento no es el tema central de este trabajo, pero resulta conveniente para plantearse cómo podemos estar asistiendo a ese momento de cambio, cuando ya se han producido las mejores obras del género, se han explorado sus temas y se les ha dado el tratamiento adecuado. Momento tras el cual, el género se verá diluido dentro del *mainstream*, de la corriente general en forma de modo o fórmula; o por el

---

<sup>76</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 3.

<sup>77</sup> MERELO GUERVOS, Juan Julián «El nadir de la ciencia ficción» dentro de: ALTARRIBA (ed.), Antonio; CORTIJO (ed.), Adela; LOPEZ (ed.), Guillermo. *La ciencia ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos*, Quaderns de Filologia, Estudis Literaris XIV, Valencia, Universidad de Valencia, 2009, p 293.

contrario, aprovechando que el género de la ciencia ficción “es el más proclive a las narrativas transmediáticas”<sup>78</sup> según Henry Jenkins, encontrará nuevas maneras de regenerarse como género independiente.

Siguiendo con este punto, Hernandez y Grandío, y citando a varios autores, establecen su hipótesis sobre que este género es el que más fluidez narrativa presenta en el “panorama televisivo contemporáneo” por varias razones. Entre ellas, afirman que “su profundidad temática les hace ideales para expansionar su mundo narrativo”<sup>79</sup>.

A este respecto, debido a la necesidad de nuevos valores a consecuencia de la crisis de los grandes proyectos ? ya sea éticos, políticos, sociales y económicos ? , son los medios audiovisuales los que, con mayor resonancia, transmiten un nuevo paradigma que se caracteriza por presentar un mayor grado de espiritualidad y filosofía vital respecto al pensamiento imperante. Se puede estar en consonancia con ello pero cada película de la franquicia de *El Señor de los Anillos* (2001-2003), *Matrix* (1999), *Avatar*, series televisivas como *Perdidos* (2004-2010) o *Battlestar Galactica* (2003-2008)<sup>80</sup>, y sus correspondientes videojuegos, transmiten valores fundamentales. Son fabulaciones mitológicas, con sus nuevos cultos y liturgias, que ofrecen al espectador una alternativa a lo que cada vez se les ofrece como una visión decadente social, alternativa a lo que nuestra sociedad post-industrializada y secularizada ofrece.

Ya desde la psicología se ha demostrado que los procedimientos iniciáticos son una técnica de autoaprendizaje y autoconocimiento, y por lo tanto, estas producciones audiovisuales comentadas se constituyen en difusoras de mitologías y al mismo tiempo códigos de comportamiento. En resumidas cuentas, ideales éticos cuyo referentes están fuera de este mundo, y al que se accede en nuestro tiempo de ocio que se convierte “en ámbito sagrado cuando es capaz de trasladar a las personas a unas

---

<sup>78</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 4.

<sup>79</sup> *Ibíd.*

<sup>80</sup> CLOP AGUILAR, Violant, «El nuevo paradigma místico en las narrativas audiovisuales», [pdf], s.n., s.a., [Consulta: 2013-XI-24], Disponible en <<http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/El%20nuevo%20paradigma%20m%C3%ADstico%20en%20las%20narrativas%20audiovisuales.pdf>>. p 1.

coordinadas espacio-temporales diferentes a las ordinarias<sup>81</sup>. Es fácil pensar que el cine, las series televisivas y los videojuegos pueden llegar a convertirse en referentes de valores fundamentales, con todo lo que puede significar.

La segunda razón que esgrimen Hernández y Grandío para apostar por el éxito de la ciencia ficción como género televisivo, es su conexión secular con el fenómeno fan que es utilizado masivamente por las productoras como un potente factor promocional. Esto los convierte en “usuarios transmediales”<sup>82</sup> mucho más comprometidos que el resto de usuarios más unimodales. Y son estos consumidores con su uso activo de los materiales y de las redes sociales los que influyen en los ratings de audiencia, y son éstos por los que las marcas y las cadenas televisivas y productores cinematográficos luchan por atraer. En este sentido, la narrativa transmedia, “debido al componente emocional que conlleva y a la variedad de plataformas que utiliza, logra que la audiencia abandone su postura pasiva y se convierta en prosumidor de contenidos”<sup>83</sup>.

De hecho, se puede considerar a esta implicación emocional como uno de los principales componentes transmedia al general experiencia en entornos tanto analógicos como digitales. Esta eliminación de la barrera entre lo real y lo ficticio que muchas de las nuevas producciones transmediales procuran generan una serie de identidades compartidas que dan lugar a “reacciones psicofisiológicas” reales que causan esa evolución entre el espectador pasivo y el prosumidor transmediático<sup>84</sup>. Lógicamente, esta implicación del espectador en un producto conlleva la fidelización del cliente desde el punto de vista de los comercializadores.

Esta fidelización se consigue a través y desde todas las plataformas donde el producto se presenta, donde cada una de las historias tiene sentido por si misma ampliando la

---

<sup>81</sup> *Ibíd.*, p 4

<sup>82</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 4.

<sup>83</sup> MERINO ARRIBAS, M<sup>a</sup> Adoración, «El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social», *Fonseca Journal of Communication*, Monográfico 2, Salamanca, 2013, p 234-257, [Consulta: 2013-XI-11], Disponible en: <file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos/Downloads/Dialnet-ElFactorEmocionalEnLaNarrativaTransmediaYLaTelevis-4252001.pdf>. p 1.

<sup>84</sup> *Ibíd.*, p 3

narración. El espectador queriendo saber más, busca estos distintos canales, incrementa su conocimiento del universo de ficción en el que está involucrado y construye en función de sus ventanas de acceso a la historia su propio relato. Estos prosumidores a su vez, crean más contenido, accesible a través de herramientas como Youtube, y donde el componente emocional para el aprovechamiento y, simplemente, para que los otros aficionados busquen esos materiales y los compartan, es fundamental.

Este universo narrativo tiene siempre un origen, un núcleo central, que posteriormente es ampliado y transformado a medida que se expande a otros lenguajes. Esta difusión del universo y sus modificaciones dependiendo del medio en el que se plasmen favorecen la flexibilidad en su recepción.

En este sentido, es necesario señalar que la amplitud del universo narrativo es sustancialmente diferente de unas ficciones televisivas a otras. La relación entre la amplitud y el nexo entre productos dentro del mismo universo sería materia para un estudio más extenso. Por poner tan sólo un ejemplo y realizar una comparación con *Battlestar Galactica*, se puede ver el caso de la franquicia de *Star Trek*. En este paradigmático caso, nos encontramos con un universo abierto, amplio en grado sumo, donde las distintas series y películas que se han ido produciendo han compartido el mismo tiempo diegético y, en ocasiones, se han producido coincidencias dentro del espacio diegético para remarcar así la pertenencia y provocar una transferencia emocional desde un producto consolidado a otro nuevo. En otras producciones de esa misma franquicia se ha tratado de un pasado referenciado a menudo en el producto que sirve de nodo principal de ésta. El resto de productos transmedia de la franquicia, juegos de mesa, videojuegos, novelas, han girado en torno a los productos audiovisuales, tanto series televisivas como películas.

En un universo tan amplio, es relativamente sencillo que se produzcan extensiones narrativas, la creación dentro de éstos nuevos productos de tramas que recuperen elementos de otros productos, ofrecer citas y guiños a la audiencia y actualizar con muchos de los elementos característicos de la franquicia. Todo ello sin dejar de observar

que debido a la propia naturaleza de la franquicia *Star Trek*, se pueden utilizar recursos del género al que pertenece, el de la ciencia ficción, para volver a reconfigurar todo el universo narrativo. De esta forma, se borra la carga argumental de tantos productos previos y mantiene e incrementa la complejidad para el observador atento. Este seguidor estará preparado para nuevas capas de significado respecto a acontecimientos de líneas paralelas que pese a estar desaparecidas son reconocidas en esos otros productos.

Sin embargo en otras franquicias, como la de *Battlestar Galactica*, se cierran en la serie principal de televisión muchos de los hilos argumentales ? y en este caso particular por el propio final argumental de la trama principal ? . Un final de la serie central que hace poc menos que irrelevante el desenlace de las demás líneas argumentales, y por lo tanto sólo son creíbles extensiones que recreen intersticios menores o antecedentes de los acontecimientos ya conocidos. En consecuencia, el universo narrativo es de mucha menor amplitud. Y quizá por ello, la franquicia tiene la necesidad de reinventarse en cada nueva explotación.

### 1.2.3. UNA SERIE DE CIENCIA FICCIÓN DE LA NUEVA TELEVISIÓN: *BATTLESTAR GALACTICA*.

#### 1.2.3.1. CONTEXTO DE CREACIÓN

Es de sobras conocido como los acontecimientos del 11 de septiembre de 2001 cambiaron muchas tendencias. Tendencias políticas, económicas, sociales, artísticas. Podemos afirmar que, a grandes rasgos, supuso un punto de inflexión a partir del cual todo fue un poco más distinto. Si todo cambia, la televisión tiene que cambiar, sobre todo después de haber sido el medio de comunicación que retransmitió en directo los atentados a cada uno de los hogares del mundo.

Si la televisión cambia la ficción que se produce para ella, ella misma tiene la obligación de cambiar. De hecho cambiaron las formas y también las narrativas televisivas.

Principalmente, y es lógico, las norteamericanas. Y para entender el cambio que supone dentro del género de la ciencia ficción televisiva la aparición de *Battlestar Galactica*, debemos conocer mínimamente el panorama de este tipo de ficciones antes de su emisión.

Por lo que respecta al contexto en el que surge el re-make de *Battlestar Galactica*, en el panorama televisivo de la ciencia ficción estadounidense, seguían activas dos de las franquicias más importantes, *Star Trek* y *Stargate*.

En 2001 acabó una de las series de la franquicia *Star Trek* y empezó otra. Así terminaba *Star Trek: Voyager* (1995-2001), que se insertaba dentro del mismo tiempo que el resto de series más actuales de la franquicia y que finalizaba con el feliz regreso de la nave perdida. Seguidamente comenzó *Star Trek: Enterprise* (2001-2005), que se retrotraía a los tiempos anteriores a la serie original (*Star Trek*, 1966-1969), donde la ambientación era sin duda la más oscura de todas las series basadas en ese universo y que fue cancelada tras cuatro temporadas por sus pobres datos de audiencia.

Otra franquicia muy viva a principios de la década y que coincidió temporalmente con *Battlestar Galáctica*. Se trata de *StarGate*. Por una parte tenemos *StarGate SG1* (1997-2007) y por otra *StarGate Atlantis* (2004-2009). La primera, la serie madre surgida como continuación de una película *blockbuster* de éxito como *Stargate* (1994) y dirigida por Roland Emmerich, se centra en las aventuras de los cuatro integrantes de un equipo que visita planetas. Comenzó con líneas argumentales muy pegadas al caso concreto de cada capítulo y alguna que otra trama más de arco largo pero sin avances en cada capítulo, y terminó siendo absolutamente serial (o casi). El tono es cada vez menos optimista, cambio que parece coincidir con la aparición de la otra serie de la franquicia comentada, donde el tono era mucho más oscuro.

Otra de las series que vivieron a finales del siglo XX y sobrevivieron durante los primeros años del nuevo siglo fue *Farscape* (1999-2003) abruptamente cancelada pese a su éxito de público. El mismo año que ésta se cancelaba se iniciaba *Starhunter* (2003-2004). Al mismo tiempo seguía produciéndose una de las series más importantes de la

década anterior. Serie que mantenía características ya probadas y en la cual se experimentaron parte de los cambios narrativos que se desarrollarían posteriormente, *Expediente X* (1993-2002).

El año en el que se acababa *Expediente X* se iniciaba *Andrómeda* (2002-2005) de la factoría Roddenberry; *Jeremiah* (2002-2004) de J. Michel Straczynsky o *Firefly* (2002-2003) de Joss Whedon. Todas ellas, ciertamente mucho más oscuras en cuanto a las de fechas anteriores ? en algunos casos como el de *Andrómeda* con una complejidad en sus tramas algo superior a la media ? , mantenían unos personajes centrales muy clásicos con héroes protagonistas de ética intachable, gamberra en el caso del capitán de la nave *Firefly*, e incluyendo ya ciertos giros ambiguos en la caracterización de personajes secundarios. Hecha esta breve contextualización, empecemos con la producción de nuestro estudio.

*Battlestar Galactica* es una serie estadounidense, británica y canadiense. Producida por British Sky Broadcasting, la NBC Universal Television (entre 2004-2007) y posteriormente la Universal Media Studios (entre 2007-2009), durante las dos primeras temporadas también por Stanford Pictures, y finalmente por R&D TV (productora de los dos productores ejecutivos David Eick y Ronald D. Moore).

Este remake de una serie mítica homónima y realizada entre 1979 y 1980 se la denomina sencillamente *Battlestar Galactica*. Pero también se encuentra como *Battlestar Galactica re-imaginada* o *Battlestar Galactica 2003*. Ninguna de estas variantes de título aparecen en ningún material oficial de la franquicia, pero sí que se pueden encontrar en obras y sitios propios del fandom.

La serie original compuesta de dos temporadas y realizada a rebufo del éxito de *Star Wars*, no forma parte de este trabajo por cuanto hay una clara distinción de universos narrativos entre ambas franquicias. Pese a que el planteamiento en líneas generales tiene puntos en común, muchas de las tramas e incluso detalles de ese mismo inicio son sensiblemente diferentes. Diferencias que aumentan a medida que se van sucediendo los capítulos.

La serie central de la nueva franquicia *Battlestar Galactica* se estrenó como miniserie el 8 de diciembre 2003. Una serie central que fue el punto sobre el que giraría toda la franquicia de esta revisión. Punto central necesario puesto que “todo relato tiene un centro de origen a partir del cual es ampliado y transformado al aplicarse a otros lenguajes”<sup>85</sup>. Pensando en lo que en otro punto de este trabajo se tratará, pensando en el posible aspecto transmedia de la franquicia, hay que recordar que “en transmedia cada producto es una ventana a la gran historia que esconde su conjunto y el relato es un macro-relato, un mega-texto, que presenta un componente de correspondencia con la realidad a través de técnicas realistas”<sup>86</sup>, y este realismo fomenta que el fan quiera ahondar en sus contenido.

Porque, si por algo destacó esta serie nada más estrenarse, fue por el realismo con el que se contaba la historia. Porque si hay un factor importante a la hora de realizar un juicio crítico sobre la ciencia ficción, este es la credibilidad. Si es creíble el aspecto que la pantalla nos ofrece, si es verosímil, entonces es indiferente cuanto de alejado esté de nuestra experiencia lo que se nos muestra. En este sentido, la serie central del universo narrativo de la franquicia *Battlestar Galactica* es tan creíble que la inmersión del espectador es superior al de muchos otros productos del género. El contrato que el espectador establece con la ficción en el cual anula su incredulidad es más fácil que en otras ocasiones en las que se le fuerza a dar carta de naturaleza a extremos de difícil encaje con la realidad.

Así pues, el éxito de su emisión originó que se comenzase la producción de la serie. Se estrenó en Gran Bretaña a través de Sky1, el 18 de octubre de 2004 y posteriormente en Estados Unidos a través del SciFi Channel, el 14 de enero de 2005, y el último el 20 de marzo de 2009. En España llegaría a través de canales de pago. Según los datos<sup>87</sup> que tenemos, la miniserie se estrenó a través del canal Calle13, el 21 de septiembre de 2005 y le siguieron las dos primeras temporadas. Sin embargo, la cadena que ofreció

---

<sup>85</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 4.

<sup>86</sup> *Ibid.* Citando a Brooke-Rose, 1981, p 254.

<sup>87</sup> Datos de Barlovento Comunicación, consultora audiovisual.  
<http://www.barloventocomunicacion.es/>

enteramente la serie fue el canal SciFi que está fuera de cualquier paquete básico de cualquier plataforma digital. La emisión volvió a empezar desde la primera temporada llegando al último capítulo de la cuarta temporada el 22 de agosto de 2009.

### 1.2.3.2. UNIVERSO NARRATIVO EN LOS PRODUCTOS DE LA FRANQUICIA

Desde el mismo inicio de la miniserie que inauguraría la nueva franquicia de *Battlestar Galactica* se establecen ya diferencias con respecto a lo que los fans de la serie antigua conocían. En voz en off la miniserie comienza: “Los cylon fueron creados por el hombre. Fueron creados para hacer la vida más fácil en las Doce Colonias. Pero llegó un día en el que los cylon decidieron matar a sus amos. Tras una guerra larga y sangrienta se declaró un armisticio. Los cylon partieron hacia otros mundos para ellos mismos. Se construyó una remota estación espacial donde cylon y humanos pudieran reunirse y mantener relaciones diplomáticas. Cada año las Colonias enviaban a un oficial. Los cylon no acudían a la cita. Nadie ha visto ni sabido de los cylon a lo largo de más de cuarenta años”.

Esta cita sirve de partida al producto audiovisual sobre el que girará todo el universo narrativo y al mismo tiempo encierra el eje temático que transforma una *space-opera* tradicional como era su antecesora en una obra de inusitada profundidad al conectarla directamente con la realidad circundante de la producción de la serie. Una guerra no declarada previamente por creaciones propias. Volveremos a este aspecto cuando tratemos más en profundidad el universo narrativo.

La historia general<sup>88</sup> que se va desvelando en distintas producciones audiovisuales, en novelas y cómics<sup>89</sup> supone retrotraernos al inicio de la humanidad en un planeta llamado Kobol en el que convivían con los dioses llamados los *Señores de Kobol*. La humanidad se dividió en doce tribus y posteriormente en una decimotercera. Por razones poco claras hubo una guerra entre las trece tribus y sus dioses dejando el

---

<sup>88</sup> La historia anterior a la existencia de las Doce Colonias se detalla en una serie de cuatro libros titulados genéricamente “Lords of Kobol”.

<sup>89</sup> Tabla 1 – Universo Narrativo.

planeta inhabitable. Doce de ellas se dirigieron juntas a una nueva zona del espacio donde se crearían las Doce Colonias que finalmente tendría un gobierno central. La decimotercera colonia se dirigió por separado a un lugar llamado "Tierra".

En la precuela y *spin-off*, *Caprica*, ? serie de una sola temporada y 18 episodios, ambientada cincuenta años antes de la serie central ? , se explica como con la excusa de llegar a cierta inmortalidad, de alargar la vida y no perder a los seres queridos, se utiliza la tecnología de la realidad virtual para el trasvase de información mental a base informática. Parece que se mercantilizó esta nueva tecnología cibernética para crear en las Doce Colonias una "raza" de robots conocida como los cylon. Se utilizaron para que trabajaran de obreros, soldados y sirvientes para los humanos. Estos robots alcanzaron una conciencia propia de clase explotada y se rebelaron. Se dio lugar a la Primera Guerra Cylon que duraría doce años hasta la firma del armisticio del que habla la cita anterior. En la serie *Cáprica*, tan sólo se muestran los primeros intentos, los mundos virtuales y el origen religioso de las motivaciones para su creación. Fue cancelada por la falta de audiencia, posiblemente a graves fallos a la hora de capturar la atmosfera de la serie central y por la complejidad y *tempo* de la narración que excedía con mucho a ésta.

Siguiendo la línea de tiempo narrativo, encontramos entre los productos audiovisuales la última de las producciones. Emitido vía web en 2012, *Battlestar Galactica: Blood & Chrome* se compone de diez webisodios que planteada en principio como piloto de una nueva serie, narra las aventuras de un joven William Adama<sup>90</sup> recién graduado en la academia de pilotos.

---

<sup>90</sup> William Adama es el comandante de *Battlestar Galactica*. Otros personajes son: Saul Tigh, su primer oficial; los pilotos Lee Adama (hijo del comandante), conocido como Apolo; Kara Thrace, una piloto conocida por el sobrenombre de *Starbuck*; Sharon Boomer Valeri y Sharon Athenea Agathon, un modelo cylon que interpreta varios papeles; Karl Helo Agathon, padre de la niña híbrido Hera; el jefe de mecánicos Galen Tyrol. La presidente Laura Roslin; el doctor Gaius Baltar, genio científico; Número Seis, cylon amante de Baltar que sabotea las redes de defensa de las Doce Colonias y posteriormente aparece tanto en la mente de Gaius como en otros papeles.

A continuación la serie web de siete episodios *Battlestar Galactica: Razor Flashback*, emitida en 2007 como parte del plan de promoción de la película *Razor*, sirve de cierre de la Primera Guerra Cylon. Narra la última misión del joven William Adama que debido a ser derribado a un planeta helado descubre los experimentos en hibridación humana que están llevando a cabo los cylon y que explicará ciertas reacciones del viejo comandante Adama cuarenta años más tarde.

A partir de aquí, desde la Primera Guerra Cylon hasta la Segunda Guerra Cylon y la Caída de la Humanidad, son otras plataformas no audiovisuales las que continúan el desarrollo del universo narrativo. En concreto, se encuentran en los cómics publicados por Dynamite Entertainment. *BSG: Cylon War*, publicado en 2010, que explora diversas historias durante la Primera Guerra Cylon.

Ambientado veinte años después de la Primera Guerra, en *The Cylon's Secret*, una novela aparecida en 2006, se narra la historia sobre una misión de rescate que tiene que llevar a cabo *Battlestar Galactica*, donde Adama es el segundo al mando, tras una llamada de auxilio en el espacio profundo.

Más cercano en el tiempo al ataque a las Doce Colonias que aparece en la miniserie encontramos otro cómic de la misma editorial. Se trata de *BSG: Zarek*, publicado en 2006 y que cuenta los orígenes del terrorista político. Justamente en *BSG: Season Zero* publicado en 2007 se narra la primera misión de Galáctica bajo el mando del Comandante William Adama contra el terrorismo en las Doce Colonias. Otra publicación que explora igualmente los orígenes de muchos de los personajes es *BSG: Origins*, publicado en 2007.

En la miniserie se narra el ataque por sorpresa sobre las Doce Colonias, cuarenta años después del armisticio. Se destruyen todas las colonias y toda la flota puesto que las defensas planetarias habían sido desarboladas gracias a la inconsciente ayuda de Gaius Baltar, uno de los personajes cruciales en el arco argumental más largo de lo que luego sería la serie. Tan solo un puñado de naves civiles entre las que destaca el *Colonial Uno*, la nave donde en el momento del ataque iba la Secretaria de Educación, Laura Roslin, y que se convertirá en la Presidenta de las Doce Colonias ante la desaparición

del resto del gobierno. La nave de guerra *Battlestar Galáctica*, ¿ residuo de la anterior guerra cylon y carente de sistemas informáticos complejos que la hubiesen hecho susceptible de sabotaje por parte de los cylon? , es dirigida por el comandante Adama, el cual se hará cargo de la jefatura militar y que tras comprobar la magnitud del ataque emprende, junto con toda la flota, una huida hacia lo que en principio parece una fábula sobre el hipotético planeta donde está la desconocida decimotercera tribu que salió de Kobol. Los cylon, que ahora ya sabemos que pueden tener apariencia humana, perseguirán a los restos de la raza humana para su exterminio definitivo y acabar con esta Segunda Guerra Cylon. Lo desarrollado en la miniserie aparecería novelado en 2005.

A lo largo de las cuatro temporadas de las que se compone la serie central las condiciones de esa huida van modificándose. De hecho, la primera temporada se centra en la guerra contra los cylon basada en la huida y el acoso, hacia un destino mítico como la Tierra. Una búsqueda, una mentira religiosa, necesaria para mantener la cohesión de la humanidad y al mismo tiempo defenderse de ciertas complicaciones democráticas. También se centra la temporada en las intrigas en la lucha por alcanzar el poder, tanto político como militar.

La paranoia en la búsqueda del enemigo cylon infiltrado dentro de la flota también está presente al igual que la ambigüedad de algunos humanos respecto a estos y de la asunción de la naturaleza cylon por parte de algunos de ellos que desconocían que lo fuesen previamente. La posible creación de un híbrido entre cylon y humano surge ya dentro de los argumentos de la primera temporada. Entre las relaciones cylon y humanos destaca la que se produce de forma virtual entre el doctor Gaius Baltar y la presencia fantasmal de la llamada Número Seis durante la cual las cuestiones religiosas sobre el monoteísmo cylon se trata de forma más directa. Será a través de las visiones místicas ocasionadas por el tratamiento contra el cáncer terminal de la presidenta las que sean contrapunto a favor del politeísmo colonial.

Será durante la segunda temporada de la serie central cuando se intensifican las tensiones políticas. Empieza a descender el interés sobre la guerra cylon y se empiezan

a encontrar piezas que desde cualquier punto de vista religioso señalan hacia las coordenadas de la Tierra. Por ejemplo se localiza el planeta original de la humanidad, Kobol, donde se descubre un mapa estelar de constelaciones que muestra la localización del planeta Tierra. Se revelan nuevos cylons, se localiza un grupo de resistencia que permanece en *Caprica* al que se logrará rescatar hasta la flota, nace Hera, el primer híbrido humano-cylon. Su madre cylon, conocida como Sharon Atenea Agathon, servirá conscientemente a las ordenes de Adama.

En relación a los grupos de resistencia que se localizan en Cáprica, en 2008 se publica *BSG: Ghosts*, donde aparecen nuevos personajes fuera de la serie central de *Battlestar Galactica* y que son parte del Escuadrón Fantasma, un equipo de operaciones encubiertas que luchan por sobrevivir después de que la raíz de la caída de las Doce Colonias .

Como prólogo de la última temporada, la cuarta, se realizó una película, *Razor*, en la que se profundiza en la historia de la nave *Pegasus* desde el ataque cylon a las Doce Colonias hasta su encuentro con la *Galactica*. El telefilm se emitió en 2007.

Será a través de un cómic, *BSG: Pegasus*, publicado en 2007 por la misma compañía del resto de series cómics, donde se narran los acontecimientos a los que se producen antes de la caída de las Doce Colonias y la historia de la Almirante Helena Caín y su *Battlestar Pegasus*. Otro cómic que se situaría a mediados de la segunda temporada y publicado en 2006, sería *BSG: Reimaginado*, el cual difiere sensiblemente del universo narrativo audiovisual.

Acontecimientos anexos a la segunda temporada y la tercera aparecen en las novelas *Unity*, publicado en 2007 y *Sagitario is bleeding*, publicada en 2006. El primero trata sobre el cumplimiento de una profecía y la cura de una plaga, y el segundo sobre una serie de sueños de la presidenta Roslin y el peligro de llevar a cabo lo que cree que es necesario para evitar un futuro posible donde los cylon ocupan la galaxia.

La tercera temporada terminará con el descubrimiento de un planeta habitable, conocido como Nueva Caprica donde, debido a que Baltar gana las elecciones la gente de la flota terminará por confiar i establecerse en él. Al cabo de un año de la colonización, llega de la flota cylon que ocupa la colonia, Baltar se ve obligado a rendir Nueva Caprica y la flota huye dejando a los colonos en la superficie.

En 2006, como parte de la promoción de *Battlestar Galactica* entre el final de la segunda temporada y el principio de la tercera, se emitieron los diez websodios de *Battlestar Galactica: The Resistance*. Apenas de tres minutos de duración cada uno de ellos se narra los preparativos para diversos atentados de la resistencia de los colonos contra la ocupación de Nueva Cáprica de los cylon y el surgimiento de los colaboradores con los invasores.

La tercera temporada comienza con los humanos atrapados en Nueva Cáprica, resistiendo, hasta la llegada del rescate por parte de las naves *Battlestar Galactica* y *Pegasus*. Baltar huye con los cylon y la niña híbrido también es rescatada por los cylon. Una vez regularizada la situación en la flota ? independientemente del perdón presidencial de Roslin a todos los colaboradores ? , la resistencia ejecuta sumariamente a muchos de ellos. Se comienza a hablar de la naturaleza de los cinco últimos modelos cylon que falta por conocer. Y las pistas recogidas tanto por humanos como por los cylon convergen en un planeta donde buscar otra de las pistas del camino a la Tierra. Ciertas cuestiones acerca de cómo enfocar la guerra con los humanos y sobre el tema de los Cinco Finales desencadena la guerra civil cylon. Antes de esto, Baltar que ha vuelto a la flota, es declarado no-culpable en un juicio, al mismo tiempo que cuatro de los últimos cylon son revelados y *Starbuck* que se creía muerta vuelve para informar de que ha encontrado el camino a la Tierra.

Durante la tercera temporada, se desarrollaría en un cómic publicado en 2008, *BSG: Cylon Apocalypse*, que detalla la historia del descubrimiento de los colonos "de un virus que puede destruir a sus enemigos cylon y cómo tratan de militarizarla. Este asunto se trata en un capítulo de la serie.

La cuarta temporada comienza con una difícil alianza entre los cylon rebeldes y la flota. Se nos narra la búsqueda de la Tierra por *Starbuck*, Gaius Baltar se convierte en algo parecido a un profeta para un grupo de creyentes en el Dios único de los cylon. Se descubren delante de la flota los cuatro últimos, lo que crea un problema sobre qué significa esta guerra contra los cylon. Finalmente, humanos y cylon rebeldes llegan al planeta conocido como Tierra, pero la encuentran completamente destruida y envenenada.

Durante la huelga de escritores que tuvo lugar en Estados Unidos entre octubre de 2007 y febrero de 2008, como promoción y mantenimiento de la franquicia, se emitieron diez webisodios de *Battlestar Galactica: The Face of Enemy*. Estos episodios narran los sucesos ocurridos cuando una avería en una nave de transporte pone en grave peligro las vidas de sus tripulantes. Pone el centro narrativo en personajes secundarios, como ya ocurría en parte en la webserie *Battlestar Galactica: The Resistance*. Uno de ellos, el oficial Felix Gaeta, hará un horrible descubrimiento sobre unos crímenes cometidos por los cylon en Nueva Caprica y en los que él había participado de forma involuntaria. Lo que se narra en esta webserie explica las razones del futuro comportamiento del protagonista de ésta durante la segunda parte de la cuarta temporada.

Tras el parón de guionistas, llega la segunda parte de la cuarta temporada y final de la serie central. Se desvela la identidad del último cylon. Así pues, se desvela el origen de éstos en la Tierra y de su relación con el final de la Primera Guerra Cylon y el desarrollo de los modelos cylon humanoides. Se narra un fallido golpe de estado liderado por Felix Gaeta y el vicepresidente Tom Zarek, ambos opuestos a toda colaboración con los cylon. Y fundamental para entender las decisiones, la nave *Galactica* va mostrando cada vez más lo envejecida y deteriorada que se encuentra. Su última misión será el rescate de la niña híbrido Hera. Misión que da por terminado el conflicto con los cylon. Tras ciertas señales, *Starbuck* determina unas coordenadas de salto que llevarán la flota a un sistema solar desconocido con un tercer planeta habitable al que llamarán Nueva Tierra. Los colonos y cylon supervivientes deciden destruir sus naves y empezar una nueva vida en ella.

Al mismo tiempo que se emitían los acontecimientos de los últimos episodios de la serie, se publicaba en 2009, *BSG: The Final Five*. El cómic narra lo mismo que en la serie central.

Fuera ya de la secuencia temporal de la propia serie central encontramos *The Plan*. Pese al cierre de los mayores arcos argumentales y por la gran cantidad de aficionados de la serie, se produjo una película para televisión emitida en 2009 que despejase algunos de los enigmas que habían quedado inexplicados durante la emisión de los episodios regulares de la serie central. *The Plan*, está narrada desde el punto de vista cylon, se centra en la figura del modelo número uno como gran maquinador del exterminio de la raza humana. Narra acontecimientos anteriores de la Segunda Guerra Cylon con el ataque a las Doce Colonias.

Respecto a los otros productos de la franquicia, no aportan nada a la narrativa de ésta. Tanto los videojuegos de sobremesa o de móvil, poco más que juegos shooting en primera persona, y juegos de mesa donde se reproducen historias inspiradas pero no textualizadas, poco hay que aportar desde estas plataformas.

### 1.2.3.3. SIGNIFICADOS DEL UNIVERSO NARRATIVO

Hollywood suele apoderarse de las fuentes más diversas, cómics, novelas gráficas y de texto, y las reduce a productos de dudosa calidad. Pero curiosamente, este género es el que requiere un nivel de experiencia por parte de todos los involucrados muy superior al que se necesitan para producir otro tipo de géneros. Esa es la razón por la que la proporción de malas producciones de ciencia ficción supera con mucho el porcentaje que se encuentra en otros géneros, justamente por esta deficiencia de experiencia. Se sustenta en que se cree que los aficionados estarán ahí pese a la escasa calidad.

En esta ocasión sin embargo la calidad es lo primero que destaca. Un aspecto que no está en discusión cuando se plantea analizar la serie central de *Battlestar Galactica*. La calidad no sólo se manifiesta visualmente, sino que la complejidad temática y argumental del producto<sup>91</sup> es tal que aleja al espectador casual ? incluso al aficionado ? al género. Esta característica también es una señal de esa cultura del déficit de atención por la cual los espectadores se aburren con facilidad y se distraen más de la cuenta.

Este producto de ciencia ficción naturista, que hace hincapié en la verosimilitud, en la complejidad de los personajes, y con un estilo visual cercano al documental, convierte a *Battlestar Galactica* en un producto híbrido, con rasgos bélicos, políticos e incluso ecológicos. Con una estructura externa de una típica *space opera*, aunque solo sea a modo de “vehiculización”<sup>92</sup> para levantar todo un macro-relato con un estilo mixto, mezcla de documental y thriller, que presenta gran diversidad de contenidos

Hay que tener en cuenta que la riqueza narrativa de *Battlestar Galactica* ha sido objeto de intensas reflexiones académicas. Libros como *Cylons en América: estudios críticos de Battlestar Galactica*<sup>93</sup> o *Battlestar Galactica, Investigating Flesh, Spirit and Steel*<sup>94</sup>, son un buen ejemplo de ello. A grandes rasgos, las reflexiones más comunes al respecto del significado del universo narrativo han sido aquellas que llegan a la conclusión de que es un producto, por lo menos la serie central, alegórica de la Guerra contra el Terror que llevó a cabo la administración de John W. Bush. Sin embargo, otras interpretaciones han ahondado más en los aspectos filosóficos y espirituales. De hecho esa riqueza narrativa de la franquicia puede ser dividida en dos grandes grupos de temas siguiendo a Hernández y Grandío.

---

<sup>92</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 5.

<sup>93</sup> Marshall, C. W. , y Tiffany Potter, eds. *Cylons en América: estudios críticos en Battlestar Galactica*. Nueva York: Continuum, 2008. 278 Págs. rústica. ISBN 978-0-8264-2848-6

<sup>94</sup> Kaveney, Roz y Stoy, Jennifer, eds., *Battlestar Galactica, Investigating Flesh, Spirit and Steel*. London. Nueva York: IB Tauris, 2010. ISBN 978 1 84885 373 7

El primer grupo sería aquel que se han tratado de forma regular en la ciencia ficción. En concreto, el complejo tema de Frankenstein. Este asunto se relaciona con las consecuencias del poder descontrolado que los hombres adquieren, sobretodo visto como un acercamiento como un poder tradicionalmente adscrito a la divinidad. Pero también se relaciona con un cierto reparo a la tecnología enfocada a la manipulación de la vida y a la reproducción. Este reparo está íntimamente ligado a nuestro recelo a las diferencias con el producto de estas manipulaciones<sup>95</sup>. En este sentido aparecen también los temas relacionados de la auto-replicación y las ideas sobre la evolución tecnológica que implica la hibridación hombre-maquina. Estos dos aspectos originales son producto del innovador enfoque que propuso Ronald D. Moore en la biblia de la serie central como parte de ese interés en crear una versión más oscura y valiente de la *Battlestar Galactica* original.

Otro de los temas clásicos de la ciencia ficción que se vuelve a tratar en la serie y muy relacionado con el anterior es el de Los Otros. De hecho, *Battlestar Galactica* "establece un metáfora convincente para explorar la naturaleza de las relaciones del ser humano sobre sus creaciones"<sup>96</sup>. En ese sentido ? y siguiendo lo que más adelante veremos que forma parte de la biblia que Ronald D. Moore estableció ? , *Battlestar Galactica* deja de lado la reivindicación de la humanidad como algo más allá, tal y como en otras series se había hecho: *Star Trek* (1966-69), *Alien Nation* (198-1990) o *Babylon 5* (1993-1998), y propone en cambio, otro elemento dentro. En *Battlestar Galactica*, los cylon son indistinguibles del ser humano. Se trata, no obstante de la manifestación más terrorífica de ese otro. Fácilmente equiparable con la realidad de esa guerra contra enemigos no identificados que militarmente se estaba llevando a cabo en el Medio Oriente<sup>97</sup>.

Otro de los asuntos que favorecen la complejidad interpretativa de la franquicia son las representaciones de lo espiritual: la muerte y la identidad. También son asuntos con

---

<sup>95</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 6. "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".

<sup>96</sup> *Ibíd.*, p 7

<sup>97</sup> *Ibíd.*, p 8. "Como fatídico signo de nuestros tiempos, las motivaciones y estrategias relacionadas con la guerra contra el terror marcan la hipnosis de los arcos (narrativos) de *Battlestar Galactica*" citando a Ott, 2008.

una larga tradición en el género, por ejemplo en las series anteriormente citadas o en películas como *Matrix* (1999). Para ilustrar esa naturaleza espiritual del ser humano que la serie escenifica, se encuentran abundantes referencias bíblicas<sup>98</sup> heredadas de la serie original a las que se añaden abundantes intervenciones divinas, objetos sagrados, la constante referencia a profecías, etc. Además, aparecen también muchos rasgos épicos que eran los que más interesaban a los creadores de la serie<sup>99</sup>. Pese a la presencia constante de la espiritualidad, permanece en la serie una especie de dualidad de ésta con la ciencia y la tecnología. “Un aspecto dual que se refleja de forma dramática en la figura de Baltar”<sup>100</sup>, profeta y al mismo tiempo traidor. En este sentido, en *Battlestar Galactica* aparecen toda una serie de ideas que surgen de las problemáticas sobre la identidad, el desarrollo de la personalidad y los problemas subyacentes de las sociedades divididas racialmente.

Otro de los temas clásicos de la ciencia ficción como el de la historia de la humanidad también aparece en la serie. En concreto esa concepción circular del tiempo con ese mantra que se repite a lo largo de las temporadas: “Todo esto ha pasado y volverá a pasar”.

El otro gran grupo de temas que *Battlestar Galactica* se refiere directamente a los acontecimientos de después del 11-S y los atentados terroristas que acontecieron. Ya se ha hecho referencia a ellos, y en general se trata de asuntos como el terrorismo y el contraterrorismo, la tortura, la coacción, las células durmientes, etc. Pero en general, lo que la serie más remarca es que esas conductas y sus motivaciones son ambiguas por ambos lados.

---

<sup>98</sup> Como ejemplo de las referencias bíblicas encontramos los cuarenta años tras la guerra cylon, el que casi todos los supervivientes son de *Caprica*, un pueblo elegido en busca de su nueva tierra prometida, el personaje de la Almirante Cain, las razones religiosas de los cylon como una guerra santa siguiendo los deseos de su Dios, ciertas relaciones que se pueden establecer entre la singularidad tecnológica y la representación de Dios, la amenaza monoteísta frente al politeísmo como una perspectiva más tolerante de pensamiento religioso, o el plan de los cylon como una guerra santa de designio divino.

<sup>99</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 7.

<sup>100</sup> *Ibíd.*, p 8

Más adelante, a la hora de analizar las relaciones narratológicas entre los productos audiovisuales, se detallaran las líneas argumentales en las que todos estos asuntos se entremezclan.

## 2. ANÁLISIS DE *BATTLESTAR GALACTICA* 2003

### 2.1. *BATTLESTAR GALACTICA*. UNA FRANQUICIA TRANSMEDIA

*Battlestar Galactica* (Syfy, 2003-2008) es una digna heredera de *Star Trek* que supo generar un auténtico fenómeno fan a nivel mundial<sup>101</sup>. Si bien no ha sido tan analizada como la madre de todas las naves espaciales, en estos últimos años algunos investigadores se han acercado a su mundo narrativo. Uno de estos investigadores es María del Mar Grandío. Esta profesora del Departamento de Comunicación de la Universidad Católica de Murcia, ante la pregunta de Carlos Scolari sobre qué diferenciaba *Battlestar Galactica* de otras producciones transmedia de ciencia ficción, como *Viaje a las Estrellas* o *Doctor Who* respondió: "Podemos considerar *Battlestar Galactica*, *Star Trek* y *Doctor Who* tres franquicias pioneras en la creación de narrativa transmedia. Han generado importantes relatos a través de series derivadas, películas, cómics, juegos, etc. Sin embargo, la diferencia principal radica en el tipo de fenómeno fan y en la especial mirada"<sup>102</sup>.

Retomamos ahora lo dicho sobre la nueva narrativa, sobre el fenómeno transmedia, que desde principios del siglo se viene desarrollando en la industria del entretenimiento y que está tan íntimamente relacionado con los nuevos espectadores y la cultura popular contemporánea. En este sentido, volveremos a detallar lo que se ha comentado del transmedia. Desde el punto de vista académico y desde el punto de vista de la propia industria encargada de fomentarlo y desarrollarlo. Dejaremos de lado el aspecto más económico, es decir, el hecho que lo transmedia sea no sólo una forma de creatividad por la complejidad que conlleva, sino que sea una estrategia de mercadotecnia<sup>103</sup>.

---

<sup>101</sup> *Ibíd.*, p 14. "Dada la importancia que una serie como *Battlestar Galactica* 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".

<sup>102</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 52.

<sup>103</sup> JENKINS, Henry, 2008, p 109. "Detrás de la narración transmedia se esconden fuertes intereses económicos [...] Enormes intereses por integrar el entretenimiento y el marketing para crear fuertes vínculos emocionales y emplearlos para aumentar las ventas".

Así pues, existen características donde concuerdan ambas perspectivas. Son las características comunes a partir de las cuales se puede llamar a una franquicia, o productos asociados, como transmedia:

- 1) El universo narrativo se despliega en multitud de plataformas, medios y lenguajes diferentes.
- 2) Cada medio hace un aporte enriquecedor a la construcción del mundo narrativo.
- 3) Cada medio hace lo que mejor sabe hacer.
- 4) Cada aporte debe ser lo suficientemente autónomo para su consumo independiente.
- 5) Debe haber distintos niveles de implicación para distintos usuarios.
- 6) Cada aporte mejora la experiencia del usuario.

En primer lugar, visto el mapa transmedia que hemos aportado, la franquicia *Battlestar Galactica* cumple con lo que Jenkins denomina *multimodalidad*. Tenemos distribuido el universo narrativo en múltiples medios y distintos lenguajes. La franquicia se despliega en productos audiovisuales televisivos, tanto series como películas. Productos audiovisuales presentados a través de la Red; varias series de cómics; una serie de videojuegos utilizables en varias plataformas ? incluido el teléfono móvil o tableta ? ; un juego de rol base con algunas expansiones y ocho novelas. Estos productos por expansión<sup>104</sup>, pueden ser de muchos tipos pero deben ser aditivos respecto al centro narrativo.

En el caso de los productos audiovisuales y muchas series o cómics, suelen ser de contenidos intersticiales que encajan perfectamente en el rompecabezas narrativo. También pueden contar lo que pasó antes o después del centro temporal narrativo, las habituales secuelas y precuelas. En todos ellos se crean nuevos personajes secundarios y se les hace interactuar con los ya conocidos para insertarlos en la narrativa general.

---

<sup>104</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 164-165.

Todo ello se utiliza en los productos audiovisuales de la franquicia de *Battlestar Galactica* en las distintas webseries y en la precuela, ampliando así el mundo narrativo.

En segundo lugar, no se puede afirmar que cada medio aporte riqueza al mundo narrativo de *Battlestar Galactica*. Por una parte los videojuegos no suman apenas nada, puesto que son del tipo arcade, muy simples tanto narrativa como conceptualmente. Por otra parte, el juego de rol tan sólo es una plataforma desde la que los usuarios pueden explorar situaciones a partir de las que se dan en la serie, aunque tampoco hay aporte alguno al relato. Finalmente, el libro editado en el 2005 titulado *Battlestar Galactica*, es simplemente la novelización de la miniserie y poco aporta a la narración puesto que simplemente se trata de una adaptación de ésta.

Sin embargo, resulta innegable que muchos de los productos existentes sí aportan información significativa al universo. Las novelas son un buen ejemplo. Otras aportaciones pueden ser cuestión de detalle, pero incluso esos detalles nos pueden ayudar a entender determinados aspectos dramáticos de los personajes que, como veremos, es lo fundamental para el creador Ronald D. Moore. Un ejemplo lo encontramos en la webserie *The Face of the Enemy*. En esta pequeña producción se nos presente la bisexualidad de Félix Gaeta, personaje al que conocemos desde la miniserie, y la pareja que tiene. En este caso se trata de un teniente anónimo hasta ese momento, llamado Louis Hoshi, proveniente de *Pegasus* y al que iremos viendo poco a poco a lo largo de la cuarta temporada hasta aparecer en las últimas decisiones que se toman en la finalización de la serie. O, por ejemplo, su relación con un modelo ocho cylon durante la ocupación de *Caprica*.

En tercer lugar, y la novela comentada es un ejemplo, el contenido en cada producto de la franquicia no es diferente para cada plataforma. Se aprovecha la especificidad del medio, como en el caso de las cuatro novelas tituladas genéricamente *Lords of Kobol* donde se detalla la historia antigua, desde hace miles de años hasta el Éxodo, y que resultaría muy complicado realizar de otra manera. Sin embargo, en muchos casos también hay una reutilización de materiales. Por ejemplo: en las películas se hace uso de metraje de la serie central o en las series web se hace uso del metraje de las

películas para televisión. Un ejemplo de este último caso sería la reutilización de material de la película *Razor* para el montaje de la webserie *Razos Flashbacks*. Otro ejemplo de reutilización sería cuando en la serie central aparecen escenas insertadas en flashbacks de la webserie *Resistance*.

En cuarto lugar, la serie de televisión puede disfrutarse plenamente sin necesidad de conocer las otras extensiones, lo que sucede también con los cómics, aunque sin duda alguna, cualquier espectador o lector disfrutará más de estos productos si los pone en relación con el resto, pero la autonomía de cada expansión de la franquicia es mínima en algunos casos. En concreto, las series web difícilmente pueden ser entendidas sin tener presente la serie central de *Battlestar Galactica*. Concretamente, de las cuatro webseries que se pueden ver en el mapa transmedia, tres de ellas, *Razor Flashbacks*, *The Face of the Enemy* y *The Resistance*, resultan incomprensibles en un tanto por ciento muy elevado si no se conoce la serie central. La otra webserie, *Blood&Chrome*, al ser desarrollada como piloto para una serie nueva, crea un armazón argumental algo más coherente sin necesidad de conocimientos previos sobre el universo narrativo de la franquicia. En definitiva, las diferentes partes de esta supuesta *composición transmedia*, a pesar de tener distintos niveles de autonomía, muestran un gran nivel de interdependencia (siempre en relación a la macrohistoria) y distinto peso narrativo.

En quinto lugar, se puede considerar que la implicación necesaria para consumir los productos de la franquicia con un mínimo de aprovechamiento, no está al alcance de todos los públicos. Con anterioridad ya hemos comentado que los productos más relevantes de la franquicia ¿ la serie central y su precuela? , necesitan de espectadores atentos para ser entendida. Esta atención es imprescindible. En la primera temporada, siguiendo como veremos posteriormente lo que el creador de la serie central Ronald D. Moore escribió en la biblia, hay arcos argumentales episódicos para que los espectadores puedan seguir el *show* de la semana, arcos multi-episódicos para intentar fidelizar otros observadores más atentos, y finalmente arcos seriales para dar satisfacción a los fans más implicados<sup>105</sup>.

---

<sup>105</sup> *Ibíd.*, p 225-226. "Combinar la complejidad que buscan los fans con la lectura superficial es lo complicado [...] Los fans realizan un consumo tipo forense que pasa al ralentí cada texto, lo

Como muchas series actuales la estructura narrativa empezó como decimos, con capítulos auto-conclusivos ? ejemplos de ello son los dos primeros, *33 minutos* y *Agua ?* , y que al mismo tiempo incidían en diversa medida en otros arcos argumentales mayores. Pero a medida que la serie fue avanzando, la faceta serial aumentó considerablemente. El desarrollo de hilos argumentales que implicaban ? no ya capítulos ni temporadas, sino la serie completa ? , fue ganando terreno a la faceta procedural que suponía historias que empiezan y terminan en un solo capítulo. Este aumento del aspecto serial favorecía la introducción de elementos imprevistos, pero también impedía cierto equilibrio necesario para atraer a grandes masas de público más habituado a los episodios auto-conclusivos y, por lo tanto, más fáciles de consumir y atraer a aquellos que buscan interdependencia entre capítulos que ayuden a crear una densa y compleja trama. Así, la pérdida de lo procedural implicaba perder seguidores pero, a su vez, aumentaba la fidelidad de los que permanecían atentos a los arcos argumentales mayores.

En sexto lugar: si partimos de la atención necesaria para el consumo de los productos, es cierto que cada aporte enriquece y aumenta el conocimiento profundo de lo que se nos muestra, hecho que redundará en el disfrute de su consumo. Un ejemplo serían las respuestas que nos ofrecen las series web sobre dudas que se nos pueden plantear durante el desarrollo de la serie central. En el caso de la webserie *The Face of the Enemy*, su protagonista sufre una situación de estrés durante un tiempo, lo que provocará un resentimiento con el sistema que lo arrastrará a aceptar formar parte de un golpe de estado y finalmente le llevará a su ejecución.

Dejando de lado las características comunes, comentaremos ahora desde la perspectiva académica la adecuación de la franquicia a sus especificaciones como producto transmedia. Tal y como se detalló en el apartado correspondiente a la nueva narrativa y lo transmedia, Henry Jenkins, el teórico de la cultura de la convergencia,

---

desmonta, analiza a fondo hasta sacarle todo el jugo interpretativo. Unos pocos de estos se transforman en creadores de nuevos contenidos (prosumidores), en remix y postproducciones”.

estableció lo que creía que caracterizaría un producto para ser considerado transmediático.

Según Jenkins las características de un universo transmedia ya detalladas son:

- 1) Intertextualidad radical donde las distintas partes estén conectadas. Diseño para una cultura en red.
- 2) Expansión de la narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales, lo que añade valor simbólico y valor económico al producto.
- 3) Profundidad que significa una penetración en audiencias más atomizadas.
- 4) Continuidad. Una coherencia de todo el universo narrativo en todas las plataformas y lenguajes.
- 5) Multiplicidad. Donde las incoherencias ensanchan el universo narrativo.
- 6) Inmersión. Un aspecto relacionado con los videojuegos.
- 7) Extraibilidad. Referido a elementos de la ficción que aparecen en lo real.
- 8) Detallismo. Elementos que amueblan el universo y favorecen que se suspenda la incredulidad. Dan consistencia.
- 9) Serialidad. Se ofrece una visión hiperbólica del macro-relato. Las partes de este relato no están organizadas linealmente.
- 10) Subjetividad. Jenkins se refiere a que se entrecruzan tramas, personajes, perspectivas, visiones, tiempos espacios que requieren de la elaboración del espectador para su comprensión.

En primer lugar, la intertextualidad a lo largo y ancho de la franquicia es endeble. De la misma forma que a la hora de comentar lo enriquecedor que era el aporte de algunos de los productos de la franquicia, algunos de ellos no están conectados con el resto ? salvo en el apartado gráfico y la nomenclatura ? . El caso de los videojuegos es más que evidente. Pero el hecho de que esto sea así no quita para que en los productos fuertes de la franquicia, la intertextualidad sí que cumpla con esa radicalidad de la que habla el profesor Jenkins. Sin ir más lejos, todos los productos audiovisuales son narrativamente complejos por esa interrelación de tramas, personajes, ambientes y por las consecuencias de cada uno de sus desarrollos en las continuaciones narrativas

que en otros productos generaran. La coletilla que Jenkins añade sobre el diseño del producto para mantener esta intertextualidad es discutible en nuestro objeto de estudio. Es decir, si la franquicia, o en su defecto la serie central, fue diseñada para una cultura de red ? lo analizaremos cuando veamos la biblia de su creador Ronald D. Moore ? la respuesta en este caso será negativa puesto que en la biblia no aparece, como rasgo previsto por su creador, el hecho de que la serie central desarrollada y perfilada esté orientada de esa forma.

En segundo lugar, con respecto a la expansión narrativa por medio de las redes sociales hay que especificar un par de cuestiones. Por una parte, el uso que el propio Ronald D. Moore hace siempre de las redes. Ya desde su paso como guionista primero y posteriormente como productor ejecutivo por la franquicia Star Trek, la comunicación de éste con el *fandom* ha sido fluido. Durante la emisión de muchos de los capítulos de la serie central de la franquicia de *Battlestar Galactica*, Ronald D. Moore grababa los comentarios que le iba sugiriendo el recuerdo de la realización del episodio en concreto. Estas grabaciones eran, posteriormente, subidas a la página de dos de las productoras de la serie, Syfy Channel y Sky One, como podcasts<sup>106</sup> que los fans podían descargarse para conocer los entresijos de la producción. Este conocimiento que ofrecía el propio creador de la serie, fomentaba la discusión de los aficionados. Muchos de estos aficionados se convertirían en prosumidores y por tanto en evangelizadores de la serie que llenarían plataformas ? como *youtube*<sup>107</sup>? de cientos de miles de reutilizaciones de materiales de la serie u originales parodias<sup>108</sup> y homenajes.

En tercer lugar, la serie central de la franquicia supo penetrar muy bien en las audiencias encontrando un gran colchón de seguidores dentro de los, en principio, críticos fans de la serie original. A estos fans, se añadirían en principio muchos de los aficionados de la ciencia ficción que habían quedado huérfanos de una nueva serie de calidad que perteneciese a su género favorito dentro de las parrillas televisivas. Hay

---

<sup>106</sup> [http://en.battlestarwiki.org/wiki/List\\_of\\_Podcasts](http://en.battlestarwiki.org/wiki/List_of_Podcasts)

<sup>107</sup> Actualmente la búsqueda en esa plataforma ofrece más de ciento cincuenta mil resultados

<sup>108</sup> Una de las mejores se puede encontrar en <http://www.youtube.com/watch?v=Bx84GA-ZDXQ>

que distinguir cada territorio para comprender su penetración. En el caso de que su difusión se realizase a través de un canal orientado a la ciencia ficción como en Estados Unidos o en España, enfoca, se dirige mucho mejor hacia su hipotético público objetivo. Pero *Battlestar Galáctica* no es un producto, como veremos en la biblia de la serie posteriormente, que se dirija realmente a ese público de la ciencia ficción. Más bien, es una serie que huye de los estereotipos, que está pegada a la realidad y con unos criterios de calidad y de complejidad que se alejan de lo que su público habitual espera. Por lo tanto, su penetración fue mayor al superar ese abismo que pocas series de temática semejante a *Battlestar Galáctica* suelen poder hacer. Su penetración se debió pues, no a su género, sino por su conexión directa con la realidad circundante de su más extenso público.

En cuarto y quinto lugar, la franquicia mantiene su coherencia narrativa en las diversas expansiones de su universo de distintos lenguajes y medios. Sin embargo, hay cierta multiplicidad. En primer lugar, porque hay una serie cómic<sup>109</sup> que se separa de aspectos desarrollados en la serie central, pero también porque hay fricciones con el universo narrativo de la serie original. Por otra parte, los fans han desarrollado una serie de textos alternativos que expanden el macro-relato apoyándose en los productos audiovisuales como tomando de referencia las novelas publicadas. Por ejemplo en el sitio web Fanfiction<sup>110</sup> se pueden localizar hasta 255<sup>111</sup> documentos que exploran todo tipo de cuestiones del universo narrativo y, en muchas ocasiones, despreocupadas aportaciones con respecto a la coherencia con el macro-relato de base. Tan alejado puede estar, por ejemplo, como aquel que selecciona una serie de frases célebres del pensamiento humano para luego ofrecer un ejemplo del sentido de éste con algo que ocurrió en la serie.

En relación con su coherencia y centrándonos en los productos audiovisuales, hay dos tipologías en su aspecto visual dentro de éstos. Por un lado está la miniserie, la serie central, las series web, y las películas de televisión. Por otra tenemos a la precuela

---

<sup>109</sup> BSG: Reimaginado (Dynamite Entertainment, 2006)

<sup>110</sup> <https://www.fanfiction.net/>

<sup>111</sup> Resultado obtenido el quince de julio de 2014

*Caprica*, donde la imagen es mucho menos sucia, más al uso, pero de alguna manera relata como desde el culmen de la civilización representada en la precuela se evoluciona hacia un universo más oscuro donde la guerra y la paranoia, que se concentra en la serie central, se evidencian con esa imagen oscura ya comentada.

La primera tipología tiene una textura visual oscura (imágenes números 3 y 4), aunque en la miniserie la iluminación difiere de la serie central. La miniserie es bastante más luminosa de lo que luego se utilizará en la serie. Quizá sea, a parte de la narrativa, los personajes y espacios, la iluminación lo que ofrece todavía más ese aspecto cohesionado de los productos audiovisuales con la excepción de *Caprica*. Como ejemplos de cohesión podemos ver en las imágenes números 9 y 10, o lo que es lo mismo entre una webserie y la serie central. Concretamente esa iluminación industrial e imperfecta (imágenes números 7 y 8) que connota la permanente situación inestable que reclamará la biblia de la serie. Sensación de inestabilidad que aumenta con la combinación de la ya tan común cámara de mano, el uso de lentes y zooms, y con una vibración de la imagen casi constante que aumenta la inmediatez y el realismo. Junto con la iluminación será el control del color otra de las herramientas narrativas que de cohesión a los productos audiovisuales. Se evidencia el mismo uso recurrente de colores complementarios (imagen número 13), de los contrastes (imágenes números 1 y 2), y detalles de color (sombras de color y blancos etéreos, como en imágenes números 15 y 18) a lo largo de todos ellos aunque en la última producción, *Blood&Chrome*, este extremo cambia en detalles significativos.

Por otra parte, y relacionado con ello, de la misma forma que en otras producciones del mismo género como *Stargate* (1997-2007), se utilizan ajustes de postproducción para diferenciar mundos y así refrescar el imaginario del público (imágenes números 5, 6, 13, 14, 19 y 20).



Imagen nº1: *Caprica* (Espacio onírico de Gaius Baltar) Temporada 1. Capítulo 1 – 33 minutos



Imagen nº2: Colonial Uno (Baltar) – Flota Colonial – Capítulo 1 – 33 minutos



Imagen nº3: CIC – Capítulo 2 – Agua



Imagen nº4: CIC de *Pegasus* – Temporada 2 – Capítulo 10 - *Pegasus*



Imagen nº5: *Caprica* ocupada – Temporada 2 - Capítulo 5 – La Granja



Imagen nº6: *Starbuck* accidentada en un planeta inhóspito – Capítulo 5 – No puedes volver a casa



Imagen nº7: Pasillo de *Galactica* – Capítulo 6 – Litmus

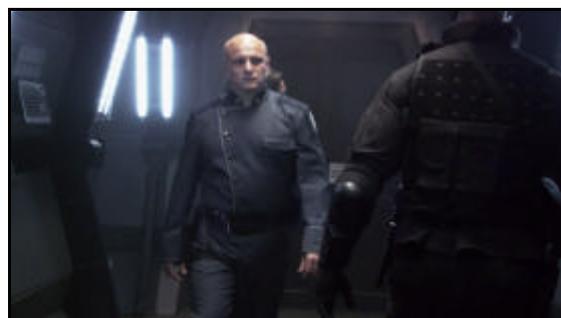


Imagen nº8: Pasillo de *Pegasus* – Temporada 2 – Capítulo 10- *Pegasus*



Imagen nº9: Nueva *Caprica* – Webserie The Resistance



Imagen nº10: Nueva *Caprica* – Temporada 3 – Capítulo 4 – Éxodo parte 1

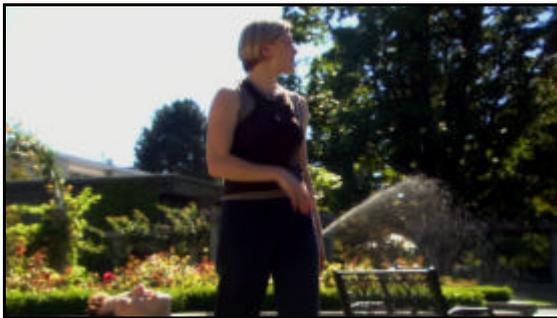


Imagen nº11: Nube Nueve – Flota colonial – Capítulo 11 – Día Colonial



Imagen nº12: Nube Nueve – Flota colonial – Capítulo 11 – Día Colonial



Imagen nº13: Kobol – Capítulo 13 - -Los últimos días de Kobol (2ª parte)



Imagen nº14: Planeta de las Algas – Temporada Tres – Capítulo 12 – El ojo de Júpiter (I)



Imagen nº15: La opera – Espacio onírico (Baltar y otros) - Capítulo 13 - -Los últimos días de Kobol (2ª parte)



Imagen nº16: Secta de Gaius – Temporada 4 – Capítulo 12 – Una inquietud persigue mi alma



Imagen nº17: Félix Gaeta – Webserie *The Face of the Enemy*



Imagen nº18: Nave cylon – Temporada 3 – Capítulo 5 - Colaboradores



Imagen nº19: La Tierra – Temporada cuatro – Episodio 11 – A veces un tenso impulso



Imagen nº20: La Tierra – Temporada 4 – Capítulo 20 – Amanecer (3ª parte)

En sexto lugar, la inmersión relacionada con el poder participar activamente en el desarrollo de una trama en primera persona, lo que sucede en los videojuegos y en los juegos de rol, se da en una medida dependiente del propio jugador y su capacidad de abstracción e imaginación. Los videojuegos ya se ha comentado que al ser tipo arcade dificultan la inmersión que se podría dar en otros tipos más interpretativos y menos mecánicos en su ejecución, sea estrategia o rol. Por lo que respecta a los juegos de mesa de rol, su efectividad a la hora de la inmersión se escapa del campo de este trabajo.

En séptimo lugar, la característica que Jenkins denomina “extraibilidad” no tenemos constancia que se haya dado en esta franquicia. No hay un elemento de la ficción que haya sido verdaderamente realizado en el mundo real y comercializado como original de ese mundo televisivo.

En octavo lugar, el detallismo que adorna y mejora la inserción del espectador en el mundo que se le ofrece está presente. Multitud de pequeños indicios dan fe de este

tipo de recurso a la hora de edificar un universo diferente: el uso de “frak” como interjección propia, las esquinas de páginas y marcos convirtiendo lo que de normal es rectangular en un octágono irregular, la bebida llamada “ambrosía”, las constantes referencias prácticas de la falta de tecnología en red, la exhaustiva desaparición de cualquier aspecto que sugiera diferencias sexuales, la jerga militar específica entre la nave *Galactica* y los *Viper* (como se puede comprobar en las detalladas instrucciones de la biblia de la serie, que analizaremos), y muchos otros.

En noveno lugar, la serialidad de la serie central de la franquicia es evidente. Aprovechándose de algunos de los temas más espirituales y religiosos, y los aspectos proféticos que surgen en la trama, ayudan a que sea factible el uso constante de elementos de la narrativa audiovisual contemporánea como los *flashforwards*, los *flashbacks*, el uso de espacios oníricos y presencias intangibles que rompen la línea temporal diegética. Estos mismos aspectos que favorecen este tipo de recursos contra la linealidad se encuentran en la precuela *Caprica*, y también quedan plasmados en la biblia de la serie. Esta misma serialidad está definida como uno de los rasgos en la biblia de la serie. Correspondería al primer tipo de arcos argumentales de los que Ronald D. Moore habla en ella. No obstante esto lo veremos en el siguiente punto del trabajo.

Por último, la característica de la subjetividad es evidente que se relaciona con aspectos que hemos comentado con anterioridad como el nuevo espectador y la nueva televisión. También cuando se hablaba de los aspectos que se pueden ver en el arte contemporáneo que las series de televisión comparten con éste. En concreto con la elevada complejidad que necesita de esa recomposición de informaciones y proceso de pensamiento creativo hasta llegar a conclusiones propias que debe llevar el espectador, cada uno de ellos. Esa complejidad, se alimenta de ese entrecruzamiento de tramas, de personajes, de perspectivas, de visiones, de tiempos espacios y de intertextualidades cada vez más elaboradas. Por poner un ejemplo la relación tensa que comprobamos a finales de la segunda temporada entre dos de los protagonistas, Kara y Lee, sólo queda respondida a mediados de la tercera, mediante flashbacks que

se refieren a otro tiempo que separa los dos capítulos finales de la segunda temporada.

Por otra parte, si utilizamos el punto de vista de la propia industria ? tendríamos como ya recogimos con anterioridad ? estas características de lo transmedia:

- 1) El contenido transmedia lo controla uno o pocos visionarios.
- 2) Aspecto transmediático debe ser previsto desde los orígenes de la franquicia.
- 3) Las expansiones deben ser activadas de forma paulatina siguiendo la retroalimentación que la propia historia genere.
- 4) Contenido a distribuir como mínimo en tres plataformas.
- 5) Necesaria una biblia.
- 6) Integración vertical de todos los participantes abarcando todos los actores económicos.

En primer lugar, en el caso de *Battlestar Galactica*, de la serie central de la franquicia, de la mayoría de los productos audiovisuales y muchas de las series cómic, es cierto que dos son los que controlaban la concordancia con el universo ficcional. Son los productores ejecutivos de la serie central, David Eick y Ronald D. Moore. Sin embargo, éste último, tras el fracaso de *Caprica*, abandonó la franquicia, así que los productos posteriores a esa fecha carecen de su control como *showrunner* de ésta.

En segundo lugar, en el siguiente apartado analizaremos la biblia de la serie, no obstante queremos adelantar que a lo largo de toda ella no se hace referencia a posibles expansiones en ningún medio ni lenguaje diferente a la serie que se estaba planificando.

En tercer lugar, la cadencia de activación de las expansiones está dictada, seguramente, por la naturaleza de la expansión. La temporalidad del lanzamiento de las series web estaba determinada por la narrativa de la historia que contaban y su imbricación con el punto narrativo que ampliaban desde la serie. Se publicaban como adelanto de nueva temporada, como anticipo del estreno de una película de televisión o como anticipo de una hipotética nueva serie dentro del universo de la franquicia.

Con respecto a los cómics, su lanzamiento salvo en el caso de dos series como *BSG: Reimaginada* y *BSG: The Final Five* que se realizó coincidiendo los tiempos diégeticos de los cómics con los de la serie central, el resto se llevaron a cabo según la empresa editora creyó conveniente y sin que parezca tener relación alguna con un plan general de aprovechamiento de sinergias empresariales.

En cuarto lugar, la franquicia *Battlestar Galactica* se expandió, como se puede comprobar<sup>112</sup> en la tabla que se presenta en la página siguiente, en un número mayor del mínimo que aparece como criterio. Criterio algo aleatorio pero que aparece incluso en la descripción oficial de lo que es transmedia para la industria americana.

El criterio quinto sobre la necesidad de existencia de una biblia ya ha quedado resuelto y se estudiará extensamente en el próximo apartado de este trabajo.

Por último y sexto lugar, la integración de todos los actores económicos parece no haberse llevado a cabo, puesto que las empresas involucradas en el desarrollo de los distintos productos de la franquicia no parece que vaya mucho más allá de vender los derechos a éstas para que produjesen lo que considerasen.

Por lo tanto y de forma general, si recogemos todas las características tanto las comunes como las de teóricos e industria, se puede asegurar que no todas son cumplidas por la franquicia *Battlestar Galactica*. Pero podemos afirmar que sí que participa de la mayoría de ellas.

Las características transmedia se cumplen muy mayoritariamente entre los productos audiovisuales. También se cumplen en muchas de las series cómics y en las novelas aunque aquí encontramos ejemplos de novelizaciones y comiquizaciones de algunos productos audiovisuales y por lo tanto incumpliendo en estas ocasiones una característica fundamental de lo transmedia. En cuanto al resto de productos su aporte a la narrativa es insustancial pero no disonante con el macro-relato.

---

<sup>112</sup> Tabla 1 – Universo narrativo

TABLA 1: UNIVERSO NARRATIVO

	TV	FILMS	SERIES WEB	CÓMIC	VIDEOJUEGOS	MOVIL	JdR	NOVELAS
Historia Antigua								LORDS OF KOBOL (4 VOL - 2011)
Antes de la Primera Guerra Cylon	CÁPTRICA (2010)		BSG BLOODHONEY (2012)	BSG CYLON WAR (2010)				
Primera Guerra Cylon			BSG RAZOR FLASHBACKS (2007)					
				BSG ZAREK SERIES (2006)				
				BSG ORIGINS (2007)				THE CYLON'S SECRET (2006)
				BSG SEASON ZERO (2007)/PEGASUS	GALACTICA (2003 PS2/XBOX)			
EL TIEMPO DE LA FRANGUISCA				BSG GHOSTS (2008)	MMORPG (2010) BSG ONLINE (2011)	BSG RUNNER (2014)	BSG ROLE PLAYING GAME (2007)	BSG 2005 (2005)
Segunda Guerra Cylon - La Caída	MINISERIE (2003-2004)						BOARD GAME (FANTASY FLIGHT GAMES, 2008)	
	PRIMERA TEMPORADA (2005)			BSG REIMAGINATE (X)(2006)	BSG 2007 (XBOX LIVE ARCADE)	BSG 2006 (MOVILE)	BOARD GAME (FANTASY FLIGHT GAMES, 2008)	UNITY (2007) SAGTARIO IS BLEEDING (2006)
	SEGUNDA TEMPORADA (2005-2006)			BSG THE MANGA ECHOES OF NEW CÁPTRICA (2009)			BOARD GAME (FANTASY FLIGHT GAMES, 2009)	
Ocupación de Nueva Cáprica			BSG THE RESISTANCE (2006)				CARD GAME (WIZ KINDS, INC. 2006-2007, CANCELADO)	
	TERCERA TEMPORADA (2006-2007)	RAZOR (2007)		BSG CYLON APOCALYPSE (2008)			EXODUS (FANTASY FLIGHT GAMES, 2008)	
			BSG THE FACE OF THE ENEMY (2008-2009)				BOARD GAME AMANECER (FANTASY FLIGHT GAMES, 2009)	
	CUARTA TEMPORADA (2008-2009)	THE PLAN (2009)		BSG THE FINAL FIVE (2009)				
Comienzo de la Historia de la Humanidad								

(Actualizado a Julio de 2014)

En una reducción sobre supuestos de lo que se considera transmedia, se puede resumir como un macro-relato que se difunde sin repetirse en distintos medios aprovechándose de sus particularidades y que promueve que sus seguidores participen en la difusión del relato. Ambos extremos los cumple la franquicia de *Battlestar Galactica*, en mayor o menor grado, dependiendo del lenguaje y medio al que nos refiramos.

Ya para finalizar, parece evidente que *Battlestar Galactica* siendo un producto transmedia pertenece a lo que Henry Jenkins denomina ? como ya comentamos ? el modelo de "nave nodriza" frente a aquel que nace ya como producto transmedia. *Battlestar Galactica* es una franquicia del modelo de "nave nodriza", el modelo más tradicional del transmedia. Ese modelo en el cual a partir de un producto de éxito parten el resto de sus extensiones. En este mismo sentido Long<sup>113</sup> también cataloga los distintos tipos de narración transmedia en función del diseño de su producción. Así tendríamos los proyectos diseñados como transmedia desde un inicio. Un segundo grupo, serían aquellos que se desarrollan una vez se ha conseguido una acogida por el público adecuada. Y finalmente aquellos que son híbridos, es decir, diseñados como potencialmente transmedia. La franquicia *Battlestar Galactica*, pues, es del segundo tipo<sup>114</sup>.

## 2.2. BATTLESTAR GALACTICA. LA BIBLIA DEL CREADOR

La biblia de una serie es un documento donde se definen las características de la serie que se pretende producir, "delinea las fronteras y presenta las reglas de construcción del mundo narrativo"<sup>115</sup>. Según Gary Hayes y otros autores citados por Carlos Scolari<sup>116</sup>, hay una serie de aspectos que debe incluir una biblia. En concreto según estos autores, la biblia debe contener el tratamiento ? el contexto, una breve

---

<sup>113</sup> DENA, Christy, p 202.

<sup>114</sup> HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar, p 1. "No ha nacido como transmedia".

<sup>115</sup> SCOLARI, Carlos, 2008, p 106.

<sup>116</sup> *Ibíd.*, p 106-109.

sinopsis, los eventos relevantes, los personajes, algunos guiones, los escenarios ? , las especificaciones funcionales ? que estarían basadas en el desarrollo transmedia en otras plataformas ? , las especificaciones de diseño ? la caracterización estética de la serie, las guías de diseño, el *storyboard*, borradores de interfaz, la guía de estilo, la lista de productos ? , las especificaciones tecnológicas y un apartado sobre el negocio y el marketing derivado.

De todas estas características, la biblia<sup>117</sup> de la serie central de *Battlestar Galactica* contiene gran parte del tratamiento y de las especificaciones de diseño que estos autores consideran que deben estar incluidas. Por otra parte carece de las especificaciones funcionales, de las especificaciones tecnológicas, y tampoco incluye nada sobre el negocio y el marketing. Esto lo veremos una vez tratemos la figura de los creadores de este documento.

Definir y describir todo un mundo de ficción sobre el cual diversos guionistas exploran posibilidades y tramas complejas, distintos directores como directores artísticos plasman en imágenes, y los centenares personas que forman parte de los equipos técnicos que se requieren para llevar a cabo una producción seriada, obliga a la existencia de alguien que coordine todos estos esfuerzos. El controlador y centro de decisiones sobre el que giran todas las variables de la producción es el productor ejecutivo. En el mundo televisivo también se le puede denominar *showrunner* o aparecer el nombre debajo de epígrafes como “created by”, “development by” en los títulos de crédito.

Esta figura del organigrama ya “no controla únicamente los criterios económicos indispensables para hacer crecer cualquier industria sino que, además, es eje fundamental de todo el proceso creativo característico de la ficción en este medio”<sup>118</sup>.

---

<sup>117</sup> MOORE, Ronald D., *Battlestar Galactica. Series Bible*, [pdf], 2003, [Consulta: 2013-XII-9], Disponible en: <[http://c.ymcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp-pdfs/battlestar\\_galactica\\_series.pdf](http://c.ymcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp-pdfs/battlestar_galactica_series.pdf)>

<sup>118</sup> GALLEGO CALONGE, Francisco, *La ficción española en el contexto internacional: La figura del productor ejecutivo en televisión* [Tesis doctoral] (dir. Enrique BUSTAMANTE RAMIREZ), España, Universidad Complutense de Madrid, 2012. p 30.

Si a esta necesidad ? debido a las crecientes complejidades de la producción en el propio medio ? se añade el aspecto transmedia, sea en origen o definido posteriormente, se vuelve imprescindible para la coherencia del universo narrativo la existencia de alguien conocedor de todas las particularidades en cada uno de las extensiones y de las plataformas sobre las que se quiera difundir el relato. Sería el encargado de negociar con todas las divisiones o compañías implicadas en el proceso buscando siempre la coherencia. Dena, denomina a este mando como "superproductor"<sup>119</sup>. Es el productor transmedia. La figura central de un dispositivo de creación y cuya existencia ya ha sido definida por la Asociación de Productores Americana (PGA) como aquel que es el responsable de una parte importante de la planificación a largo plazo, desarrollo, producción o mantenimiento de la continuidad narrativa a través de múltiples medios. También es responsable de la creación de guiones originales para esas otras plataformas y medios. Y se ocupa de crear e implementar todas las medidas para lograr que la audiencia se sume y participe en la narrativa<sup>120</sup>.

Bellón Sánchez de la Blanca citando a otros autores escribe: "Los profesionales ya han comenzado a hablar de guión transmedia para referirse a una nueva forma de construir relatos destinados a varios medios a la vez, partiendo de un universo común. Lo importante es que cada nueva ventana implemente a la anterior"<sup>121</sup>. Siguiendo a esta misma autora y como resumen de lo comentado anteriormente, las extensiones transmedia de las series de televisión deberían enriquecer el relato principal, sean cual sean las plataformas y medios que se utilicen para su distribución. Las extensiones multiplican las oportunidades de recepción ? televisión, acceso web, presentaciones o episodios relevantes en estrenos en salas de cine, móvil ? , profundizan en el universo narrativo ? textos explicativos en páginas web tanto de los productores como de los fans, concursos mediante pistas no reveladas en la emisión televisiva, solicitudes de guiones alternativos a los seguidores ? , justifican la trama del relato principal ? solventando problemas encontrados a posteriori a la emisión y dando respuesta a

---

<sup>119</sup> DENA, Christy, p 323.

<sup>120</sup> SCOLARI, Carlos, 2013, p 69.

<sup>121</sup> BELLON SANCHEZ DE LA BLANCA, Teresa, p 19.

cuestiones surgidas de la propia producción ? , convierten el universo narrativo en infinito, traspasan el pacto de ficción del relato principal ? jugando con los límites de lo real extendiendo lo propiamente diegético a algunos aspectos virtuales del mundo real o mediante juegos de intertextualidad ? , y pueden llegar a aumentar el beneficio económico ? aunque el caso Star Wars, ejemplo paradigmático, de la rentabilidad no sea el resultado habitual ? <sup>122</sup>.

Otro de los factores que ya hemos comentado y que corresponde al productor ejecutivo considerado ya como creador, es la negociación entre las tramas episódicas y la continuidad dentro de las tramas mayores. Se trata de un complejo equilibrio que depende en muchos casos de la cadena a la que va dirigida<sup>123</sup>. Si los saltos narrativos entre episodios requieren de un esfuerzo excesivo o rompen los esquemas lineales de muchos espectadores, que además no usan otras puertas abiertas en el universo creativo y que las cadenas ponen a su disposición, y por muchos apoyos orientativos que se le ofrezcan ? en forma de resumen previo, por ejemplo ? u otros recursos ? en la trama, en la repetición de temas, la similitud estilística ? se corre el riesgo de perder parte de los espectadores menos implicados<sup>124</sup>.

Tanto en esta negociación como en el resto de retos que afronta la nueva narrativa televisiva ? y que de alguna forma se enfrenta a un conjunto de consumidores cada vez más heterogéneo ? , es el productor ejecutivo el máximo responsable. De hecho, estudiosos de los medios de producción consideran que "el actual éxito de las series de televisión se debe a la adopción de unas formas de producir y a la creación de la figura del productor ejecutivo que de ellas se deriva"<sup>125</sup>. Y quizá una de los argumentos de más peso para apuntalar esta idea, sea justamente que aquellas productoras europeas

---

<sup>122</sup> *Ibíd.*, p 22-28.

<sup>123</sup> ALVAREZ BERCIANO, Rosa, p 39. "Es evidente que las cadenas generalistas en abierto siguen reclamando una fuerte autonomía episódica".

<sup>124</sup> *Ibíd.*, p 38. A partir de ese momento, la negociación entre la autonomía episódica y la continuidad serial se convierte en una necesidad, que hoy aspira al arte. Porque, si para poder darle sentido a lo que sucede en un episodio el espectador ha tenido que echar mano de su enciclopedia personal, es evidente que para ganarse a un modelo de espectador se está excluyendo a otro. Las actuales series mantienen en este punto un delicado equilibrio entre la exigencia más estricta del seguimiento secuencial y la de una cierta autonomía episódica.

<sup>125</sup> GALLEGO CALONGE, Francisco, p 30.

que han trasladado este modelo netamente americano a sus sistemas productivos son las que más éxitos cosechan<sup>126</sup>.

Históricamente sin embargo, y en relación a los productos televisivos seriados, nos cuesta aceptar que poseen características que pudiésemos adjetivas como propias de la creatividad artística. El ser productos de tan fácil acceso, ofrecido directamente a través del medio de comunicación más denostado y más característico de lo popular, de la masa, las series de televisión se han visto muchas veces vilipendiadas y cualquier aspiración artística en ellas ha sido extirpada de la crítica audiovisual más al uso hasta fechas recientes<sup>127</sup>.

Aún así, se han considerado como tales obras artísticas a determinadas series televisivas. La más referida es sin duda *Twin Peaks*<sup>128</sup> de David Lynch (y Marc Frost) emitida en 1990 y 1991. Pero son pocas las que merecidamente han sido consideradas de esta forma por la crítica. Actualmente, sin embargo, se está multiplicando la adscripción de algunos productos televisivos al campo artístico. Quizá porque este tipo de producción se adecua mejor a la actualidad, a nuevos conceptos artísticos. La tendencia por la cual las obras cada vez son más el resultado de una práctica colaborativa, y si ya admitíamos como un producto artístico al cine, un producto que es grupal a cientos, las series han multiplicado este aspecto. Las series serían obras masivas. Así y desde esta perspectiva, la producción de series televisivas es el sùmmum de lo es una tendencia del arte actual.

La creatividad sin duda es una de las más complejas conductas humanas y que se manifiestan en los campos más diversos. En el mundo televisivo podemos encontrar “guionistas encumbrados como artistas individuales que utilizan la narrativa audiovisual para mostrar su genio creativo en la ficción televisiva de los últimos

---

<sup>126</sup> *Ibíd.*

<sup>127</sup> CARCAJOSA VIRINO, Concepción, 2004, p 155.

<sup>128</sup> CARRION, Jorge, «Inversión de valores y arte contemporáneo», [Seminario, mp3], Series en serio, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-06-03, 160 min., [Consulta: 2014-VI-6], Disponible en <<http://www.macba.cat/media/seriesenserio/140603seriesenserio.mp3>>.

años<sup>129</sup> y estos mismos suelen ejercer simultáneamente como productores ejecutivos de todos los productos audiovisuales que se crean a partir del universo narrativo que ellos exploran. Este extremo les ayuda a un control creativo mayor sobre todos los contenidos y la forma de la serie televisiva y resto de productos y de las intertextualidades internas de los diversos productos en las distintas plataformas. Pero también para coordinar las posibles intertextualidades externas del universo narrativo e incluso para ¿ a través de estrategias de comunicación ? controlar las interacciones con los seguidores e intentar que las expansiones que pudiesen originarse dentro de ese mundo fan sigan una línea creativa lo más aproximada posible con la original. Todas estas labores necesitan de la participación de muchas personas en infinidad de campos. Esta sería una de las facetas donde la creatividad determinaría el éxito de la serie. Es decir, no tan sólo la invención del universo narrativo y la forma de plasmarlo sino donde también interviene “la invención, la elaboración, la organización, la composición, la planificación”<sup>130</sup>, aunque no únicamente.

La creatividad se manifiesta dentro de estos productos de las formas más diversas. Y en el caso de este ámbito tan complicado y competitivo de trabajo como es el desarrollo de productos audiovisuales en Estados Unidos, no basta con las tramas, los personajes, los espacios, los vacíos narrativos y elipsis que puedan verse completados por los propios fans. También debe ser un “artesano de la negociación con las cadenas”<sup>131</sup> teniendo que ser “un intermediario que defiende el punto de vista creativo e industrial de su producto y arranca los medios para que este sea posible”<sup>132</sup> y por lo que tendrá que “satisfacer las expectativas que la cadena demandante del producto”<sup>133</sup> le exigirá.

Por otra parte, la creatividad aislada no serviría de nada dentro de un campo como el televisivo tan en contacto con lo que hemos llamado cultura popular. En ese sentido, esa obra nueva que el productor ejecutivo pretende crear debe, para tener posibilidades de éxito, “ser aceptada como defendible o útil o satisfactoria por un

---

<sup>129</sup> GALLEGO CALONGE, Francisco, p 342.

<sup>130</sup> *Ibíd.*, p 343

<sup>131</sup> *Ibíd.*

<sup>132</sup> *Ibíd.*, p 341

<sup>133</sup> *Ibíd.*, p 350

grupo en un determinado momento temporal”<sup>134</sup>. Así, sea cual sea el envoltorio de un producto audiovisual ? y de cualquier otro, sea estético o parabólico ? , debería empatizar con los intereses de la audiencia en esas circunstancias y en ese momento. Quizá en mayor medida que hace unos años.

A pesar de ello, no es este el marco para exponer un recorrido por la historia de las cadenas americanas de televisión, ni para ofrecer un mapa actualizado de las redes que existen en este momento. Baste decir que en un marco tan diferente al europeo, hasta hace poco las grandes cadenas americanas, las *networks*, NBC, ABC o CBS, imponían por así decirlo, la agenda en las televisiones de todos los americanos. Hoy en día, el dinámico sector del cable, AMC, Showtime o HBO<sup>135</sup>, por nombrar las más extendidas, longevas y de caché de calidad más contrastado; o la multiplicación de las mini-networks, Fox, WB o UPN, han llevado a un proceso que todavía sigue de convergencia de medios en una era denominada neo-networks donde en lugar de la difusión masiva de contenidos ? denominado tradicionalmente *broadcasting* ? se sustituye por la difusión de contenidos especializados para cada uno de los pequeños segmentos en los que la audiencia se ha subdividido. Se trata de un modelo de contenidos denominado *narrowcasting*.<sup>136</sup>

Es por ello que el empatizar con algún segmento de la audiencia, dar respuesta a una querencia latente o cubrir un hueco narrativo no desarrollado anteriormente y solicitado por un porcentaje de la audiencia, se ha convertido en imprescindible para competir en el mercado audiovisual. Al mismo tiempo, el porcentaje necesario de público objetivo para que las productoras den luz verde a un proyecto audiovisual es cada vez más pequeño ya que, en primer lugar necesitan rellenar sus cada vez mas numerosas parrillas de programación serial “que es la que mejor fideliza a la audiencia”<sup>137</sup> y por otro, el *share* demandado por las cadenas para el mantenimiento

---

<sup>134</sup> *Ibíd.*, p 343

<sup>135</sup> PERREN, A., «In Conversation: Creativity in the Contemporary Cable Industry», *Cinema Journal* 50 (nº2, Winter, p132-138), 2011, [Consulta: 2013-XI-10], Disponible en: <[http://muse.jhu.edu/journals/cinema\\_journal/summary/v050/50.2.perren.html](http://muse.jhu.edu/journals/cinema_journal/summary/v050/50.2.perren.html)>, p 132.

<sup>136</sup> CARCAJOSA VIRINO, Concepción, 2004, p 63.

<sup>137</sup> GALLEGO CALONGE, Francisco, p 350.

de las series en antena es cada vez menor<sup>138</sup>. Y de hecho, esta es sin duda una de las características de la creatividad del productor ejecutivo que más interesan a las cadenas. El saber “detectar tendencias y descubrir demandas no explícitas” aunque sea para tan solo un segmento de la audiencia<sup>139</sup>.

Para resumir, antes de centrarnos en algunos de los creativos televisivos, “en el ámbito de la ficción televisiva, Bustamante señala que este proceso productivo, directamente importado de la industria de ficción televisiva estadounidense, tiene su base en ‘la centralidad artística del productor ejecutivo o la rotación acelerada de los realizadores hasta la división extrema del trabajo colectivo de los guionistas (sinopsis, biblia, talleres de escritura...), desde los equipos numerosos hasta el ritmo acelerado, modular y de fuerte metraje útil de la producción estadounidense (frente a la autoría individual europea, tributaria de la tradición del cine)’”<sup>140</sup>

### 2.2.1 RONALD D. MOORE

Ronald D. Moore, creador de la serie de televisión *Battlestar Galáctica* se ha enfrentado a todos los retos de los productores ejecutivos que hemos descrito anteriormente. Moore ha comentado: “Personalmente, pienso en mí mismo y otros escritores como artistas. Creo en una definición laxa de ‘arte’, donde estarían casi todas las formas de expresión creativa y creo que la escritura de guiones ciertamente cae dentro de esa categoría”. Esta declaración fue realizada en una de las habituales interacciones de Moore con los fans de *Star Trek* a través de chats en AOL en 1997<sup>141</sup>. Es una auténtica declaración de intenciones de quien años más tarde retomaría una serie clásica de la ciencia ficción de los años ochenta para dotarla de todo aquello que carecía.

---

<sup>138</sup> *Ibíd.*

<sup>139</sup> *Ibíd.*, p 360. “El productor ejecutivo ideal ha de tener en mente qué, cómo y para qué público producir”.

<sup>140</sup> *Ibíd.*, p 349.

<sup>141</sup> [http://en.memory-alpha.org/wiki/Ronald\\_D.\\_Moore](http://en.memory-alpha.org/wiki/Ronald_D._Moore)

Decíamos que esos mismos guionistas de series de televisión que han sido encumbrados como creadores audiovisuales individuales, ejercían en la mayoría de casos como productores ejecutivos dejando las tareas más pragmáticas ? en el sentido de técnicas ? , en manos de especialistas. En realidad, el trabajo de los guionistas estrellas/productores ejecutivos de televisión, antes de la que hemos denominado época del *broadcasting*, del imperio de las networks, eran controlados y sus fronteras creativas limitadas. Caso paradigmático y que viene al hilo de Ronald D. Moore y su formación como creador, es el de Gene Roddenberry.

Creador del universo narrativo de *Star Trek*, y que tras el fracaso de la serie original de los años 1966-1969 emitida en la NBC, compuesta de 80 capítulos y donde aparece Roddenberry en los títulos también como guionista, tuvo que esperar a la sindicación de la serie a través de canales locales para su éxito popular. Tras visitar ese universo narrativo con *Star Trek: la película* (Robert Wise, 1979), y para evitar cambios de programa<sup>142</sup> y ese control creativo propio de las grandes cadenas, veinticinco años más tarde, ampliaría el universo *trekkie* produciendo, mediante la fórmula de la *first-run syndication*<sup>143</sup>, *Star Trek: La nueva generación*, que abarcaría siete temporadas, desde 1987 a 1994. De entre su equipo de guionistas destaca Ronald D. Moore por el número de guiones firmados de esta serie en particular (27), pero también en otras series de la franquicia como en *Star Trek: Espacio Profundo 9*, donde firma 30. Fue durante estos años cuando pasó de escritor a productor supervisor para más tarde, durante las últimas dos temporadas (97-99), convertirse en productor ejecutivo de ésta.

Posteriormente, pasaría como guionista ? firmando 10 de los 61 capítulos ? por la serie *Roswell*, emitida por dos de las mini-networks importantes, WB (1999-2001) y UPN (2001-2002), producida por uno de los actores principales de la serie *Star Trek: La Nueva Generación*, Jonathan Frakes. Y finalmente, acabaría realizando por encargo, la

---

<sup>142</sup> *Star Trek: la película*, iba a ser en principio una serie titulada *Star Trek: Phase II* pero la productora Paramount cuando ya estaba todo preparado, guiones, actores, escenarios, etc., cambió de idea tras el estreno y éxito de la primera entrega de *Star Wars*.

<sup>143</sup> Consistente en que la producción se realiza a través de un conjunto de emisoras sindicadas, todas ellas demasiado pequeñas para producir en solitario, y cuyo producto será estrenado por estas pequeñas emisoras.

serie *Carnivale* para la cadena de cable más importante, la HBO, de la que se iría tras la primera temporada ? y firmar todos sus guiones ? para realizar lo que es, sin duda, su proyecto más personal: *Battlestar Galáctica*. El desarrollo tan personal de esta serie en manos de Moore no sólo es una cuestión de talento, también a que los “modelos de negocio, las prácticas de producción y las posibilidades creativas para cable son sustancialmente diferentes de los de la televisión en abierto”<sup>144</sup>. La industria del cable se ha convertido “en un lugar donde los escritores pueden trabajar con los presupuestos de la competencia, una mayor autonomía creativa, y las interferencias de la cadena son mínimas”<sup>145</sup>.

De hecho, “la creatividad se produce cuando hay una acumulación o profundización en el conocimiento y suficientes experiencias anteriores para que se produzca la aparición de la creatividad a través de un proceso incremental o de crecimiento”<sup>146</sup>. Y esto es lo que parece que ha sufrido Ronald D. Moore para el proceso de reimaginación de la serie *Battlestar Galáctica*. La biblia de la serie *Battlestar Galáctica* sin embargo ? en los aspectos formales tanto de personajes como de ubicaciones ? , es diametralmente opuesta en sus planteamientos a su paso por el universo *Trek*. La oscuridad generalizada, el realismo que ofrece el movimiento de cámara, la ausencia de razas alienas, la ambigüedad ética y las zonas erróneas de todos los personajes, la no-distinción sexual de comportamiento, y muchas otras de las características que se señalan en el documento primigenio de BSG, se acercan más a su paso por HBO y el encargo de esta para llevar adelante un proyecto de David Knauf, *Carnivale*<sup>147</sup>. Características de las producciones de la HBO se pueden ver reinterpretadas en *Battlestar Galáctica*.

Por ejemplo, *Battlestar Galáctica* no es una serie convencional, tienen actores de prestigio, repartos extensos, hay una hibridación de géneros que es visible pese al

---

<sup>144</sup> PERREN, A., p 133.

<sup>145</sup> *Ibíd.*

<sup>146</sup> GALLEGO CALONGE, Francisco, p 343.

<sup>147</sup> CARCAJOSA VIRINO, Concepción, «No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO», [pdf], Zer (nº 21, p. 23-33), 2006, [Consulta: 2014-VI-2], Disponible en: <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>>, p 28.

decorado espacial, está dominada la serie por el guión y sus escritores, los temas son controvertidos, y fomenta lo auto-reflexivo<sup>148</sup>. Esto es fácilmente contrastable si miramos algunos de los creadores que la HBO ha reunido en los últimos años como consecuencia de una de sus características principales que consiste en la búsqueda de la excelencia en autores con “una identidad clara y un gran prestigio dentro de la industria para darles un elevado nivel de libertad”<sup>149</sup>. Entre ellos: David Simon (*The Wire*, HBO, 2002-2008), David Chase (*Los Soprano*, HBO, 1999-2007) o Vince Gilligan (*Breaking Bad*, HBO, 2008-2013). Con absoluta seguridad, una de las razones del encargo de *Carnivale* y que cuadraba con la libertad de la que gozó Moore en la creación de los guiones del mundo *Trek*.

También como influencia de HBO, aunque esta vez de manera más general por el propio impacto de esta cadena ha tenido en la forma de producir del resto de compañías, ha sido la reivindicación del tabú. La vida en la cárcel de *Oz*, la amoralidad de *Los Soprano*, la relación de America con la muerte de *A dos metros bajo tierra*, el barroquismo verbal de *Deadwood*, la sexualidad explícita de *Rome*, la poligamia de *Big Love*, etc<sup>150</sup>. Muchos de estos extremos es posible verlos plasmados en muchos de los dramas actuales en distintos grados, y todos pueden verse en las distintas tramas de BSG.

Pero sin duda, si HBO fue primero, el resto de cadenas de cable se aunaron más tarde y, en general, en la actualidad casi todas las cadenas están apostando por una nueva televisión que intenta innovar dentro del género y actuar novedosamente en la estructura narrativa. Uno de los precedentes fue *Battlestar Galactica* que renovó<sup>151</sup> completamente el género de la ciencia ficción en la televisión. Este aspecto de la creatividad era responsabilidad de su productor ejecutivo, y fue el propio Ronald D. Moore el que “confesaba su disgusto con un episodio porque «no parecía *Galactica*»

---

<sup>148</sup> *Ibíd.*

<sup>149</sup> *Ibíd.*, p 29.

<sup>150</sup> *Ibíd.*, p 29-30.

<sup>151</sup> MOORE, Ronald D., 2003, p 5.

sino «televisión», es decir, 'narración confortablemente previsible: siempre sabes adónde quiere llegar' <sup>152</sup>.

A modo de conclusión y situados dentro del actual mercado televisivo, asumimos que son los productores ejecutivos los creativos del medio. Dentro de éstos también hay categorías y son los creadores ideológicos, aquellos que tienen un acreditado mestizaje temático y una profundidad y conocimiento de los antecedentes de su obra, como en el ejemplo de Ronald D. Moore, los que trascienden al realizar buenas producciones televisivas para romper modelos pasados y establecer nuevos cánones.

Si en su momento, el padre ideológico de Moore, Gene Roddenberry, rompió esquemas con la composición de los personajes de la serie original de *Star Trek* en plena guerra fría y planteando temas poco convencionales para la época, su heredero no ha sido menos. Si Roddenberry abogaba de esa forma por el hermanamiento clamando a un tiempo donde las diferencias no se contemplan y al mismo tiempo se discuten temas algo más difíciles de los que se podían encontrar en series con las que competía, Moore realiza la misma jugada. Sin embargo, esta vez lo hace más arriesgado por dos razones. Primero porque el paralelismo entre los acontecimientos del presente de la emisión y la narración era muy evidente al tener sus referencias intertextuales externas, muy detalladas y actualizadas con nuevas y continuas noticias televisadas para aquel espectador que estuviese al tanto. Como ejemplo: las torturas en Abu Ghraib por parte de los soldados americanos y uno de los capítulos de *Battlestar Galactica*.<sup>153</sup>

Además de este solapamiento con la realidad, la importancia de las series de televisión y por ende de su creador viene dado por los estudios que se realizan sobre ella, y en este caso *Battlestar Galactica* ha sido estudiada desde muy diversas ópticas<sup>154</sup>. La

---

<sup>152</sup> ALVAREZ BERCIANO, Rosa, p 40.

<sup>153</sup> RANDELL, K., p 170-173.

<sup>154</sup> Por destacar dos obras complejas sobre el universo de BSG: *Battlestar Galactica and Philosophy*, ed. Jackson T. Eberl (Malden, Ma, Blackwell, 2008). Y sobre todo, Tiffany Potter y C.W. Marshall, eds. , *Cylons in America: Critical Studies in "Battlestar Galactica"* (New York, Continuum Press, 2008)

variedad en las ópticas posibles y los temas incorporados, reflejan esa nueva narrativa de la nueva televisión. Una narrativa que, a parte del desarrollo transmediático y necesariamente hipertextual, está cada vez más conectada con el consumidor activo y la cual se caracteriza por su creciente complejidad. El aumento de la complejidad narrativa, que dificulta la lectura de las distintas capas de significado por parte del espectador, conlleva que se traten asuntos, anteriormente expuestos más o menos abiertamente por visionarios de hace décadas. Una complejidad cada vez más fomentada por las cadenas más avanzadas como un medio de fidelización, útil para las expansiones transmediáticas, favorecedora de sinergias creativas, etc.

La violencia sexual contra los enemigos, el cometido de la prensa en guerra, los suicidios bomba y el terrorismo, el aborto y los derechos reproductivos, el genocidio, la incompetencia gubernamental y administrativa, el populismo democrático, los amaños electorales, la tortura, el tráfico ilegal permitido, etc., son temas abordados pero a los que no se da una respuesta obvia, se propone al espectador que sea él el que negocie la respuesta por sí mismo<sup>155</sup>. Y aunque es indudable que siempre habrá espectadores para *Aída*, el aumento de la complejidad narrativa parece que marca definitivamente una nueva mentalidad de las cadenas respecto a las posibilidades intelectuales de aquellos a los que se dirige.

Por lo tanto, series televisivas cada vez más transmedia, que interpelan a su seguidor con cuestiones incómodas a las que no dan respuesta rotunda, y al que muestran realidades alternativas a través de las cuales cuestionarse la propia. Productos televisivos que no guían a su consumidor hasta un final cómodo y fácil. Productos que abandonando lo que en otros ámbitos ? incluso televisivos ? , podríamos llamar pensamiento único, se acercan cada vez más al cine independiente y de autor. Así, vista esta *evolución* de la narrativa televisiva, casi podemos considerar que está invadiendo un espacio anteriormente desierto entre lo considerado cultura popular o de masas y lo académico, o culto. Un espacio habitado por creaciones audiovisuales de lecturas varias, que pueden entretener al espectador de sofá y satisfacer al mismo

---

<sup>155</sup> RANDELL, K., p 173.

tiempo a *prosumidores* hiperconectados. En el equilibrio puede ser que se encuentre la genialidad que despunta dentro de lo que hemos visto que es la creatividad del nuevo marco televisivo.

### 2.2.2. LA BIBLIA DE *BATTLESTAR GALACTICA*

Ahora bien, el creador de la biblia es Ronald D. Moore. En el mundo *Battlestar Galactica* ha sido escritor y productor ejecutivo de la miniserie, de las cuatro temporadas de la serie regular y de la precuela *Caprica*, donde también ejerció de director. También ha sido productor de las películas para televisión *Razor* y *El Plan*. Tan sólo se ha desvinculado de las series web, por lo menos nominalmente. La biblia de *Battlestar Galactica* fue acabada, según figura en ella, el 17 de diciembre de 2003, pocos días después de la emisión de la miniserie que fue en Estados Unidos el 8 de ese mes. La producción de la serie<sup>156</sup> comenzaría poco después. La biblia comienza exponiendo los principios fundamentales<sup>157</sup> de la serie, muchos de los cuales aparecían ya representados en la miniserie.

“Nuestro programa se basa en la idea de que una serie de ciencia ficción puede emplear efectos innovadores especiales, cinematografía dinámica, situaciones realistas, personajes creíbles y explorar temas sociales y políticos contemporáneos sin sacrificar la tensión dramática o la excitación.”<sup>158</sup>

De donde se extraen los siguientes puntos:

- 1) Efectos especiales innovadores.
- 2) Cinematografía dinámica.
- 3) Situaciones realistas.

---

<sup>156</sup> ANDERS, Charlie Jane, «The original Battlestar Galactica series bible is Ron Moore's rebuke to Star Trek», iO9 [Consulta: 2014-V-5], 2011b, Disponible en:< <http://io9.com/5743142/the-original-battlestar-galactica-series-bible-is-ron-moores-rebuke-to-star-trek>>. “El mundo *Battlestar Galactica* siempre se siente sólido y creíble porque cada detalle fue pensado de antemano”.

<sup>157</sup> Ibid. “Lectura para amante de la ciencia ficción y del proceso creativo de una serie de televisión de narrativa en arco”.

<sup>158</sup> MOORE, Ronald D., p 2.

- 4) Personajes creíbles.
- 5) Temas sociales y políticos contemporáneos.
- 6) Tensión dramática.

Respecto a los dos primeros puntos y su consecución, queda reflejada en el elevado número de candidaturas a los premios Emmy en las categorías de imagen y de sonido durante los años de su emisión. De hecho ganó los galardones de Efectos Visuales en los años 2007 y 2008<sup>159</sup>. Los tres siguientes puntos, ya han sido tratados cuando se detallaban los temas que aparecían en la serie.

Sin embargo, el último punto, el de la tensión dramática, el propio Moore escribe que la experiencia intensa y visceral que se consigue en la miniserie debe ser mantenida. Es más, dentro de ese mismo apartado de la biblia, Moore escribe: "La clave para el éxito de esta serie es que [...] la *Battlestar Galactica* vive en un perpetuo estado de crisis [...] No hay días para nuestros personajes, no hay refugios seguros, nada que se aproxime la tranquila existencia normal que una vez conocieron. Ellos están en la carrera por sus vidas"<sup>160</sup>.

Para que el espectador pueda "experimentar la emoción y el suspense inherentes a la historia de un flota fugitivo y un paso de la destrucción" se utilizaría "una estructura de tres niveles". Estructura que "nunca se ha intentado en la ciencia ficción" y que intenta "mantener la presión sobre nuestros personajes cada semana"<sup>161</sup>.

Al principio de la biblia se encuentra uno de los puntos más importantes de ésta. Se titula "*Battlestar Galactica*: Ciencia Ficción naturalista o Tomar la Opera de Opera Space". En ítem Moore escribe que su "objetivo es nada menos que la reinención de la serie de televisión de ciencia ficción."<sup>162</sup> La forma de hacer que la serie reinvente el género es "un nuevo enfoque". Ese enfoque es introducir realismo en lo que ha sido hasta ahora un género agresivamente ilusorio. Llámelo "Ciencia Ficción naturalista".

---

<sup>159</sup> <http://www.emmys.com/awards/nominations/award-search>

<sup>160</sup> MOORE, Ronald D., p 2.

<sup>161</sup> *Ibíd.*

<sup>162</sup> *Ibíd.*, p 5.

Esta idea, la presentación de una situación fantástica en términos naturalistas, impregnará todos los aspectos de nuestra serie”<sup>163</sup>

En primer lugar especifica el aspecto visual de la futura serie. Parecido, en parte, a lo que se mostró en la miniserie. Se haría un “uso dinámico del documental o el estilo *cinema verité*<sup>164</sup>. [...] utilización de cámaras de mano, iluminación práctica y escenografía funcional”<sup>165</sup> Mas adelante, además, comenta que “Este cambio en el tono y la mirada no se puede exagerar. Es nuestra intención de ofrecer un espectáculo que no se parece a ninguna otra serie de ciencia ficción jamás producido”. Moore quiere que el espectador sienta que está “viviendo en un ‘60 Minutos”<sup>166</sup>

Todo ello es un esfuerzo “para una verosimilitud que tanta falta hace en prácticamente todos los demás series de ciencia ficción jamás intentado. Estamos buscando la verdad fílmica. [...] y quizás en ninguna parte será esto más sorprendente que en nuestras tomas de efectos visuales [...] con una textura diferente y un lenguaje cinematográfico diferente que les obligará a volver a evaluar sus nociones de la ciencia ficción. [...] Nuestro estilo visual también aprovechará las posibilidades inherentes en el concepto de la serie en sí para ofrecer imágenes inusuales que no se ve normalmente en este género [...] variedad de naves civiles [...] La yuxtaposición de este alto brillo, un ambiente atractivo contra la cruda realidad de una historia de supervivencia nos dará más texturas y niveles para jugar que en un típico de género”<sup>167</sup>

Desde el punto de vista editorial de la narración, Moore asegura que “si hay un modelo aquí, sería vagamente Hitchcock, es decir, el sentido de la construcción de suspenso y tensión dramática a través del uso de extender toma y maestros largas que tiran a la

---

<sup>163</sup> *Ibíd.*

<sup>164</sup> ANDERS, Charlie Jane, «Why We Still Love Battlestar Galactica's Ronald D. Moore», iO9 [Consulta: 2014-V-5], 2011a, Disponible en:<<http://io9.com/5858763/why-we-still-love-battlestar-galacticas-ronald-d-moore>>. “El trabajo de RDM fue revolucionario, incluso llegando después de Firefly (Joss Whedon) que hizo ya algunas escenas de cámara en mano y la representación de la vida en el espacio”.

<sup>165</sup> MOORE, Ronald D., p 5.

<sup>166</sup> *Ibíd.*

<sup>167</sup> *Ibíd.*

audiencia a la realidad de la acción en lugar de la distraer a través del uso de patrones de corte ostentosos.”<sup>168</sup>

En su momento, Moore reniega de la ciencia ficción habitual. Asegura que en la producción de la serie se tienen que “evitar las historias habituales sobre universos paralelos, viajes en el tiempo, control mental, gemelos malvados, poderes semejantes a Dios y todos los demás clichés del género”<sup>169</sup>. Nuestro espectáculo es ante todo un drama. Se trata de personas. Personas reales que el público pueda identificarse y comprometerse<sup>170</sup>. No es un espectáculo sobre el hardware o culturas alienígenas extrañas. Es un espectáculo sobre nosotros. Es una alegoría de nuestra propia sociedad, nuestra propia gente y debe ser inmediatamente reconocible para cualquier miembro de la audiencia.”<sup>171</sup> También contempla algunos aspectos científicos. “Nuestras naves no hacen ruido porque no hay ruido en el espacio. El sonido se proporcionará a partir de fuentes dentro de las naves ? el zumbido de un motor audible para el piloto, por ejemplo”<sup>172</sup>

Por otro lado, Moore asegura que en esta serie se dará respecto a la caracterización de los personajes la mayor “desviación de la norma de la ciencia ficción. No tenemos “el tipo engreído”, “el rápido hablador”, “el cerebro”, “el compañero alienígena loco” o cualquiera de los otros personajes habituales que pueblan una serie espacial. [...] Nuestros personajes están viviendo, personajes que respira, con toda la complejidad emocional y contradicciones presentes en los dramas de calidad como *El ala oeste de la Casa Blanca* o *Los Soprano*. De esta manera, desafiar a nuestra audiencia de una manera que otras piezas de género no lo hacen. Queremos que el público se conecte con los personajes de *Galactica* como personas. Nuestros

---

<sup>168</sup> *Ibíd.*, p 6

<sup>169</sup> ANDERS, Charlie Jane, 2011b. Lo que se ha considerado como “golpes a *Star Trek*”.

<sup>170</sup> ANDERS, Charlie Jane, 2011<sup>a</sup>. “Moore siempre entiende que sus personajes son tanto más interesantes por sus defectos que por sus virtudes”.

<sup>171</sup> MOORE, Ronald D., p 6.

<sup>172</sup> *Ibíd.*

personajes no son superhéroes. Ellos no son una élite. Son gente común atrapada en un enorme cataclismo y tratar de sobrevivir lo mejor que pueden. Ellos son tú y yo.”<sup>173</sup>

La historia de Las doce colonias<sup>174</sup>, por ejemplo, que aparece en la biblia no difiere de lo que se muestra y al mismo tiempo ofrece posibilidades que en la serie no se exploran. Será en las novelas donde se desarrollarán más esas ideas.

En el tema de la religión<sup>175</sup> se puede resumir así lo que Moore escribe: “Los colonos tienen sistema de creencias politeísta [...] La creencia y la práctica religiosa varían de una colonia a otra, con algunos mundos casi completamente seculares y otros que rayan en fundamentalista. [...] El *Quórum* de los Doce asesora al gobierno en materia de política desde una perspectiva religiosa, pero su poder real es relativamente estrecho.”<sup>176</sup>

En el apartado de *Cultura y Sociedad* lo que Moore explica que “la sociedad colonial es muy similar a la sociedad de la Tierra del siglo 21<sup>177</sup> [...] Está claro que hay diferencias, pero nuestra intención creativa es hacer esta serie acerca de nosotros”<sup>178</sup>

Sobre el asunto de la tecnología en el mundo de Las Doce Colonias, Moore detalla en su biblia que “tras el levantamiento cylon y la eventual guerra, los colonos tuvieron que retirar por la fuerza cualquier y todas las tecnologías que podrían ser potencialmente subvertido por los Cylon y utilizados contra los colonos. [...] A medida que los Cylon se hicieron más y más avanzados, su dominio de la tecnología creció también, y los colonos se vieron obligados una y otra vez de limitar radicalmente la escala de alta tecnología en su propia sociedad. [...] Al escribir para la serie, debemos pensar en los coloniales como el uso de una mezcla de Apple II, servicio de transporte

---

<sup>173</sup> *Ibíd.*

<sup>174</sup> *Ibíd.*, p 8

<sup>175</sup> ANDERS, Charlie Jane, 2011a. “Una de las fortalezas de Moore como creador siempre ha sido la manera de entender que la religión humana siempre ilumina un montón de otros aspectos de la vida humana”.

<sup>176</sup> MOORE, Ronald D., p 9.

<sup>177</sup> ANDERS, Charlie Jane, 2011a. “Moore ha sido uno de los mejores creadores en materia de transplantar los graves problemas del mundo real a un mundo fantástico”.

<sup>178</sup> MOORE, Ronald D., p 9.

actual de la NASA / espacio, y las tecnologías futuristas. [...] Una manera útil de pensar acerca de esto es tomar cualquier pieza de equipo y tira a su capacidad para hablar con otro equipo. [...] Uno de los conceptos más importantes es que no hay un " equipo maestro " a bordo de *Galactica* o cualquier otro buque Colonial."<sup>179</sup>

Respecto a los cylon, la historia de su aparición es semejante a la que se comenta en la serie. La religión monoteísta cylon, un "sistema de creencias que de alguna manera sigue al pensamiento humano tradicional: La creencia en un poder superior, un Dios de quien fluye toda la creación"<sup>180</sup> es semejante al que aparece en la serie. Lo interesante de este punto son las reflexiones que Moore hace al respecto cuando escribe que "uno de los aspectos más interesantes de la cylon hoy es que ellos conscientemente a sí mismos han modelado en la forma humana. [...] los cylon moldeados a sí mismos a la semejanza de su propio creador. [...] los cylon creen que la humanidad es profundamente defectuosa, pero también reconocen sus rasgos positivos. [...] La decisión de que sólo doce modelos de cylon fuesen necesarios sugiere que la diversidad de la humanidad está sobrevalorado y que hay relativamente pocos atributos físicos dignos de preservación."<sup>181</sup>

Pero quizá sea la reflexión que hace Moore sobre la resurrección una de las más interesantes. Dice así: "El hecho de que la conciencia de un cylon se pueda transmitir de un cuerpo moribundo a otro órgano cylon también sugiere que los cylon colocan un enorme valor en la vida misma"<sup>182</sup>

Moore confirma que "la organización de la sociedad cylon y sus jerarquías están aún sin desarrollar, pero siempre se debe tener cuidado con la tentación de convertir los cylons en una mente colectiva de algún tipo. [...] Es evidente que hay una especie de jerarquía [...] pero debemos resistir la asignación de las estructuras gubernamentales o culturales familiares y continuamente encontrar maneras de los hacen únicos"<sup>183</sup>.

---

<sup>179</sup> *Ibíd.*, p 10

<sup>180</sup> *Ibíd.*, p 13

<sup>181</sup> *Ibíd.*

<sup>182</sup> *Ibíd.*

<sup>183</sup> *Ibíd.*, p 14

Junto con lo anterior, cuando Moore escribe que “los cylon deben tener su propio arte, la música, la poesía, etc. Ellos quieren apreciar el universo en toda su belleza. La pregunta para ellos es si o no lo hacen. ¿Cómo puede un cylon realmente saber lo que es el amor? ¿Cómo puede el Número Seis juzgar si lo que siente por Baltar es amor o una copia digital? ¿Cómo puede cualquiera de nosotros saber?” queda claro que Moore le da mucha importancia a la individualidad cylon y a su concepto de belleza y arte<sup>184</sup>, aunque en la serie tan sólo se desarrollará el primer aspecto convirtiéndose en uno de los temas cylon mas reelaborados y complejos de las tramas de la serie.

Por otra parte, parece que Moore tenía previsto que la huida tuviese alguna posibilidad de resultar fructífera y por ello parece querer compensar las fuerzas de cada bando. Así en el apartado de la tecnología cylon, Moore escribe las limitaciones de ésta. “El alcance de esa tecnología será y debe ser explorado en la serie y no me atrevo a definir ellos ahora, pero debemos tener en cuenta las siguientes limitaciones: [...] Los cylon no deben tener la capacidad de romper las leyes de la física. No hay dispositivos de viaje en el tiempo. No deben desarrollar un cylon "mejor" que ya no es el modelo de la forma humana o que trata de depurar todas las cualidades "malas " de la humanidad. La forma humana es y lo que son. Los cylon no deben desarrollar "super armas" No hay asesinos de planetas, por favor. No son los Borg. En caso de duda, recuerde que no son los Borg”<sup>185</sup>. El énfasis en los Borg, el asunto de las super armas y la mejora de las características humanas es una forma más de separarse de los asuntos más típicos del género.

Moore dedica mucho espacio en su biblia para las biografías de los personajes. Así conocemos quienes eran los que iban a conformar los protagonistas. Tenemos al Comandante William Adama, cuya biografía ? igual que en casi todos los casos? , se comenta a lo largo de las temporadas de la serie. Sin embargo, queda un tanto

---

<sup>184</sup> ANDERS, Charlie Jane, 2011b.

<sup>185</sup> MOORE, Ronald D., p 15.

desvirtuada para aquellos que conocen la precuela *Caprica* puesto que aspectos importantes cambian<sup>186</sup>.

Aparece también la biografía de la otra protagonista, la presidenta Laura Roslin, cuya biografía esta extensamente desarrollada en la biblia y escasamente mostrada en los capítulos de la serie, aunque hay retazos en esa biografía que coinciden con la personalidad mostrada.

Otros de los protagonistas son el Capitán Lee Adama, detallado con precisión pero muy modificado en su plasmación en la serie. Baste un fragmento para sorprenderse de las semejanzas pero, fundamentalmente, de las grandes diferencias: "Lee Adama tiene la fuerza de su padre del personaje y un código virtualmente inviolable de la ética. Él puede ser terco y difícil, a menudo conduce a sus pilotos demasiado duro y él mismo aún más difícil. Rara vez se da a nadie un descanso y nunca se da a sí mismo un descanso. Desde su madre ha heredado un amor secreto de la cocina y la comida, que se entrega cada vez que puede. Es una salida para dejar que sus jugos creativos fluyen, en una cocina llena de ollas humeantes y sartenes [...] Es un hombre joven con una gran cantidad de ira, una gran cantidad de resentimientos y un montón de frustraciones que no sabe qué hacer con ellos"<sup>187</sup>. Lo único que se puede confirmar es su sentido ético. El resto de características no aparecen reflejadas en los setenta y tres capítulos de la serie regular.

Otra las protagonistas es sin duda la teniente Kara Thrace, llamada *Starbuck*. Posee más detalles sobre la historia personal, orígenes, familia, vida militar, de los que se mostraran en la serie. Aparece la historia de amor mejor expuesta ? con el hijo pequeño del comandante Adama, Zack ? , pero deja de lado muchas cosas, como la propia naturaleza humana o sobrenatural, de lo que luego se verá posteriormente. Dice: "Una rompedora de reglas por naturaleza y una jueguista por preferencia, sin embargo, ella venera las tradiciones y costumbres del servicio militar. Pocas cosas te

---

<sup>186</sup> *Ibíd.*, p 16. "Su madre, Evelyn, era contable y su padre, José, era un prominente abogado especializado en defensa criminal y las libertades civiles". En realidad en *Caprica* aparece como el abogado de la mafia.

<sup>187</sup> *Ibíd.*, p 22.

garantizan tanto hacerla llorar como escuchar el himno Colonial y ver la bandera subir. Ella orgullosa de su uniforme, orgullosa de su lugar en la larga tradición de los pilotos que han pasado antes, y es políticamente conservador hasta el punto de ser casi reaccionario. Ella también es leal a un fallo, y ferozmente protectora de sus amigos y familiares. Si estás en una trinchera, Kara Thrace es el que quieres junto a ti”<sup>188</sup>. Y así, con esas pocas líneas, gran parte de su comportamiento queda aclarado. Sin embargo, todos aquellos aspectos que se relacionan con lo profético y que le confieren al personaje la carga en la narración, no se definen en la biblia.

Otro personaje definido en la biblia y que irá ganando un protagonismo a medida que pasan las temporadas, dejando de ser un comparsa y contrapunto del comandante para convertirse en una figura esencial para comprenderla, es el coronel Saul Tigh<sup>189</sup>. En la biografía aparecen multitud de detalles que jamás se reflejan en la serie. Salvo tres aspectos, el resto de la biografía no afecta en absoluto al personaje televisivo: su tendencia a beber, la tormentosa relación con su mujer y la amistad profunda con el comandante Adama. Será a partir de la tercera temporada cuando se vea verdaderamente la personalidad de lo que, hasta ese momento, era un personaje plano al servicio de la narrativa.

Sin duda alguna, uno de los personajes poliédricos de la serie es el doctor Gaius Baltar. Muchos son los detalles de personalidad que se definen en la biblia y que posteriormente el personaje televisivo refleja: “Gaius Baltar no deja de tener conciencia [...] él es consciente de, y lamenta el daño que sus acciones han causado a los individuos y la sociedad en general. Mientras que su culpabilidad no está tan agudamente sentía como que se puso en riesgo de ser descubierto y castigado, es importante recordar que no es ni inmoral ni sociópata. Él es un hombre brillante, cuyo intelecto general encuentra una manera de justificar su propia conducta y, sin embargo, al mismo tiempo condenarse a sí mismo por esas mismas racionalizaciones y confusiones. Es débil, sin ser cobarde, hipócrita, sin ser poco fiable, en connivencia con el enemigo sin ser traicionero [...] Su gusto por el arte, la literatura y la música es muy

---

<sup>188</sup> *Ibíd.*, p 24-25.

<sup>189</sup> *Ibíd.*, p 25.

sofisticado”<sup>190</sup>. Pocos personajes se definen en la biblia con la fineza que se hace de éste. Todas las características de la psique de Gaius Baltar se encuentran en este texto seleccionado. Por otra parte, la historia de la traición por medio del personaje más arquetípico de la mujer fatal ? que será la Número Seis ? , aparece mucho mas definida que en la serie, aunque el fondo de la importancia de esta relación ya se puede entrever en la biblia.

Otro de los personajes que se irá haciendo complejo a medida que pasan las temporadas cuando al principio de la primera parecía que iba a representar el modelo del manitas que arregla cualquier cosa, es el personaje del Jefe Galen Tyrol. Lo detalles importantes de su origen se definen bien en la biblia, pero los detalles de formación y problemas a lo largo de su vida desaparecen en la pantalla. Por el contrario, sí que termina su descripción con un camino abierto para el desarrollo narrativo por parte del equipo de guionistas: “Tirol comenzó de nuevo en la *Galactica*, sólo una plataforma de mano anónima, intentando mantener la cabeza baja, y olvidarse de lo que había sucedido. Pero no se quedó en el anonimato por mucho tiempo”<sup>191</sup>. Quizá la parte del desarrollo del personaje que más se acerca al que luego se verá en la serie sea éste: “Tirol es de la vieja escuela, un creyente en las costumbres y tradiciones del servicio. Ya no era un hombre devoto, que aún conserva la fe fundamental de alguien criado en un hogar religioso. Él puede ser intolerante y obstinado cuando se trata de su trabajo, pero él es también lleva alrededor de la presión de ser el responsable de todo hombre y mujer en su tripulación”<sup>192</sup>.

Relacionado con éste último, la biblia desarrolla el personaje de la Teniente Sharon Valerii. En la biblia se puede leer sobre este personaje como es su recuerdo de infancia máspreciado, pero a continuación dice: “También es completamente falso”<sup>193</sup>, con una particularidad, ya que “Sharon no tiene conocimiento de su verdadera naturaleza, sin saber que lejos de ser la hija de una familia minera, ella es en realidad un agente

---

<sup>190</sup> Ibíd., p 27.

<sup>191</sup> Ibíd., p 30.

<sup>192</sup> Ibíd., p 31.

<sup>193</sup> Ibíd.

durmiente gylon, implantado en la sociedad colonial"<sup>194</sup>. A lo largo de la biografía aparece el personaje de Helo, que si bien sólo se le nombra como compañero en la flota colonial, durante la serie se desarrollará como un personaje tan relevante como todos lo que en la biblia tienen su apartado.

El último personaje que aparece en el apartado de biografías es la Número Seis. De la que se escribe: "La mujer como máquina"<sup>195</sup>. La única otra referencia es la que aparece en la biografía del doctor Gaius Baltar comentado con anterioridad, y que se puede ver en la miniserie. A destacar es que quizá sea el personaje que más dirige, a través del propio doctor, los destinos de toda la flota como mensajera de una determinada visión religiosa, ya que aparece en los momentos críticos en los que se deciden los asuntos de mayor relevancia.

Volvemos? después de una referencia que hace Moore al principio de la biblia? , al asunto de la estructura narrativa. Moore quiere establecer tres niveles con el fin de "mantener el nivel de tensión dramática logrado en el piloto. [...] En pocas palabras, siempre debemos sentir como si la *Galactica* y su flota civil se encuentran en un estado de crisis perpetua. Hay una amenaza constante para nuestra gente de dentro y fuera de la flota, que nunca se resolverá durante el transcurso de la serie"<sup>196</sup>. Éste, sostiene que para lograr esa tensión narrativa que busca, debe poner en énfasis el peligro.

Con el fin de plasmar esa tensión, Moore pretende utilizar un esquema semejante a la que utilizaba en "la serie de televisión clásica *Canción Triste de Hill Streets*". Para Moore, este formato televisivo se divide en tres capas y "evita las trampas de la estructura episódica de *Star Trek* (lo que obliga a los escritores a venir sin cesar con nuevas y extravagantes formas de poner la empresa en peligro cada semana) sin convertir nuestro espectáculo en una verdadera serie"<sup>197</sup>:

---

<sup>194</sup> *Ibíd.*, p 33

<sup>195</sup> *Ibíd.*

<sup>196</sup> *Ibíd.*, p 34.

<sup>197</sup> *Ibíd.* Quizá la forma más elaborada de desprenderse de las fórmulas de la ciencia ficción que para Moore ejemplifica en la franquicia *Star Trek* que tan bien conocía.

1. Arcos de la serie.
2. Arcos multi-episódicos.
3. Arcos episódicos.

En el primer nivel, están los arcos de la serie. Se refiere a aquellos que abarcarán toda la serie y a los que se hace referencia y se desarrollan en cada capítulo semanal. Son arcos narrativos que atraviesen todas las temporadas que la componen. Para Moore estos arcos incluyen “la interminable búsqueda cylon de *Galactica* y su flota, la tarea de construcción de la nación dentro de la flota, la lucha entre las fuerzas militares y civiles, y todas las relaciones de los personajes”<sup>198</sup>.

En segundo lugar, un nivel menos serial, serían los arcos que abarcan varios episodios. Entre dos y cuatro episodios donde se narran historias con gancho para el público puesto que se conoce que serán resueltas en un plazo corto. Moore pone muchos ejemplos para los guionistas de la serie futura: “Por ejemplo, cuando nos encontramos con un sistema solar capaz de sostener la vida humana , puede ser que desee permanecer aquí por tres o cuatro episodios a medida que la caza de suministros , luchar para ponerlos al tanto de nuestras naves , esconderse de los cylon , sofocar un motín entre los las personas que deseen quedarse aquí permanentemente , las tormentas de batalla en las superficies planetarias , reparar nuestros barcos, etc.”<sup>199</sup>.

Como ejemplo, se ha estudiado el desarrollo de estos dos tipos de arcos argumentales durante la primera temporada que es la única que aparece en la biblia. Los resultados están en la siguiente tabla<sup>200</sup>. En ella podemos comprobar que hay un arco ? las aventuras de Helo y Sharon en *Caprica* ocupada ? , que se podría considerar serial si no tuviésemos en cuenta que tan sólo es la primera temporada, puesto que aparece en todos y cada uno de los episodios. Sin embargo no lo consideramos multi-episódica a nivel general de la serie ya que éste termina. Ahora bien, si en lugar de las aventuras de estos dos personajes en un escenario concreto, lo abordásemos como la relación

---

<sup>198</sup> *Ibíd.*, p 34.

<sup>199</sup> *Ibíd.*, p 35.

<sup>200</sup> Tabla 2 – Arcos

personal entre ellos, sería claramente serial puesto que está presente durante las cuatro temporadas de los que consta la serie.

Lo que queda evidenciado por este estudio es que siempre aparecen avances en algunos de los arcos argumentales, de ambos tipos, en cada episodio. Lo mínimo son dos arcos multi-episódicos y uno serial que se dan en dos capítulos, el cuarto y el undécimo, *Acto de contricción* y *Día de votaciones*, que están muy centrados en los arcos que se circunscriben a un sólo episodio.

El tercer nivel es aquel en el que los arcos narrativos son completamente episódicos, es decir, que todo el relato se desarrolla completamente en uno sólo de los episodios semanales de la serie. Según Moore "esto permite que cualquier miembro de la audiencia pueda tener siempre un argumento que pueda seguir, que es autónomo y no dependa de ver el show de la semana pasada"<sup>201</sup>.

Moore aboga por intentar anidar estos tres niveles en cada episodio con el fin de evitar las trampas de la mera estructura episódica típica de otras series y "al mismo tiempo no perder la audiencia que pueden o no estar observando religiosamente"<sup>202</sup>. Es decir, quiere mantener la cuota del espectador ocasional al que da gusto con el uso de arcos del tercer nivel al mismo tiempo que le suscita curiosidad por saber como acaban las historias del segundo nivel de la estructura, la multi-episódica. Todo ello sin perder de vista que tiene que ofrecer datos en la comprensión y hacer evolucionar los arcos seriales del primer nivel para aquellos seguidores más constantes.

Tras describir este esquema narrativo, Moore analiza en la biblia distintos aspectos relacionados con posibles líneas argumentales y su desarrollo durante la serie.

---

<sup>201</sup> *Ibíd.*, p 35.

<sup>202</sup> *Ibíd.*

**TABLA 2: ARCOS**

TEMP. UNO	ARCOS SERIALES					ARCOS MULTI-EPISODICOS				
	Agentes durmientes: Sharon / Actos Terroristas	Persecución Cylon	Plan del Dios Cylon	Cancer de la presidenta / Kamala / Profecías	La ocultación de la traición de Baltar	El raider cylon	El detector de cylon	Helo en Caprica	Lucha de poder entre Laura y Adama	Relación no permitida entre Sharon y Tyron
Capítulo 1 - 33 minutos		x	x		x			x	x	x
Capítulo 2 - Agua	x							x	x	x
Capítulo 3 - El día de la Bastilla	x			x	x			x	x	x
Capítulo 4 - Acto de contrición				x				x	x	
Capítulo 5 - No puedes volver a casa		x				x	x	x	x	
Capítulo 6 - Bajo la mira (Litmus)	x						x	x	x	x
Capítulo 7 - Seis grados de separación			x	x	x	x	x	x		
Capítulo 8 - De carne y hueso	x		x	x		x	x	x		
Capítulo 9 - Una sorpresa para Tigh - Tigh arriba, Tigh abajo	x	x			x		x	x	x	
Capítulo 10 - La mano de Dios		x	x	x				x		
Capítulo 11 - Día de votaciones	x							x	x	
Capítulo 12 - Los últimos destellos de Kobol (1ª parte)	x			x		x		x	x	
Capítulo 13 - Los últimos destellos de Kobol (2ª parte)	x	x		x		x		x	x	

Sobre los cylon, especifica que no hace falta mostrar cada semana un ataque, cada tres episodios sería correcto, pero "siempre debemos sentir como si un ataque es inminente". Lo importante es que el propio Moore define un aspecto que cambia respecto a la miniserie: "Es importante tener en cuenta que mientras los cylon eran prácticamente invencibles en el piloto, en la serie continua habrá una mayor igualdad de condiciones [...] Este será el resultado de la tendencia natural en la guerra para que ambas partes aprendan de su enemigo, y desarrollar nuevas contramedidas para las fortalezas de sus oponentes. Como regla general, los combatientes de la *Galactica* son

generalmente superados en combate con los cylon, pero cuanto más luchamos contra ellos, más podemos aprender”<sup>203</sup>. Este aspecto se respeta perfectamente a lo largo, no sólo de la primera temporada, sino a lo largo de toda la serie.

Por otro lado, Moore presta ya desde la biblia mucha atención a uno de los aspectos mas relacionados con la sensación de paranoia que se vivía en aquellos momentos en Estados Unidos. Dice Moore: “Los agentes cylon dentro de la flota también deben proporcionar fuentes de tensión y peligro. Con sólo cuatro de los doce modelos cylon revelados a nuestros personajes, literalmente, cualquier persona en la flota es un agente cylon potencial. Los ataques terroristas , sabotajes, y fomentar la insurrección en el pueblo van a ser un elemento básico de sus historias y mantener a nuestros héroes fuera de balance y constantemente tener que mirar por encima del hombro, incluso mientras luchan contra los combatientes cylon”<sup>204</sup>.

Finalmente, establece que se visitará durante la serie “el planeta natal cylon para establecer su cultura y de la sociedad y para obtener su punto de vista a la caza de *Galactica*”<sup>205</sup>. Esto, sin embargo, no sucederá. El planeta donde supuestamente han estado evolucionando los cylon durante el armisticio de cuarenta años jamás aparecerá en ninguna de las cuatro temporadas de *Battlestar Galactica* ni en ninguno de sus otros productos de la franquicia.

Además de todo eso, Moore hace un repaso rápido sobre ciertos aspectos que deben guiar el trabajo del equipo de guionistas a la hora de elaborar esos arcos narrativos. Moore escribe: “Nuestras historias deben surgir desde dentro de la flota siempre que sea posible. En otras palabras, debemos evitar historias que comienzan con: “La *Galactica* descubre un fenómeno extraño espacio que...” [...] Nuestro objetivo es contar historias humanas que son una consecuencia natural de la premisa de nuestro show, no para recauchutar los diversos tópicos de la ciencia ficción del género [...] El universo de *Galactica* también es en su mayoría carentes de otras formas de vida

---

<sup>203</sup> Ibíd.

<sup>204</sup> Ibíd., p 36.

<sup>205</sup> Ibíd.

inteligente. A diferencia de la galaxia llena de gente de *Trek* lleno de una multitud de los imperios, el nuestro es un lugar vacío inquietante”<sup>206</sup>. Y aunque Moore deja la puerta abierta a la presencia de alguna criatura, sí que establece un criterio que nunca se pondría a prueba puesto que no aparecerá ninguno: “Cualquier alienígena en *Galáctica* debe ser ajeno en el verdadero sentido de la palabra - una criatura tan extraña a nuestra forma de pensar y de vivir que podamos ni siquiera lo reconocen como vida en absoluto”<sup>207</sup>.

Así, Moore establece un capítulo titulado “Historias de caracteres” donde establece líneas generales en el desarrollo de los distintos personajes y en conjunto. En concreto ¿ y es fundamental para entender el concepto de Moore respecto a la serie ? , dice: “Nuestro espectáculo es, ante todo, un drama. Se trata de personas. Nuestros personajes siempre deben ser el elemento más importante de toda la historia. Rompiendo la regla tradicional del género, debemos sacrificar cualquier parcela en favor del carácter. El tiempo dedicado a la discusión de los problemas técnicos de burlar a la última parcela cylon será mejor gastado en tratar con las consecuencias emocionales”<sup>208</sup>. Dentro de estas relaciones a Moore no le da miedo “exponer las errores de nuestros personajes, ya que en sus debilidades también se encuentran las semillas de sus triunfos”<sup>209</sup>. Y pone varios ejemplos de argumentos personales donde las equivocaciones de personajes terminan ocasionando profundidades narrativas que, de otra manera, esa forma heroica que tienen otras muchas series de tratar a sus personajes no se consigue. Moore escribe que sus “personajes son profundamente humanos. No son, por naturaleza, seres innatamente heroicos o nobles. Son simplemente personas comunes que se encuentran en circunstancias extraordinarias. [...] Cometan errores, actúan por mezquindad y el rencor [...] también son capaces de crecer, de cambiar, de aprender a superar sus muchos [...] Ellos son humanos”<sup>210</sup>.

---

<sup>206</sup> *Ibíd.*

<sup>207</sup> *Ibíd.*

<sup>208</sup> *Ibíd.*, p 37

<sup>209</sup> *Ibíd.*

<sup>210</sup> *Ibíd.*

Moore desarrolla en este momento los arcos que cree que deben estar presentes en la primera temporada de la serie. Moore establece cuatro arcos: El conflicto entre Adama y Laura; el descubrimiento de la evidencia de que un lugar llamado Tierra realmente existe; el surgimiento de una resistencia humana en la flota de gente y la ascensión al poder de Gaius Baltar; la ocupación cylon de *Caprica* junto las demás colonias y su manipulación de los supervivientes, incluido el desarrollo del personaje de Helo.

De cada uno de estos arcos, Moore destaca y desarrolla más ciertos elementos. Del primer arco Moore quiere subvertir las expectativas que se puedan hacer los espectadores previamente y “jugar con Laura como líder cada vez mas agresivo y Adama como el defensor de las libertades personales”. Un conflicto que terminará con la declaración de la ley marcial y el arresto de Laura “esperando a la segunda temporada”<sup>211</sup>.

Del segundo arco, la historia de la Tierra y el interés cylon será central en la primera temporada pero irá creciendo todavía más a medida que pasen las temporadas. Van apareciendo “pequeñas emergerán en primer lugar, algunos de naturaleza espiritual, los demás evidencia física, señalan el camino hacia la *Galactica* un rumbo que conduce a la tierra prometida”<sup>212</sup>. Lo que cambia también es que no aparece, como ya hemos comentado, el planeta cylon ni una “indicación de que los cylon saben un secreto sobre la Tierra que los colonos no”<sup>213</sup>.

El tercer arco, que supone la consolidación del gobierno de Laura apoyado en los militares frente a todo tipo de problemas políticos, de terrorismo y sociales que se le plantean y serán constantes. Asuntos menores de este arco será el sistema de localizar cylon creado por Baltar y sus usos fraudulentos ? que solo se llevan a cabo negativamente, es decir, ocultando la naturaleza cylon de la teniente Valerii ? . Y se consolidarán las opciones de poder de Baltar a través de los consejos de la Número

---

<sup>211</sup> *Ibíd.*, p 39.

<sup>212</sup> *Ibíd.*

<sup>213</sup> *Ibíd.*

Seis mientras las “medidas drásticas contra los disidentes”<sup>214</sup> de Laura la vuelven cada vez más impopular.

Y finalmente, el cuarto arco es donde Moore desarrolla más el papel de Helo y su relación con otra Sharon Valerii, que a la larga será una de las parejas que más juego dará en todas las temporadas. Sin embargo, cuando Moore escribe: “Como Helo hace su camino a través del planeta, empezamos a darnos cuenta de que los cylon parecen tener algún plan más amplio para *Caprica* y el resto de las colonias, que la devastación y el genocidio no fueron los únicos objetivos del ataque y que esto era sólo el primer paso de una estrategia a largo plazo”<sup>215</sup>.

Partiendo de estos arcos seriales, Moore analiza los arcos que se crearán entre distintos personajes. Entre Adama y Laura, por ejemplo, Moore establece dos líneas: el vínculo forjado a partir del conflicto y la tensión sexual entre ellos.

De Laura extrae su problema con el cáncer y sus consecuencias políticas; de Saul Tigh remarca su “batalla contra sus demonios personales”<sup>216</sup>. De la pareja Lee Adama y Kara Thrace, escribe que se acabarán “despertando juntos después de una noche estresante que se convirtió en algo más. Cada uno será atormentado por la culpa y sentimientos encontrados”<sup>217</sup>. Este extremo no será presentado en la primera temporada, será una cuestión desarrollada mediante flashbacks en el décimo capítulo de la tercera temporada titulado *Asuntos pendientes*<sup>218</sup>.

En la relación que Moore establece entre Lee Adama y Laura Roslin, lo que escribe no se plasmó en la pantalla. Escribe: “Su posición como asesor de confianza de Laura [...] Ella lo deja entrar en su secreto y él hará que su misión personal para encontrar una manera de tratar su enfermedad sin que nadie sepa la verdad [...] Lee desarrollará una

---

<sup>214</sup> *Ibíd.*

<sup>215</sup> *Ibíd.*, p 40.

<sup>216</sup> *Ibíd.*, p 41.

<sup>217</sup> *Ibíd.*, p 42.

<sup>218</sup> CARRION, Jorge, 2011, p 118.

atracción en ciernes para Laura a nivel personal<sup>219</sup>. Ninguno de estos extremos se traducirá en imágenes. Tampoco sucederá nada en la relación entre Kara y Baltar que Moore desarrolla en la biblia y que termina con afirmando que “en verdad, se convertirán en la pareja más extraña de todas”<sup>220</sup>. Otra de las relaciones que Moore describe y que no existe en el desarrollo televisivo es entre Baltar y el jefe Tyron.

Respecto a este último, Gaius Baltar, Moore define perfectamente lo que sucederá con él. Así, explica de Baltar que “su traición de las colonias y la destrucción de toda su civilización coloreará el resto de su vida [...] lo hará extremadamente vulnerable a cualquier presión de cualquiera de Número Seis o cualquier otro agente cylon [...] tratando de ayudar a los colonos de descubrir a los cylon [...] y al mismo tiempo es empujado a ayudar a los cylon bajo amenaza de ser expuesto como un traidor [...] siempre encontrando una manera de protegerse a sí mismo cualquiera que sea la circunstancia”<sup>221</sup>. Las sospechas propias sobre su naturaleza también se tienen presente en la biblia y será recurrente en la mente de Baltar a lo largo de las temporadas, hasta el mismísimo descubrimiento del quinto de los últimos cinco cylon, ya en los capítulos finales de la cuarta temporada.

Baltar por otra parte mantiene una relación singular, la más singular, con la Número Seis. Relación que aparece como en la mente de Baltar y de la que no se detalla nada en la biblia. Sólo se reconoce que formará una relación como si fuese “una extensión de la que se formaron en *Caprica*”<sup>222</sup>.

También cabe destacar lo que ya se definen en la biblia y es como Sharon Valerii comenzará a tener lapsos de memoria donde hará cosas e irá a sitios de los que luego no guarde recuerdo. “Poco a poco Sharon descubrirá pistas que apuntan a su verdadera naturaleza”<sup>223</sup> contra los que luchara. Aquí Moore introduce un personaje al hablar de la lucha de Valerii contra su naturaleza. Escribe que “ella luchará contra

---

<sup>219</sup> MOORE, Ronald D., p 42.

<sup>220</sup> *Ibíd.*

<sup>221</sup> *Ibíd.*, p 43.

<sup>222</sup> *Ibíd.*

<sup>223</sup> *Ibíd.*, p 44.

ellos en un nivel intuitivo y en su lugar intentará formar una familia con el jefe Tyrol y Boxey, buscando la única cosa que nunca puede ser - un papel maternal en una familia humana<sup>224</sup>. Es cierto que en la serie pide ayuda al jefe Tyrol pero Boxey, un niño huérfano<sup>225</sup> que aparece en un par de capítulos a principios de la serie, desaparece pronto. Es un personaje heredado de la antigua serie de *Battlestar Galactica*.

Finalmente, la biblia acaba con la historia de la nave *Galactica*<sup>226</sup>, la forma de las operaciones de combate y de vuelo, una especie de compendio de jerga de aviónica sobre el pilotaje de los *Viper* y su forma de comunicación con otro de los aspectos que desarrolla al final del documento, el CIC de *Galactica*, es decir, el centro operativo de combate de la nave. Moore detalla el tipo de relaciones entre el personal de la nave; como se ejecutan los vuelos mas rápidos que la luz; la gestión de los daños, y muchos otros aspectos. La mayoría de ellos aparecen en mayor o menor medida en la pantalla. Sin embargo, obviaremos todos ellos puesto que se aleja de nuestro interés. Lo que sí que es relevante es indicar que estos aspectos últimos de la biblia indican una vez más el detallismo de Moore en el desarrollo conceptual tan realista del universo narrativo y visual y sonoro de la serie.

Concluyendo: podemos afirmar que en el aspecto de la superación de los clichés del género, la biblia los manifiesta mientras que pantalla los constata. A este respecto, no hay que olvidar que en la biblia de *Battlestar Galactica* hay varios referentes positivos basados en otras series o incluso en el modelo de suspense propio de Hitchcock. En cuanto a la estructura narrativa, se fija en una serie mítica de los ochenta *Canción Triste de Hill Street*<sup>227</sup> (1982-1987)<sup>228</sup> de Steven Bochco y Michael Kozoll. Por otro lado, respecto la complejidad de los personajes, Moore señala como referentes a *Los*

---

<sup>224</sup> *Ibid.*

<sup>225</sup> No solo comenta la muerte de su madre sino que además su fotografía y la de su madre aparecen en la miniserie. La lleva el enviado de las Doce Colonias a la base Armisticio y se muestra en el escritorio de este justo antes de que se abran por primera vez en cuarenta años las puertas y aparezcan los cylon mecánicos y una Seis.

<sup>226</sup> MOORE, Ronald D., p 45-59.

<sup>227</sup> Parece que es homenajeada en uno de los escenarios típicos de ambas. Es la sala de oficiales cuando el CAG, el jefe de pilotos da las órdenes a éstos. Recuerda a la conocida escena diaria cuando el sargento repartía las tareas del día.

<sup>228</sup> MOORE, Ronald D., p 2.

*Soprano* (1999-2007) y a *El ala oeste de la Casa Blanca* (1999-2006)<sup>229</sup>, de Aaron Sorkin. Ambas series sirven de referentes en lo que concierne a la nueva televisión y punto de partida de la tercera edad de oro de la televisión que ya hemos comentado.

Sin duda, hay algunos pocos elementos que no concuerda, pero hablamos de un porcentaje escaso, puesto que la inmensa mayoría de todo lo que Moore desarrolló en la biblia, se tradujo en imágenes y en líneas argumentales, tanto episódicas, multi-episódicos, como arcos seriales.

---

<sup>229</sup> *Ibíd.*, p 7

## CONCLUSIONES

*Battlestar Galactica* es pura cultura popular. Cultura popular americana. Constituye un instrumento de análisis de la sociedad americana de principios del siglo XXI y al mismo tiempo es un producto donde confluyen argumentos creativos e industriales. Los primeros están relacionados primero con la configuración de un universo narrativo de gran peso dentro del imaginario colectivo al establecer fuertes lazos con macro-relatos reales. Segundo con el innegable parecido en su factura y la calidad del producto con los que se producen dentro del ámbito artístico cinematográfico. Los argumentos industriales son aquellos que favorecen el que se creen toda una serie de productos satélites respecto al producto central, y se relaciona con la monetización que desde la industria se intenta hacer del, mas que fenómeno, recurso del transmedia.

Hemos estudiado *Battlestar Galactica* tanto desde un aspecto como desde el otro. Por una parte, desde el punto de vista de lo transmedia hemos llegado a la conclusión que si bien no es el producto transmedia más rompedor sí que posee los suficientes rasgos para ser definido como tal. Tanto desde la perspectiva académica como desde la de la propia industria, *Battlestar Galactica* posee un universo narrativo transmediático. Su expansión, es cierto, no fue premeditada desde sus orígenes. Se generó la miniserie cuyo éxito impulsó la serie central. Las audiencias de éste fomentaron la expansión hacia otros medios y plataformas. No nació transmedia pero ha acabado siendo con el tiempo.

Por otra parte, entendíamos que *Battlestar Galáctica* no era el típico producto televisivo serial de ciencia ficción. Entendíamos que ofrecía algo más que la diferenciaba del resto y que le ayudaba a alcanzar cierto nivel al que todavía no nos atrevemos a llamar artístico aunque posee muchas de sus características. Hemos analizado la biblia, el elemento creativo primigenio sobre el que se levanta la serie para comprobar si esa intención creativa del *showrunner* se llevaba a cabo. Hemos determinado que hay muchas más similitudes que diferencias en la plasmación de esas ideas en audiovisual. Una señal desde nuestro punto de vista del nivel de creatividad alcanzado.

## BIBLIOGRAFIA

ANDERS, Charlie Jane, «Why We Still Love Battlestar Galactica's Ronald D. Moore», iO9 [Consulta: 2014-V-5], 2011a, Disponible en:<<http://io9.com/5858763/why-we-still-love-battlestar-galacticas-ronald-d-moore>>.

ANDERS, Charlie Jane, «The original Battlestar Galactica series bible is Ron Moore's rebuke to Star Trek», iO9 [Consulta: 2014-V-5], 2011b, Disponible en:<<http://io9.com/5743142/the-original-battlestar-galactica-series-bible-is-ron-moores-rebuke-to-star-trek>>.

ALVAREZ BERCIANO, Rosa, «Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático» [pdf], *Anàlisi Monogràfic*, s.n., 2012, (p 33-47), [Consulta: 2014-V-6], Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/download/252603/339172>>.

BELLON SANCHEZ DE LA BLANCA, Teresa, «Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación» [pdf], *Revista Comunicació* (nº10, Vol.1, p 17-31), [Consulta: 2014-IV-6], ISSN: 1989-600X. Disponible en: <[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/002.Nuevos\\_modelos\\_narrativos\\_Ficcion\\_televisiva\\_y\\_transmediacion.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/002.Nuevos_modelos_narrativos_Ficcion_televisiva_y_transmediacion.pdf)>.

CARRION, Jorge, *Teleshakespeare*, Madrid, Errata Naturae, 2011.

CARRION, Jorge, «La pantalla y el biocontrol», [Seminario, mp3], *Series en serio*, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-05-06, 96 min., [Consulta: 2014-VI-6]a, Disponible en: <[http://www.macba.cat/media/seriesenserio/series\\_1asessio.mp3](http://www.macba.cat/media/seriesenserio/series_1asessio.mp3)>.

CARRION, Jorge, «La comunicación y la política», [Seminario, mp3], *Series en serio*, int. Concepción CASCAJOSA, Jorge CARRION, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte

Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-05-13, 153 min., [Consulta: 2014-VI-6]b, Disponible en <[http://www.macba.cat/media/seriesenserio/series\\_2asessio.mp3](http://www.macba.cat/media/seriesenserio/series_2asessio.mp3)>.

CARRION, Jorge, «Postgéneros», [Seminario, mp3], *Series en serio*, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-05-20, 127 min., [Consulta: 2014-VI-6]c, Disponible en <[http://www.macba.cat/media/seriesenserio/20052014\\_seriesenserio.mp3](http://www.macba.cat/media/seriesenserio/20052014_seriesenserio.mp3)>.

CARRION, Jorge, «Serialidad, adicción y terapia », [Seminario, mp3], *Series en serio*, int. Jordi BALLO, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-05-27, 55 min., [Consulta: 2014-VI-6]d, Disponible en <[http://www.macba.cat/media/seriesenserio/20140527\\_seriesenserio.mp3](http://www.macba.cat/media/seriesenserio/20140527_seriesenserio.mp3)>.

CARRION, Jorge, «Inversión de valores y arte contemporáneo», [Seminario, mp3], *Series en serio*, Auditorio Convent del Àngels, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, 2014-06-03, 160 min., [Consulta: 2014-VI-6]e, Disponible en <<http://www.macba.cat/media/seriesenserio/140603seriesenserio.mp3>>.

CARCAJOSA VIRINO, Concepción, «No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO», [pdf], *Zer* (nº 21, p. 23-33), 2006, [Consulta: 2014-VI-2], Disponible en: <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>>.

- *El espejo deformado: Procesos de hipertextualidad en la ficción televisiva norteamericana*. [Tesis doctoral] (dir. Inmaculada GORDILLO ALVAREZ), España, Universidad de Sevilla, 2004.

CLOP AGUILAR, Violant, «El nuevo paradigma místico en las narrativas audiovisuales», [pdf], s.n., s.a., [Consulta: 2013-XI-24], Disponible en <<http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/El%20nuevo%20paradigma%20m%C3%ADstico%20en%20las%20narrativas%20audiovisuales.pdf>>.

DENA, Christy, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, [Tesis doctoral presentada a School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications], Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia, 2009, [Consulta: 2013-XII-3], [Disponible en <<http://www.scribd.com/doc/52231937/DENA-TransmediaPractice>>].

GALLEGO CALONGE, Francisco, *La ficción española en el contexto internacional: La figura del productor ejecutivo en televisión* [Tesis doctoral] (dir. Enrique BUSTAMANTE RAMIREZ), España, Universidad Complutense de Madrid, 2012.

GORRÍA FERRÍN, Ana, «Reseña de *Manual de Filosofía* en la pequeña pantalla», *Revista de letras y ficción audiovisual* (nº3, p283-286), 2013, [Consulta: 2014-II-13], ISSN: 2173-5123. Disponible en: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/sesionnonumerada/index.php/revista/article/viewFile/57/57>>.

HERNANDEZ PEREZ, Manuel, GRANDIO PEREZ, María del Mar. «Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010)», [pdf], *Area Abierta*, nº 28, 2011, [Consulta: 2013-XI-10], Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1111130004A>>.

JENKINS, Henry, *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2008.

MERINO ARRIBAS, M<sup>a</sup> Adoración, «El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social», *Fonseca Journal of Communication*, Monográfico 2, Salamanca, 2013, p 234-257, [Consulta: 2013-XI-11], Disponible en: <<file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos/Downloads/Dialnet-ElFactorEmocionalEnLaNarrativaTransmediaYLaTelevis-4252001.pdf>>.

MOORE, Ronald D., *Battlestar Galactica. Series Bible*, [pdf], 2003, [Consulta: 2013-XII-9], Disponible en:

<[http://c.ymcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp-pdfs/battlestar\\_galactica\\_series.pdf](http://c.ymcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp-pdfs/battlestar_galactica_series.pdf)>

MERELO GUERVOS, Juan Julián «El nadir de la ciencia ficción» dentro de: ALTARRIBA (ed.), Antonio; CORTIJO (ed.), Adela; LOPEZ (ed.), Guillermo. *La ciencia ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos*. Quaderns de Filología. Estudis Literaris XIV. Valencia. Universidad de Valencia. 2009.

NOVELL MONROY, Noemi «Género, modo y fórmula en la ciencia ficción. Teoría y análisis» dentro de: ALTARRIBA (ed.), Antonio; CORTIJO (ed.), Adela; LOPEZ (ed.), Guillermo, *La ciencia ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos*, Quaderns de Filología, Estudis Literaris XIV, Valencia, Universidad de Valencia, 2009.

- *Literatura y Cine de Ciencia Ficción. Perspectivas Teóricas*. [Tesis doctoral] (dir. Meri TORRAS FRANCES). España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2008.

PERREN, A., «In Conversation: Creativity in the Contemporary Cable Industry», *Cinema Journal* 50 (nº2, Winter, p132-138), 2011, [Consulta: 2013-XI-10], Disponible en: <[http://muse.jhu.edu/journals/cinema\\_journal/summary/v050/50.2.perren.html](http://muse.jhu.edu/journals/cinema_journal/summary/v050/50.2.perren.html)>.

RANDELL, K., «Now the Gloves Come Off”: The Problematic of “Enhanced Interrogation Techniques” in Battlestar Galactica», *Cinema Journal* 51 (nº1, Fall, p168-173), 2011, [Consulta: 2013-XI-12], Disponible en: <[http://muse.jhu.edu/journals/cinema\\_journal/summary/v051/51.4.randell.html](http://muse.jhu.edu/journals/cinema_journal/summary/v051/51.4.randell.html)>.

SCOLARI, Carlos, *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto, 2013.

- *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa, 2008.

## Recursos electrónicos

BARLOVENTO COMUNICACIÓN. [Consulta: 2014-II-10]. Disponible en:  
<<http://www.barloventocomunicacion.es/>>

BATTLESTAR WIKI, [Consulta: 2014-VII-20] Disponible en:  
<[http://en.battlestarwiki.org/wiki/Main\\_Page](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Main_Page)>

FANFICTION, [Consulta: 2014-VII-21]. Disponible en: <<https://www.fanfiction.net/>>

FILMAFFINITY, [Consulta: 2014-VII-20]. Disponible en:  
<<http://www.filmaffinity.com/es/>>

IMDb, [Consulta: 2014-VII-19]. Disponible en: <<http://www.imdb.com/>>

PODCASTS RONALD D. MOORE, [Consulta: 2014-II-7]. Disponible en:  
<[http://en.memory-alpha.org/wiki/Ronald\\_D.\\_Moore](http://en.memory-alpha.org/wiki/Ronald_D._Moore)>

PREMIOS EMMY, [Consulta: 2014-VII-17]. Disponible en: <  
<http://www.emmys.com/awards/nominations/award-search>>

## Filmografía

*Battlestar Galactica* [DVD-Vídeo] (cre. MOORE, Ronald D.) España, NBCUniversal LCC, 2010, 6 dvd.