



# IROCAMM.

INTERNATIONAL	REVIEW	
OF	COMMUNICATION	
AND	MARKETING	MIX

the *mainstream* review on  
communication

**N. 3, VOL. 2.**

[institucional.us.es/irocamm](http://institucional.us.es/irocamm)

<https://revistascientificas.us.es/index.php/IROCAMM>  
julio-diciembre 2020

**VOL 2**

**N.3**

**UNIVERSIDAD DE SEVILLA**  
**eus**

Editorial Universidad de Sevilla



VOL 2

N.3





**PUBLISHERS**

University of Seville

**PUBLISHING LOCATION**

Seville – Spain

**E-MAIL AND WEBSITE**

[irocamm@us.es](mailto:irocamm@us.es)

<http://institucional.us.es/irocamm>

<https://editorial.us.es/es/revistas/irocamm-international-review-communication-and-marketing-mix>

**ORIGINAL DESIGN**

LA HUERTA

[www.lahuertaagencia.com](http://www.lahuertaagencia.com)

**ISSN**

2605-0447

**DOI**

<https://dx.doi.org/10.12795/IROCAMM>



© Editorial Universidad de Sevilla 2020



Authors guarantee the authorship and originality of the articles, and assume full and exclusive responsibility for damages that may occur as a result of third party claims regarding content, authorship or ownership of the content of the article.

# IROCAMM.

INTERNATIONAL	REVIEW	
OF	COMMUNICATION	
AND	MARKETING	MIX



#### EDITOR

Gloria Jiménez-Marín (University of Seville)

#### ASSISTANT EDITORS

Irene García Medina (Glasgow Caledonian University)

Pedro A. Correia (Universidade da Madeira)

Rodrigo Elías Zambrano (University of Seville)

Paloma Sanz-Marcos (University of Cadiz)

#### TECHNICAL SECRETARY

Elena Bellido Pérez (University of Seville)



## ADVISORY BOARD

### Spain:

Cristina González Oñate (Universitat Jaume I): onate@com.uji.es  
Mònika Jiménez Morales (Universitat Pompeu Fabra): monika.jimenez@upf.edu  
Ferran Lalueza Bosch (Universitat Oberta de Catalunya): flalueza@uoc.edu  
Javier Lozano Del Mar (U. Loyola): jlozano@uloyola.es  
Juan Monserrat Gauchi (University of Alicante): juan.monserrat@ua.es  
Marta Pulido Polo (University of Seville): martapulido@us.es  
Carmen Silva Robles (Universitat Oberta de Catalunya): csilvaro@uoc.edu  
Aránzazu Román-San-Miguel (University of Seville): arantxa@us.es  
Nuria Sánchez-Gey Valenzuela (University Pablo de Olavide): nuriacri@upo.es

### International:

Sandra Bustamante Martínez (Universidad de Belgrano, Buenos Aires, Argentina): sabustamante@gmail.com  
Lindsey Carey (Glasgow Caledonian University – UK): l.carey@gcu.ac.uk  
Patricia M. F. Coelho (U. Santo Amaro, Brasil): patriciafariascoelho@gmail.com  
Umberto León Domínguez (U. de Monterrey): umberto.leon@udem.edu  
Susan Giesecke (University of California Berkeley): sgiesecke@berkeley.edu

## SCIENTIFIC COMMITTEE

### Spain:

Ana Almansa Martínez (University of Malaga): anaalmansa@uma.es  
Alejandro Álvarez Nobell (University of Malaga): aan@uma.es  
Mónica Barrientos (University of Seville): mbarrientos@us.es  
Jordi De San Eugenio Vela (Universitat de Vic): jordi.saneugenio@uvic.cat  
Rodrigo Elías Zambrano (University of Seville): rodrigoelias@us.es  
Cristina González Oñate (Universitat Jaume I): onate@com.uji.es  
Víctor Hernández de Santaolalla (University of Seville): vhsantaolalla@us.es  
Mònika Jiménez Morales (Universita Pompeu Fabra): monika.jimenez@upf.edu  
Ferran Lalueza Bosch (Universitat Oberta de Catalunya): flalueza@uoc.edu  
Antonio Leal Jiménez (University of Cadiz): antonio.leal@uca.es  
Javier Lozano Del Mar (University Loyola): jlozano@uloyola.es  
Andrew Luckham (University of Seville): andrew@us.es  
M<sup>a</sup> Isabel Míguez (University of Vigo): mabelm@uvigo.es  
Juan Monserrat Gauchi (University of Alicante): juan.monserrat@ua.es  
José Antonio Muñiz Velázquez (University Loyola): jamuniz@uloyola.es  
Antonio Pineda Cachero (University of Seville): apc@us.es  
Marina Ramos Serrano (University of Seville): mramos@us.es  
Mar Rubio Hernández (University of Seville): mrubio8@us.es  
Sandra Vilajoana Alejandre (Universitat Ramón Llul): sandrava@blanquerna.edu

### International:

Lindsey Carey (Glasgow Caledonian University – UK): l.carey@gcu.ac.uk  
Patricia M. F. Coelho (U. Santo Amaro, Brasil): patriciafariascoelho@gmail.com  
Antonino Lagan (Universitat de Messina – Italia): lagan@tin.it  
Umberto León Domínguez (U. de Monterrey): umberto.leon@udem.edu  
Julie McColl (Glasgow Caledonian University - UK): J.McColl2@gcu.ac.uk  
Antonio Naranjo Mantero (University of Silesia – Katowice – Poland): a.naranjo-mantero@us.edu.pl  
Elisa Palomino (University of the Arts London - England): e.palomino@csm.arts.ac.uk  
Christian Plantin (Université de Lyon): Christian.Plantin@univ-lyon2.fr  
Marco Pedroni (U. ECampus de Novedrate / U. del Sacro Cuore – Italia): marco.pedroni@uniecampus.it  
Paulo Ribeiro Cardoso (Universidade Fernando Pessoa, Oporto): pcardoso@ufp.pt  
Ricardo San Martín (University of California Berkeley): rsanmartin@berkeley.edu  
Kent Wilkinson (Texas Tech University, EE.UU.): kent.wilkinson@ttu.edu

## INDEX

IROCAMM, N. 3, V. 2 (July - December 2020)

One click away. Towards a proposal of an affective model of media planning  
Natalia Papí-Gálvez (University of Alicante. Spain) **7-21**

Expansion strategies in transmedia fiction projects: The case of 'The Ministry of Time'  
Jorge Miranda-Galbe (Pontifical University of Salamanca. Spain), Francisco Cabezuelo-Lorenzo  
(Complutense University of Madrid. Spain), & Juan-Manuel Barceló-Sánchez (Complutense  
University of Madrid. Spain) **22-35**

Neurocommunication as a strategy to prevent suicide in young people  
Antonio Leal-Jiménez (University of Malaga. Spain) **36-43**

La dialéctica de la inmigración y el sueño europeo en los discursos de los políticos españoles.  
Un análisis de caso en Twitter.  
Santana Lois Poch-Butler (International House Madrid. Spain), Javier Figero Espadas (San  
Pablo-CEU University. Spain) & Roberto Gelado-Marcos (San Pablo-CEU University. Spain)  
**44-59**

### Monographic Section

#### Introduction

Ramón Reig García & Lucía Ballesteros Aguayo (University of Seville. Spain) **60-61**

Virtual community and the relational profile of the millennial traveller: Euroviajar case.  
Kevin Mamaqi Kapllani (Technical University of Delft. Holland) & Xhevrije Mamaqi (University  
of Zaragoza. Spain) **62-81**

Spanish tourism image analysis from social networks. South Korea case  
Estefanía Cestino González (University of Malaga. Spain), Gema Pérez Tapia (University of  
Malaga. Spain) & Yousung Jang (South Korea) **82-95**

Film promotion in social networks: an approach from Spanish filmmakers  
Sergio Jesús Villén Higuera (University of Malaga. Spain) **96-108**

Media terrorism: influence of the Media on the social construction of fear on the participation  
of the child in the Gangs  
Yaritza María Vásquez Hernández (University of Granada. Spain) **109-117**

## Expansion strategies in transmedia fiction projects: The case of 'The Ministry of Time'

Estrategias de expansión narrativa en proyectos transmedia de ficción: el caso de 'El Ministerio del Tiempo'

### Ph.D. Jorge Miranda-Galbe

Pontifical University of Salamanca. Spain.  
jmirandaga@upsa.es  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8591-5717>

### Ph.D. Francisco Cabezuelo-Lorenzo

Complutense University of Madrid. Spain.  
fcabezuelo@ucm.es  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9380-3552>

### Ph.D. Juan Manuel Barceló-Sánchez

Complutense University of Madrid. Spain.  
jbarce01@ucm.es  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3953-3379>



## Abstract

This work explores the options that exist to expand the narrative horizons of the fictional worlds in current TV series. This study analyzes, exclusively, fiction contents. Considering the classic units of time, space and action, this paper suggests a series of strategies that expand the information of the story that is narrated, adding to the characters as an important source of expansion that generates great narrative wealth through the media. The sample for the analysis is Spanish audiovisual fiction project *The Ministry of Time* (El Ministerio del Tiempo, TVE, 2015-today). It concludes that the proposed expansion methodology and strategies are effective in creating this type of narration, demonstrating that the concept of narrative expansion is a key point and it is one of the main characteristics of transmedia projects.

## Keywords

Fiction; Radiotelevisión Española (RTVE); spreadability; television series; *The Ministry of Time*; transmedia storytelling.

## Resumen

Este trabajo explora las opciones que existen para ampliar los horizontes narrativos de los mundos de ficción en las actuales series de televisión. En él se analizan, única y exclusivamente, contenidos de ficción. Teniendo en cuenta las unidades clásicas de tiempo, espacio y acción, se propone una serie de estrategias que amplían la información de la historia que se narra, añadiendo a los personajes como una importante fuente de expansión que genera gran riqueza narrativa a través de los medios. Toma como muestra para el análisis los contenidos de ficción del proyecto de la ficción audiovisual española *El Ministerio del Tiempo* (TVE, 2015-actualidad). Se concluye que la metodología y las estrategias de expansión propuestas son eficaces a la hora de crear este tipo de narraciones, demostrando que el concepto de la expansión narrativa es clave y es la principal característica en los proyectos transmedia.

## Palabras clave

El Ministerio del Tiempo; ficción; narrativa transmedia; Radiotelevisión Española (RTVE); series de televisión.

# 1. Introducción y contexto

La narrativa transmedia (a partir de ahora NT conforme a sus siglas) es una técnica que permite contar historias a través de diferentes medios. Genera mundos de ficción complejos que ensanchan sus horizontes mediante la creación de diferentes relatos que amplían la información de los mundos narrativos. El auge de las nuevas tecnologías hace que los medios de comunicación tengan la "necesidad de mutar de forma constante" (Cascajosa Virino y Molina Cabañate, 2017, p. 120). La gran cantidad de dispositivos que permiten la recepción y el consumo de contenidos hacen posible la proliferación de los relatos, permitiendo crear historias globales mucho más interesantes para los seguidores de los mundos de ficción. Esto ha propiciado que la NT se encuentre, actualmente, en un momento de gran aceptación por parte del público, ya que la propicia que las estructuras narrativas tradicionales pierdan su importancia en el conjunto. Entre todos los proyectos de NT recientes puestos en marcha en España destaca el éxito de *El Ministerio del Tiempo* (TVE, 2015-hoy) que constituye un caso paradigmático en la producción contemporánea española (Miranda-Galbe, 2017).

Al tratarse de historias globales formadas por diferentes relatos, la estructura dividida en actos desaparece por completo. Esto se debe a la gran cantidad de medios involucrados en el proceso. No obstante, cada uno de esos medios, individualmente, sí que mantienen las estructuras tradicionales. Es imperativo que sea así porque, en la NT, cada medio ha de ser independiente del resto, comprensible en sí mismo sin necesidad de conocer otras partes de la historia. Para ello "es necesario que el universo narrativo se expanda coordinadamente, a lo largo de medios y plataformas distintos, que profundice en la historia" (Rodríguez Ferrándiz, Ortiz Gordo y Sáez Núñez, 2014, p. 74).

Una NT genera mundos narrativos que albergan numerosas historias, personajes, lugares y un largo recorrido temporal. Ante una gran cantidad de contenidos, el público de estas ficciones siente la necesidad de explorarlas y descubrir sus secretos, permitiendo la inmersión narrativa a través de los relatos, con el fin de "crear narrativas complejas y coherentes que requieren un gran control de la narración" (Mitell, 2014, p. 265). Esto hace necesaria la elaboración de una biblia transmedia que cuente con determinados elementos explicativos

para que todo el proyecto siga por el mismo cauce, ya que habrá diferentes equipos desarrollándolo. Siempre cobijados bajo la importante figura del productor transmedia, quien es el encargado de dirigir el proyecto en la dirección adecuada.

La NT puede albergar diferentes géneros y estilos dentro de un mismo mundo narrativo (Jung, Lee, You & Nam, 2017), por lo que la existencia de esta figura es fundamental para el buen desarrollo del proyecto. Por lo tanto, es esencial que los distintos contenidos no sean incongruentes entre sí, manteniendo unida la línea temporal y las leyes físicas que definen los mundos narrativos de la historia que se está contando. Klasturp y Tosca (2014) argumentan que el mundo transmedial se caracteriza por tres dimensiones distintas que deben ser tenidas en cuenta y que son:

- a. Mythos o referencia a los antecedentes o trasfondo cultural del mundo narrativo.
- b. Topos que define el espacio y tiempo en la que desarrollan las historias.
- c. Ethos o aspecto de la moral y/o de la ética que define el comportamiento de los personajes.

Estas tres dimensiones del universo transmedia ("worldness") generan la imagen mental que se forman los fans y los creadores del mundo narrativo. Cada relato perteneciente a una historia debe tener en cuenta estos tres aspectos, además de expandir la historia global generando esa complejidad y riqueza narrativa de la que presume la NT. La expansión es "una de las principales ventajas que aporta el transmedia frente a la narración convencional" (Piñeiro-Otero y Costa-Sánchez, 2012, p. 424). La expansión narrativa es la característica más importante y esencial de esta forma de contar historias. Si no hay expansión, no hay NT. Las audiencias van a acercarse a los diferentes soportes o dispositivos "en busca de contenidos que puedan proporcionarles nuevos datos y experiencias" (Albadalejo-Ortega y Sánchez-Martínez, 2019, p. 20).

Cada contenido debe añadir algo nuevo a la historia, reavivando "de alguna manera la tensión narrativa" (Rodríguez-Ferrándiz, 2014, p. 21), generando nueva información que amplíe el conocimiento del mundo narrativo de ficción. La expansión puede darse en diferentes direcciones, siempre y cuando aporte nuevos datos a la historia (Ryan, 2013), haciéndola más rica en matices. Un aspecto importante a tener en cuenta es que, en la medida de lo posible, no se repitan sucesos, ya que la reiteración de información puede tener como resultado que los espectadores se aburran, ya que solo "la oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor" (Jenkins, 2008, p. 101).

Scolari (2013a, p. 165 y 2013b, p. 60) define y cataloga los distintos tipos de contenidos existentes en la NT, pensando en términos retóricos, de cuatro formas distintas, y distingue entre adición, omisión, transposición y permutación. La adición estaría basada en la incorporación de nueva información a la historia, la omisión consiste en la creación de contenidos compresivos tomando prestadas partes de la historia, la transposición altera el orden narrativo de la misma y, la permutación, cambia unos elementos por otros. Esta catalogación hace referencia tanto a contenidos canónicos concebidos por los creadores originales de la historia como a contenidos generados por los aficionados y seguidores de la serie (fandom). No obstante, si se tiene en cuenta la naturaleza de la NT, tan sólo deben tener cabida en este tipo de proyectos (si son de ficción) aquellos que supongan una adición de los contenidos, ya que son los únicos que aportan algo nuevo a la historia. Es decir, la expanden.

En ocasiones se ha hablado de la compresión narrativa como elemento del relato transmedia de los mundos de ficción (Scolari, 2013a; Tur-Viñes y Rodríguez-Ferrándiz, 2014; Guerrero Pico, 2015). Este tipo de contenidos puede ser válido dentro del universo transmedia, aquel que contiene todos los mundos narrativos referentes a una misma historia independientemente del tipo de comunicación al que pertenezcan (Miranda-Galbe, 2017). Pero, referidos concretamente a los mundos narrativos de ficción, no pueden servir a tal propósito, ya que no expanden la historia en ningún sentido. Scolari (2013b) argumenta que, si estos contenidos compresivos no cuentan como parte de la NT de un proyecto, se perdería gran cantidad de información que gira en torno a la historia. Esto es cierto, pero, no obstante, hay que delimitar las funciones de cada tipo de contenido. En el apartado de ficción del universo transmedia, los únicos relatos aceptables son aquellos que dotan de más información a la historia, pues le confieren mayor significado.

Los contenidos que no expanden y tan solo comprimen son, por ejemplo, los avances, recapitulaciones, sincronizaciones, o similares. En casos como estos no se muestran nuevos personajes, tramas o localizaciones, sino que se reincide sobre contenidos ya existentes. Son puntos de acceso a la historia y dotan al universo transmedia de nuevas lecturas, pero no de nueva información. Por esta razón no deberían formar parte del territorio de la ficción de los universos transmediales. Por tanto, existen técnicas de compresión narrativa, pero estas cumplen un objetivo diferente que no se corresponde con la finalidad de la NT en ficción. La NT debe

expandir la historia, no resumirla. Estos contenidos pertenecen al universo narrativo transmedia, pero a un mundo distinto de la ficción.

## 1.1. El concepto de expansión narrativa y sus estrategias

Cuando se crea un proyecto transmedia, cada contenido que se genere debe expandir el mundo narrativo, proponiendo y mostrando nuevos acontecimientos a la historia (Ryan, 2013). La expansión puede darse de forma asincrónica y no tiene por qué ser tratada de una forma secuencial (Pratten, 2011). La expansión narrativa puede darse en diferentes momentos de la historia, sin que esto afecte a la comprensión de la misma, siempre que cada medio desarrolle un relato que forme parte de ese mundo narrativo creado, engrandeciéndolo y haciéndolo más interesante para su público. Ha de tratarse de una especie de rompecabezas en el que, al unir las diferentes piezas, se muestre una visión total de la historia, evitando las posibles fisuras narrativas entre unos contenidos y otros.

Todos los medios, plataformas, soportes o ambientes, físicos o reales, pueden ser empleados como elementos de expansión en una NT. Ejemplos de esto pueden ser los parques temáticos, representaciones teatrales o juegos de realidad alternativa. Todo vale para ampliar la historia, siempre que se aporte algo nuevo, algo diferencial a la misma y que enriquezca el proyecto. Por ello son necesarias "nuevas propuestas adaptadas a los distintos soportes para comprender las dimensiones que es capaz de alcanzar junto a nuevas formas de lectura y disfrute del relato" (Sánchez-Castillo y Galán, 2016, p. 510).

Un mundo narrativo transmedia de ficción debe contar con una serie de componentes esenciales que deben ser tenidos en cuenta para el correcto desarrollo de la historia y de las expansiones con las que cuente. Scolari (2013a) y Peris-Blanes (2015) consideran que estos elementos son la geografía (espacio), la historia (tiempo) y los personajes. En el análisis narrativo tradicional, las ficciones siempre se han analizado en las categorías de personajes, estructura y argumento, tiempo y espacio (Sullá-Álvarez, 2001). Por otro lado, en las NT "lo que parece haber no es tanto un cambio de factores como un reacomodo de ellos en los que la estructura deja de ser protagonista y la dimensión espacio-temporal se vuelve central." (Lugo-Rodríguez, 2016, p. 44).

La NT cuenta con las mismas unidades dramáticas que se han repetido a lo largo de la historia de la narratología, como son la unidad de acción, la unidad de tiempo y la unidad de lugar. A raíz de ellas se puede llevar a cabo una expansión de la historia, teniendo en cuenta las peculiaridades propias de esta técnica narrativa. La NT ofrece múltiples eventos con una idea dominante, gran cantidad de representaciones cronológicas y capacidad de expandirse a través de múltiples medios y localizaciones (Dena, 2009).

La expansión de los mundos narrativos de ficción genera complejidad. Esto implica que la historia tiene que ser lo suficientemente llamativa para su público y, de esta forma, decidan explorarla y descubrirla. Para ello es necesario generar gran cantidad de relatos, dando mayor importancia a unas tramas sobre otras (Piñeiro-Otero y Costa-Sánchez, 2012). Cada medio ha de proporcionar un valor diferencial a la historia global, haciendo posible que el mundo narrativo crezca desde diferentes perspectivas. Para tal fin, los proyectos transmedia de ficción deben valerse de una serie de procesos de expansión que pueden encontrarse en diferentes niveles narrativos basados en el tiempo, en el espacio, en los personajes y en la acción conforme a esta propuesta:

Tabla 1. Estrategias de expansión narrativa

Estrategias de expansión narrativa transmedia en proyectos de ficción	
<b>Basadas en el tiempo (EBeT)</b>	Precuelas.
	Secuelas.
	Paraelipsis.
	Elipsis.
	Analepsis.
	Prolepsis.
	Historias intersticiales
	<i>Spin off</i>
<b>Basadas en el espacio (EBeE)</b>	Nuevas localizaciones.
	Profundización localizaciones ya presentadas.
<b>Basadas en los personajes (EBeP)</b>	Nuevos personajes.
	Profundización en personajes ya introducidos.
<b>Basadas en la acción (EBeA)</b>	Nuevas tramas.
	Profundización en tramas ya existentes.

Fuente: Elaboración propia

### 1.1.1. Estrategias basadas en el tiempo (EBeT)

Las estrategias basadas en el tiempo (EBeT) revelan partes de la historia que suceden en momentos distintos a los de los relatos que ya han sido mostrados al público. Podemos encontrar, entre las siguientes formas que emplea esta estrategia de expansión, las siguientes:

- BeT 1.- Precuelas. Son relatos que, pese a ser creados después del referente original de la ficción, sitúan la historia en un momento cronológicamente anterior al mismo.
- BeT 2.- Secuelas. Son textos que narran partes de la historia en un momento cronológicamente posterior al relato de referencia del proyecto transmedia.
- BeT 3.- Paraelipsis. Son elementos nombrados y deliberadamente pasados por alto en alguno de los relatos.
- BeT 4.- Elipsis. Es un salto temporal y, en ocasiones, también espacial, en la trama argumental de un texto cuando no es necesario para la comprensión total de la historia.
- BeT 5.- Analepsis. Es un salto narrativo al pasado que es empleado para referirse a sucesos que no han sido expuestos hasta ese momento. Es conocido como flashback en su denominación inglesa.
- BeT 6.- Prolepsis. Se trata de un salto narrativo al futuro de los acontecimientos que suceden en ese momento del relato. Adelanta lo que va a pasar en el futuro de la historia. Es conocido como flash forward en su denominación inglesa.
- BeT 7.- Historias intersticiales. Son huecos narrativos que han quedado huérfanos a lo largo del desarrollo del proyecto y que ayudan a dar mayor complejidad al mundo narrativo.
- BeT 8.- Spin-off o relatos que se basan en personajes y materiales narrativos de la historia original (Jung et al., 2017), donde se cuenta la historia de un personaje de ese mundo narrativo en un momento anterior o posterior al medio principal.

Las estrategias basadas en el tiempo, lógicamente, hacen incrementar de forma notable la línea temporal de las historias de ficción. Esto da lugar a expansiones narrativas que están basadas en el espacio, los personajes y la acción, ya que, al ampliar la temporalidad, el resto de las unidades dramáticas tienen que expandirse obligatoriamente.

### 1.1.2. Estrategias basadas en el espacio (EBeE)

Las estrategias que se basan en el espacio hacen referencia a contenidos que presentan lugares diferentes a los que ya se conocen en ese mundo narrativo. Pueden llevarse a cabo de dos formas:

- BeT 1.- Mediante nuevas localizaciones. Se trata de la aparición de nuevos lugares donde se desarrolla la acción de los que no se tenía constancia hasta ese momento, o que habían sido nombrados, pero no mostrados o definidos.
- BeT 2.- Mediante la profundización en localizaciones ya introducidas. Esta estrategia consiste en la ampliación de información que se tiene sobre determinados lugares que ya han formado parte de la historia en relatos anteriormente publicados.

### 1.1.3. Estrategias basadas en los personajes (EBeP)

Por su lado, las estrategias basadas en los personajes dan la posibilidad de ampliar los límites de la historia mediante:

- BeP 1.- Nuevos personajes o introducción de personajes que no han aparecido hasta ese momento, aunque hayan sido nombrados en otros relatos.
- BeP 2.- Profundización en personajes ya introducidos. Consiste en ampliar la información acerca de personajes ya presentados en otros medios o relatos. Puede hacerse mediante la ampliación de su historia personal, sus pensamientos, o cualquier otra táctica o herramienta ligada al personaje y su entorno.

### 1.1.4. Estrategias basadas en la acción (EBeA)

Por último, se encuentran las estrategias de expansión basadas en la acción. Estas son las encargadas de proporcionar nuevos acontecimientos y tramas a la historia. Es posible emplear esta estrategia de dos maneras:

- BeA 1.- Mediante nuevas tramas o creación de nuevas partes de la historia.
- BeA 2.- Mediante la profundización en tramas ya existentes. Consiste en ofrecer mayor información de los distintos sucesos que hayan acontecido en la historia ya narrada.

Estas estrategias pueden representar una clara oportunidad de expansión en cualquier proyecto transmedia de ficción. Suponen una adición de contenidos que enriquece y aporta densidad narrativa al conjunto. Además, cada contenido puede contar con más de una de estas técnicas expansivas, por lo que no son excluyentes. De hecho, sería lo idóneo. Así, por ejemplo, se podrían encontrar relatos que aportasen nuevos personajes, nuevas tramas y nuevas localizaciones. Esto tiene una excepción que tiene que ver con las técnicas de expansión basadas en el tiempo. En este caso, los relatos solo pueden emplear una de ellas, ya que, en principio, emplear más de una sería imposible.

## 2. Hipótesis, objetivos y metodología

Se parte de la hipótesis de que, para que un proyecto transmedia de ficción funcione de forma correcta, la expansión de su historia debe ser constante en los diferentes contenidos, empleando diferentes técnicas que amplíen la información del público. El Ministerio del Tiempo (TVE, 2015-hoy) [EMDT a partir de ahora según sus siglas] constituye un caso de estudio paradigmático. Con todo esto, los objetivos marcados para este estudio son los siguientes:

- O1. Comprobar que los métodos de expansión narrativa empleados por los creadores oficiales de EMDT se corresponden con la realidad de un proyecto transmedia.
- O2. Descubrir, en el caso de que los haya, nuevos métodos de expansión narrativa.
- O3. Observar cuáles son los métodos de expansión más empleados.
- O4. Evaluar si la NT de EMDT presenta una expansión adecuada, sin incongruencias narrativas que puedan generar desconcierto entre su público.

Se parte de un razonamiento deductivo considerando, primeramente, las principales teorías acerca de la NT y su expansión para, posteriormente, a través de la técnica del análisis de contenido, comprobar si lo planteado de forma teórica se cumple de forma práctica. EMDT es una ficción española que inició su andadura en televisión en el año 2015. Cuenta con tres temporadas completas y una cuarta que se encuentra actualmente en emisión en la primera cadena de Televisión Española (TVE) que, a su vez, pueden ser disfrutadas también a través de la plataforma de vídeo bajo demanda HBO y de la web de RTVE. La serie de EMDT "proyectó una compleja estrategia de expansión narrativa con una sorprendente riqueza, en su combinación de nuevos medios y medios tradicionales, y coherencia" (Cascajosa-Virino y Molina-Cabañate, 2017: 121). EMDT propone

un viaje “por momentos históricos claves en la España moderna, dialogando con la memoria colectiva, dándole forma inclusive, y con una tradición crítica cultural en intelectual en torno a la historia nacional” (Rodríguez-Mansilla, 2015, p. 75-76). Es una historia de ciencia ficción y aventuras creada por los hermanos Javier y Pablo Olivares producida por Cliffhanger y Onza Partners. La ficción narra las aventuras que acontecen en el ficticio e inexistente “Ministerio del Tiempo”, una institución gubernamental dependiente de Presidencia del Gobierno de España. Este ministerio cuenta con una misión muy clara consistente en no permitir que cambie la Historia de España tal y como se conoce en la actualidad. Para ello dispone de una serie de puertas que, al atravesarlas, conducen a épocas pasadas de la Historia de España. Pero este ministerio no es el único que conoce la existencia de las puertas del tiempo, o de la posibilidad de viajar al pasado. Hay algunas personas, empresas y grupos que intentan hacer negocio viajando a través del tiempo para modificar los acontecimientos históricos en su propio beneficio. Los empleados ministeriales habrán de impedir que esto suceda, encargándose de que todo siga su curso y el pasado se mantenga inalterado.

Cabe destacar, aunque no sea el objeto de estudio en este caso, que EMDT ha supuesto un fenómeno social que ha generado gran cantidad de contenidos y comentarios por parte de los fans de la serie, también conocidos como “ministéricos. EMDT es por tanto una serie de culto que “se define por el análisis crítico de las prácticas y los textos producidos por y para fans de la serie, así como la ‘devoción’ del fandom que es la que le confiere el halo de televisión de culto” (Scolari y Establés, 2017, p. 1014). Se está ante una ficción que mira de frente a sus fans, otorgándoles gran cantidad de contenidos que permitan saciar su sed de conocimiento sobre el mundo narrativo de este producto audiovisual.

EMDT es un proyecto que reúne los requisitos necesarios para llevar a cabo la investigación de la mejor manera, puesto que se está ante una historia con una clara vocación transmediática. A su vez, es considerada como un ejemplo paradigmático de lo que debe ser un proyecto que aspire a expandirse a través de los medios. Otra de las razones de la selección de EMDT es el enorme revuelo generado a su alrededor por parte del público. Gracias a las estrategias transmedia que se ha llevado a cabo tanto por la cadena de televisión como por la productora encargada del proyecto, ha tenido lugar un movimiento de fans nunca antes visto en España en una serie de la televisión pública, lo que ha provocado que se otorgue gran importancia a la estrategia transmedia a la hora de confeccionar la narración.

Para esta investigación se han considerado todos los contenidos canónicos, aquellos generados por los creadores del proyecto, producidos para este proyecto audiovisual en sus tres primeras temporadas. Más tarde, se ha determinado cuáles de ellos pertenecen al mundo narrativo de la ficción, los cuales son el objeto de estudio. Una vez acotada la investigación, el primer proceso ha sido el de separar los contenidos de ficción del universo transmedia de EMDT. Para ello, se ha accedido a su página web, donde se pueden encontrar a la mayoría de los contenidos existentes. Tras esto, se ha realizado una búsqueda en Internet para recopilar otros relatos que no eran accesibles a través de esta web. Se ha tenido en cuenta un universo de 833 contenidos, de los que se han encontrado 163 de ficción. Estos últimos representan la muestra total del análisis para este trabajo. Éste, tal y como se ha dicho con anterioridad, se va a referir a estos últimos única y exclusivamente.

### 3. Análisis y resultados

El universo transmedia de EMDT cuenta con gran cantidad de expansiones que se propagan a través de los medios, generando una vasta narrativa que hace que el interés del público vaya más allá de la serie de televisión, medio en el que nació esta ficción. En total, se han encontrado 833 contenidos individuales que conforman este universo transmedia de EMDT. Un total de 163 de ellos (19,57%) pertenecen al mundo narrativo de ficción transmedia. El resto obedece a otros tipos de comunicación, ya sean periodísticos, publicitarios, documentales, etcétera.

Comparados con los 833 contenidos que forman el universo transmedia de EMDT, 163 pueden parecer pocos ya que, tratándose de un proyecto cuyo eje central es la ficción, podría esperarse un mayor número de relatos de este tipo. No obstante, generar una narrativa tan compleja es muy complicado, y más teniendo en cuenta el esparcimiento de los relatos a través de diferentes medios empleando distintas tipologías textuales. Igualmente, siempre hay que tener en cuenta el coste económico que esto supone. Además, estos contenidos tienen que verse acompañados por otros que generen interés en el público objetivo al que se dirigen. Es decir, los diferentes tipos de comunicación que conviven en el ecosistema del universo transmedia, deben apoyarse los unos en los otros.

## 3.1. Tipologías textuales en el mundo narrativo de ficción transmedia de EMDT

EMDT presenta, en su sistema narrativo de ficción, contenidos de todo tipo. Pueden encontrarse relatos en forma de vídeos, textos, audios, imagen fija y otros como la realidad virtual o grupos de WhatsApp. La serie de televisión, que consta de 34 capítulos (en sus tres primeras temporadas), ejerce como medio central, haciendo que el resto de los contenidos se expanda a raíz de ella. Por lo tanto, en cuanto las tipologías textuales que se pueden encontrar en este proyecto, se observa lo siguiente:

### 3.1.1. Contenidos en forma vídeo

Se contabilizan 66 contenidos en este formato. EMDT cuenta con 34 capítulos en la serie de televisión, con una webserie protagonizada por el personaje de Angustias de 8 capítulos, 4 vídeos acerca de algunas importantes misiones que realizaron en el pasado, 4 vídeos de formación para sus patrullas, 7 vídeos que ayudan a conocer mejor determinadas tramas o personajes de la serie de televisión, 1 vídeo secreto sobre el Ministerio, 3 sobre el grupo de WhatsApp y 5 sobre una serie de pirateos sufridos por parte del Ministerio. Por lo tanto, el contenido en vídeo supone un 40,49% del total del mundo narrativo de ficción.

### 3.1.2. Contenidos en forma de imagen fija

En total se han localizado 75 contenidos en forma de imágenes fijas. EMDT tiene una cuenta de Instagram que contiene 43 imágenes de ficción, que muestran misiones llevadas a cabo por las patrullas en diferentes momentos de la historia. Hay más imágenes en esta red social, pero no pertenecen a este mundo narrativo, por lo que no pueden ser tenidas en cuenta. Además de esto, existe una imagen que muestra el organigrama del Ministerio, una sección llamada "Misión con lupa" que cuenta con 10 contenidos y, por último, 21 imágenes dentro de la Intranet del Ministerio. De esta forma, las imágenes fijas suponen un 46,01% del total del mundo narrativo de ficción.

### 3.1.3. Contenidos en forma de texto

Se han podido clasificar un total de 4 contenidos en este formato. Aquí se incluye una 'carta de despedida' del personaje Salvador Martí, a la que se accede a través de la Intranet del Ministerio, una novela titulada "El tiempo es el que es" (Schaaff y Pascual, 2016), y dos cómics titulados 'Tiempo al tiempo' y 'Mi tiempo se agota'. De esta manera, los contenidos en forma de texto suponen un 2,45% del total del mundo narrativo de ficción de EMDT.

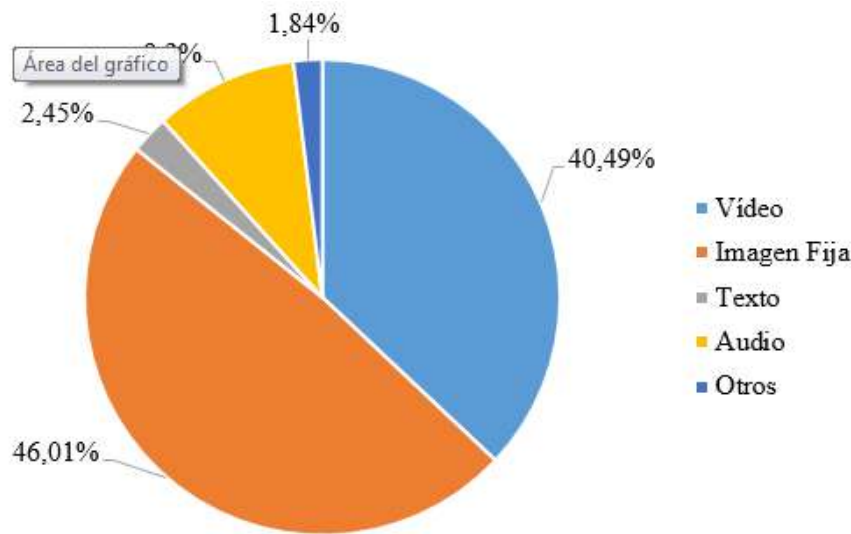
### 3.1.4. Contenidos en forma de audio

En total se contabilizan 15 contenidos en forma sonora. En cuanto a esta tipología textual, se aprecia como EMDT cuenta con dos series de ficción en forma de podcast. La primera, titulada 'Tiempo de valientes' ofrece 6 contenidos, mientras que la segunda, 'Una llamada a tiempo', se compone de 4 capítulos. Los otros 5 audios restantes se encuentran en la 'Intranet del Ministerio'. Por lo tanto, los contenidos en forma de audio suponen un 9,2% del total del mundo narrativo de ficción.

### 3.1.5. Otros contenidos

Se han localizado tres contenidos que no responden a ninguno de los anteriores. En este grupo se incluye el grupo de WhatsApp hecho por los creadores de EMDT en el que diez fans recibirían información privilegiada. Los miembros de este grupo eran elegidos en función de su actividad en redes sociales. Su función era "buscar la colaboración desinteresada para la promoción de contenidos especiales a través de diferentes redes sociales" (Establés-Heras y Rivera-Pinto, 2015, p. 212). Ejercían como patrulleros del Ministerio del Tiempo. Los otros dos relatos que se engloban en este punto son dos contenidos de realidad virtual, en los que el usuario se pone en la piel de un patrullero del Ministerio. Estos contenidos suponen un 1,84% del total del mundo narrativo de ficción.

Gráfico 1. Tipologías textuales en el mundo narrativo de ficción de EMDT



Fuente: Elaboración propia

Las fotografías o cualquier otro formato de imágenes fijas son las más empleadas en EMDT para expandir su historia de ficción. Esto se debe, principalmente, a que resulta más económico realizarlas y, además, resultan bastante efectivas a la hora de expandir la historia. La plataforma empleada a la hora de publicar imágenes fijas es la red social Instagram. La cuenta que tiene EMDT en esta plataforma no se emplea únicamente para publicar contenidos de ficción, sino que hay otro tipo de contenidos ajenos a este mundo narrativo. Esto puede ser considerado un error, ya que el público que acceda a ella puede verse distraído por la gran cantidad de contenidos de diferentes tipos que pueden encontrar. Lo aconsejable sería tener dos cuentas separadas, una para los relatos de ficción en forma de imagen que expanden la historia y otra para el resto de publicaciones. De esta manera se delimitarían mucho mejor los distintos mundos narrativos de los que se compone el universo transmedia de EMDT.

La segunda tipología textual más empleada, en este caso, es el vídeo. Puede considerarse algo normal, ya que el medio principal del mundo narrativo de ficción transmedia –y del universo transmedia de este proyecto–, es una serie de televisión. No obstante, cabe destacar la gran labor de expansión que se ha realizado a través de otros relatos en forma de vídeo, generando una riqueza narrativa muy interesante. El desarrollo de una webserie y otros vídeos de ficción aumentan, significativamente, la experiencia del público, al otorgarles mayor información sobre determinados tramas o personajes. EMDT cuenta también con dos series en forma de podcast, unos contenidos en audio muy interesantes que, actualmente, y como consecuencia del nuevo ecosistema mediático, están en auge. Estos contenidos son empleados para contar partes de la historia de dos personajes, Julián y Pacino, que por distintos motivos dejan de aparecer en la serie de televisión.

En cuanto a los relatos en forma de textos, implica solo el 2,45% del total. No obstante, cabe destacar su gran importancia en la NT de ficción de este proyecto. La novela y los dos cómics que forman del mismo, expanden de manera significativa la historia de ficción de EMDT.

En el caso de la novela titulada "El tiempo es el que es" (Schaff y Pascual, 2016), hay que reseñar una de incongruencia narrativa que se da en su tercera parte, "Tiempo de espías". Este capítulo narra como la patrulla compuesta por Amelia, Julián y Alonso, tienen que viajar a tiempos de la II Guerra Mundial, teniendo que liberar de su cautiverio a Lola Mendieta. Además de esto, su misión se complicará y se verán involucrados en la conocida "Operación Mincemeat". Este libro fue publicado en 2016, y el problema de este relato surgió con la emisión del capítulo 23 de la serie de televisión, cuyo título "Tiempo de espías", es el mismo que el de la tercera parte de la novela. Más allá de esto, la parte de la historia que relata este capítulo es la misma que la de la novela, pero no se trata de una adaptación. La misión que lleva a cabo el Ministerio es la misma, pero cambian los personajes implicados. En el caso de la serie de televisión, es Pacino, y no Julián, quien forma parte de la patrulla. Esto supone un obvio problema de comprensión para el público, ya que se puede sentir perdido a la hora de establecer las relaciones temporales y de los personajes con la historia.

Por último, EMDT cuenta también con otros tipos de contenidos. En este caso, se trata del grupo de WhatsApp



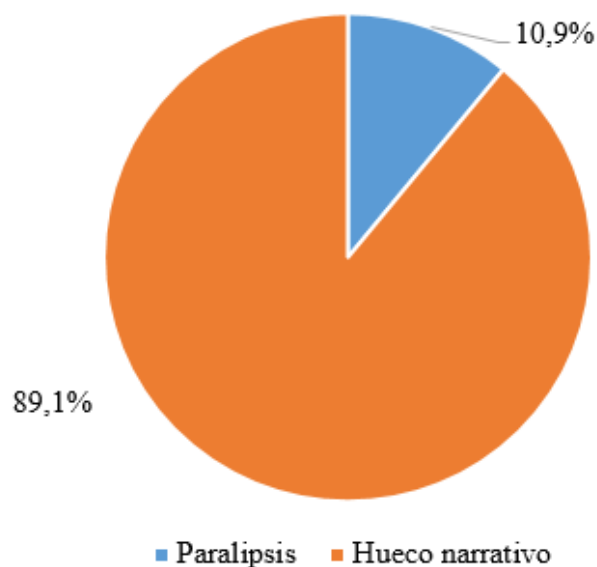
y de dos capítulos de realidad virtual. Hay que mencionar que el primero de ellos, "El tiempo en tus manos", es el primer capítulo que se realiza en el mundo empleando este nuevo medio (Miranda-Galbe, 2017). Todos los contenidos de ficción de este proyecto, aumentan la línea temporal de los acontecimientos que suceden en la ficción. Además, todos son comprensibles en sí mismos, sirviendo como punto de acceso al universo transmedia de EMDT, cumpliendo así uno de los requisitos más importantes de todo proyecto transmedia.

## 3.2. Análisis de las técnicas de expansión basadas en el tiempo (BeT) en EMDT

Destacan dos técnicas de expansión narrativa basadas en el tiempo como con son la paralipsis y los huecos narrativos. La técnica de rellenar huecos narrativos que han quedado vacíos, también conocidos como huecos intersticiales, aparece en un 89,1% de contenidos, lo que significa que en la NT de EMDT, se está continuamente ampliando su línea temporal. Esta realidad genera una enorme riqueza narrativa que abarca gran cantidad de relatos, haciendo que el público reciba mucha información y se enriquezca su experiencia final.

El 10,9% de los contenidos responde a la técnica de expansión de la paralipsis. Este método para ampliar información es muy interesante, ya que, al tratarse de aspectos de la historia de ficción que han sido nombrados en alguno de los medios, pero deliberadamente pasados por altos, se genera en el público una sensación de querer saber más. De esta manera, cuando se les presenta esa parte de la historia, tienen la sensación de que se cierra una parte de la historia. Así, quedan satisfechos obteniendo la sensación de que ninguna parte de la historia queda sin resolver.

Gráfico 2. Técnicas de expansión narrativas basadas en el tiempo (BeT)



Fuente: Elaboración propia

En cuanto a los contenidos que presentan una paralipsis, llama la atención que se trata de las dos series en forma de podcast. Es interesante la elección de esta tipología textual en este caso, ya que ambas series narran por separado tramas de dos personajes principales, Julián y Pacino, quienes dejan el Ministerio por un tiempo. La desaparición por unos capítulos del personaje de Julián, interpretado por Rodolfo Sancho, se debe a que el actor dejó durante un tiempo la grabación de EMDT debido a su compromiso con otra serie como es Mar de Plástico (Atresmedia, 2015-2016). Al no estar clara, durante un tiempo, la renovación de la ficción de TVE, se permitió al actor firmar con otra producción televisiva. Durante este espacio de tiempo en el que Rodolfo Sancho estuvo ausente, su personaje se fue a la Guerra de Cuba para que no hubiese problemas con la planificación de la producción. Esa parte de la historia de su personaje se narra en los capítulos de la serie en forma de podcast titulada "Tiempo de valientes". Durante los capítulos en los que estuvo ausente, suplió

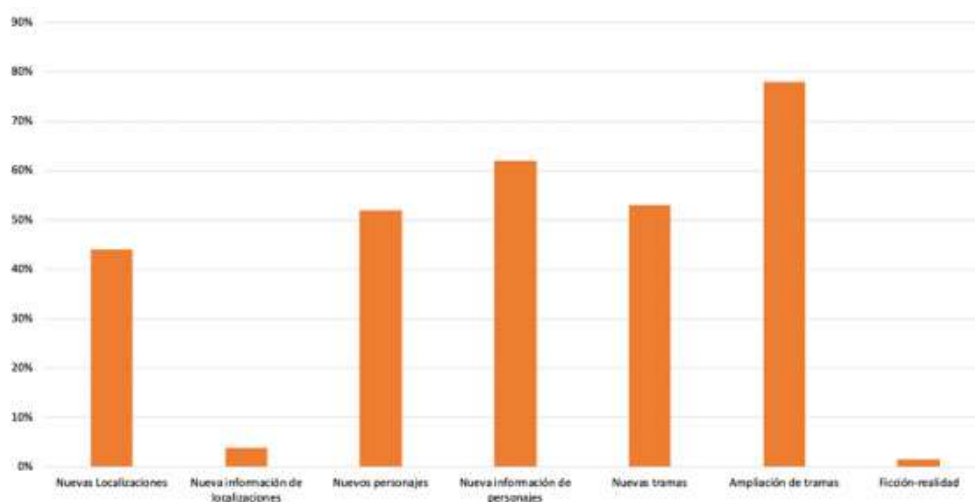
su baja Pacino, interpretado por Hugo Silva. Más tarde, este personaje volvería de nuevo, ocupando un rol principal en la tercera temporada. El tiempo que estuvo ausente, entre la segunda y la tercera temporada de la ficción televisiva, fue rellenado con la serie de podcast titulada "Una llamada a tiempo". Con esta estrategia, los creadores de EMDT se aseguraron de no dejar interesantes espacios sin narrar, aprovechando el gran tirón que tenían estos personajes entre el público en general. De esta forma, llevaron a los espectadores de televisión a otro medio, cumpliendo así uno de los objetivos que persigue la NT: atraer a los consumidores a otros medios haciendo que la convergencia se muestre en todo su esplendor.

Continuando con los resultados obtenidos durante este análisis, puede observarse cómo el proyecto transmedia de EMDT no emplea muchas de las técnicas de expansión descritas en el marco teórico. No existen nuevos relatos creados a partir de precuelas, secuelas, elipsis, analepsis, prolepsis o spin-off. En cuanto a estos últimos, las dos series de podcast podrían ser considerados como tal. No obstante, la parte de la historia que cuentan se da temporalmente en el mismo momento en que suceden los acontecimientos de la serie de televisión. Además, son tramas que, aunque son comprensibles en sí mismas, tienen relación con el argumento mostrado en ese medio, siendo nombradas en algún momento. Por ello, parece más adecuado definir las como paralipsis que como spin-off. Estas técnicas de expansión basadas en el tiempo sólo permiten el uso de una de ellas por cada relato.

### 3.3. Técnicas de expansión narrativas basadas en las localizaciones, la acción y los personajes

La serie de EMDT emplea todas las técnicas de expansión narrativas expuestas en el marco teórico. Además, y cumpliendo uno de los objetivos propuestos en este estudio, se ha encontrado una nueva estrategia que no había sido contemplada. Se trata de una a la que se ha denominado 'ficción-realidad'. Esta se refiere a esos contenidos que traspasan la pantalla y dotan de mayor verosimilitud a la historia de ficción. Al combinar un elemento ficcional con una réplica real [...] asigna referentes a los términos ficcionales. El mundo real demuestra ser el 'universo de discurso' de los textos ficcionales" (Doležel, 1999, p. 21). Es decir, la ficción se apoya en el mundo real para dar más realismo a sus historias.

Gráfico 3. Técnicas basadas en localizaciones, acción y personajes



Fuente: Elaboración propia

En el caso de EMDT se puede apreciar la existencia de dos contenidos de este tipo. El primero es la posibilidad de emplear los tonos de llamada que usan los funcionarios de el Ministerio en sus teléfonos. El segundo, mucho más interesante, responde al grupo de WhatsApp que está formado por diez fans de EMDT que se renuevan periódicamente. Éstos reciben información exclusiva que será entregada por algunos de los protagonistas de la ficción, y tendrán encomendada la misión de esparcir la información que se les da a través de las redes sociales. Harán las veces de patrulleros cibernéticos del Ministerio. Por lo tanto, este grupo funciona como puente entre la realidad y la ficción de EMDT.

Es preciso mencionar la existencia de un personaje de ficción que interacciona con la realidad. Se trata de Aurelio Pimentel, un agente del Ministerio reclutado en el siglo XIX y que trabaja como community manager en esta institución. Este personaje "desarrolla su rol narrativo haciendo partícipes a los fans de los hechos que supuestamente están ocurriendo en el Ministerio en ese momento" (Establés-Heras y Rivera-Pinto, 2015, p. 215). Por lo tanto, traspasa la barrera de la ficción penetrando en la realidad, rasgando las barreras que existen entre ellas. Los contenidos de 'ficción-realidad' suponen un impacto del 1,55% en el mundo narrativo de ficción de EMDT.

En cuanto a las estrategias de expansión basadas en las localizaciones, 57 contenidos (44,2%) aportan nuevas localizaciones. Solo cinco (3,88%) dan nueva información sobre localizaciones que ya habían aparecido anteriormente en otros medios. La riqueza geográfica de esta ficción cuenta con una gran complejidad, dando muchas opciones de expansión de otros tipos. Las nuevas localizaciones dan la oportunidad de crear nuevas tramas en las que aparezcan estos lugares, así como la introducción de nuevos personajes que habiten en ellos.

Los resultados obtenidos referentes a la expansión a través de nuevos personajes, muestran cómo 67 de los contenidos (51,9%) proporcionan nuevos personajes. Por otro lado, 80 contenidos (62%) permiten conocer nueva información sobre personajes ya presentados. De esta forma, el público puede comprender mejor las motivaciones y las acciones llevadas a cabo en los distintos relatos por parte de los personajes tanto principales como secundarios. Finalmente, en lo referente a las estrategias basadas en la acción, 68 contenidos (52%) aportan nuevas tramas. Por su parte, 101 contenidos (78,3%) amplían información de tramas ya presentadas anteriormente.

Tras el análisis de los resultados obtenidos, se observa que las estrategias de expansión narrativa más utilizadas en el proyecto de ficción de EMDT, en orden de mayor a menor, son las siguientes:

Tabla 2. Estrategias de expansión narrativas más usadas (por cantidad y porcentaje)

Forma	Cantidad	Porcentaje
<b>Ampliación de las tramas</b>	101	78,3%
<b>Nueva información de los personajes</b>	80	62%
<b>Nuevas tramas</b>	68	52,7%
<b>Nuevos personajes</b>	67	51,9%
<b>Nuevas localizaciones</b>	57	44,2%
<b>Nueva información de localizaciones</b>	5	3,88%
<b>Ficción-realidad</b>	2	1,55%

Fuente: Elaboración propia

Un hecho que se confirma, gracias a los datos que desprenden estos resultados, es que una gran cantidad de contenidos emplea dos o más estrategias de expansión, enriqueciendo la narrativa de la ficción de forma muy clara. De esta manera, 109 contenidos (un 66,88%) emplearían más de una estrategia mientras que 54 (un 33,12%) tan sólo usaría una de las técnicas planteadas.

## 4. Conclusiones

Gracias a la expansión narrativa las historias de los mundos narrativos transmedia adquieren una complejidad enorme, haciendo que la NT puede ser considerada como la técnica narrativa total, donde todo lo referente a una historia puede ser contado. Los resultados obtenidos en esta investigación demuestran la enorme complejidad que implica la creación de un proyecto transmedia bien estructurado. Muchos son los factores que deben ser tenidos en cuenta y, en el caso de la ficción, las estrategias de expansión narrativa aparecen como el pilar fundamental.

En el caso concreto de EMDT, se puede confirmar que éste se erige como ejemplo paradigmático de expansión narrativa transmedia en un proyecto de estas características. No obstante, tal y como se ha argumentado en los resultados, tiene algún problema de incongruencias narrativas que no deberían permitirse en estos casos. Se trata del capítulo de la serie de televisión titulado 'Tiempo de espías', el cual modifica el relato narrado en la novela 'El tiempo es el que es'. El resto de los contenidos creados para esta ficción, muestran una gran

solvencia a la hora de aportar nuevas informaciones a la historia de ficción.

Muchos de los contenidos generados para esta ficción, expanden su historia de forma muy somera. Un ejemplo de esto serían las imágenes de ficción en la red social Instagram, las cuales ofrecen datos de nuevas misiones y personajes, pero sin incidir mucho en ello. No obstante, los contenidos de ficción aportados por esta plataforma son ideales como elementos que llamen a la acción al público de EMDT. Son píldoras que pueden ser objeto de ser desarrolladas en mayor profundidad por los fans, convirtiéndose así en prosumidores. Por supuesto, también pueden ser objeto de expansiones canónicas.

Debido a la complejidad de la NT, se hace imperativo que exista una planificación narrativa desde el inicio, evitando así posibles incoherencias en la historia. Por ello, es recomendable contar con una biblia transmedia que guíe a los guionistas de los distintos medios y les haga ir en la misma dirección. Así mismo, la figura de un productor transmedia parece totalmente necesaria en cualquier proyecto que emplee esta forma de contar historias.

Un aspecto muy destacable es que cada uno de los contenidos puede incluir más de una estrategia de expansión narrativa, engrandeciendo la historia global del proyecto y haciéndola mucho más atractiva para los consumidores del mismo. En el caso de EMDT, se muestra un intento de aportar nueva información de forma constante.

Por último, hay que destacar la estrategia de expansión denominada, en este caso, como 'ficción-realidad'. Lo que se consigue con esto es que, para el público, esa delgada línea existente entre la ficción y la realidad desaparezca, y se consigue una mayor inmersión en la historia. Las narrativas actuales, y principalmente la NT, son capaces de ello gracias al gran número de medios empleados para contar sus historias. Por lo tanto, la estrategia de 'ficción-realidad' genera mayor compromiso e implicación por parte del público.

## 5. Referencias

- Albadalejo-Ortega, Sergio y Sánchez-Martínez, Josefina (2019). "El ecosistema mediático de la ficción contemporánea: relatos, universos y propiedades intelectuales a través de los transmedial worlds". *Icono 14*, v.17, n. 1, pp. 15-38. DOI: [10.7195/ri14.v17i1.1241](https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1241)
- Cascajosa Virino, Concepción (2015). *Dentro de El Ministerio del Tiempo*. Madrid: Léeme
- Cascajosa Virino, Concepción y Molina-Cabañate, Juan Pedro (2017). "Narrativas expandidas entre la tradición y la innovación: construyendo el universo transmedial de El Ministerio del Tiempo". *Tropelías. Revista de la Teoría de la Literatura y la Literatura Comparada*, n. 27, pp. 120-135.
- Dena, Christy (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (PhD thesis). University of Sidney, Australia.
- Doležel, Lubomir (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco.
- Establés-Heras, María-José y Rivera-Pinto, Diego (2015). "Ministéricos en Twitter y WhatsApp, o cómo el poder de los fans puede mover montañas". En Cascajosa-Virino, Concepción (ed.), *Dentro de El Ministerio del Tiempo* (pp. 211-217). Alcalá de Henares: Léeme.
- Guerrero-Pico, María-del-Mar (2015). *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión*. (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Jenkins, Henry (2009, 12 de diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Retrieved from: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jung, Jason; Lee, O-Joun; You, Eun-Soon. & Nam, Myoung-Hee (2017). A computational model of transmedia ecosystem for story-based contents. *Multimedia Tools and Applications*, v. 76, pp. 10371-10388. DOI: [10.1007/s11042-016-3626-5](https://doi.org/10.1007/s11042-016-3626-5)
- Klastrup, Lisbeth y Pajares-Tosca, Susana (2014). "Game of Thrones. Transmedial Worlds, Fandom and Social Gaming". En Ryan, M.L. y Thon, J. (Eds.). *Storyworlds across media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, pp. 295-314.
- Lugo-Rodríguez, Nohemí (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización* (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Miranda-Galbe, Jorge (2017). *Configuración de proyectos transmedia para la ficción televisiva en España: El caso de 'El Ministerio del Tiempo'*. (Tesis doctoral). Universidad CEU San Pablo, Madrid.
- Mitell, Jason (2014). Strategies of storytelling on transmedia television. En Ryan, Marie-Laure & Thon, Jan-

- Noël (Eds). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, pp. 253-277.
- Peris Blanes, Àlvar (2015). "El Relato Transmedia en la Ficción Histórica para Televisión". En Francés i Domènec, Miquel; Llorca-Abad, Germán y Peris-Blanes, Àlvar. (coords.), *La Televisión Conectada en el Entorno Transmedia*. Pamplona: Eunsa, pp. 113-142.
- PGA New Media Council (2007, 2 de octubre). Transmedia Storytelling identikit by Jeff Gómez. Retrieved from: [http://pganmc.blogspot.com/2007\\_10\\_02\\_archive.html](http://pganmc.blogspot.com/2007_10_02_archive.html)
- Piñeiro-Otero, María-Teresa y Costa-Sánchez, Carmen (2012). "Nuevas narrativas multiplataforma para nuevos usuarios en la era de la convergencia". En Borreguero-Alcudia, Mario; Legorburu-Hortelano, José-María y Barceló-Ugarte, Teresa (Coord.), *Convergencia de Medios: Nuevos Desafíos para una Comunicación Global*. Madrid: CEU Ediciones, pp. 419-434.
- Pratten, Robert (2011). Getting Started in Transmedia Storytelling. A Practical Guide for Beginners. Retrieved from: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-robert-pratten.pdf>
- Rodríguez Ferrándiz, Raúl (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático?. *CIC, Cuadernos de Información y Comunicación*, v. 19, pp. 19-37.
- Rodríguez Ferrándiz, Raúl; Ortiz-Gordo, Félix y Sáez-Núñez, Virginia (2014). "Contenidos transmedia de las teleseries españolas: clasificación, análisis y panorama en 2013". *Communication & Society*, v. 27, n. 4, pp. 73-94.
- Rodríguez-Mansilla, Fernando (2015). "Tiempo de Pícaros, la picaresca en El Ministerio del Tiempo". *Impossibilia*, 10, pp.74-96.
- Ryan, Marie-Laure (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today*, 34 (3), pp. 361-388. doi: [10.1215/03335372-232525](https://doi.org/10.1215/03335372-232525).
- Sánchez-Castillo, Sebastián y Galán, Esteban (2016). Narrativa transmedia y percepción cognitiva en 'El Ministerio del Tiempo' (TVE). *Revista Latina de Comunicación Social*, 71, pp. 508-526. DOI: [10.4185/RLCS-2016-1107](https://doi.org/10.4185/RLCS-2016-1107).
- Schaaf, Anaïs y Pascual, Javier (2016). *El tiempo es el que es*. Barcelona: Plaza & Janes.
- Scolari, Carlos-Ablerto (2010, 3 de abril). Identikit de las narrativas transmediáticas (según Jeff Gómez). Retrieved from: <https://hipermediaciones.com/2010/04/03/identikit-de-las-narrativas-transmediaticas-segun-jeff-gomez/>
- Scolari, Carlos-Alberto (2013a). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, Carlos-Alberto (2013b). Lostology: transmedia storytelling and expansión/compression strategies. *Semiótica*, n. 195, pp.45-68. DOI: [10.1515/sem-2013-0038](https://doi.org/10.1515/sem-2013-0038).
- Scolari, Carlos-Alberto y Establés, María-José (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra clave*, 20(4), pp. 1008-1041. DOI: [10.5294/pacla.2017.20.4.7](https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.7)
- Sullá-Álvarez, Enric (2001). *Teoría de la novela: antología de textos del siglo XX*. Barcelona, España: Barcelona crítica.
- Tur-Viñes, V. & Rodríguez-Ferrándiz, Raúl (2014). Transmedialidad: series de ficción y redes sociales. El caso de Pulseras Rojas en el grupo oficial de Facebook. *Cuadernos.info*, (34), pp. 115-131. DOI: [10.7764/cdi.34.594](https://doi.org/10.7764/cdi.34.594)



4.0

© Editorial Universidad de Sevilla 2020

IROCAMM- International Review Of Communication And Marketing Mix | e-ISSN: 2605-0447

IROCAMM

VOL. 2, N. 3 - Year 2020

Received: 18/06/2020 | Reviewed: 22/06/2020 | Accepted: 22/06/2020 | Published: 01/07/2020

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/IROCAMM.2020.v02.i03.02>

Pp.: 22-35

e-ISSN: 2605-0447