

**Battlestar Galactica y Falling Skies: El impacto del 11-S
en la ciencia ficción de las series de EEUU**

Anna Tous-Rovirosa

Introducción

En estas líneas se plantea una reflexión a propósito del uso alegórico de la ciencia ficción como género que plasma los efectos del 11-S en la narrativa audiovisual contemporánea. Como se ha apuntado en otras ocasiones y cómo es materia de estudio en este libro, el ataque a las Torres Gemelas de Nueva York, en la década posterior al suceso, ha dejado una relevante impronta en la cultura estadounidense en sus diferentes manifestaciones artísticas y culturales¹.

Uno de los aspectos que ha fascinado a investigadores y observadores atentos es la estrecha relación de los hechos acontecidos con el espectáculo audiovisual: la premonición de la narrativa de Hollywood (“premediación” en palabras de Grusi 2004: 28) y el visionado de la realidad como si de una película se tratara. Sin querer ahondar en esta cuestión, subrayamos tan sólo que la cada vez más intrincada relación entre ficción y realidad (cfr. Baudrillard, 1991; Foster Wallace, 1990) tiene varias aristas: el carácter premonitorio se puede considerar una

¹ Kakutani, Michiko 2011: “In art, the ripples continue. The reckoning decade after 9/11”. *International Herald Tribune*, 10-11-2011, viii.

incitación a la violencia, como hizo el director Robert Altman en declaraciones a la BBC el 2001 (Frank 2011), acusando a la industria hollywoodiense de “dar ideas” a los atacantes, influyendo en su imaginario tal como ha influido en el imaginario de la sociedad estadounidense y europea.

La inevitable situación de crisis de la sociedad conlleva un discurso monolítico, un “refuerzo constante de un discurso dominante prácticamente monolítico”, como se ha apuntado en la introducción, cuyas características, como se verá en este breve ensayo, encajan a la perfección con las definitorias y recurrentes de la ciencia ficción:

-el miedo y rechazo a la alteridad. Tras los ataques, la sociedad estadounidense se instaló en una cultura del miedo que ha legitimado políticas y culturas poco democráticas. La sensación de vulnerabilidad de la sociedad, en palabras de Furedi (2005), de indefensión sin alternativas, como se ha comentado en la Introducción, proviene de los miedos lógicos de la sociedad y es utilizado políticamente por sus gobernantes. Si la población vive con miedo a nuevos ataques, si cuaja entre los civiles la conciencia, el sentimiento, de “estar en guerra”, se legitima atacar primero para evitar supuestos nuevos ataques. Mediante la ciencia ficción se constata cómo el miedo real de la sociedad que se siente amenazada y en guerra se traslada a la

ficción, convertida en la indefensión de los seres humanos, su inferioridad respecto al enemigo exterior. El invasor alienígena suele *ser* muy superior al ser humano, como veremos más adelante.

-las cuestiones de identidad y de memoria. El hecho de tener un enemigo claro contra quien luchar puede reforzar la propia identidad, y es uno de los mecanismos que articulan la ciencia ficción como narrativa alegórica de las crisis bélicas. Por otro lado, la memoria colectiva sufre un retorno al pasado, como se observó inmediatamente después de los atentados con la emisión de series propias de épocas anteriores (Tous-Rovirosa 2008: 190) y, paralelamente, una necesidad de incrementar el recuerdo colectivo de las víctimas. Por ejemplo, en el caso de *Battlestar Galactica*, observamos un ritual de conmemoración cuando, tras la primera gran masacre de los *cylon* a los humanos, éstos exponen las fotografías de sus seres queridos en el pasillo de la nave, la estrella de combate. La cultura de la conmemoración, la necesidad grupal de rendir tributo a las víctimas, queda limitada por las posibilidades de que disponen los supervivientes.

-la invasión mata la política. Otra situación que comparten la ciencia ficción y la política en tiempos de guerra es la alteración del orden normal de las cosas, hasta el punto que,

como afirma Scolari, “la invasión mata la política”, dejando como alternativas de organización política y social el totalitarismo o la resistencia.

-La renuncia a las libertades personales en nombre de la seguridad (inter)nacional y los enfrentamientos entre civiles y militares son constantes de la realidad y ficción en estos períodos. Ya sea en *Battlestar Galactica* o en *Falling Skies*, los enfrentamientos entre civiles y militares por cuestiones éticas y políticas son constantes.

-La cultura de la vigilancia y de la conspiración se puede observar en la narrativa contemporánea especialmente por la profusión –más o menos exitosa– de la temática² y, sobre todo, por el uso narrativo de las grabaciones de las cámaras de seguridad, como sucede en *Person of Interest* (CBS, 2011-) y en *Homeland* (Showtime, 2011-).

Las series y sus contextos

Como se ha apuntado, la ciencia ficción como género es un terreno prolífico para observar los efectos del 11-S en la

² *Fringe* (Fox: 2008-), *Person of Interest* (CBS, 2011-), *Rubicón* (AMC: 2010), *Flash Forward* (ABC: 2009-2010), *The Event* (NBC: 2010).

narrativa audiovisual contemporánea. *Battlestar Galactica* (SyFy: 2004-2009) es una serie dirigida por Ronald D. Moore, que se ha denominado “Reimaginada”, por ser un *remake* de la serie original, que lleva el mismo nombre y fue dirigida por Glen A. Larson, *Galáctica. Estrella de combate (Battlestar Galactica, Sci-Fi, 1978-1979)*. *Battlestar Galactica* se centra en los esfuerzos por sobrevivir de la raza humana, acechada por los *cylon*. Narra la historia de 39.673 humanos supervivientes de dos guerras contra los *cylon*³. Los *cylon* fueron creados por los humanos como trabajadores y soldados cibernéticos, pero se rebelaron contra sus creadores. Tras el ataque genocida, los supervivientes vagan errantes por el espacio, en la nave que da nombre a la serie, buscando un hogar, ya que la Tierra ha dejado de ser habitable. Es un encargo de Universal al creador, Ronald D. Moore, para que produjera su propia versión de la serie homónima de los años 70, según el mismo Moore (Douglas 2011: 383). Moore ha producido un *spin-off* y a la vez *precuela* de *Galactica*, *Caprica* (Syfy: 2010), ideada para captar al público femenino, que no tuvo éxito en términos de audiencia. Los *nuevos episodios anteriores* de *Caprica* plantean la gestación de los primeros *cylons* robóticos. La serie se

³ Acrónimo de Cybernetic Lifeform Node, “Nodo de forma de vida cibernética”.

diferencia de la ciencia ficción *estándar* por centrarse en las sagas familiares de los Adama y los Graystone, 58 años antes de los hechos de *Galactica*.

Battlestar Galactica, creada con posterioridad al 11-S, contiene interesantes analogías con la situación social en los EE.UU. tras el ataque a las Torres Gemelas, planteando dilemas morales como la relación con la alteridad, la identidad, la política en tiempo de guerra y el fanatismo religioso. La situación política en los EE.UU. a partir del año 2000, con la controvertida victoria de George W. Bush, y la invasión de Iraq a partir de 2003 también son temas que forman parte del desarrollo argumental de la serie (Kaveney 2010: 7).

Falling Skies (TNT: 2011-) es una serie creada por Steven Spielberg y Robert Rodat, guionista de *Salvar al Soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998). Los miembros del equipo de producción han trabajado en otras producciones de ciencia ficción como *Heroes*, *Battlestar Gallactica* y *Smallville*. Spielberg produjo la miniserie *Hermanos de sangre* (*Band of Brothers*: HBO, 2001) a partir de la mencionada *Salvar al Soldado Ryan*, del mismo modo que *Falling Skies* y su versión de *La guerra de los mundos* (2005) guardan una estrecha relación temática, argumental y diegética.

La serie narra la historia de supervivencia de una pequeña parte de la humanidad, 6 meses después de la invasión alienígena, y se centra en los esfuerzos por resistir de la *2nd Mass* –así autodenominados porque son la resistencia civil armada de Boston (Massachussets). Un grupo de civiles y militares capitaneados por Tom Mason (Noah Wyle) y Weaver (Will Patton), luchan contra los peligrosos alienígenas (los *Skitters*, deslizantes, y los *Mechs*, máquinas, a las órdenes de los primeros). Los deslizantes son los encargados de colocar yugos a las espaldas de los niños capturados. Mason y Weaver deben constantemente buscar el difícil equilibrio entre la resistencia armada, los militares (incluyendo a niños armados), y sus protegidos, lo que queda de la sociedad civil –maestros, médicos, familias, etc.

Para la segunda temporada la serie contará con Terry O’Quinn, quien encarnara el personaje de John Locke en *Perdidos*. O’Quinn interpretará al mentor y profesor de Historia Militar del protagonista, Tom Mason. Steven Spielberg ha trabajado la ciencia ficción como género en varias ocasiones, una de las más recientes y notables como precedente, su versión de *La guerra de los mundos* (2005), a la luz de los atentados del 11-S. La serie *Terra Nova* (Fox: 2011) es también una creación de Spielberg.

Falling Skies guarda similitudes con *Battlestar Galactica* y *The Walking Dead* (Goodman 2011).

La serie *V*, como *Battlestar Galactica*, dispone de dos versiones, la de 1984, dirigida por Kenneth Johnson –quien había dirigido episodios de *Hulk* y *La Mujer Biónica*–, y la de 2009. La primera versión de *V* (NBC: 1984-85) se basa en la novela de los años 30 *It Can't Happen Here* (Sinclair Lewis, 1935) sobre el movimiento nazi-fascista en los EE.UU. La Tierra es invadida por extraterrestres de aspecto humanoide, los *visitantes*, primero en son de paz y más adelante con propósitos de aniquilación de la especie humana, para usarla como alimento. Según Scolari (2005: 209-210), el planteamiento inicial de Johnson acerca de un posible estado policial en los EE.UU derivado de una política de extrema derecha, en el contexto neoconservador del Gobierno Reagan, se fue difuminando progresivamente hasta convertirse en un “democratismo soft” que, más que cuestionar, legitimaba la *american way of life*. Muchos de los terrícolas se convierten en traidores, aunque algunos aliens también, llegando a cierto reequilibrio. La segunda versión de *V* (ABC: 2009-2011) fue producida por Scott Peters, creador de otra destacada serie de ciencia ficción, *Los 4400* (USA Network, 2004-2007). A pesar de la espectacularidad de las imágenes, la versión de Peters dividió a los nostálgicos que añoraban la serie de Johnson y a

los nostálgicos que seguían con afición la nueva versión. Una de las críticas mayoritarias encuadraba el *remake* en un momento de *revival* de las series de la década de los 80 y 90. Las principales modificaciones respecto al original consistieron en la estética (naves y trajes de los visitantes, especialmente) y el cambio de protagonista, de Donovan a la agente del FBI Erica Evans (Elizabeth Mitchell, Juliet en *Lost*). Se mantuvieron las líneas argumentales básicas –la invasión de las principales ciudades de la Tierra en aparente son de paz, así como la naturaleza reptiloide y malvada de los invasores.

Person of Interest (CBS, 2011-) es una producción de J.J. Abrams y Jonathan Nolan sobre la predicción de crímenes violentos en la ciudad de Nueva York, protagonizada por el millonario creador de “la máquina”, Mr. Harold Finch (Michael Emerson, Benjamin Linus en *Lost*) y su empleado y hombre de acción, John Reese (Jim Caviezel), antiguo Boina Verde y agente de la CIA. De esta serie cabe destacar la exposición de la población a la vigilancia continuada, así como la utilización indiscriminada de los avances tecnológicos para llevarla a cabo, prescindiendo relativamente de la ética y los peligros inherentes a la invasión de la intimidad. Esta cuestión, derivada de la legislación posterior al 11-S, con la consecuente “suspension of civil liberties” (Altheide 2009: 65), se ha convertido en un tema

recurrente de la serialidad contemporánea, derivado de los atentados y la consecuente reacción de los EE.UU, como puede observarse, por ejemplo, en la aclamada *Homeland* (Showtime, 2011-)⁴.

El 11-S y la ciencia ficción

De acuerdo con la interpretación habitual, los géneros de ciencia ficción y terror surgen en períodos de crisis de una sociedad. Tras el ataque a las Torres Gemelas se produjo una eclosión del género, que empezó con *Perdidos* (2004-2010), perteneciente al subgénero de aventuras y ciencia ficción, con series sobre temática sobrenatural (Tous-Rovirosa 2009). *Battlestar Galactica* empieza ese mismo año, precedida por la miniserie de diciembre de 2003. El auge del género de los años 60, en plena guerra fría, confirma esta relación entre realidad (bélica) y narrativa audiovisual (ciencia ficción). Los géneros de ciencia ficción y terror facilitan la creación de metáforas para interpretar la realidad –lo incomprensible, raro, inexplicable, extraterrestre,

⁴ Una de las primeras acciones que lleva a cabo la protagonista de *Homeland*, agente de la CIA, Carrie Mathison (Claire Danes), consiste en instalar cámaras de seguridad en el domicilio del también protagonista, el sargento Nicholas Brody (Damian Lewis), sin pruebas que le incriminen ni sospechas realmente fundadas, convirtiéndose en una voyeur de la vida íntima matrimonial de los Brody (Piloto).

se convierte en metáfora*** del enemigo– y suelen hacerlo de manera maniqueísta, una lectura óptima en tiempos de guerra. Se trata de un género muy prolífico, cuyos productos se estructuran y amplían con frecuencia en forma de franquicias. *Star Trek* ha sido calificada de *soap opera* espacial (Hockley 2001; Scolari 2005: 23). La célebre serie de ciencia ficción de los 60 se ha reproducido ampliamente, a partir de la serie matriz⁵. El carácter de *space-soap-opera* se constata por la proliferación de títulos a partir de la serie matriz y por una creciente serialización en un género tradicionalmente episódico. Otra franquicia relevante de la ciencia ficción contemporánea es la de *Stargate*⁶. En 2011, Alcon Entertainment compró los derechos de un producto emblemático de la ciencia ficción como *Blade Runner*⁷. La vigencia del género se confirma con los *remakes* de *Doctor Who* (BBC: 1963-1989); (BBC: 2005-), una

⁵ *Star Trek* (1966-1969), *Star Trek: Phase II* (1978), *Star Trek: La nueva generación* (*Star Trek: The Next Generation*, Sindicación, 1987-1994), *Star Trek: Espacio profundo nueve* (*Star Trek: Deep Space Nine*, Sindicación, 1993-1999), *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001) y *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-2005). La serie, como es habitual en la ciencia ficción, también tiene continuidad en películas, la más reciente de las cuales es la dirigida por J.J. Abrams, *Star Trek XI* (2009).

⁶ Series que nacieron a partir de la película *Stargate. Puerta a las estrellas* (Roland Emmerich, 1994) y con las series *Stargate SG-1* (Showtime, Sci-Fi: 1997-2007), *Stargate: Atlantis* (Sci-Fi: 2004-2009), *SGU Stargate: Universe* (SyFy: 2009-2011) y un producto de animación, *Stargate: Infinity* (Fox: 2002-2003).

⁷ “¿Vuelven los replicantes?”, elpais.com, 03/03/2011.

serie que es una auténtica institución en la Gran Bretaña, y de la mencionada *V* (NBC: 1983-1985); (ABC: 2009-2011). La ciencia ficción como género obedece a la tendencia televisiva general de continuidad serial (franquicias; clonación), de mayor serialización de las tramas y de hibridación de géneros, como el *western* espacial *Firefly* (Fox: 2002-2003) –hibridación explícita que ya se había planteado desde *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977)– episodio IV, *A New Hope*.

Temas recurrentes de la ciencia ficción

Con la finalidad de analizar la alegoría bélica en las mencionadas series, enumeramos a continuación los principales personajes, espacios y temas inherentes a la ciencia ficción, con ejemplos de series y películas del género.

1. Personajes

a. El científico

Se trata de un personaje que pertenece a la ciencia ficción tradicional y que pervive en las series analizadas. Ha sido una figura central de la ciencia ficción, que encarnaba el potencial y la capacidad humana para hacer frente a los invasores, mediante la ciencia y la tecnología disponibles. Mediante la habilidad técnica el ser humano consigue vencer la animalidad, en los mitos de Robinson Crusoe y de Prometeo. A diferencia de la

narrativa de estos mitos, la figura del científico no supone una exaltación optimista del presente y de las capacidades humanas, sino su utilización en un contexto de amenaza y peligro –la amenaza exterior puede destruir al ser humano, devolverle a la animalidad.

El científico puede llegar a ser el líder, forzado por las circunstancias, y de este modo se equipara la ciencia como principal valor de Estado, en una lectura positiva del iluminismo y el racionalismo (Scolari 2005: 197). Gaius Baltar, en *Battlestar Galactica*, encarna esta figura, con algunas peculiaridades. Es un científico brillante y narcisista que llegará a jefe de Estado como peligroso salvador, caracterizado por el fanatismo y la irracionalidad.

La aparición de este personaje en las producciones sobre ciencia ficción y clonación en ocasiones puede ser negativa, como cuando al personaje se le otorgan poderes de creador (Dios) que utiliza con pocos escrúpulos, de modo trivial o perjudicial para la especie humana (Gómez-Sánchez *et al* 2011: 227; 232).

En *Battlestar Galactica*, el personaje de Gaius Baltar encarna los valores de científico y hombre de Estado, pero siempre con características negativas debido a su traición. En *Falling Skies*, no sólo el protagonista es profesor de Historia Militar, de modo que los conocimientos sobre la materia le ayudarán en su

liderazgo de la *2nd Mass*, sino que la figura del científico propiamente dicha aparece en el personaje del tío Scott (Bruce Gray), quien se encarga de las radiotransmisiones, con valores positivos, a diferencia del doctor Michael Harris (Steven Weber), quien no duda en utilizar sus conocimientos médicos contra el deslizante capturado, ensañándose con violencia contra él. La antítesis de dicho comportamiento es la de la doctora Anne Glass (Moon Bloodgood), médico pediatra y coprotagonista de la serie.

Ciencia y tecnología se unen con características totalmente positivas en *Person of Interest*, en el personaje de Harold Finch (Michael Emerson), un genio informático que inventa una máquina con la que puede predecir actos de terrorismo.

b. El héroe

El papel del héroe en la ciencia ficción tradicional es básicamente moderno, como observamos en *Falling Skies*. El personaje encarna los valores de la sociedad correspondiente y sirve de ejemplo para sus conciudadanos y, sobre todo, para la audiencia. Tal como afirma Goodman (2011), la filosofía de Mason es “Retreat, regroup, return – revenge.” Y añade: “Ten years after 9/11, Rodat’s finally tapped into the zeitgeist”. Mason es un héroe moderno, no posmoderno, y determina que la serie lo sea, recuperando el mismo carácter que Spielberg

imprimió a su versión de *La guerra de los mundos*. En el caso de *Battlestar Galactica* la cuestión es más compleja, en consonancia con la mayor complejidad del producto. El rol del héroe en *Galáctica*, aunque no esté cuestionado como en la narrativa audiovisual contemporánea (véase Tous-Rovirosa 2010), se ve debilitado por los problemas identitarios y lo irracional, siempre en relación con la alteridad, es decir, los cylon. Diferenciamos por lo tanto el desencanto posmoderno de *Galáctica* con el anhelo por la supervivencia de *Falling Skies*.

c. El traidor

La figura del traidor es recurrente en la ciencia ficción. Narrativamente es necesaria, y permite la invasión o la aniquilación de la especie humana. Cuando la traición es cometida con malas intenciones, no se puede perdonar, al tratarse de un “delito imprescriptible” contra la “supervivencia de la especie” (Scolari, 2005: 80). Cuando la traición se debe a la ignorancia o se ha cometido a pesar de las buenas intenciones, como en el caso de Tom Anderson (Lee Van Cleef), protagonista del filme *It Conquered the World* (Roger Corman, 1956) (Scolari, 2005: 82), suele tener lo que podemos denominar una resolución edípica. Como Edipo, quien se arranca los ojos al ser consciente de lo que ha hecho, el traidor

se inflige daño a sí mismo; la ignorancia no es eximente del crimen; Anderson muere matando.

La narrativa postmoderna introduce esta regularidad genérica para tratarla en consonancia, con la complejidad de la era. Gaius Baltar (James Callis), el gran traidor de la especie humana en *Galactica*, es un personaje polifacético y complejo, que se debate entre su relación sexual con la *cylon* Six (Tricia Helfer) y sus obligaciones como ser humano, para con su especie. Su traición involuntaria de la especie humana se produce sin intencionalidad manifiesta, seducido por Six, de la que tiene continuas visiones místicas. En la guerra de religiones de esta ficción, el monoteísta Baltar se considera a sí mismo el Mesías, el Salvador de la humanidad⁸. Aglutina a los débiles para luchar contra los poderosos. En una interesante vuelta de tuerca, su traición –Six le acusa de ser el causante del genocidio con pruebas falsas, pero la verdad se descubre en el juicio público al que es sometido– le llevará al Gobierno, convertido en un mártir para la sociedad.

Otra posibilidad de traición en la narrativa posmoderna es la duda razonable, o la imposibilidad de negarse, a diferencia de la intrincada relación anterior. En *Falling Skies*, Tom Mason

⁸ En “Escape velocity (4.4.), Baltar se pregunta “¿No puedo ser un simple hombre?”. Six le responde: “Tan grande y magnífico como Dios”.

(Noah Wyle), el protagonista, acepta la invitación de subir a la nave de los aliens, siempre a favor de su hijo “subyugado”, Ben Mason (Connor Jessup), en el *cliff-hanger* con el que se cierra la primera temporada (“Ocho horas”, “Eight Hours”, 1.10).

d. El alien

Es un ser totalmente alejado de la especie humana, cuyas similitudes con los terrestres pueden ser de capacidad, inteligencia y habilidades, y con frecuencia es superior a la especie humana. Son los seres que protagonizan, además de un sinnúmero de novelas, películas y series televisivas, las dos versiones de V, la original *Battlestar Galactica* de 1978; *Expediente X*, *Falling Skies*. Los antagonistas del ser humano. Entre su caracterización cabe destacar la preferencia por lo reptiloide (V, los deslizantes de *Falling Skies*, entre muchos otros ejemplos), aunque la caracterización animal tiene otros resultados, como se puede observar en el cine denominado “zoo-catástrofe” (Scolari 2005: 203), con animales gigantes, como *Them* (Gordon Douglas, 1954), o *Tarántula* (Jack Arnold, 1955). La radical diferencia entre las dos especies, así como la maldad del alien, opuesta a la *absoluta bondad* o angelización del ser humano (el argumento se invierte en *Avatar* y *District 9*⁹), imposibilita

⁹ Filmes críticos con el ser humano y políticamente correctos, ya sea desde posiciones ecológicas o antirracistas.

cualquier tipo de comunicación y justifica la barbarie y maldad humana. El alien también puede ser *bueno*, como en el caso de *ET: El Extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982), o amigable, como en *Encuentros en la tercera fase (Close Encounters of the Third Kind)*, Steven Spielberg, 1977).

Otro ser ajeno al humano, peligroso para él, competidor en igualdad o superioridad de condiciones, es el ser creado por el humano y que se rebela contra él. Ya sean máquinas (*2001: Odisea en el espacio*, Stanley Kubrick, 1968), replicantes (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982) robots (*Caprica*) o *cylons* (*Battlestar Galactica*). En cualquiera de los dos casos, se trate de alienígenas o de seres creados por los humanos, se confirman las palabras del director de cine Paul Verhoeven en 1996 (Frank, 2011: 162), según el cual las películas de ciencia ficción legitiman las represalias porque el enemigo es desconocido, terrorífico, malo, diabólico e inhumano. Cuanto más desconocimiento tengamos del enemigo, mayores facilidades para responder a su ataque, en justa o injusta medida, con o sin escrúpulos. En la película *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), por ejemplo, el presidente intenta dialogar con el alien capturado. Cuando le propone firmar la paz y le pregunta “What is it you want us to do?”, el alien responde, dos veces: “Die”. Esta falta de correspondencia en el intento de

comunicarse termina justificando un ataque *bestial* por parte de los humanos. La estrategia es simple: el enemigo no merece que se le conozca, además no tiene ninguna intención de colaborar. Haciendo gala del conocimiento de la gestión de conflictos, con la mera intencionalidad de invertir sus principales premisas, la Administración Bush justificó sus ataques y su política de guerra con: a) la desproporción de un ataque que calificaron de injustificado, sin motivos (y, sobre todo, sin intención de preguntarse por estos posibles motivos); b) el desconocimiento del enemigo; c) la defensa acérrima de lo que había sido atacado, es decir: c.1.) la población estadounidense; c.2.) los valores democráticos de dicha población. Lo que había sido atacado era, para Bush, “the American way of life, our very freedom”, en declaraciones de 2001 (Frank, 2011: 162). Como acostumbra a suceder en estos conflictos bélicos, parece ser que las circunstancias justificaban utilizar medios no democráticos, supuestamente ajenos a dichos valores, para defenderlos.

e. El mediador

Cuando el alien es *malo*, no existen acuerdos ni diálogos posibles, no sobreviven ni los intermediarios. Algunas producciones de Spielberg tienen la vertiente optimista que se plasma en un buen proceso de mediación, como en *Encuentros*

en la Tercera Fase (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977). El mismo director ha dejado esta puerta entreabierta en *Falling Skies*, a la espera del inicio de la segunda temporada en junio de 2012.

f. El híbrido

En las lecturas totalmente o parcialmente utópicas de la ciencia ficción se puede producir el nacimiento de un ser híbrido de las dos especies, que conjuga lo mejor de las dos razas. Estos nacimientos se dan en *V*, con el nacimiento de una niña intergaláctica; y en *Battlestar Galactica*, de una niña-cylon, Hera, bautizada con el nombre de una de las diosas de las Doce Colonias –los Señores de Kobol, que corresponden a la mitología griega. Estos nacimientos no siempre tienen carácter positivo, como es el caso de la niña vampiro en la película *La criatura perfecta* (Glenn Standring, 2006).

g. Niños y *zombies*. El instrumento de dominación

La supremacía del alien, su amenazante superioridad, tiene de modo recurrente en las producciones de ciencia ficción un símbolo, que denominamos el “instrumento de dominación”. Se puede tratar, como en *Falling Skies*, de un yugo pegado físicamente a la espalda de la víctima, que va a controlar su voluntad; de un parásito que se pega en la espalda de la víctima

y controla su mente, anulando las voluntades y dominando las acciones de las víctimas, como en el filme *The Puppet Masters* (Heinlein, 1951)¹⁰; de un instrumento lingüístico que provoca la fractura psicológica de la mente, como en la novela *Babel 17* (Samuel Delany, 1966, Premio Nébula). En la mini-serie *Quatermass II* (1955), los aliens se introducen en el sistema nervioso dominando la voluntad de la víctima. El resultado, en las series aquí analizadas, se manifiesta en la pérdida de voluntad de las víctimas, como es bien patente en *Falling Skies*. Este instrumento es la expresión manifiesta del peligro que acecha a la humanidad: ser dominados completamente, psíquica y físicamente, por el invasor. La aniquilación de la voluntad se manifiesta en dos figuras recurrentes: el *zombie* (convertir al enemigo en dominado) y los niños (elemento clave, el futuro de la especie humana). Las dos figuras se mezclan habitualmente; los niños se convierten en *zombies* al servicio del *alien* para desesperación del terrestre, lo que justifica sus ataques desproporcionados. Se convierten en niños sin sentimientos, como en los niños-alienígenas de la película británica *El pueblo de los malditos* (*Village of the Damned*, Wolf Rilla, 1960) o,

¹⁰ “Nosotros, los reclutas humanos, casi no pensábamos; sabíamos lo que ordenaban pero sólo cuando se trataba de actuar...como el caballo amaestrado que recibe las órdenes, las ejecuta, y se queda esperando la señal sucesiva del domador” (Heinlein 1990: 58-62). *****

todavía peor, cuando sus sentimientos son más próximos al enemigo que a la especie humana, como en *Falling Skies*. *Los niños del Brasil* (*The Boys from Brazil*, Franklin J. Schaffner, 1978) muestra a niños –94 clones, copias de Hitler– faltos de escrúpulos, violentos y sádicos. Ezra Lieberman (Laurence Olivier), el cazador de nazis, les salva recordando que son “seres humanos a pesar de su origen” (Gómez-Sánchez *et al*, 20011: 229).

Niños y zombies tienen en común la manipulación a que son sometidos, su ductilidad, la facilidad con la que el enemigo les puede dominar, convirtiéndoles en un ejército a su servicio. Los niños, además, son especialmente interesantes como personaje recurrente del género, dada su vulnerabilidad (la misma maleabilidad del niño-soldado) y su valor añadido como futuro de la especie.

h. Los clones

Des de *Frankenstein or The Modern Prometheus* (Mary Shelley 1817), e incluso antes –véase la relación que establece Gubern entre el conocido monstruo y el Golem hebreo (Gubern, 2002: 33-34)–, la creación de seres a imagen y semejanza del humano es un tema recurrente del imaginario colectivo, que ha ido en aumento progresivamente gracias a los avances tecnológicos, de

modo que se ha profundizando en la consecuente problemática ética y moral. La ingeniería genética es un tópico narrativo de la ciencia ficción de los años 50, los clones o poseídos, por ejemplo, en *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956), donde los “seres del espacio sustituyen a los humanos por copias idénticas carentes de voluntad” (Gómez-Sánchez *et al* 2011: 222). El clon puede ser un “hermoso contenedor vaciado de las emociones humanas”, como describe Scolari, a propósito de la novela *The Gods Hate Kansas* (Millard, 1964), totalmente aplicable a los *cylon* de *Galactica*, y muy especialmente a Six. Los *cylon* se caracterizan por su absoluta amoralidad, ya que consideran que el fin justifica cualquier tipo de medio. Son copias de seres humanos, cuyo parecido físico y psíquico conduce a la confusión, a la *duda* y la *ambigüedad*, que son ingredientes básicos del género fantástico (Todorov, 1975). Habitualmente el recurso narrativo se construye mediante la alternancia de posibilidades e interpretaciones, trasladando esta misma duda al espectador, que el teórico literario denomina “the reader’s hesitation” (Todorov, 1975: 31). La participación del espectador en este proceso de duda es uno de los ingredientes del género fantástico. “The fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event (...). The

possibility of a hesitation between the two creates the fantastic effect” (Todorov, 1975: 25-26).

El clon, este ángel caído, provoca inevitables conflictos relativos a la coexistencia: autonomía e independencia respecto al creador; consciencia y emociones de las máquinas; superioridad respecto a los humanos; rebelión contra su creador; control de la humanidad a manos de las máquinas. Especialmente en *Battlestar Galactica*, es fácil establecer el paralelismo entre un pueblo que busca destruir a otro tras aprender de su funcionamiento, derrotándole con sus propias armas, como sucedió en el 11-S –nos referimos a las relaciones entre el líder de Al-Qaeda y los EE.UU, especialmente a su instrucción en el país atacado. La semejanza de las dos especies, la caracterización física, sólo añade confusión, pánico y desconcierto al ser humano, que se defiende mediante todo tipo de *tests de humanidad*¹¹ para intentar diferenciarlos. En el caso de *Battlestar Galactica*, los *cylon* son una amenaza real, ya que, como rezaba la promoción de la serie, “Some are programmed to think they are human”. Así, algunos de los personajes de la serie, como Saul Tigh (Michael Hogan), su esposa Ellen (Kate Vernon) y Kara ‘Starbuck’ Thrace (Katee Sackhoff) realizan

¹¹ El Test Voight-Kampff en *Blade Runner*, el detector de *cylon* en *Battlestar Galactica* (“Act of contrition”, 1.4).

descubrimientos en relación a su propia identidad que no son sólo anagnórisis, sino que replantean la relación del espectador para con el personaje. Cabe apuntar que la maleabilidad de la identidad es un tema recurrente de la serialidad estadounidense contemporánea, como se puede observar con las series de temática zombie (*The Walking Dead*, AMC: 2010-), de vampiros (*Sangre fresca* (*True Blood*, HBO, 2008-), *Crónicas Vampíricas* (*The Vampire Diaries*, The CW: 2009-), y en algunos casos en las series en general, sin diferenciación genérica (*A dos metros bajo tierra*, *Dexter*, *Perdidos*). Los personajes fallecidos, como herencia de los videojuegos, proporcionan infinitas posibilidades lúdicas del personaje con su propio ser, su(s) identidad(es), su vida y su muerte, en forma de alucinaciones, visiones y *flash-backs*.

Los clones de *Galactica* no tienen reparo alguno en aniquilar a los humanos si es preciso, en aras de sus intereses. La actualización de la figura del clon obedece también al vigente debate social –iniciado en 1997, paralelo a los avances científicos, especialmente la clonación de la oveja Dolly– sobre la cuestión. Autores como Gómez-Sánchez (2011) consideran que la mayoría de la narrativa de ficción audiovisual contemporánea tiene como objetivo “acostumbrar” al público, predisponerle a la posibilidad científica real de la clonación

(Gómez-Sánchez *et al* 2011: 233). Así, el debate social se produce entre la inevitabilidad (“el nacimiento de un ser humano clonado es inevitable”, Kuppuswamy 2007, *apud* Gómez-Sánchez *et al* 2011) y los consecuentes conflictos éticos y legales.

En consonancia, hay otro tipo de clon, el que se muestra como ser diferenciado, único, con emociones. Este dilema moral ya se plantea en *Battlestar Galactica* y en *Caprica*, tal como sucedía en las películas *Blade Runner* y *La Isla*. Sus semejanzas con los seres humanos les convierten en seres demasiado idénticos a los que se pueda manipular, torturar o aniquilar quedando moralmente indemnes. Los *cylon* torturan a seres humanos como Kara o Tigh –o que creen ser humanos¹²– en Nueva Caprica, y los humanos torturan a los *cylon*. En el episodio “Pegasus” (*Battlestar Galactica*, 2.10) se produce una brutal tortura y violación de la *cylon* Gina Inviere, àlias de una copia de Six (Tricia Helfer), a manos de Alastair Thorne (Fulvio Cecere) y su tripulación de la nave que da título al episodio, vanagloriándose de sus *gestas*, ejecutadas bajo las órdenes de la Comandante Helena Cain (Michelle Forbes) y cometidas a la ampara de los

¹² Saul Tigh (Michael Hogan), el segundo de a bordo de Galactica, es torturado, pierde un ojo y le obligan a matar a su mujer, Ellen (Kate Vernon). Finalmente descubrirá que es uno de los cinco *cylon* restantes, como su esposa.

interrogatorios. El *recuerdo crítico* de las torturas de Abu Grahیب y Guantánamo es inevitable. En *Galactica*, las torturas suelen estar relacionadas con la identidad; difícilmente los que ejercen la violencia tienen garantía alguna de no estar atacando a un congénere. En *Caprica*, adolescentes sometidos a un ejercicio de iniciación creen estar matando a secuestradores politeístas, cuando en realidad lo que matan son clones (“Blowback”, *Caprica*, 1.14). Más adelante dos de los participantes, Lacy Rand (Magda Apanowicz) y Odin Sinclair (Ryan Kennedy), descubren cómo un *cylon* robot mata a los que no han superado la prueba. La línea que les separa es muy fina; los clones se convierten en las víctimas de las conspiraciones, en seres que luchan por sobrevivir –una conducta tan humana. La complejidad de las identidades múltiples de algunos personajes, como el de Zoe en *Caprica* o el de Six en *Battlestar Galactica*, es suficientemente elevada como para que una afirmación como: “Los avatares de los mártires escaneados aparecerán en nuestro cielo virtual”¹³ no resulte rara. Observamos como los personajes contienen un conjunto de ramificaciones, conservando la misma identidad pero con diferente físico (Zoe Graystone, Zoe A i Zoe R¹⁴ en *Caprica*) o bien con el mismo físico pero conteniendo

¹³ “The Heavens Will Raise”, 1.16.

¹⁴ Respectivamente, la adolescente hija de los Graystone, el avatar creado por ella misma y un robot *cylon*.

una identidad distinta –John Locke en *Perdidos*, como Hombre de Negro, los niños poseídos de *Falling Skies*, Six en *Battlestar Galactica*¹⁵.

2. Espacios

Es frecuente en la ciencia ficción recurrir a la creación de entornos nuevos, relacionados con las TIC: mundos imaginarios (*Matrix*), de comunicación espacial (*La guerra de las galaxias*), virtuales (*Caprica*); acceso a nuevas realidades o realidades paralelas (*Stargate*, *Fringe*). La incorporación de las imágenes de cámaras de seguridad generadas en *Person of Interest*, en la narrativa de la serie, responde también a esta lógica (concretamente, la de las TIC), junto con la de la vigilancia permanente.

Este hecho es relevante y supone una variación más de la fragmentación del relato audiovisual, que hemos podido constatar en la franquicia *CSI* desde sus inicios, en el año 2000. En la serie forense se ha utilizado el color para enfatizar la analepsis del relato –las distintas versiones de lo sucedido, en la reconstrucción policíaca de los hechos–, en *CSI* y *House* se ha utilizado la cámara microscópica, y la narrativa serial

¹⁵ Shelly Godfrey, Gina Inviere, Natalie Faust, Lida, Sonja, *Caprica-Six* y otras copias, entre ellas la mental que ve Gaius Baltar.

contemporánea ha ido incorporando varias formas de interrupción del relato, que, como sabemos, raramente es lineal. La utilización de imágenes procedentes de cámaras de seguridad como fragmentación supone una coincidencia formal y temática que abunda en la importancia del recurso.

También son habituales los espacios de destrucción y caos generados por la invasión (*La guerra de los mundos*, V, *Falling Skies*), así como la huida de las ciudades. En *La guerra de los mundos* (H.G. Wells, 1898) los humanos apenas tienen tiempo a huir de modo desordenado y a evacuar las ciudades. Como señala Scolari (2005: 63), Wells describe literariamente y con detalle el caos y “los sangrientos desplazamientos de las masas urbanas”. Esta recurrente desolación de las ciudades deja un panorama desierto, desolado, cubierto de cenizas, ya sea en la realidad, en los ataques del 11-S a la Zona Cero o en las múltiples versiones de la ficción, como, por ejemplo, la recreación de *La guerra de los mundos* de Spielberg (*War of the Worlds*, Steven Spielberg, 2005).

En *Battlestar Galactica* la práctica aniquilación de la población se constata en su búsqueda constante de un espacio propio, la Tierra, y en su habitar presente en una nave oscura, gris, militar, caracterizada por la provisionalidad. Una confinación similar a una prisión en la que reproducirán el modo de vida (trabajo, ocio

y el vicio terrestre) pero que no les impide –al contrario– estar anhelando siempre la Tierra, que en el imaginario de la serie es un espacio natural, lleno de color, o de ciudades ordenadas. La nave es un *no-lugar* (Augé, 1992) del que sólo desean huir. En *Falling Skies*, un 90% de la población ha sido arrasada. El emblema de la situación en que se encuentran los humanos es la imagen de la “torre de control” de los deslizantes dominando la ciudad, en un paralelismo inverso con la película neozelandesa *District 9* (Neill Blomkamp, 2009), en la que los aliens están confinados a campos de concentración. Las imágenes de destrucción y del enemigo alienígena son parecidas, el enfoque del tema es divergente. La oposición ciudad/naturaleza se produce en *Battlestar Galactica*; la naturaleza es la Tierra prometida, la ciudad es la posibilidad de vida y muerte, de continuidad y destrucción –especialmente de acuerdo con el final de la serie¹⁶. La ciudad, como símbolo de civilización (por ejemplo, en las dos versiones de *V*) y de avances tecnológicos (especialmente en *Person of Interest*), es el punto clave a destruir y aniquilar por parte de los invasores. Muchas narrativas previas a los ataques del 11-S, que se pueden

¹⁶ Gaius Baltar y Six pasean por una ciudad de Nueva York actual, pacífica y ordenada. Se trata de un salto temporal de 150.000 años; la humanidad descende de la pequeña Hera, híbrida de *cylon* y humano. Baltar y Six se preguntan si la especie humana habrá aprendido la lección o si volverá a las andadas (“Amanecer, parte 2”, “Daybreak, part 2”, 4.20).

calificar de *premediación*, en palabras de Grusi (2004), incluyen destrucciones de los principales símbolos de las ciudades. Volviendo al ejemplo de *Independence Day*, la película incluye la destrucción simultánea de los edificios emblemáticos de tres ciudades, en algunos casos también símbolos de la democracia, como la Casa Blanca, en Washington. En este aspecto la película de Emmerich es heredera de la película *Earth vs. The Flying Saucers* (Fred F. Sears, 1956), en la que se muestra la destrucción de varios símbolos de la democracia estadounidense, incluido el Capitolio (Frank, 2011: 155).

3. Temas

Los grandes temas relacionados con el género giran en torno a la sociedad, la tecnología y la biología. Los avances científicos condicionan los temas del género.

a- Problemas éticos, políticos y morales derivados de los avances tecnológicos

-Sociales y políticos, relativos a la seguridad y al control.

El tema se plantea en el género con anterioridad al 11-S (*Blade Runner, Minority report; CSI, Mentas criminales, Bones*), y se intensifica tras los atentados, ahondando en la falta de libertades, la capacidad de anticipación, el mundo totalmente controlado – el panopticon. Este auge se observa en algunas de las series

mencionadas, en su continuidad posterior a los atentados, pero muy especialmente en *Person of Interest*, donde la omnipresente capacidad de vigilancia y los conflictos derivados en cuanto a la libertad individual, planteados, por ejemplo, en la forense *CSI* (Tous-Rovirosa, 2008), cobran más protagonismo y una deriva ultraconservadora, en la que la mera posibilidad de ser sospechoso priva al individuo de las más elementales libertades. La importancia narrativa que adquieren los dispositivos móviles y los propios de las TIC (cámaras de vigilancia, móviles inteligentes, posibilidades de búsqueda en Internet) conduce a una situación de accesibilidad total, en la que estar fuera del sistema, fuera del control, es también motivo de sospecha¹⁷.

-Paranormalidad y conspiranoia: Constituyen un subgénero especialmente prolífico tras la Guerra Fría. Cabe destacar, entre sus características, la superación del maniqueísmo inherente al género y su traslación a la relación con un Estado en crisis, propia del postmodernismo – consideramos que la crítica a la jerarquía y la ausencia de verdades absolutas que caracterizan al posmodernismo (Lyon, Lyotard) se traduce en falta de confianza en las instituciones por

¹⁷ “Crisis numérica”, “Number Crunch” (*Person of Interest*, 1.10). Paula Vazquez es la principal sospechosa porque, en palabras de Mr. Finch: “Tiene una presencia mínima en la red, o es de las paranoicas o le gusta pasar desapercibida”.

parte del ciudadano. La dificultad inherente al mismo producto, de dar una resolución a los problemas que plantea –las tramas suelen ser intrincadas–, es otra característica de algunas producciones del género, como se puede observar en las series televisivas *Expediente X (The X-Files)*, Fox: 1993-2002), *Fringe* (Fox: 2008-), *Rubicón* (AMC: 2010), *Flash Forward* (ABC: 2009-2010), y *The Event* (NBC: 2010), especialmente en la mayoría de las contemporáneas, que han sido rápidamente canceladas. *Person of Interest* (CBS, 2011-) y *Homeland* se engloban en este grupo pero suponen afortunadas excepciones, por diversos motivos en los que no podemos profundizar en estas líneas.

-El género también trata habitualmente los temas de religión y política, en lo relativo a la organización de las sociedades y como alegoría de la sociedad contemporánea. Si la invasión mata la política (2005), el mismo género conduce a una reflexión sobre el totalitarismo político, el fundamentalismo religioso y los gobiernos alternativos. (*Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, *Babylon 5* (1994-1998), *Battlestar Galactica*¹⁸, *Caprica*). También en *Falling Skies* observamos la presencia del

¹⁸ El personaje insiste reiteradamente en que debe cumplir una “misión”. Al final de la tercera temporada y durante la cuarta, muere y reaparece. Es seguidora de la divinidad Aurora, de los Señores de Kobol. Al final de la serie, y tras realizar un arriesgado salto que les lleva a un planeta habitable, Starbuck, como “ángel divino”, desaparece.

personaje profundamente religioso y que aporta momentos de comunión entre los civiles, la joven adolescente Lourdes.

-Alternativas gubernamentales. La resistencia

Carlos A. Scolari establece cuatro fases principales de la invasión alienígena, junto con sus características genéricas y personajes recurrentes. Dichas fases son: a) Reconocimiento; b) Cabecera de playa; c) Ataque y fuga y d) Resistencia. Nos centraremos brevemente en esta última fase, en la que podemos diferenciar entre la oficial (“la primera en ser aplastada”, Scolari 2005: 64) y la verdadera o alternativa. Se trata de la que surge en un segundo momento, cuando falla la oficial, y que está sometida a un sinnúmero de sabotajes y traiciones. Incorpora como característica añadida el personaje del guerrillero, en positivo – Donovan en la primera versión de *V*, por ejemplo. Mediante esta regularidad genérica la ciencia ficción insta al ciudadano de a pie a aportar su pequeña/gran contribución a la resolución del conflicto: “Tropas hambreadas pero moralmente invencibles. El destino de toda la raza humana descansa en las manos de estos pequeños-grandes hombres y mujeres que resisten duro pero sin perder la ternura” (Scolari 2005: 73)

Esta cita es perfectamente aplicable a los personajes de *Falling Skies*, y más concretamente a los protagonistas Tom Mason y Anne Glass, un profesor de historia y una pediatra que son

capaces de asumir enormes responsabilidades en un momento crítico. Su grandeza proviene de su reacción al conflicto, a diferencia de algunos personajes de *Galactica*, que tienen características de héroe o heroína y están predestinados a la grandeza, como Kara Thrace (véase nota 18).

-Alteridad. El maniqueísmo y la política.

La base maniqueísta del género da mucho rendimiento en los conflictos, especialmente en los más “graves”, como la guerra fría o el 11-S. Durante la guerra fría el alien encarnaba los valores ajenos a los EE.UU: el peligro rojo, amarillo, los comunistas, los rusos... En función de cada década, va evolucionando¹⁹.

No es infrecuente que en las producciones de la guerra fría se justifique explícitamente la limitación de derechos individuales a favor de la *American Way of Life* (Scolari 2005: 184). Algunos casos, especialmente cuando el alien “es ruso”, casi carecen de metáforas, cayendo en burdas equiparaciones de Rusia y Marte en las que los marcianos son filocomunistas sin sentimientos. Habitualmente Moscú ejerce de traidor a la causa (la alianza demócrata que debe salvar a la humanidad), vinculado o equiparable a los aliens. En *V*, los aliens intentan imponer un

¹⁹ Véase Scolari 2005: 179.

sistema totalitario, mientras que la humanidad lucha por defender la gran democracia americana (Scolari 2005: 210). Las circunstancias excepcionales justifican medidas excepcionales. Como ya se ha mencionado, la invasión “mata la política”. Las opciones que quedan, en cuanto a funcionamiento político de la población, son de totalitarismo –propio o impuesto por el enemigo– o de resistencia alternativa. La posibilidad de aniquilación de la propia especie, cercana a la animalidad en caso de supervivencia, justifica la animalidad para combatirla. De un modo u otro, el *atacado* se transforma.

Pero la relación entre la ciencia ficción y la política no siempre es tan simple. Hay también algunos casos de denuncia de situaciones políticas y sociales injustas, “pequeños relatos de gente normal que debe entrar en una guerra cruel impuesta por los invasores” (Scolari 2005: 198).

Con *Expediente X* se inicia una lectura postmoderna, postmaniqueísta, del género, ya que disuelve la dialéctica amigo (humano)/ enemigo (alien), y por tanto, se produce la disolución de la lógica bélica. En el post maniqueísmo el peligro, la sospecha, se traslada al Estado, que se halla en crisis. Todos –la mayoría de personajes– son potenciales agentes dobles (Scolari 2005: 214-215). En un contexto lúdico, de infinitas interpretaciones y sospechas, no se puede confiar en nadie. Los

mismos protagonistas de *Person of Interest* y de *Homeland* responden a esta categoría, o al menos se pueden considerar relativamente al margen de la ley.

Las categorías de Zygmunt Bauman (2008) en relación a la alteridad son las siguientes: exclusión (estrategia émica), asimilación (estrategia fágica) e invisibilización del otro (que desaparece del mapa mental). La invisibilización, o aniquilación, es lo que los cylon hacen con los humanos, con la implacabilidad digna de las máquinas –y cualquier especie invasora que se precie, como los visitantes (V) y los deslizantes (*Falling Skies*). La relación entre invasores y humanos es de exclusión; por ejemplo, los humanos reaccionan con insultos (“pellejudos” en *Blade Runner*, “jodidas máquinas” en *Battlestar Galactica* y *Caprica*), es decir, separación del otro mediante la exclusión. También reaccionan con violencia y maltrato de la alteridad. En *Falling Skies*, este rol está reservado a los militares, capitaneados por Weaver (Will Patton), al Dr. Michael Harris (Steven Weber) y al bando de rebeldes de John Pope (Colin Cunningham), que lo desempeñan incluso con su propia especie. El protagonista y héroe, supuestamente, ejerce la violencia en su justa medida. En *Galactica*, es célebre el ya mencionado capítulo “Pegasus” (2.10).

El enfrentamiento bélico proviene de la falta de asimilación, la incomunicación, la falta de diálogo. En los casos de múltiples y complejas identidades de los personajes (especialmente en *Battlestar Galactica*), aparece el tema de la lucha contra uno mismo, la alteridad interna.

En el contexto *real* posterior al 11-S, el discurso gubernamental mayoritario, que como vemos *traspasó* a la ficción, enfatizaba la extranjería y la alteridad de los terroristas y los vinculaba al mal. El Fiscal General del Estado, John Ashcroft, declaró en el discurso del Departamento de Justicia de 2001: “As September the 11th vividly illustrates, aliens also come to our country with the intent to do great evil” (Ashcroft *apud* Frank, 2011: 159). El discurso monolítico gubernamental (los actos de Guerra, la Guerra al terrorismo, el frente contra los atacantes de la democracia) se asentaba parcialmente en el motivo de la invasión extranjera (*alien invasion*). Frank (2011) apunta la similitud etimológica entre *space alien* y *alien*, así como el hecho que el discurso institucional dominante posterior al 11-S utilizara más la palabra *alien*, en detrimento de expresiones de la lengua inglesa como *foreigner*, incrementando el distanciamiento con el enemigo. Ashcroft elegía la palabra ‘alien’ cada vez que hablaba de extranjeros (‘foreigners’) que amenazaban la seguridad nacional. Se trata de una palabra

mucho más connotada que *foreigner*, especialmente en un país como los EE.UU., con una fuerte cultura del *supervivencismo* y acostumbrada a protegerse del *enemigo exterior*, sea quien sea: “In a society immersed in the movie mythology of *Invasion of the Body Snatchers*, *Alien*, *Predator*, *Independence Day* and *The X-Files*, the meaning of the term ‘alien terrorist’ oscillates between ‘extra-terrestrial parasite’ and foreign enemy’ without any sense of the absurd” (Jackson 2005: 71 apud Frank 2011: 160).

La alteridad como característica preeminente del enemigo se enfatiza en los discursos institucionales y mediáticos *reales*, además de en los ficcionales: “Most alien invasion films are unequivocal about the absolute otherness of the antagonist” (Frank 2011). En este contexto, no es procedente entender las razones del enemigo, y la paranoia está justificada. El director y productor Steven Spielberg, a propósito de su versión *post 11-s* de *La guerra de los mundos* (2005), declaraba que la película trataba sobre ‘Americans fleeing for their lives, being attacked for no reason, having no idea why they are being attacked and who is attacking them’ (Chau 2005, *apud* Frank 2011: 166). En plena consonancia con el discurso unívoco mayoritario: olvidando e ignorando las razones de los atacantes. El mal es demasiado fuerte; no se puede (ni se desea) entender. La

ausencia de comprensión legítima la barbarie; el peligro de animalidad para la sociedad *víctima* derivado del ataque justifica su respuesta. A pesar de las dificultades y los evidentes inconvenientes de comparar una serie finalizada con una de la que se ha emitido la primera temporada, podemos aventurar que *Battlestar Galactica* es más *reflexiva*, mientras que *Falling Skies* tiende a reforzar el discurso oficial. El filme de Spielberg puede ser crítico con algunos aspectos de la política anti-terrorista, pero sobre todo se une al discurso mayoritario, mediante “the radical othering of the enemy” y que rehuye cualquier tipo de comunicación o comprensión del otro. “This othering is based on a refusal to look beyond the ‘alienness’ of terrorists at the complicated connections that tie ‘us’ to ‘them’ and that make the post-9/11 present part of a longer story –a history, it should be noted, that happens outside of movie theaters”. (Frank 2011: 168).

-Situaciones

Todavía en relación al género y la alteridad, haremos referencia a las “situaciones” determinadas por Scolari (2005: 68-70). Estas son la Situación Robinson y la Situación Castillo. En la Situación Robinson, los protagonistas se encuentran aislados, a merced del peligro exterior, el Otro (el enemigo, el peligro) está fuera. Se desatan las fuerzas irracionales dentro. En la Situación

Castillo el peligro es interior, no hay fronteras entre el enemigo y “nosotros”. Vamos a la casa del Otro, como en el *Drácula* de Bram Stoker, o bien el Otro nos invade, como punto de partida de la ciencia ficción que estamos analizando.

-La superioridad extraterrestre

Los alienígenas son superiores a los humanos en número, en fuerza, en inteligencia y en capacidad. La lucha es siempre desigual y desfavorecedora para con la especie humana. Esta característica, recurrente en el género, ya se encuentra presente en la obra de H.G. Wells (Scolari, 2005: 50). La superioridad ficticia del enemigo es proporcional al miedo real de la población, ya sea en la Guerra Fría o en el 11-S. La desigualdad puede advertirse más en algún rasgo determinado – la ferocidad de los deslizantes de *Falling Skies*, la brutalidad de los *cylons* en *Battlestar Galactica*, las diferencias tecnológicas entre humanos e invasores, que imposibilitan la resistencia terrestre y también se producen en *La guerra de los mundos*, y un largo etcétera. La primera ola de ataque de *Falling Skies* elimina la tecnología terrestre, la generación de electricidad, y la mayor parte de fuerzas militares de todos los países, así como el 90% de la población mundial. En los casos mencionados, y como regularidad genérica de la ciencia ficción, los humanos sólo tienen tiempo a huir de modo desordenado, a evacuar las

ciudades y evitar en lo posible la completa aniquilación de la población.

Una de las características de los *cylons* de *Galactica* es su perfección, reiterada a lo largo de la serie. El comportamiento de los humanos, que oscila entre lo racional y lo irracional (el misticismo de Gaius Baltar y la presidenta Roslin), contrasta con la extrema perfección de los *cylon*. Como en *Falling Skies*, el enemigo es implacable, especialmente en su ejecución de una violencia extrema. La consecuente posición de desventaja del ser humano conlleva cierta *angelización* de las víctimas, como ya se ha apuntado, así como la justificación de los hechos violentos con que debe defenderse.

b-Biología, salud, clonación (*Battlestar Galactica* y *Caprica*), enfermedades, experimentaciones médicas, nacimiento de seres híbridos. La biología, o la biotecnología, se pueden convertir en un arma de guerra (véase “La clonación”). La invasión puede ser biológica²⁰, o se pueden utilizar conocimientos médicos con finalidades de control o bélicas (*Perdidos*, por ejemplo, recupera esta característica del género). Los alien pueden buscar el control de la especie humana

²⁰ Scolari (2005: 56) lo ejemplifica con las experimentaciones, en *The secret of the Death*, con el cuerpo de la mujer.

mediante la biología o, incluso, ser creadores de seres humanos, como sucedía en *Invasion/ The Abductors* (Scolari 2005: 50).

Otra cuestión relevante en relación a la organización de las sociedades en situación de crisis o invasiones es la religión. Mientras que en *Falling Skies* observamos la presencia de un personaje secundario extremadamente religioso ya mencionado, la joven adolescente Lourdes (Seychelle Gabriel), la religión es un tema primordial en *Battlestar Galactica*, en la que los humanos son politeístas y los cylon, monoteístas. Los cylon usan citas prácticamente literales del Corán durante la tercera temporada, aunque su monoteísmo sea parecido al cristianismo. Dichas referencias al Corán durante la tercera temporada deben entenderse como referencia al fundamentalismo religioso, islamista en el caso de los atacantes de las Torres Gemelas.

El conflicto, el choque de civilizaciones, reproduce el enfrentamiento entre los EE.UU. y el fundamentalismo islamista posterior al 11-S (George, 2008: 159). Concretamente, observamos que la denominación de las 13 colonias se refiere a las 13 colonias originales que poblaron los EE.UU. El avión de la presidenta Roslin tiene un nombre parecido al del presidente real de los EE.UU. (Colonial One/ Air Force One). El sistema político de los humanos de *Galáctica* también es similar al estadounidense (incluyendo la pena de muerte). Los dilemas

éticos y morales reproducidos en la serie son el tratamiento de los terroristas (la alteridad enemiga); la disminución de libertades en beneficio de la seguridad de la comunidad. El creador de la serie explicaba que le pareció interesante poner a la presidenta Roslin en una situación difícil, obligándola a adoptar decisiones poco populares:

“Cuando Laura se convierte en presidenta y tiene que responsabilizarse de los problemas de toda la civilización humana, yo quería que se viera el cambio en el personaje: alguien que seguramente era demócrata y progresista se convierte en una persona más dura e inflexible, mucho más preocupada por temas de seguridad” (Douglas, 2011: 386).

Reflexiones de ficción sobre un debate muy real. Tal como afirma John Berger, la Administración Bush consiguió que no hubiera debate acerca de la “legitimidad o la eficiencia” de los actos de guerra, las represalias, en definitiva, de “un despliegue tan amenazador de poder”. Berger destaca el uso del miedo a propósito del ataque a las Torres “para intentar enrolar a los medios y a la opinión pública y que respaldaran ataques preventivos, decididos unilateralmente, contra cualquier objetivo calificado por ellos de terrorista” (Berger 2010: 53).

Obras citadas

Altheide, David L. 2009: "Terrorism Programming", en *Critical Studies on Terrorism*, 2:1, 65-80.

Bauman, Zygmunt 2006 [2005]: *Vida líquida*, Barcelona: Paidós.

Bauman, Zygmunt 2008: *Múltiples culturas, una sola humanidad*, Barcelona: Katz y CCCB.

Berger 2010: *Con la esperanza entre los dientes*. Madrid: Alfaguara.

Douglas, Pamela 2011 [2007]: *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba Editorial.

Frank, Michael C 2011: "Alien Terrorists: Public Discourse on 9/11 and the American Science Fiction Film", en Hammond, Philip (ed.) *Screens of Terror: representations of war and terrorism in film and television since 9/11*. Suffolk: Arima Publishing. 149-170.

George, Susan A. 2008: "Desire, Gender and the (Post)Human Condition in Battlestar Galactica", en Telotte, J.P. *The Essential science fiction television reader*. Kentucky: The University Press of Kentucky.

Gómez-Sánchez, Ana Isabel; Hellín-Ortuño, Pedro Antonio; San Nicolás Romera, César 2011: "La representación de la clonación en la ficción cinematográfica. Una aproximación metodológica para un análisis del discurso científico en el cine". *Palabra y clave*, 14 (2): 216-234.

Hammond, Philip. (ed.) 2011: *Screens of Terror: representations of war and terrorism in film and television since 9/11*. Suffolk: Arima Publishing.

Hockley, L. 2001: "Science Fiction", en Creeber, Glen, *The Television Genre Book*. London: British Film Institute: 26-31.

Kaveney, Roz; Stoy, Jenifer 2010: *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit and Steel*. New York: I.B. Tauris.

Scolari, Carlos Alberto 2005: *No pasarán. Las invasiones alienígenas desde H.G. Wells hasta S. Spielberg*. Madrid: Páginas de Espuma.

Todorov, Tzvevan 1975: *The fantastic: A cultural approach to a literary genre*, Ithaca: Cornell University Press.

Tous-Rovirosa, Anna 2008: *El text audiovisual: anàlisi des d'una perspectiva mediològica*. Tesi doctoral. Bellaterra: UAB.

Tous-Rovirosa, Anna 2009: "El paranormal a Perdidos. Anàlisi de cas de la ciència ficció a la intergenericitat televisiva". *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*, 14, La ciencia ficción en los discursos culturales y medios de expresión contemporáneos: 173-191.

Tous-Rovirosa, Anna 2010: "Dexter y la figura del héroe en la narrativa estadounidense. ¿Un héroe posmoderno?", En Trapero Llobera, Patricia: *Dexter, ética y estética de un asesino en serie*. Barcelona, Laertes, p. 83-100

Prensa

Goodman, Tim 2011: Falling Skies: TV Review. *The Hollywood Reporter*, 6/10/2011.
<http://www.hollywoodreporter.com/review/falling-skies-tv-review-196959>
[última fecha de acceso: 10/04/2012]

Kakutani, Michiko 2011: “In art, the ripples continue. The reckoning decade after 9/11”. *International Herald Tribune*, 10-11-2011, viii.

“¿Vuelven los replicantes?”, [www.elpais.com](http://cultura.elpais.com), 03/03/2011
http://cultura.elpais.com/cultura/2011/03/03/actualidad/1299106814_850215.html
[última fecha de acceso: 10/04/2012]