



Revista de Comunicación

ISSN: 1684-0933

ISSN: 2227-1465

Universidad de Piura. Facultad de Comunicación

Fernández-Castrillo,, Carolina; Sahagún, Marta García; Moreno, Erika Tiburcio
La representación ficcional y transmedia del espacio urbano en el *thriller* histórico: *La Peste*

Revista de Comunicación, vol. 22, núm. 2, 2023, pp. 135-174

Universidad de Piura. Facultad de Comunicación

DOI: <https://doi.org/10.26441/RC22.2-2023-3153>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589475992008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UNEP
redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La representación ficcional y transmedia del espacio urbano en el thriller histórico: La Peste

The fictional and transmedia representation of the urban space in the historical thriller: La Peste

Fernández-Castrillo, C., García Sahagún, M. y Tiburcio Moreno, E.



Carolina Fernández-Castrillo. Universidad Carlos III de Madrid (España)

Profesora de Cibercultura y Transmedialidad en la Universidad Carlos III de Madrid. Doctora Europea cum laude por la Universidad Complutense de Madrid y por la Università degli Studi di Roma "La Sapienza", ha ejercido como PDI en ambas instituciones. Su investigación sobre la Arqueología de medios digitales obtuvo el Premio Extraordinario de Doctorado UCM, la Mención de Excelencia por el Real Colegio Complutense en Harvard y una invitación como Postdoctoral Fellow en Harvard University. Sus líneas de investigación se centran en: activismo y alfabetización transmedia, intercreatividad e innovación en comunicación digital. <https://orcid.org/0000-0001-6108-6440>, carolfer@hum.uc3m.es



Marta García Sahagún. Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (España)

Profesora Contratada Doctor y Coordinadora del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Es licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas, Master en Literatura, Instituciones Artísticas y Comunicación Cultural y Doctora con mención europea en Comunicación Audiovisual. Ha realizado estancias de investigación en las universidades París IV Sorbonne y University of Edinburgh. Sus líneas de investigación se centran en: análisis de la imagen, comunicación digital e intangibles corporativos. <https://orcid.org/0000-0002-6713-931X>, marta.garcia.sahagun@urjc.es



Erika Tiburcio Moreno. Universidad Carlos III de Madrid (España)

Doctora en Investigación en Medios de Comunicación y profesora de Historia Contemporánea en el Departamento de Humanidades: Historia, Geografía y Arte en la Universidad Carlos III de Madrid y Didáctica de las Ciencias Sociales en el Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas en la Universidad Complutense de Madrid. Sus líneas de investigación son la historia cultural, historia contemporánea y cine e historia de la comunicación. <https://orcid.org/0000-0002-5072-3309>, etiburci@hum.uc3m.es

Recibido: 16-02-2023 – Aceptado: 02-07-2023

<https://doi.org/10.26441/RC22.2-2023-3153>

RESUMEN: La serie La Peste (Movistar Plus+) supuso un referente prepadémico en el planteamiento de relatos ficcionales basados en estrategias transmedia de carácter híbrido (*online* y *offline*). La presente investigación ahonda en las claves para la construcción del suspense a través del desarrollo de acciones interactivas que sitúan al público en una posición protagónica en la historia mediante el diálogo entre el espacio geográfico, ficcional y expandido. Por tanto, examinaremos la resignificación de la ciudad a través de la imagen construida por la participación del espectador –en la serie– y del usuario –en las acciones transmedia–. Se aborda tanto el estudio del espacio ficcional y aumentado, teniendo en cuenta el territorio que conformaba la ciudad en el siglo XVI, como los procesos de ampliación de los contenidos a través de cartografías interactivas, *movie maps* y juegos de realidad alternativa (ARG). Como resultado, observamos una expansión de la serie mediante la metáfora del mapa en una expedición entre el pasado y el presente; la ficción y la realidad; el espacio geográfico y el ciberespacio; el medio tradicional –serie televisiva– y los formatos multiplataforma, produciéndose al mismo tiempo una nueva aproximación al espacio urbano sevillano desde un enfoque experiencial.

Palabras clave: juego de realidad alternativa (ARG); realidad expandida; ficción experiencial; thriller histórico; cartografía interactiva; *movie map*; Movistar Plus+; postdigital; transmedia; espacio urbano.

ABSTRACT: La Peste series (Movistar Plus+) represented a pre-pandemic benchmark in transmedia and hybrid (online and offline) fictional storytelling. This research delves into the keys for the construction of suspense through the development of interactive actions that place the public in a leading position in the story through the dialogue between geographical, fictional and expanded space. Therefore, we will examine the resignification of the city through the image built up by the participation of the viewer –in the series– and the user –in the transmedia actions–. We address both the study of the fictional and augmented space, taking into account the territory occupied by the different strata that made up the city in the sixteenth century, and the processes of expansion of the contents through interactive cartographies, movie maps, and alternative reality games (ARG). As a result, we observe an expansion of the series through the metaphor of the map in an expedition that flits between past and present; fiction and reality; geographical space and cyberspace; the traditional medium -television series- and multiplatform formats, which produces at the same time a novel approach to the urban space of Seville from an experiential perspective.

Keywords: alternative reality game (ARG); expanded reality; experiential fiction; historical thriller; interactive cartography; movie map; Movistar Plus+; postdigital; transmedia; urban space.

1. Introducción

La relación entre las producciones audiovisuales y el papel del espacio resulta imprescindible para comprender el potencial de los entornos híbridos en las nuevas estrategias narrativas postdigitales –entre lo analógico y lo digital (Pepperell, 2000; Bolognini, 2008)–, sin embargo, sigue siendo un tema aún incipiente en la tradición académica hispanohablante. El cine, pese a ser un gran soporte para la creación del imaginario colectivo sobre lugares, no ha sido prácticamente utilizado por los geógrafos para crear vinculaciones con el espacio (Gámir Orueta y Manuel Valdés, 2007; Gámir Orueta, 2012), a excepción del terreno anglosajón, donde encontramos referentes destacados en el campo de la geografía cultural, como Aitken y Zonn (1994), Cresswell y Dixon (2002) o Clarke (2005). En el ámbito hispanoamericano, hallamos trabajos que relacionan las series de ficción con algún aspecto concreto del espacio (Martos Ortiz, 2012; Charlois, 2018; Chicharro Merayo, 2011; García-Sahagún y Arquero Blanco, 2019; Bellone, 2019), y también investigaciones que abordan las acciones transmediales en las series (Tur-Viñes y Rodríguez Ferrándiz, 2014; Cortés-Gómez, Martínez-Borda y De la Fuente Prieto, 2016; Scolari y Establés, 2017; Villén Higuera y Ruiz del Olmo, 2020). Sin embargo, son aún escasos los estudios sobre el espacio en ambos escenarios: el espacio que se muestra en la serie –ficcional– y su relación con el que aparece en la fórmula transmedia, entendido como la fusión entre el territorio vivido y el mediatizado (Gámir Orueta, 2012) –expandido–, y el geográfico.

Por ello, en el presente texto analizaremos el espacio urbano de la ciudad de Sevilla a través de su presencia en la serie *La Peste* (Corral y Félez, 2018-2019) –thriller histórico dirigido por Alberto Rodríguez compuesto por dos temporadas autoconclusivas– y en la estrategia transmedia realizada para su promoción. En concreto, se pretende examinar el rol del espacio en la generación del suspense, por ello, tendremos en cuenta un nexo común al espacio ficcional y expandido: la participación de los usuarios en la historia por medio de indicios que enriquecen la información que estos poseen sobre el universo ficcional de *La Peste*. En la serie, este fenómeno se aprecia en la identificación con el protagonista, que avanza en el descubrimiento de las pistas que le llevan a resolver el misterio, y en la estrategia transmedia, a través de los descubrimientos que realiza el usuario para resolver el enigma. Para ello se recorre el espacio urbano de Sevilla, tanto en la obra audiovisual como en las acciones multiplataforma, teniendo la ciudad un lugar relevante en todo el proceso. El recorrido geográfico, ficcional y expandido tiene un impacto en cómo el público en su condición de espectador –de la serie– y usuario –en las estrategias transmedia– concibe la ciudad, concluyendo en una resignificación de esta a través de la información aportada y de la experiencia. Para examinar esta evolución epistémica, nos ayudaremos de las “imágenes ambientales”, resultado de un proceso bidireccional entre el observador y su entorno por el que la imagen de un determinado espacio urbano puede variar considerablemente de unos observadores a otros (Lynch, 2018, p. 16). La experiencia y la participación pueden, como veremos, afectar a esta concepción previa del espacio urbano.

La elección de la serie *La Peste* para este estudio se debe a dos datos relevantes: el protagonismo de Sevilla en la narración y al hecho de tratarse del mayor juego de realidad alternativa de España hasta el momento (El Cañonazo Transmedia, 2020). Gracias a la documentación proporcionada por Movistar Plus+ y a los responsables de la acción de El Cañonazo Transmedia –agencia que realizó las estrategias transmedia de las dos temporadas de la serie–, sabemos que los objetivos del proyecto giraron en torno a tres ejes: la participación de la audiencia, el *engagement* y la notoriedad.

Los objetivos fundamentales de la investigación se resumen en los siguientes puntos:

1. Averiguar cómo se construye el suspense a través del espacio, tanto en la serie como en las estrategias transmedia promocionales. Para ello, se procederá a realizar un análisis del espacio ficcional y geográfico con relación al espacio expandido.
2. Examinar la resignificación del espacio sevillano tras el rodaje, difusión mediática y acciones transmedia de *La Peste*. Para ello se recopilarán los datos del impacto de la serie en la ciudad y se evaluará el grado en que la participación del espectador/usuario en las acciones transmedia ha contribuido a la reformulación de la imagen ambiental de Sevilla.
3. Analizar el papel del público en las estrategias transmedia basadas en acciones híbridas, donde se establece un diálogo entre el espacio geográfico, ficcional y expandido. Esto nos permitirá profundizar en los distintos modos de interacción en la era postdigital, desde el entorno ficcional, el territorio urbano y el espacio expandido gracias a la integración de la conectividad y las nuevas tecnologías.

2. Marco referencial

2.1. Thriller, ciudad y representación histórica: el caso de Sevilla

La representación audiovisual juega un papel fundamental en la construcción de la ciudad, excediendo la materialidad de lo real (Lapsley, 2005) y dibujando diferentes retratos sobre una misma urbe (Sorlin, 2001). De este modo, mientras que *Deprisa, Deprisa* (Carlos Saura, 1981) proyecta una imagen de marginalidad en el Madrid de los ochenta, *Pepi, Luci Bom y otras chicas del montón* (Pedro Almodóvar, 1980) destaca el cosmopolitismo de la capital tras la dictadura.

El *thriller* presenta un escenario urbano inmerso en una serie de contradicciones ya que, la propia modernidad que lo caracteriza también evidencia la fragilidad de la seguridad (Rubin, 1999). La representación audiovisual de la ciudad también viene determinada por otros dos elementos propios del *thriller*: el misterio y el suspense. Por su parte, el suspense obliga al espectador a experimentar una sensación de tensión en los momentos previos al acto delictivo. Tal y como identifica Carroll (2001), dicha emoción se debe a confrontar al espectador ante un acto que, pudiendo derivar hacia un resultado aceptado moralmente, se convierta en malvado y rechazado socialmente. En consecuencia, el suspense y el misterio insisten en la inseguridad de una metrópoli en la que la ausencia de control en lo desconocido puede conllevar a consecuencias inesperadas.

Nuestro caso de estudio, Sevilla, ha protagonizado diferentes *thrillers* que han explorado sus calles y plazas mediante la confrontación con el discurso idealizado del turismo a través de la inseguridad ciudadana. Mientras que en *Grupo 7* (Alberto Rodríguez, 2012), la necesidad de asegurar las calles para lograr el éxito de la Expo 92, nos adentra en una Sevilla repleta de delincuentes, en *Adiós* (Paco Cabezas, 2019), el barrio periférico y marginal conocido como las 3.000 viviendas ambientan la investigación de unos padres que, a causa de un accidente de coche, han perdido a su hija. Mientras que, en *Nadie conoce a nadie* (Mateo Gil, 1999), la

Semana Santa de Sevilla se presenta como un tablero de rol involuntario en el que la representación cartográfica de las pistas y los rótulos de lugares específicos, la maqueta de la ciudad y el mapa del protagonista, dibujan una ruta de sus localizaciones que facilitan tanto la visita turística a este lugar como la configuración de una imagen mental (Tovar Vicente y Bogas Ríos, 2019, p. 13)

En el universo fílmico y transmedia de *La Peste*, la representación de Sevilla trasciende lo puramente geográfico para ofrecer un relato localizado en el pasado de la urbe hispalense. Esta hibridación entre el *thriller* y el género histórico resulta característica de la experimentación en este género desde los ochenta y noventa (Altman, 2000). Por tanto, las inquietudes del *thriller* conviven con la búsqueda de una reconstrucción visual adecuada de los lugares o los personajes para lograr la credibilidad del espectador a partir de la propia dinámica de la recreación que propone una inmersión en la ficción de la realidad que presenta. Así, *La Peste* arroja una imagen aparentemente real y documentada de una ciudad imaginaria que se apoya en la inmersión cinematográfica (Žižek, 2005, p. 19). En la propia narrativa se puede observar cómo, a pesar de ambientarse en los años finales del siglo XVI y localizar anacrónicamente la epidemia de peste de 1647, la trama se centra en dibujar una ciudad cuyos recodos y callejones favorecen el misterio y el suspense.

Este *thriller* histórico se presenta como caso idóneo para explorar tres aspectos. En primer lugar, la representación audiovisual de su pasado permite convertirla en una heterotopía o no-lugar que excluye a la contemporaneidad (González Calle y Monteserín Abella, 2021) y genera una extrañeza en edificios y calles que formaron parte de la capital andaluza. Dicho desconocimiento favorece un suspense enraizado en la incapacidad de reconocer el escenario que se contempla. Asimismo, la amenaza de expansión de la peste profundiza en dicha sensación al exponer la fragilidad de los personajes de la trama ante la posibilidad de ser contagiados. En este sentido, la difuminación de la muralla mediante la apertura de puertas y la expansión de la población al arrabal sirve como recordatorio del peligro que acecha sobre los protagonistas, el cual puede manifestarse en forma de asesinato o de infección. Mediante este doble juego Sevilla se convierte en un personaje añadido gracias al privilegio visual que otorga el cine al territorio (Gámir Orueta y Manuel Valdés, 2007). Así, la consecución de pistas a través de la narración fílmica y transmedia insiste en el protagonismo urbano, expandiendo los límites puramente televisivos.

2.2. La ciudad como tablero de juego: cartografías transmediales y ARG

En el proceso de descripción del espacio geográfico como objeto de consumo masivo, cabe destacar la actualización del “nuevo género de cultura geográfica” (Gámir Orueta y Manuel Valdés, 2007), iniciado con la incorporación del medio fotográfico y cinematográfico, a finales del siglo XIX y principios del XX. Hoy en día, el interés de los geógrafos hacia la representación de los elementos territoriales en el imaginario colectivo se ve revitalizado a través de la incorporación de la interconectividad y la convergencia digital (Bolter y Grusin, 1998; Jenkins, 2006; Jenkins et al., 2013). Tal y como señala Scolari, “Si hace unos años todos hablábamos de multimedia e interactividad, ahora las palabras clave son convergencia y transmedia” (2013, p. 16). Por transmedia, entendemos aquellos relatos que se expanden a través de múltiples medios y plataformas comunicativas en producciones integradas en las que los contenidos generados por los usuarios resultan protagónicos (Fernández-Castrillo y Cirio, 2022; Scolari, 2022) y en las que la trama se establece a partir de “una red de personajes, sucesos, lugares, tiempos y medios” (Scolari, 2013, p. 36).

El creciente uso creativo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la representación audiovisual del territorio plantea nuevos desafíos epistemológicos a la hora de establecer las diferencias y puntos de encuentro entre el espacio real y el ficcional. Partiendo de la idea que las imágenes fílmicas no son fieles reproducciones del espacio geográfico,

La Peste marca un hito tanto en lo referente a la ruptura de la continuidad espacial como a la representación territorial de Sevilla. La naturaleza innovadora de esta serie se alinea con el interés de Originales Movistar Plus+ por explorar el carácter experiencial en la expansión del universo diegético de sus series a través de la propuesta de una serie de acciones transmediales en espacios reales aumentados. Según Miriam Lagoa¹, responsable del Departamento Transmedia de Producción Original en Movistar Plus+, se trata de una estrategia de promoción y fidelización de sus producciones que también contribuye al posicionamiento de la propia plataforma y, en el caso que nos ocupa, de la ciudad de rodaje (Cortés-Gómez, 2016; Sequera, 2013).

Desde la condición postdigital (Negroponte, 1998; Andrews, 2002; Taffel, 2015; Fernández-Castrillo, 2009 y 2021) se tiende a suavizar la transición entre la realidad *online* y *offline* presente en las dinámicas de hipersocialización marcadas por una gran fluidez en lo referente a la conexión con el entorno físico y digital. En este sentido, el papel del usuario resulta esencial al activar ambas esferas en un *continuum* espaciotemporal en el que los viejos y nuevos medios se interconectan para enriquecer la experiencia ficcional. Por tanto, no nos encontramos frente a una audiencia pasiva, sino ante un público colaborativo como parte esencial en el planteamiento de la estrategia transmedia (Bruns, 2008 y 2010).

En el marco de la cultura participativa (Jenkins, 2009; Burgess y Green, 2009) surge la necesidad de ahondar en lo experiencial (Hills, 2017) como elemento distintivo de la transmediación en la actualidad y eje vertebrador de la expansión del universo narrativo de *La Peste* a través de un original uso del espacio. En efecto, como se ha venido señalando, el entorno urbano ocupa un lugar protagónico tanto en la serie como en el material extra, basado fundamentalmente en la gamificación y la generación de contenidos por parte del público, convirtiendo a Sevilla en el mayor tablero de juego de España (Molina, 2019). En términos geográficos, este tipo de acciones siguen la estela de las descripciones corográficas o la incorporación de mapas en los relatos de viajes como extensiones cartográficas que contribuyen a enriquecer el discurso mediante una aproximación lo más verosímil posible al territorio en el que se desarrolla la historia.

Deteniéndonos en el caso de estudio que nos ocupa, en el diseño de la estrategia transmedia de la primera temporada destaca el protagonismo de la cartografía como vehículo de unión temporal (Sevilla del siglo XVI vs XXI) y metaficcional (representación ficcional vs realidad histórica y presente). Mientras que en la segunda temporada somos testigos de una extensión del formato bidimensional del mapa a través de múltiples recursos como la incorporación de una instalación de realidad virtual (VR) o un juego de realidad alternativa (ARG) para recabar pistas y resolver los interrogantes planteados desde este *thriller* histórico. Estamos ante la ejemplificación de la evolución del “espacio mediatizado” (Gámir Orueta, 2012), transmitido ya no solo desde una perspectiva audiovisual sino multisensorial, hacia uno vivido no desde el recuerdo sino desde la intervención directa en la realidad presente. En este sentido, desde El Cañonazo Transmedia, los responsables del proyecto creativo recuerdan que el principal desafío consistió en regresar al pasado desde una mirada y narrativa contemporánea:

Desde luego, viajar casi 500 años atrás era un largo trayecto. Y, para todo viaje, lo que hace falta es un mapa. Así ocurrió. En un principio, fue el mapa (...) Un callejero contemporáneo para conocer la Sevilla del siglo XVI y su reflejo en el siglo XXI, para saber dónde visitar a los personajes de la ficción y a los personajes históricos reales que poblaron la España de la época (Esteban y Alcázar, 2018).

En el espacio ficcional predomina la representación de la Sevilla del Siglo de las Colonias en la que destaca una impecable labor de ambientación histórica mediante un importante juego de

¹ Las declaraciones de Miriam Lagoa y Luis Alcázar han sido extraídas de las entrevistas en profundidad realizadas por las autoras de la investigación en octubre de 2021.

recreación geográfica y composición de escenarios virtuales para reproducir el contexto espacial de la época. En la entrevista concedida por Alcázar, el director creativo recordaba que el mayor desafío consistió en ir más allá de la experiencia de consumo tradicional televisivo:

En la segunda temporada traducimos el género *thriller* de una forma que la televisión no podía hacer, permitiendo al espectador convertirse en un personaje e implicarse en esa investigación detectivesca mediante el formato de los juegos de realidad alternativa. Mentalmente había que trasladarse al siglo XVI, aun jugando desde el siglo XXI, pero se permitía esa implicación respetando la personalidad de los usuarios quienes tenían que recopilar información en localizaciones reales por las calles de Sevilla. El culmen era la participación en la RV en la que la paradoja era que físicamente estabas en una de las localizaciones de *La Peste* y virtualmente en otras dos localizaciones de la serie.

Por tanto, en línea con las premisas del género *thriller*, la estrategia experiencial de *La Peste* consigue mayor impacto en el estado emocional sublimando el relato principal a través de la implicación de la audiencia como agente activo mediante el planteamiento de una serie de acciones de carácter físico y geográfico para maximizar la experiencia ficcional.

2.2.1. La huella de *La Peste* en la comunidad sevillana

Las acciones de promoción transmedia de *La Peste* tuvieron su correspondiente impacto en la ciudad de Sevilla, tanto en términos económicos como de turismo. La productora, Atípica Films, realizó un cuadrante de producción de la primera temporada en la que cifraba en 5.050.000 euros la inversión de la serie en la ciudad. El éxito de las acciones de la segunda temporada supuso un hito en el panorama transmedia español: en los primeros 26 días, 78.000 usuarios se registraron en la página web habilitada (larutadelapeste.com), que obtuvo 663.000 visitas, 124.000 inicios de sesión y una duración de 4 minutos de media. La estimación del alcance final fue de 21 millones de visitas y 7 millones de usuarios, según los datos facilitados por Lagoa y Alcázar. Los registros casi triplicaron los datos de la acción transmedia de referencia en el sector. Pero también se implementaron acciones en el propio terreno de la ciudad. Se habilitaron 25 pruebas que había que realizar recorriendo Sevilla; es decir, sobre el espacio geográfico urbano. También se llevó a cabo *La Ruta de la Tapa* donde participaron 21 locales repartidos por toda la ciudad. De hecho, *La Casa de Gula*, restaurante permanente creado con la decoración de la ficción, ha quedado como icono de la serie en el centro hispalense (El Cañonazo Transmedia, 2020).

A su vez, también tuvo una repercusión cultural y educativa, en la expansión de conocimientos sobre la ciudad en el siglo XVI y en el aprendizaje sobre la realización de un rodaje prácticamente local: de una productora andaluza y con un director sevillano. La exposición *La Sevilla de La Garduña* sumó 18.000 visitantes. La Universidad Pablo de Olavide, la de Sevilla, el Ayuntamiento y Telefónica firmaron un acuerdo de colaboración en torno al rodaje de la segunda temporada para permitir el desarrollo de prácticas de estudiantes en distintos ámbitos (Ayuntamiento de Sevilla, 2018). Según Antonio Muñoz, delegado de Hábitat Urbano, Cultura y Turismo de Sevilla:

Son incalculables los beneficios que esta serie, rodada íntegramente en Andalucía y casi siempre en espacios naturales, está dejando en Sevilla y la proyección internacional de la ciudad que tendrá con su emisión. De momento, en la serie han trabajado 500 profesionales y ha contado con 2.000 extras y dejará muchas otras cosas que intentaremos rentabilizar más allá de la segunda temporada (Molina, 2019).

Además, el impacto de la serie se extiende a otras localidades donde se realizó el rodaje. En Carmona, que recrea parte de sus localizaciones, el impacto de las dos temporadas de la serie fue de 600.000 euros, según Carmona Film Office, la oficina dependiente de la Delegación del Ayuntamiento de la localidad (Mallado, 2019).

3. Metodología

Nuestro estudio analiza la actualización del *thriller* histórico a partir de la puesta en marcha de estrategias comunicativas de carácter híbrido en las que la integración del espacio geográfico, ficcional y expandido generan nuevas posibilidades narrativas a nivel transmedia y audiovisual. En este sentido, la ciudad se conforma como un espacio abierto, plagado de pistas para despejar las incógnitas y resolver el misterio que se cierne sobre sus calles.

La gestión documental de las fuentes de la investigación ha consistido en:

- Realización de entrevistas en profundidad a los profesionales responsables de la estrategia transmedia de *La Peste*: Miriam Lagoa Vidal (ahora, Marketing y Transmedia, Buendía Estudios; entonces, Departamento de Comunicación, Movistar TV) y Luis Alcázar (Director Creativo, El Cañonazo).
- Utilización de fuentes primarias: documentos inéditos aportados por los profesionales (*dossiers* de producción, localizaciones, vídeos de uso interno, etc.).
- Recopilación de fuentes secundarias: documentación del ámbito profesional, institucional y académico.

Partimos de la gestión de información como incógnita, tanto en la serie como en la estrategia transmedia. Asumimos que existe incertidumbre –a partir de planteamientos de De Wied, 2015 y Smut, 2008– en la búsqueda de indicios. En concreto, para analizar el suspense, nos basamos en la frustración o implicación del sujeto a la hora de averiguar pistas que hagan avanzar la investigación, generando emoción y, por tanto, *engagement* (Arrojo y Martín, 2019). Para ello, se ha procedido a analizar las escenas de la serie donde el protagonista encuentra algún indicio, así como las acciones transmedia basadas en la correlación de pistas y en la expansión del contexto diegético, tanto a través tanto del espacio real como aumentado. Esos son los momentos en los que la participación –y, por tanto, la implicación– del espectador/usuario es mayor, por lo que nos interesará analizar la presencia del espacio en esos instantes.

El estudio del espacio ficcional se ha basado en el análisis de ochenta y dos escenas entre la primera y la segunda temporada, cuyo hilo conductor es el protagonista de la serie –Mateo Núñez (Pablo Molinero)–, que actúa como detective y protagonista en la averiguación de indicios para resolver el misterio. Para ello, se han considerado los planteamientos de Henri Lefebvre (1974) –espacio físico (naturaleza), mental (lógicas y abstracciones formales) y social (espacio de interacción humana)–, Yi Fu Tuan (1974, 1977) –espacios percibidos a través de su relación sensible con el ser humano mediante experiencias sensoriales– y Kevin Lynch (2018) –imagen ambiental de los espacios– para esclarecer qué variables serían más pertinentes de utilizar en nuestro estudio. Así, se han establecido dos fases de análisis: una centrada en características físicas que tiene en cuenta propiedades del espacio geográfico, pero también filmicas (variables geográficas y cronotópicas), y otra que aborda una vertiente más perceptiva que da lugar a la imagen ambiental configurada por los diálogos y las panorámicas de la ciudad en la serie.

En el caso de las variables geográficas, se han analizado los límites del espacio en la escena –interior, exterior y mixtos–. Los primeros remiten a escenarios de interior, como es el caso de las residencias y lugares públicos, los segundos se centran en escenas cuya acción se desarrolla en exteriores, como calles, playas o bosques, y los terceros combinan ambos casos. Igualmente, se ha examinado la relación entre el espacio diegético y el geográfico para establecer la coincidencia –real– o no –recreación– del mismo. En el caso del espacio cronotópico, las escenas han sido analizadas en función del momento del día –diurno o nocturno–, el contexto basado en la sociedad estamental de la época –religioso, llano o noble– y la relevancia del espacio en la historia –protagónico (tiene importancia en la narración o acciones de los personajes), contextual (acompaña la acción de manera estética, pero no influye en esta) o irrelevante (no tiene

ningún peso en la acción o en las imágenes)–. Asimismo, en una segunda fase se ha procedido a recopilar, dentro de las escenas analizadas, las referencias verbales de los personajes a la ciudad de Sevilla, así como su presencia visual en la pantalla, de cara a construir la imagen ambiental de la serie. De este modo, “la imagen de una realidad dada puede variar considerablemente de unos observadores a otros” (Lynch, 2018, p. 16). La ficción asociada al significado de la imagen ambiental de Lynch insta a transformar el sentido del espacio de la urbe para relacionarlo con el universo de *La Peste*.

Por último, en el análisis espacial de la estrategia transmedia nos basamos en el “topos” narrativo (Klastrup y Tosca, 2004) como elemento central en la configuración del imaginario geográfico colectivo mediante la recreación del hábitat en que tiene lugar la trama. En el estudio del papel de Sevilla en la expansión multiplataforma de los contenidos de *La Peste*, damos continuidad a la perspectiva territorial manteniendo la categorización entre los distintos lugares según su orden estamental. Además, exploramos las dimensiones que configuran la creación del espacio expandido y su extensión en la era postdigital como fruto de la convergencia entre diversas tipologías espaciales a partir de una metodología de carácter innovador diseñada para esta investigación según la siguiente categorización:

- Espacio aumentado: combinación de elementos físicos y virtuales mediante el uso de dispositivos tecnológicos de realidad aumentada (por ej., códigos QR).
- Espacio virtual: entorno simulado con apariencia real basado en el uso de la realidad virtual (por ej., *smartglasses* tipo Oculus Rift).
- Espacio cibernético o ciberespacio: dimensión compartida por los usuarios a través del uso de dispositivos electrónicos y las redes digitales.
- Espacio ficcional: contexto físico predominante a lo largo de toda la historia.
- Espacio geográfico: escenario real o recreado en el que tiene lugar la acción narrativa en el presente.
- Espacio histórico: lugar de ambientación de los hechos en el pasado.

El análisis de los contenidos transmedia se centrará precisamente en el estudio del espacio expandido, como extensión del espacio ficcional a través del contexto geográfico y mediante la diseminación de diversos lugares de recepción y participación tanto en el contexto *online* (multiplataforma) como *offline* (geográfico). Por lo tanto, convendrá detenernos en ese territorio intermedio situado entre el espacio ficcional, físico y aumentado por su importancia no solo en la reformulación del imaginario geográfico colectivo de la capital hispalense sino también por su impacto en la actualización de los *movie maps* desde una nueva visión del *movie tourism*.

La participación del usuario en el relato ficcional y en las acciones transmedia permite lograr una experiencia personal y única reforzada por la propia naturaleza del género *thriller*, que implica al espectador a través del misterio.

4. Análisis de los resultados

4.1. Análisis del espacio ficcional y geográfico en *La Peste*

En el estudio de la serie *La Peste* observamos algunas diferencias entre ambas temporadas. Mientras que en la primera la correlación de asesinatos guía la historia, en la segunda, la trama criminal es la que centra la atención. El análisis de las escenas escogidas ha girado en torno a dos ejes fundamentales: uno cronotópico y otro geográfico, al atender a la relación intrínseca de espacio-tiempo en la ficción. En este sentido, el conjunto de la serie nos sitúa en la Sevilla

de finales del siglo XVI, caracterizada por ser uno de los enclaves urbanos más florecientes de la Corona de Castilla. Sin embargo, al igual que sucede con otros títulos del género, el discurso sobre la urbe incide en la decadencia de una modernidad carente de valores y donde impera la inseguridad (Herrera Gil, 2019). De hecho, se insiste en el protagonismo de una ciudad que ahoga, encierra, eleva y margina a sus habitantes, cuyo plano urbanístico favorece la expansión de la peste (temporada 1) o la ocultación del grupo criminal de la Garduña (temporada 2).

Tabla 1. Variables cronotópicas extraídas del análisis ficcional

Momento del día			Relevancia del espacio en la historia			Contexto		
Día	Noche	No se indica	Irrelevante	Protagónico	Contextual	Religioso	Llano	Noble
64,63%	32,93%	2,44%	26,83%	29,27%	43,90%	13,41%	78,05%	8,54%

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Variables geográficas extraídas del análisis ficcional

Límites del espacio en la escena			Relación con el espacio actual	
Interior	Exterior	Mixtos	Real	Recreación
59,76%	28,05%	15,85%	9,75%	90,24%

Fuente: elaboración propia

En primer lugar, la utilización de la luz y el juego de interiores/exteriores ha sido una de las características analizadas. Por una parte, la presencia de interiores supera en más de la mitad (59,76%) de escenas la presencia de exteriores (28,05%), existiendo algunos casos en donde en la misma escena se suceden límites mixtos (interiores y exteriores) (15,85%). De hecho, todos los espacios que aparecen en exteriores corresponden a las tomas en donde se escenifica la actividad del estado llano. Por otra parte, las escenas son mayoritariamente diurnas (64,63%), rompiendo con la tendencia predominante del *thriller* de conectar la nocturnidad y la criminalidad al ser un periodo en el que existe mayor libertad para cometer delitos y el individuo se expone al encuentro fortuito con algún desconocido que pueda infringirle un daño (Rundell, 2014). En *La Peste*, el día sirve tanto para el descubrimiento de los cadáveres (temporada 1; imagen 1) como para la persecución de pistas sobre la Garduña por parte de Mateo (temporada 2).

Figura 1. Mateo descubriendo el primer cadáver en el arrabal



Fuente: tomado de episodio 1x2 de *La peste* (Corral y Féliz, 2017-2018)

En segundo lugar, la utilización de la luz atmosférica y la regularidad o irregularidad de las calles han permitido recrear una peligrosidad que nace de las fronteras separadoras entre los

barrios sevillanos del siglo XVI. A pesar de no existir una segregación social tan marcada, en la narración se pueden distinguir tres espacios asociados a tres estamentos: nobiliario, religioso y estado llano. Así, el predominio espacial del último grupo se evidencia en un mayor número de escenas, de las cuales veinte se desarrollan en el arrabal donde se localizan a los estratos más pobres, y en edificios y lugares vinculados a mercaderes, cambistas o burgueses adinerados como la Real Casa de la Moneda o la fábrica de la familia de Teresa. Por su parte, si bien es cierto que el fervor católico impregnaba todos los rincones, edificios concretos como la cárcel de la Inquisición, el hospital de las Cinco Llagas, la Catedral o la Capilla de Nuestra Señora de los Ángeles, entre otros, se vinculaban con el sector eclesiástico. Mientras que el estamento nobiliario es el menos numeroso de todos –se han localizado seis escenas– y se sitúa fundamentalmente en torno a la Sala de los veinticuatro del Cabildo.

En tercer lugar, la suplantación ha sido la principal estrategia de recreación histórica, al acudir únicamente a siete localizaciones reales: el Ayuntamiento de Sevilla; las Reales Atarazanas y la ribera del río en Isla Mágica. Así, se puede afirmar que la mayor parte de las localizaciones que reconstruyen Sevilla se alimentan de otras poblaciones como Carmona, Utrera y, en menor medida, Coria del Río y Alcalá de Guadaira.

Esta Sevilla recreada construye así un *thriller* que cabalga entre la ciudad intramuros y extramuros, cuyos asesinatos y misterios se esparcen entre el interior, el Castillo de San Jorge y el arrabal. Este último barrio servirá también de punto de partida para los asesinatos (se encuentra el primer cadáver) y para el origen de la peste, lo que insiste en la fragilidad de los protagonistas y la fantasía de la muralla protectora.

4.2. Análisis del espacio expandido en *La Peste*

En el universo transmedia creado para la expansión ficcional y la promoción de *La Peste*, el espacio urbano cobra un papel fundamental. El argumento de este *thriller* histórico se expande mediante la metáfora del mapa como una expedición entre el pasado y el presente; la ficción y la realidad; el espacio geográfico y el ciberespacio; el medio tradicional –serie televisiva–; y los nuevos formatos multiplataforma. La posibilidad de que el público establezca su propio recorrido mediático surge del influjo de las dinámicas colaborativas presentes en la actual cultura participativa (Fernández-Castrillo, 2014). Por tanto, destaca el nuevo modelo de interacción con el espectador-usuario, pieza clave para la activación de la información adicional a la facilitada desde los seis episodios de 50 minutos del formato televisivo en ambas temporadas. Como resultado del análisis realizado, podemos establecer que los contenidos transmedia de esta producción se diferencian entre sí según sus tres funciones fundamentales:

- Investigadora: Ampliación de los datos facilitados desde la serie (tanto diegéticos como históricos).
- Inmersiva: Vinculación física y emocional con la información expandida.
- Interactiva: Acción directa y generación de nuevos contenidos.

La estrategia diseñada desde El Cañonazo Transmedia para la primera temporada se centra en potenciar la inmersión espaciotemporal en la trama. El planteamiento de esta aventura se basa en la creación de un sitio web de referencia con más de 350 minutos de contenido audiovisual extra distribuidos en diversos formatos: rutas multimedia geolocalizadas, *webdocs* interactivos, *podcasts* de ficción, *cooking shows*, un *weblog* en YouTube, una web colaborativa y webreportajes.

En la segunda temporada, en cambio, las acciones transmedia invitan al público a interactuar con la propia trama a través del espacio *online* y *offline* mediante indicios y pistas, formando así parte de la ficción como un personaje más para resolver los misterios planteados desde el *thriller*. En este caso, el grado de dependencia de la estrategia transmedia respecto a la producción

televisiva resulta mucho mayor, pues los contenidos generados para la primera temporada tienen un cierto grado de autonomía. Al canal *YouTube*, se suman una exposición, varias rutas (incluyendo una con *smartglasses* y experiencias gastronómicas), un juego de realidad alternativa y una instalación de realidad virtual. Esta serie de acciones inmersivas e interactivas trascienden la mera estimulación audiovisual mediante la creación de experiencias multisensoriales (AR y VR) basadas en espacios preexistentes.

A través del análisis de las dos temporadas veremos cómo la aplicación de la transmedialidad al universo ficcional de *La Peste* contribuye a la ampliación de su trama mediante una original cartografía histórico-territorial. Se trata no sólo de que el espectador siga el hilo discursivo, sino también de revitalizar el género del *thriller* mediante la generación de experiencias únicas basadas en el uso creativo del espacio urbano y cibernético.

4.2.1. Estrategia transmedia espacial en la primera temporada de *La Peste*

Sevilla adquiere un papel fundamental en el desarrollo de la trama en la serie y como punto de partida de las experiencias transmediales en ambas temporadas. En la entrevista que realizamos a Luis Alcázar, Director Creativo de El Cañonazo Transmedia y responsable de la estrategia creativa transmedia de *La Peste*, destacaba que:

La serie no tendría sentido si no hablamos de esta ciudad. El espacio físico actúa como detonante para plantear una nueva línea narrativa, por lo que Sevilla se trata como un personaje más, mientras que en la segunda temporada la intención fue bajar la narración a pie de calle, para poder vivirla desde distintos espacios reales.

En la etapa inicial, el mapa de la capital hispalense sirve como contenedor de la información que complementa y como acceso a los seis primeros episodios. Se muestra la Sevilla anterior al plan de transformación urbana (1767-1823) iniciado por Pablo de Olavide, quien promovió la primera cartografía global de la ciudad, una acción sorprendentemente tardía teniendo en cuenta su importante función como principal puerto atlántico hacia América (Ollero Lobato, 2015). Adoptando la perspectiva cartográfica como punto de inicio, nos detendremos en el análisis espacial de la estrategia transmedia:

Espacio cibernético y aumentado: ambas dimensiones conviven en *La Ruta de La Peste*, el sitio web que alberga el mapa de contenidos transmedia, entre los que destaca La Ruta Dorada de *La Peste*, una guía multimedia para recorrer Sevilla tanto desde el ciberespacio con contenidos multimedia extra sobre el siglo XVI como por sus calles del siglo XXI mediante un sistema de geolocalización y códigos QR. Además, bajo el *hashtag* #LaPesteSerie se agrupan las acciones en redes sociales consistentes en la creación y difusión de microcontenido mediante el diálogo con los usuarios.

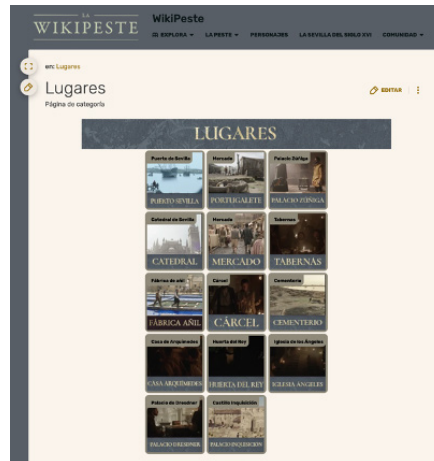
Figura 2. *La Ruta de La Peste*



Fuente: imagen extraída de La Ruta de La Peste (s.f.)

Espacio histórico: en *Ida y Vuelta* hallamos un *webdoc* de seis episodios con documentos históricos, testimonios de académicos, expertos y técnicos de la serie, mientras que en *La Mancebía* es el personaje de Eugenia quien nos acerca a la vida secreta de la Sevilla del pasado desde su canal de YouTube. *El Yantar* es un *cooking show* en el que el chef Daniel Toro conversa con los actores de la serie sobre anécdotas del rodaje mientras nos enseña a preparar recetas de la época. Y los propios usuarios son los encargados de investigar y publicar datos acerca del contexto histórico de la serie desde la *Wikipeste*, donde se incluye una categoría específica sobre los lugares.

Figura 3. *Wikipeste*



Fuente: imagen sacada de la Wikipeste (Wikipeste, s.f.)

Espacio geográfico: *CGI Sevilla* son seis webreportajes en los que se ofrecen curiosidades acerca de las localizaciones y recreaciones de los lugares históricos durante el proceso de rodaje de la serie de cada episodio. A modo de ejemplo, en el primer episodio se explica cómo la Puerta de Sevilla en realidad se rodó en Carmona, que gracias a su patrimonio histórico ha servido de escenario natural para muchas de las secuencias de *La Peste*, y mediante recreación digital en 3D utilizando planos de la época.

Figura 4. *CGI Sevilla*, Episodio I: Puerta de Sevilla



Fuente: imagen sacada de Movistar Plus+ (2018a)

Espacio ficcional: *El Confesor* es una ficción sonora en la que el guionista Rafael Cobos ayudará a expiar los pecados de sus propios personajes. Cada *podcast* está vinculado a la trama principal y a los espacios protagónicos del episodio correspondiente en la serie. En el caso de *Los Inquisidores*, los audiocomentarios de los creadores de la serie –Cobos y Alberto Rodríguez– guían a

los oyentes a través de los episodios, haciendo hincapié en los retos que supuso la recreación de Sevilla a través de decorados y VFX mediante placas rodadas, *matte painting*, figuración digital y proyecciones en 3D.

La posibilidad de realizar un viaje de ida a la Sevilla del siglo XVI y de vuelta al siglo XXI se centra en explorar los contenidos extra de la serie fundamentalmente desde la conjugación del espacio cibernético y el histórico-ficcional. Pese a que la presencia directa del espacio geográfico se limitó a tres acciones, y únicamente identificamos la presencia del espacio aumentado en La Ruta Dorada de *La Peste*, el impacto turístico de la campaña fue más que destacable, obteniendo el Premio Spain Film & Tourism, 2019. Como veremos a continuación, habrá que esperar a la segunda temporada para encontrar ejemplos de espacio virtual.

Tabla 3. Estrategia transmedia espacial en la primera temporada de *La Peste*

Título	Formato	Función	Entorno	Espacio	Descripción
La Ruta de La Peste	Sitio web	Interactiva	Transversal	Cibernético	Plataforma de base para la estrategia transmedia
La Ruta Dorada de La Peste	Guía multimedia geolocalizada	Inmersiva	Transversal	Geográfico Aumentado Cibernético Histórico Ficcional	Guía multimedia para visitar Sevilla online o físicamente y conocer su historia a través de la serie mediante sistema de geolocalización y códigos QR
CGI Sevilla	Webreportaje YouTube 6x4'	Investigadora	Estado llano (arrabal)	Geográfico Histórico Ficcional	Webreportaje con entrevistas y making of, en los que dos presentadores investigan cómo se han realizado los VFX de la serie
La Mancebía	Weblog YouTube 6x4' Temporada 1	Investigadora	Transicional(mancebía)	Cibernético Histórico Ficcional	Canal YouTuber de la actriz Cecilia Gómez sobre curiosidades históricas
El Yantar	Cooking show YouTube 6x5'	Investigadora	Transicional(taberna)	Cibernético Histórico Ficcional	El chef Daniel del Toro muestra recetas del siglo XVI mientras charla con los actores de la serie sobre anécdotas históricas y del rodaje
Ida y vuelta	Webdoc multimedia interactivo	Interactiva	Estado llano (puerto)	Cibernético Histórico Ficcional Geográfico	Interfaz navegable para acceder a documentos históricos y material multimedia sobre la Sevilla del XVI
El Confesor	Serie podcasts 6x10'	Investigadora	Religioso (Castillo de San Jorge)	Cibernético Histórico Ficcional	Expansión de contenidos diegéticos mediante confesiones de los distintos personajes
Los Inquisidores	Serie podcasts 6x20'	Investigadora	Religioso (Catedral)	Cibernético Histórico Ficcional	Los creadores de la serie comentan cada capítulo
Wikipeste	Sitio web colaborativo	Interactiva	Transicional (imprenta)	Cibernético Histórico Ficcional	Plataforma Wiki con datos de ficción y contexto histórico
#LaPesteSerie	Facebook Twitter Instagram	Investigadora	Transversal	Cibernético	Creación y difusión de microcontenido mediante diálogo con usuarios

Fuente: elaboración propia

4.2.2. Estrategia transmedia espacial en la segunda temporada de *La Peste*

Miriam Lagoa señala que en la segunda temporada de *La Peste* la intención de Movistar Plus+ era trascender la descripción de la Sevilla del siglo XVI para invitar al público a experimentar físicamente la ciudad actual desde múltiples acciones transmediales. Asimismo, tal y como nos indica Luis Alcázar, en la estrategia transmedia identificamos una mayor conexión con el carácter investigador del *thriller* histórico y, por tanto, una vinculación aún más directa con el universo diegético planteado desde la serie. Como claro guiño al creciente influjo del fandom, el espectador-usuario adquiere un papel más activo en la expansión transmedia de los contenidos ficcionales. Por un lado, dando continuidad a algunas de las acciones iniciadas en la anterior temporada basadas en contenidos generados por usuarios –*Wikipeste*– o en el fenómeno *YouTube* –*La Mancebía*–. Y, por otro, convirtiéndose en colaborador directo de los personajes de Valerio y Teresa mediante su participación en un juego de realidad alternativa –*La Garduña existe*–. En línea con el carácter más inmersivo de la primera temporada, también se propone al espectador sumergirse en la Sevilla del Siglo de Oro mediante rutas gastronómicas y de AR-VR, una exposición y una experiencia virtual. Nos centraremos en el análisis de la dimensión espacial de las principales acciones transmedia:

Espacio cibernético: *La Garduña existe* es un juego de realidad alternativa en el que la labor del espectador-usuario entronca con la de los protagonistas de la serie al recabar pistas para desvelar la identidad de los cinco miembros de la sociedad secreta criminal de la Garduña. Es la acción más relevante en ambas temporadas en lo relativo a la revitalización del *thriller* histórico a partir de las múltiples dimensiones espaciales que brinda el universo transmedia de *La Peste*. La primera fase consiste en una experiencia íntegramente *online* consistente en registrarse en la *webapp* oficial de la serie desde donde se proporcionan las indicaciones para superar cinco misiones a través de la navegación por la *Wikipeste*, Instagram, Wallapop, Spotify y Twitter.

La segunda fase del juego se basa en una experiencia *in situ* en la capital andaluza para superar otras veinticinco pruebas, como si se tratara de secuencias inéditas de la serie, en las que veremos que están presentes distintas dimensiones espaciales.

Espacio virtual: *Barro y Oro* es una instalación multisensorial de fotogrametría y VR con sede en el Apeadero del Ayuntamiento de Sevilla en la que el visitante viaja en el tiempo inmerso en los olores, imágenes y sonidos en localizaciones reales de la Sevilla del siglo XVI.

Espacio aumentado: el personaje de Mateo fue el guía del tour *Past View* en noviembre de 2019, una ruta con *smartglasses* (AR y VR) en la que se recorrían los diversos entornos de la serie: Puerto de Indias (estado llano); Real Casa de la Moneda (nobiliario); Mancebía (transicional); y Gradas de la Catedral (religioso), entre otros.

Espacio histórico: la exposición *La Sevilla de La Garduña* tuvo lugar en la Sala Capitular Baja del Ayuntamiento de Sevilla, un espacio de interconexión espaciotemporal, al aparecer en la serie y al existir tanto en el presente como en el periodo histórico de ambientación de la trama, siendo el primer edificio renacentista que se construyó en la ciudad. Siguiendo el juego entre realidad y ficción, en la muestra se exhibían tanto objetos originales del siglo XVI sevillano como de atrezzo y mobiliario de *La Peste*.

Espacio geográfico: *La Ruta de la Tapa* fue un recorrido gastronómico por veintidós establecimientos del centro de Sevilla para disfrutar de las tapas inspiradas en la serie y *La Casa de la Gula* fue la taberna oficial de *La Peste*, también con menús del Cinquecento sevillano y decorados originales del rodaje.

Espacio ficcional: el juego entre ficción-historia y pasado-presente fue una constante en el planteamiento narrativo de la serie y de la estrategia transmedia que culminó en el premio del ARG. Por un lado, los jugadores no residentes en Sevilla optaban a un viaje para dos personas con alojamiento para poder realizar las pruebas físicas y, por otro, se sortearon smartphones

para aquellos jugadores que alcanzaran cada uno de los niveles: chivato, postulante, floreador, punteador y capataz. Por último, quien llegara con mayor puntuación al rango de capataz resultaría el ganador de un viaje para dos personas al Nuevo Mundo (concretamente Cancún).

Según datos proporcionados desde Movistar Plus+, el universo transmedia de la segunda temporada de *La Peste* casi triplicó los jugadores de la acción que servía de referencia –19 Reinos– (*Juego de Tronos*, 2014) y obtuvo un amplio reconocimiento del sector (en 2020, entre otros, The Drum Content Awards, The Communicator Awards, Premios Agripina y Premios Inspirational). A diferencia de la primera temporada, las nuevas acciones transmedia se apoyaron fundamentalmente en el espacio geográfico. El espacio cibernético se mantuvo, cediendo cierto protagonismo al aumentado-virtual y conservando la conexión entre el espacio histórico y ficcional. Se cumplía así la premisa de generar una experiencia gamificada en un viaje a la Sevilla de las Américas desde un presente interconectado, en el que el contexto ficcional encuentra múltiples opciones para su expansión espacial.

Tabla 4. Estrategia transmedia espacial en la segunda temporada de *La Peste*

Título	Formato	Función	Entorno	Espacio	Descripción
La Garduña existe	Juego de realidad alternativa (ARG)	Investigadora Interactiva Inmersiva	Transversal	Cibernético Aumentado Geográfico Ficcional Histórico	Webapp con información para superar 5 misiones online y 25 pruebas físicas con geolocalización
Past View	Tour físico y de VR	Inmersiva Investigadora	Transversal	Geográfico Aumentado Virtual Ficcional Histórico	Ruta por Sevilla con smartglasses con Mateo, protagonista de la serie
Barro y Oro	Experiencia de VR	Inmersiva Investigadora	Nobiliario (Ayuntam.)	Virtual Ficcional Histórico Geográfico	Encuentro con protagonistas en entornos reales mediante fotogrametría y VR
La Sevilla de la Garduña	Exposición	Inmersiva Investigadora	Nobiliario (Ayuntam.)	Geográfico Histórico Ficcional	Exposición con objetos originales del siglo XVI y recreaciones de atrezzo de la serie
La Casa de la Gula	Sitio web y evento culinario	Inmersiva Investigadora	Transicional (taberna)	Geográfico Ficcional Histórico Cibernético	Experiencia gastronómica en taberna oficial de <i>La Peste</i> con decorados de la serie y carta inspirada en siglo XVI
La Ruta de la Tapa	Tour culinario	Inmersiva Investigadora	Transicional (taberna)	Geográfico Ficcional Histórico	Ruta gastronómica en Sevilla para probar tapas inspiradas en la serie
La Mancebía	Weblog YouTube 3x4' Temporada 2	Investigadora	Transicional (mancebía)	Cibernético Histórico Ficcional	Canal YouTuber de la actriz Cecilia Gómez sobre curiosidades históricas
Wikipeste	Sitio web colaborativo	Interactiva Investigadora	Transicional (imprenta)	Cibernético Histórico Ficcional	Plataforma Wiki con datos de ficción y contexto histórico
#LaGarduñaExiste	Instagram Wallapop Spotify Twitter	Investigadora	Transversal	Cibernético	Creación y difusión de microcontenido mediante diálogo con usuarios

Fuente: elaboración propia

4. Discusión y conclusiones

El protagonismo de Sevilla en *La Peste* amplía las relaciones establecidas entre el formato cinematográfico y el territorio hacia una experiencia mediatizada y participativa. Como resultado de la visualización de la serie y de la implicación en las estrategias transmedia, se produce una resignificación de la ciudad hispalense desde un enfoque constructivo y emocional. Los episodios y las acciones promocionales reflejan las intrigas de poder y las relaciones estamentales de la Sevilla del Siglo de las Colonias, mostrando el relevante papel histórico de esta urbe al erigirse en la puerta de América. Cinematográficamente, la serie construye el imaginario de la ciudad histórica a través del suspense propio del *thriller*. La peligrosidad, la religiosidad, la estricta estratificación social de los barrios o la transgresión de los límites amurallados son algunos de los elementos que alimentan la serie.

Desde una perspectiva narrativa, la serie ofrece un *thriller* que rompe con la nocturnidad característica del género y construye el suspense a partir de los recovecos, el secretismo y las calles laberínticas. La atmósfera religiosa sirve no solo como reconstrucción histórica y patrimonial de la ciudad hispalense, sino también como ingredientes que alimentan la incertidumbre de lo que sucede. Por una parte, su naturaleza transversal recubre todos los espacios, a través de iconos, de la iluminación de motivos religiosos o de procesiones acompañadas de cantos místicos. Por otra parte, la religiosidad no solo impregna la legalidad y los lugares sacros, sino también construye la amenaza del enemigo a través de los asesinatos en la primera temporada y la trama criminal en la segunda.

Como se ha podido observar en el análisis, la relevancia contextual de los diferentes barrios que conforman el discurso sobre la urbe hispalense contrasta con el protagonismo que tiene Sevilla como escenario filmico y que se traslada al espacio transmedia. En el relato televisivo, las localizaciones utilizadas, en su gran mayoría recreaciones de lugares reales, ayudan a construir el universo ficticio de *La Peste* desde el misterio. Algunas tienen su correspondiente en el espacio aumentado, generando una doble lectura del sitio real transitado, tanto virtual como geográficamente. En el transmedia, la originalidad reside en la interconexión entre los contenidos multiplataforma desde un planteamiento territorial basado en un continuo juego entre las diversas dimensiones que configuran el espacio expandido.

En la estrategia transmedia de la primera temporada destaca la inmersión del espectador en el *thriller* histórico mediante el uso del mapa como leitmotiv en una constante transición entre el horizonte mediático –serie-transmedia– y espacial –cibernético-geográfico y ficcional-histórico–. En relación con este último punto, cabe señalar el esfuerzo de los creadores y el equipo de la serie por revelar las técnicas empleadas en la recreación de los enclaves de la Sevilla del siglo XVI en los que se ambienta la acción ficcional. El factor distintivo de la segunda temporada es la interacción del usuario con la trama de la investigación mediante una mayor presencia del espacio geográfico y su conjugación con el cibernético-aumentado-virtual.

El éxito de esta producción se ve reflejado en los datos de audiencia y la masiva participación de los espectadores-usuarios en las maniobras transmedia (Migelez, 2018). El significativo impacto en el turismo y la visibilidad de Sevilla no fueron casuales pues, tal y como nos explicaron Lagoa y Alcázar en las entrevistas en profundidad, uno de los objetivos principales en el diseño de la estrategia transmedia consistió en cambiar la percepción histórica de la urbe y de sus espacios. Asimismo, el carácter innovador del caso objeto de estudio reside en la sincronización de los contenidos a través de una presencia protagónica del espacio geográfico, tanto en el formato tradicional de serie televisiva como en las múltiples acciones transmedia que apenas unas semanas del estreno de la segunda temporada, se vieron truncadas por el inicio de las restricciones de movilidad en espacios públicos a causa de la pandemia. Nos hallamos ante un prototipo de transmedia *movie map* en el que la intersección entre la dimensión *online* y *offline* permite revitalizar el *movie tourism* desde un enfoque innovador, centrado en la ampliación de la

trama a partir de estrategias multiplataforma y, al mismo tiempo, ofreciendo una nueva visión territorial tanto a los turistas como a los residentes de Sevilla y alrededores.

La función inmersiva, investigadora e interactiva de las acciones de expansión de la trama a través del territorio favorecen una implicación total del usuario, transformando su concepción de la ciudad a partir de una experiencia única basada en el “aquí y ahora”. Por tanto, *La Peste* contribuye a la actualización del concepto de “espacio mediatizado” en la era postdigital favoreciendo una original expansión del territorio ficcional y geográfico.

Bibliografía

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.
- Aitken, S. C. y Zonn, L. (Eds.) (1994). *Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film*. Rowman & Littlefield.
- Andrews, I. (2002). *Post-digital aesthetics and the return to modernism*. ndrews.org.
<http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html>
- Arrojo, M. J. y Martín, E. (2019). El seguimiento activo de las series de ficción en internet. La atención y la emoción como desencadenantes del binge-watching. *Revista de comunicación*, 18(2), 3-23. <https://doi.org/10.26441/RC18.2-2019-A1-1>
- Ayuntamiento de Sevilla (2018). *Acuerdo de colaboración para el rodaje de la segunda temporada de La Peste*. Noticias del Ayuntamiento de Sevilla. <https://www.sevilla.org/ayuntamiento/alcaldia/comunicacion/noticias/acuerdo-de-colaboracion-para-el-rodaje-de-la-segunda-temporada-de-la-pest>
- Bellone, C. I. T. (2019). La representación del espacio urbano de la ciudad de Córdoba en la ficción seriada televisiva contemporánea. *Toma Uno*, (7), <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/26201>
- Bolter, J. D. y Grusin, Richard (1998). *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage*. Peter Lang.
- Bruns, A. (2010). Distributed Creativity: Filesharing and Produsage. S. Sonvilla-Weiss (Ed.), *Mashup Cultures* (pp. 24-37). Springer-Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0096-7>
- Burgess, J. y Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Polity Press.
- Carroll, N. (2001). *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge University Press.
- Charlois Allende, A. J. (2018). El espacio en la ficción histórica televisiva: la nación vista a través del pasado en Gritos de muerte y libertad. *Comunicación y Medios* (38), 112–124. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2018.50595>
- Chicharro Merayo, M. D. M. (2011). La representación del espacio escolar en la ficción televisiva: el caso de *Física o Química*. I. Bort, S. García y M. Martín (Eds.), *Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea. Actas del IV Congreso Internacional sobre análisis fílmico* (pp. 798-804). http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/31437/Chicharro_ActasIVCongreso.pdf?sequence=1
- Clarke, D. (Ed.). (2005). *The Cinematic City*. Routledge.
- Corral, D., y Félez, J. A. (Productores ejecutivos) (2018-2019). *La peste* [Serie de Televisión]. Movistar+; Atúpica Films.
- Cortés-Gómez, S., Martínez-Borda, R., y De la Fuente Prieto, J. (2016). Contribución de las Redes Sociales a la creación de narrativas transmedia a partir de las series de ficción en Televisión. *Comunicación y Hombre*, (12), 153–176. <http://dx.doi.org/10.32466/cufv-cyh.2016.12.194.153-176>

- Cresswell, T. y Dixon, D. (Eds.) (2002). *Engaging film: Geographies of mobility and identity*. Rowman & Littlefield Publishers.
- De Wied, M. (1995). The role of temporal expectancies in the production of film suspense. *Poetics*, 23 (1-2), 107-123. [https://doi.org/10.1016/0304-422X\(94\)00007-S](https://doi.org/10.1016/0304-422X(94)00007-S)
- El Cañonazo Transmedia (29 de enero de 2020). *La peste 2. La Garduña existe* [Archivo de vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/386190892/25c5c4972b>
- Esteban, J. A. y Alcázar, L. (2018). Transmedia, el cambio de paradigma narrativo. 'La Peste' o cómo contaremos historias en el siglo XXI. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación* (109). <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-109-experiencias-la-pesto-o-como-contaremos-historias-en-el-siglo-xxi/>
- Fernández-Castrillo, C. (2009). La condición postmedia: nuevas posibilidades narrativas en la era digital. A. N. Martínez Díaz y E. Navío Castellano (Eds.), *Literaturas de la (pos)modernidad* (pp. 163-178). Fragua.
- Fernández-Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* (19), 53-67. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43903
- Fernández-Castrillo, C. (2021). La condición transreal: información expandida y hacktivismo en el Media Art. *Artnodes* (28), 1-10. <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.377879>
- Fernández-Castrillo, C. y Cirio, P. (28 de febrero de 2022). *Más allá del Código: hacktivismo e información expandida*. Congreso Internacional sobre Activismo Transmedia: Creatividad e Información Expandida [Archivo de vídeo]. UC3M Media. Universidad Carlos III de Madrid. <https://media.uc3m.es/video/621cda458f4208882d8b456d>
- Gámir Orueta, A. y Manuel Valdés, C. (2007). Cine y geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas. *Boletín de la Asociación Española de Geografía* (45), pp. 157-190. <https://bage.age-geografia.es/ojs/index.php/bage/article/view/643>
- Gámir Orueta, A. (2012). La consideración del espacio geográfico y el paisaje en el cine. *Scripta Nova. Revista electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, XVI (403). <https://revistes.ub.edu/index.php/ScriptaNova/article/view/14763>
- García Sahagún, M. y Arquero Blanco, I. (2019). La tematología aplicada al análisis de la serie *Penny Dreadful* (Showtime y Sky, 2014-2016). *Comunicación Y Sociedad* (16), 1-26. <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.6660>
- González Calle, J. L. y Monteserín Abella, O. (2021). (Otras) territorialidades del patrimonio: los espacios heterotópicos de la ciudad histórica. urbe. *Revista Brasileira de Gestão Urbana*, 13. <https://doi.org/10.1590/2175-3369.013.e20200166>
- Hermida, A., Barrientos Bueno, M. y Pérez López, H.J. (2021). Interacción entre propiedades estéticas y valor cognitivo: más allá de la absorción narrativa en *La Peste*. *Arte, individuo y sociedad*, 33 (3), 995-1013. <https://doi.org/10.5209/aris.70654>
- Herrera Gil, E. (2019). La ciudad en el cine negro español. España, carne de thriller desde los años ochenta. A. Mejón, F. Zahedi, y D. Conte Imbert (Eds.), *La ciudad: imágenes e imaginarios* (pp. 639-646). Universidad Carlos III de Madrid.
- Hills, M. (2017). From Transmedia Storytelling to Transmedia Experience. S. Guynes y D. Hassler-Forest (Eds.), *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling* (pp. 213-224). Amsterdam University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York University Press.
- Klastrup, L. y Tosca, S. (2004). Transmedia World. Rethinking Cyberworld Design. *CW '04 Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*. IEEE Computer Society.

- Lapsley, R. (2005). *Mainly in Cities and at Night. Some notes on Cities and Film*. D. B. Clarke (Ed.), *The Cinematic City* (pp. 187–209). Routledge, Taylor & Francis.
- La Ruta de la Peste (s.f). <https://larutadelapeste.com/>
- Lefebvre, H. (1974). La producción del espacio. *Papers: revista de sociología*, 219-229. <https://www.raco.cat/index.php/papers/article/download/52729/60536>
- Lynch, K. (2018). *La imagen ciudad*. Editorial Gustavo Gili.
- Mallado, A. (18 de junio 2019). El rodaje de «La Peste» dejó en Carmona un impacto económico de 600.000 euros. *ABC*. https://sevilla.abc.es/provincia/sevi-rodaje-pesto-dejo-carmona-impacto-economico-600000-euros-201906172343_noticia.html
- Martos Ortiz, A. (2012). *La construcción del espacio dramático en la ficción televisiva norteamericana. Análisis del espacio vivencial en las series dramáticas de la HBO*. [Trabajo Fin de Máster, Universitat Pompeu Fabra]. <http://hdl.handle.net/10230/20560>
- Miguel, X. (17 de enero 2018). Las claves por las que Movistar+ renueva ‘La Peste’ por una segunda temporada. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/television/series-tv/2018-01-17/movistar-plus-renueva-serie-la-pesto-temporada2_1496863/
- Molina, M. (13 de noviembre 2019). “‘La peste’ transforma las calles de Sevilla en un gran tablero de realidad alternativa”. *El País*. https://elpais.com/cultura/2019/11/12/television/1573565109_811613.html
- Movistar Plus+ (8 de febrero de 2018a). *La Peste: CGI - Sevilla, Episodio I - Recreando la Sevilla del siglo XVI en Carmona* | Movistar+ [Archivo de vídeo]. *YouTube*. <https://youtu.be/eY6hS29uf9Q>
- Movistar Plus+ (8 de febrero de 2018b). *La Peste: CGI - Sevilla, Episodio II - Así se hizo el arrabal de la ciudad* | Movistar+ [Archivo de vídeo]. *YouTube*. <https://youtu.be/t8r6-3wfT64>
- Movistar Plus+ (8 de febrero de 2018c). *La Peste: CGI - Sevilla, Episodio III - La nave de arte* | Movistar+ [Archivo de vídeo]. *YouTube*. <https://youtu.be/IDWC9X03xps>
- Negroponte, N. (1 de diciembre de 1998). Beyond digital. *Wired*. <http://www.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html>
- Ollero Lobato, F. (2015). Ciudad e Ilustración. Transformaciones urbanas en Sevilla (1767-1823). *Cuadernos dieciochistas* (16). 215-257. <http://dx.doi.org/10.14201/cuadieci201516215257>
- Pepperell R. y Punt M. (2000). *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*. Intellect.
- Rangel Jiménez, M. (2019). La narrativa experiencial como propuesta teórico-metodológica en el campo de la comunicación y su aplicación en dos grupos de juego de Calabozos y dragones. *Global Media Journal Mexico*, 16 (31), 105-124. <https://www.redalyc.org/journal/687/68766646006/html/>
- Rubin, M. (1999). *Thrillers*. Cambridge University Press.
- Rundell, J. (2014). Imagining cities, others: Strangers, contingency and fear. *Thesis Eleven*, 121(1), 9–22. <https://doi.org/10.1177/0725513614528783>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Centro Libros.
- Scolari, C. A., y Establés, M. J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra clave*, 20 (4). <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1008>
- Scolari, C. (28 de febrero de 2022). *Activismo transmedia: narcos, muros y genocidios*. Congreso Internacional sobre Activismo Transmedia: Creatividad e Información Expandida [Archivo de vídeo]. UC3M Media. Universidad Carlos III de Madrid. <https://media.uc3m.es/video/621cda468f4208882d8b4570>

- Sequera, R. (2013). Televisión y redes sociales: nuevo paradigma en la promoción de contenidos televisivos. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, XXII (43), 83-90. <https://doi.org/10.3916/C43-2014-08>
- Smuts, A. (2008). The Desire-Frustration Theory of Suspense. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, (66) 3, 281–290, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.00309.x>
- Sorlin, P. (2001). El cine y la ciudad: una relación inquietante. *Secuencias: Revista de historia del cine*, 13, 21–28. <http://hdl.handle.net/10486/3869>
- Taffel, S. (2015). Perspectives on the postdigital: Beyond rhetorics of progress and novelty. *Convergence: The International Journal of Research into New Media technologies*, 2 (3), 324-338. <https://doi.org/10.1177/1354856514567827>
- Tovar Vicente, M. y Bogas Ríos, M. (2017). Del thriller a la acción: la ciudad de Sevilla como plató cinematográfico. *L'Âge d'or*, 10. <https://doi.org/10.4000/agedor.1771>
- Tuan, Y.F. (1974). *Topophilia. A Study of Environmental Perception, Attitudes and Values*. Columbia University Press.
- Tuan, Yi-Fu (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Tur-Viñes, V. y Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). Transmedialidad: series de ficción y redes sociales. El caso de *Pulseras Rojas* en el grupo oficial de Facebook (Antena 3. España). *Cuadernos. Info*, (34), 115–131. <https://doi.org/10.7764/cdi.34.549>
- Villén Higuera, S. J. y Ruiz del Olmo, F. J. (2020). La imagen de los jóvenes en las estrategias transmedia de las series de televisión: el caso de *Skam España* en Instagram. *Ámbitos: Revista internacional de comunicación*, 50, 31–48. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.03>
- Wikipeste (s.f.). *Categoría: Lugares*. La Wikipeste. <https://wikipeste.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Lugares>
- Žižek, S. (2005). *Bienvenidos al desierto de lo real*. Akal.