

Las relaciones que hemos visto entre Cine y Videojuegos pueden considerarse en el ámbito de la REMEDIACIÓN (como dice Lev Manovich, todo los medios trabajan por remediación, es decir, traduciendo, remodelando y reformando otros medios) [Ver vídeo sobre remediación entre cine y videojuegos].

Por otro lado, el concepto de REMEDIACIÓN se incluye dentro de otro taxón superior que podemos denominar INTERMEDIALIDAD. Existen tres tipos de INTERMEDIALIDAD. Son los siguientes:

- 1.- Intermedialidad interna o hibridación.**
- 2.- Intermedialidad mixta o remediación.**
- 3.- intermedialidad externa o esfera de la adaptabilidad.**

### **LA INTERMEDIALIDAD INTERNA O HIBRIDACIÓN**

#### **Pertenencia o integración en una misma obra.**

1) En la novela *Nocilla Lab* (2009), de Agustín Fernández Mallo, el autor introduce una parte narrada a través de una novela gráfica ilustrada por el novelista gráfico Pere Joan. [<http://www.abc.es/gestordocumental/uploads/Cultura/NocillaLab.pdf>]

2) Tom Clancy escribe una novela, *Politika* (1997) que se vende conjuntamente con otra homónima que es un videojuego (1997). [<https://www.youtube.com/watch?v=AScJG1GvLDE>]

### **LA INTERMEDIALIDAD MIXTA: REMEDIACIÓN.**

#### **Evocación de un medio a través de otro medio.**

Logran crear en la conciencia del receptor la imagen del medio evocado, como las películas *ExistenZ* (David Cronenberg, 1999) [<https://www.youtube.com/watch?v=NzOjXvZAa-o>] y *Código Fuente / Ocho minutos antes de morir* (Duncan Jones, 2011) [<https://www.youtube.com/watch?v=qyceOF6dsE0&t=16s>] generan, respectivamente, la idea de una realidad virtual inexistente o de un videojuego. El medio original siempre es visible, es una tematización, los préstamos intersemióticos han de ser reconocibles como tales representaciones y no como integraciones multimedia.

#### **Literarias:**

*Ático* (Gabi Martínez, 2004): diseño y experiencia de un juego de videojuego.

*Crónica de un viaje* (Jorge Carrión, 2009): remediación de internet y el buscador Google.

*Alba Cromm* (Vicente Luis Mora, 2010): revista de tendencias.

*Ready Player One* (Ernest Cline, 2011): experiencia en un mundo videolúdico.

#### **Televisivas:**

*Amazing Spiez*: se evoca el medio cómic [<https://www.youtube.com/watch?v=kHL4sDXXgOk>]

#### **Videolúdicas:**

*Tengami*: se evoca un libro de pop-up o ventanas emergentes [<https://www.youtube.com/watch?v=nBh5OEY-vL4&t=8s>].

## INTERMEDIALIDAD EXTERNA: ADAPTABILIDAD.

Esfera del fenómeno identificado actualmente como transmedia.

A) Criterio seguido para la clasificación: el medio.

El plano de la expresión.

### Eje Intramedial

<b>IMITACIÓN</b> Remake, recreación, resumen, amplificación	<b>COMPLEMENTO</b> Secuela, spin off, precuela, continuación autónoma	<b>SERIE</b> Serialización, fascículos, trilogías, temporadas
---	---	---

### Eje Intermedial

<b>CROSS-MEDIA</b> Contar la misma historia en un medio diferente	<b>TRANSMEDIA</b> Expansión de la historia en un medio diferente	<b>MULTIMEDIA</b> Hibridación entre medios diferentes
---	--	---

B) Criterio seguido para la clasificación: Reelaboración diegética y argumental de la fuente.

El plano del contenido.

### ILUSTRACIÓN: SIMILITUD. REPRODUCIR LA HISTORIA

<b>ILUSTRACIÓN LITERAL</b> Reproducción sistemática del argumento.	<b>RECREACIÓN LITERAL</b> Evocación, resumen, reproducción no sistemática del argumento	<b>CONTINUACIÓN ORIGINAL</b> Serialización por un mismo autor o en un mismo proyecto.
--	--	--

### REESCRITURA: DIFERENCIA. TRANSFORMAR LA OBRA

<b>REESCRITURA</b> Argumental.	<b>REESCRITURA</b> Espacio temporal.	<b>REESCRITURA</b> Interpretativa.	<b>REESCRITURA</b> Estilística.
-----------------------------------	---	---------------------------------------	------------------------------------

### TRANSFICCIÓN: ANCLAJE. EXPANDIR EL UNIVERSO

<b>RECREACIÓN TRANSFICCIONAL</b> Anclaje intermitente al universo architextual.	<b>EXPANSIÓN TRANSFICCIONAL</b> Mínimo anclaje nominal y máxima libertad.	<b>CONTINUACIÓN TRANSFICCIONAL</b> Nueva continuación por nuevos autores, nuevas historias.
---	---	--

Ejemplos:

1) Darth Maul (Shawn Bu, 2016) (Fanfilm): [[https://www.youtube.com/watch?v=Djo\\_91jN3Pk&t=113s](https://www.youtube.com/watch?v=Djo_91jN3Pk&t=113s)]

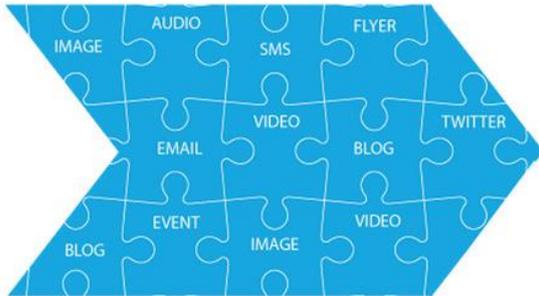
2) Sombras de Mordor (Monolith Productions / Warner Bros, 2014) (Videojuego): [<https://www.youtube.com/watch?v=OXtaZ1Ym81c>]

3) Metro 2033 (4A Games / THQ, 2010) (Videojuego): [<https://www.youtube.com/watch?v=xQfrL7BNZtg>]

## TIPOS DE TRANSMEDIA

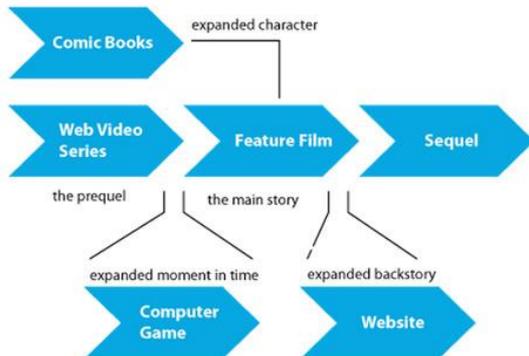
### Portmanteau Transmedia

*Portmanteau Transmedia*  
multiple platforms contribute to a single experience



### Franchise Transmedia

*Franchise Transmedia*  
multiple platforms create a collection of individual experiences



### Evolución Franchise Transmedia

