

Desde una perspectiva crítico-comparada y orientada al análisis de corpus, pero en este caso en el sentido intermedial y aplicando directamente el modelo sobre estudios intermediales comparados resultado del proyecto anterior (Gil González y Pardo, eds., 2018), nos interesaremos en los fenómenos y procesos intermediales **entre las narrativas y medios tradicionales y el medio interactivo**, en otras tres direcciones:

1) Multimedialidad: **hibridaciones en el interior de un medio u obra de los lenguajes del otro medio**, lo que nos llevará tanto al análisis de la incorporación de elementos interactivos en la narrativa literaria, gráfica audiovisual, etc. —en lo que se puede considerar una forma *aumentada* de esas narrativas— como, desde la perspectiva complementaria, a la incorporación de las características y elementos de los lenguajes de la literatura, el cine, la televisión, el cómic, etc. en los códigos semióticos del nuevo medio interactivo videolúdico.

2) Remedialidad: **el estudio en este caso de las tematizaciones y representaciones recíprocas efectuadas desde el interior de los mismos**, tanto aquellas remediaciones de la literatura, el cine o el cómic en las EI y EV, como de forma muy especial, los casos tan frecuentes de prefiguración por parte de los géneros de la ciencia ficción o el *cyberpunk* en las diferentes narrativas precedentes, de los desarrollos futuribles del videojuego o la realidad virtual, vistos casi siempre como distopías tecnológicas.

3) Transmedialidad: **los trasvases de repertorio y las modalidades de la reproducción, reescritura o transfuncionalización entre los diferentes sistemas narrativos**, en la doble dirección ya descrita; las adaptaciones recíprocas de argumentos, obras o universos ficcionales, los proyectos conjuntos de narrativas transmedia o las franquicias de medios, entre las narrativas literarias y audiovisuales y las narrativas interactivas y viceversa.

En el interior del subproyecto, la dinámica de trabajo y la distribución de las diferentes tareas y responsabilidades entre los diferentes grupos de investigadores, obedecerá a un principio general y a la secuencia básica que se describe a continuación: el desarrollo de las hipótesis y modelos propuestos serán realizados en un primer momento desde el equipo de investigación coordinado por el IP, apoyándose en la asesoría especializada de los doctores del equipo de trabajo y en la ayuda de los investigadores en formación respectivos. El equipo de trabajo se articula, en beneficio de su función de asesoramiento, a su vez en un grupo específico, reducido y altamente especializado en narrativas interactivas, videojuego e inteligencia artificial y en un segundo grupo sobre estudios intermediales comparados con numerosos especialistas y comparatistas en muy diversos campos (narrativa, poesía, cine, cómic, televisión, música, etc.).

En un segundo momento, los resultados iniciales generados por el núcleo del equipo de investigación serán sometidos a discusión y perfeccionamiento con la totalidad del equipo de trabajo. Este podrá proponer correcciones,

sugerir desarrollos de líneas adicionales, o discutirlo u objetarlo en su totalidad. Dicho proceso interno de discusión constituye en sí mismo una parte fundamental de los resultados esperados. En una tercera y última fase, se producirán las posibles aplicaciones individuales (totales, parciales, o de disenso, no se espera en modo alguno la uniformidad) de los primeros resultados obtenidos a las diferentes líneas de investigación y publicaciones (individuales y colectivas) de los investigadores del proyecto en sus ámbitos respectivos.

**El método conjunto de trabajo consistirá fundamentalmente en la estrecha coordinación de las líneas de los diferentes subproyectos**, a través del manejo de un modelo metodológico, conceptual y terminológico unitario y explícito, cuya constitución y adopción será objeto de la primera reunión anual del proyecto. Previamente, buscando lograr esa cohesión interna, se realizarán dos seminarios de formación dirigidos a todos los participantes por parte de los IP de ambos proyectos (sobre el modelo de análisis intermedial y narratológico-comparado y sobre el de diseño y prototipado de narrativa, respectivamente) y un tercero en que cada investigador expondrá al grupo una comunicación previa de su línea de investigación específica. Dichos seminarios se organizarán de manera rotatoria en las diferentes sedes de los equipos de investigación y de trabajo de ambos subproyectos, de forma mixta, con la presencia de los ponentes siempre que sea posible, y la posibilidad de asistencia de modo remoto o presencial, en función de las circunstancias y medios disponibles.

Posteriormente, se procederá a la elaboración de un detallado plan de difusión y publicaciones que será presentado en la segunda reunión anual del proyecto. Una versión preliminar de los trabajos será sometida a discusión y, eventualmente, a las **propuestas de corrección por un comité interno nombrado al efecto** a lo largo del tercer año. El último año, la reunión anual y la presentación de los resultados definitivos se hará coincidir con un congreso abierto a la discusión con la comunidad científica en este campo. Con ocasión de este mismo evento científico, se aspira a la constitución de una Red internacional sobre estudios intermediales y comparados hispánicos y narrativas interactivas (RHINTER3) basada inicialmente en los centros, grupos y universidades de los investigadores participantes (que se han recogido en el apartado correspondiente de la memoria), ya de por sí muy numerosos y de carácter internacional.