

## Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso Bandersnatch

Raquel Crisóstomo | [crisostomo.raquel@gmail.com](mailto:crisostomo.raquel@gmail.com)

Marc Valderrama Carreño | [valderrama.marc@gmail.com](mailto:valderrama.marc@gmail.com)

AQU y ANECA; Belles Arts Fco Valderrama, España.

---

### Resumen

#### Palabras clave

"Cibertexto"; "Interacción audiovisual";

"Narrativa ergódica"; "Racconto";

"Transmedia"; "Videojuegos".

#### Sumario

1. Introducción: (re)definiendo la narrativa ergódica.
2. Hipótesis y objetivos.
3. Justificación del marco de estudio.
4. Precedentes de la narrativa ergódica.
5. Estado del arte: tipos de narrativa ergódica.
6. Metodología.
7. Resultados: nuevas propuestas ergódicas.
  - 7.1 La narrativa ergódica transmedial.
  - 7.2 La narrativa ergódica raccontiana.
8. Conclusiones
9. Bibliografía
10. Filmografía
11. Ludografía

La literatura ergódica es aquella en la que se requiere un esfuerzo no trivial para permitir que el lector atraviese el texto; una interacción que por definición está presente en los videojuegos, aunque también en el de algunos productos audiovisuales. A través del análisis metódico de una muestra representativa de narraciones audiovisuales interactivas, este artículo plantea como principal hallazgo la clasificación y ordenación de narrativas ergódicas audiovisuales, a través del estudio de una muestra representativa; y como principal aportación, la identificación de dos posibilidades de este tipo de narrativa: la transmedial y la *raccontiana*.

---

#### Cómo citar este texto:

Raquel Crisóstomo y Marc Valderrama Carreño (2020): Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso Bandersnatch, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. 259 a 274. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.343>

### New approaches to the ergodic narrative: the case of Bandersnatch

Raquel Crisóstomo | crisostomo.raquel@gmail.com  
Marc Valderrama Carreño | valderrama.marc@gmail.com  
AQU y ANECA; Belles Arts Fco Valderrama, España.

## Abstract

---

Ergodic literature is that one in which a non-trivial effort is required to allow the reader to pass through the

### Keywords

“Cybertext”; “Audiovisual interaction”; “Ergodic narrative”; “Raconconto”; “Transmedia”; “Videogames”.

### Summary

1. Introduction: (re)defining ergodic narrative.
2. Hypothesis and objectives.
3. Justification of the study.
4. Precedents of the ergodic narrative.
5. State of the art: ergodic narrative types.
6. Methodology
7. Results: new ergodic proposals
- 7.1 The transmedial ergodic narrative
- 7.2 The raconcontian ergodic narrative
8. Conclusions
9. Bibliography
10. Filmography
11. Ludography

text; an interaction that is by definition present in video games, but also in that of some audiovisual products. Through the methodical analysis of a representative sample of interactive audiovisual narratives, this article proposes as the main finding the classification and sorting of audio-visual ergodic narratives, through the study of a representative sample; and as a main contribution, the identification of two possibilities of this type of narrative: transmedial and *raconcontian*.

### How to cite this text:

Raquel Crisóstomo and Marc Valderrama Carreño (2020): News approaches to the ergodic narrative: the case Bandersnatch, in *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. pp. 259 a 274. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.343>

## 1. Introducción: una (re)definición de “lo ergódico”

Espen J. Aarseth, en su obra *Cybertext - Perspectives on ergodic Literature* (1997: 1), define narrativa

ergódica como aquella en la que “se requiere un esfuerzo no trivial para permitir que el lector atraviese el texto”. El autor entiende el esfuerzo como el único requerimiento para construir narraciones en la que el usuario pueda ser partícipe de la gestión y el discurrir de la narración. Iván Martín Rodríguez lo llama a su vez “retronarratividad”, o la posibilidad de que el receptor cambie el mensaje, de que cree su propia vía a través de lo propuesto (Martín Rodríguez, 2015), elaborando así su propia narrativa. Lluís Anyó (2016: 116), por su parte refuerza la idea de que Aarseth define los cibertextos como ergódicos dado que reclaman un cierto esfuerzo por parte del lector, quien tiene una actuación activa en ellos. Sin embargo, Marie-Laure Ryan (2001) considera los textos ergódicos como aquellos que generan transformaciones internas sin la intervención del lector, sistemas cerrados (a diferencia de Aarseth), que incluye en el texto ergódico tanto aquellos en los que el circuito de retroalimentación está cerrado y no es necesaria la intervención humana, como sí sucede en aquellos que aceptan y reaccionan a las aportaciones del lector. Para Ryan, en cambio, estos últimos son textos interactivos, descartando los cibertextos porque implican que son electrónicos, condición, de hecho, no necesaria para un texto ergódico o interactivo.

Nótese el importante matiz de la diferenciación clara entre interacción e interactividad: la primera se refiere a acciones entre seres humanos en los que no interviene la tecnología, algo que sí sucede en la segunda (Costa y Piñeiro, 2014). Esta condición, aparentemente sencilla pero clave en el diseño de lo ergódico, ayuda a construir una definición todavía en cambio, por lo que este artículo pretende establecer una serie de características básicas para entender el lugar en el que muchas narrativas audiovisuales se encuentran en la actualidad. En especial desde dos lugares que requieren al espectador, como son los videojuegos, y más recientemente, las series de televisión.

En primer lugar, se necesita establecer unos pilares comunes sobre los que se erige cualquier narrativa ergódica. Tal como se ha comentado previamente, la primera es la exigencia de una colaboración actante por parte del usuario. Así pues, se añadiría a la idea de esfuerzo de Aarseth el matiz de “lusory attitude” (Salen y Zimmerman, 2004): esta se refiere al contrato establecido con el actante, que implica distintos aspectos reactivos e interactivos, y que va más allá del pacto de entre un espectador tradicional pasivo y un producto audiovisual, tales como la suspensión de la credibilidad.

En segundo lugar, es importante reparar en que se basa en la posibilidad de interacción donde se obtiene la diversión (al fin y al cabo, el propósito principal del sujeto que está “leyendo” el texto ergódico), y esa interacción, la capacidad actante, es lo que separa a estas narrativas de otras clásicas como el teatro o lo cinematográfico, tal y como señala Roger Caillois (Caillois, 1986).

Asimismo, en el concepto también se vería involucrada una quiebra de la linealidad narrativa, y por extensión, la idea de historia multiforme en mente, definida por Janet Murray como aquella que “presenta una única situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común” (Murray, 1999: 23).

## 2. Hipótesis y objetivos

La hipótesis de partida de este artículo es que la narrativa ergódica contemporánea es aquella que requiere del esfuerzo y de una “lusory attitude” del teleusuario, con la premisa de la subversión

de la linealidad narrativa, en la que se necesita de una navegación activa a través de las diferentes partículas narrativas, tanto si es para explorar o descubrir toda su complejidad como para establecer la construcción narrativa de su propia elección. Por lo que este texto establece como objetivos principales, la clasificación y ordenación de los tipos de narrativa ergódica existentes y la propuesta de combinatorias narrativas ergódicas futuras, partiendo del análisis de *Black Mirror: Bandersnatch* (McLean & Slade, 2018).

### 3. Justificación del marco de estudio

En los últimos tiempos las plataformas audiovisuales en *streaming* han potenciado particularmente este tipo de narrativas interactivas para involucrar más la participación de sus usuarios y ampliar horizontes transmediáticos que permitan asimismo una ampliación desde lo industrial, en productos considerados de masas, donde los puntos de contacto entre el videojuego y las series de televisión transcurren de manera paralela. Se toma por tanto aquí como base de trabajo distintos tipos de narrativa, tanto literaria, como audiovisual seriada, así como los videojuegos, ya que en este tipo de textos:

Ciertas elecciones por parte del jugador condicionarán lo que suceda en adelante hasta producir distintos desenlaces, mientras que otras modificaciones semejan arbitrarias y no motivadas. Esto es muy habitual en los videojuegos, especialmente en los RPGs, donde la posibilidad de diversas elecciones por parte del jugador construye una historia determinada, otorgando de este modo una falsa ilusión de libertad (Irigoyen, 2015).

El mismo Aarseth en su obra capital, citada anteriormente, concibe el objeto narrativo como algo más allá de la definición de textual, abriéndolo al concepto de texto/máquina, operador, signo verbal y medio, una delimitación más allá de etiquetas narrativas preestablecidas, sin importar de si el objeto que provoca a la interacción es un libro o un videojuego, ya que estos tipos de narrativas pueden encontrarse con diferentes niveles de complejidad e integración. Al igual que no considera a todos los videojuegos como textos:

Los juegos no son “textuales” o al menos no principalmente textuales: ¿dónde está el texto en el ajedrez? Podríamos decir que las reglas del ajedrez constituyen su “texto”, pero no hay una recitación de las reglas durante el juego, por lo que reduciría la textualidad del ajedrez a una subtextualidad o una paratextualidad. No existe un “texto” central, simplemente contexto. Cualquier juego consta de tres aspectos: (1) reglas, (2) un sistema material / semiótico (un mundo de juegos) y (3) jugabilidad (los eventos resultantes de la aplicación de las reglas al mundo de los juegos). De estos tres, el sistema semiótico es el más coincidente con el juego (traducción propia desde Aarseth, 2004).

Los ejemplos son varios y se dan en distintos tipos de narraciones, aunque han encontrado su máximo exponente en el ámbito de los videojuegos. Por ello identificamos aquí las distintas posibilidades detectadas tanto en las series de televisión como en los videojuegos, considerando a estos últimos como una extensión más de la narrativa audiovisual, un espacio intergenérico que aglutina muchas y diversas posibilidades de los géneros audiovisuales, a la par que necesita de una interacción con el usuario, al que tiene en cuenta para su propio desarrollo.

Sin embargo, cabe aclarar que para analizar narrativamente a los videojuegos es necesario discernir entre los factores pertenecientes al aspecto lúdico y al narrativo (García, 2018). La interacción, la obligación de actuar en la diégesis, es el mecanismo base de las narrativas ergódicas, ya que sin ella la narrativa no discurre, al igual que ocurre en los videojuegos: el teleusuario debe tomar decisiones para consumir el acto narrativo (Marcos, Romero y Santorum, 2019). El audiovisual tradicional se sustenta en la narrativa embebida, algo que también encontramos

en los videojuegos; pero solo en estos hallamos también la emergente (a excepción de en las narrativas ergódicas), y que obliga a contemplar los mecanismos de los videojuegos en la construcción de narrativas ergódicas.

#### 4. Precedentes de la narrativa ergódica

La narración ergódica muestra varios precedentes. En el ámbito literario encontramos los *Calligrammes* de Apollinaire (1918), o incluso determinados autores señalan a los jeroglíficos egipcios como ejemplo de los mismos (Aarseth, 1999). La primera en considerarse como *película interactiva* es *Kinoautomat* (Kalas & Činčera, 1967), una denominación problemática ya que navega entre lo cinematográfico, al ser un contenido estrenado en salas de cine e incluso presentado en festivales, pero que se comparte desde los *games studies*, situando esta denominación dentro de los *adventure games*, luego renombrado como *interactive adventures* en 2008.

En la contemporaneidad son varios los ejemplos audiovisuales que han barajado el recurso interactivo bajo la misma nomenclatura, donde la participación del espectador es la que hace avanzar la acción. En su mayoría de casos estas narraciones no han alcanzado popularidad, ya sea por su complejidad o por la necesidad técnica de interacción. Destacables entre los precedentes son los casos de *Take This Lollipop* (Zada, 2011), un filme de narración interactiva que alertaba sobre los peligros de la red; o *Late Shift* (Planche, Kassam & Weber, 2016), considerada como la primera película interactiva cinematográfica.

La serie *Mosaic* (Silver & Soderbergh, 2018) es un ejemplo particular, híbrido ficcional entre serie y videojuego, pero definida como una app/serie interactiva que Steven Soderbergh desarrolla junto a HBO (Holland, T., 2018). Al final del capítulo inicial, el espectador puede escoger qué ver a continuación, en función de qué personaje le haya llamado más la atención. Ciertos episodios de la serie interactiva están disponibles únicamente una vez se hayan visto episodios inmediatamente previos. *Mosaic* además tiene muchos puntos que pueden considerarse el final y, una vez llegado a él, el espectador puede decidir volver atrás y ver aquello que se ha perdido optando por un personaje o camino determinado. *Mosaic* no sigue el modelo de “elige tu propia aventura”, sino más bien “escoge tu propia perspectiva”, porque el espectador descubrirá unas cosas u otras en función de aquello que elija. En palabras del creador,

Mosaic se trata de una conciencia interna de cuán subjetivas son nuestras experiencias” (...) Si bien las narrativas de ramificación han existido desde siempre, la tecnología ahora permite, espero, una forma de penetración más elegante de lo que solía ser posible (Holland, 2018).

En una línea parecida pero menos sofisticada, Netflix ha lanzado episodios de cuatro series dirigidas a las familias, especialmente al público infantil: *Minecraft: Story Mode* (Telltale Games, 2015), *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* (Langdale, Lueras, Dougherty, Castuciano & Burdine, 2017), *Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile* (Weiss, Weiss, Gorman, Chaskin, et. al., 2017), *Stretch Armstrong: The Breakout* (Burke, Cook, Davis, Wyatt & Cook, 2018), *You vs Wild* (Buchta, Grylls & Shoopman, 2019) y *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend* (Carlock, Fey, Means, Miner, Richmond, Scardino & Scanlon, 2020). Estas experiencias están más cerca del estilo de elegir tu propia aventura, permitiendo que los usuarios decidan sobre las opciones de personajes y tramas.

En cualquiera de los casos, todos son narrativa ergódica, incluso cuando no son propiamente narrativa per se. Uno de los primeros ejemplos en el ámbito del videojuego es el del caso de *Zork* (Infocom, 1977-1982), donde su interfaz, a pesar de ser un videojuego, se plasma como un

texto interactivo y su *storyline* se corresponde con el de una ergódica topográfica. En casos como *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), las posibilidades narrativas de la serie de televisión para niños, remiten continuamente al formato del videojuego, utilizando incluso vocabulario que remite al mismo como partida, o la elección de un avatar al principio del primer episodio. En *El gato con botas* (Adamson, Aguilar, Jacomb, Ouou, Del Toro & Miller, 2011) las posibilidades de elección binarias al final de cada segmento de la narración pueden ser vistas antes de que ocurran; aunque sin embargo los segmentos de la historia no están disponibles.

La consolidación definitiva de lo ergódico en el audiovisual contemporáneo, o como mínimo la democratización del mecanismo en temática no infantil y descartándose del resto de ejemplos producidos por Netflix, ocurre con *Bandersnatch* (Netflix, 2018). En esta película interactiva el espectador tiene la posibilidad de interactuar desde el televisor, tomando decisiones por parte del personaje central, en cuanto a ser actante. En *Bandersnatch* y en otras ficciones seriales el espectador se comporta como si fuera un jugador. El espectador “debe sentir que la historia se pone en marcha desde el instante en que él decide. No lee una historia que le cuentan, crea la historia desde el momento en el que está jugando” (Sánchez Mesa, 2004), ya que

En el caso del planteamiento clásico, la enunciación pasa por ser invisible, de manera que las situaciones parecen presentarse al espectador por sí mismas, como si nadie las contara, como si el propio espectador las viviera como en su vida real. Las estructuras funcionan de manera que el código empleado parece funcionar automáticamente dando la ilusión de “ausencia de la enunciación” (Marcos, 2004).

La interacción ergódica empieza en el momento en que la serie rompe la cuarta pared disponiendo una franja negra inserta en la parte inferior de la pantalla, ante lo que el espectador se percata que debe interaccionar con el mando del televisor. Las decisiones que tomar son siempre entre máximo dos posibilidades y recuerdan particularmente a las aventuras gráficas de la década de los 90, base de la sofisticación narrativa posterior de los videojuegos de hoy en día y a la par el mismo mecanismo del videojuego de Stefan, el protagonista de *Bandersnatch*. Cuando la narrativa llega a un camino sin salida (por ejemplo, la muerte de un personaje) obliga al espectador a volver a la anterior encrucijada, mostrándole dos pantallas de ordenador de la década de los ochenta (época en la que se desarrolla la acción) con imágenes en bucle en cada una de ellas del momento en el que tomamos la decisión. En esta imagen el universo narrativo se repliega sobre sí mismo para devolvernos a una suerte de pantalla de inicio serial, lo que llamaremos aquí el giro ergódico, donde se ilustra en toda su plenitud el mecanismo del engranaje narrativo que permite interactuar al espectador con su serie, como si de un videojuego se tratase.

El espectador como entidad está presente en la serie, es una especie de demiurgo que además se refleja en el desarrollo del argumento en el momento en que en un punto de inflexión Stefan es consciente de nuestra presencia y se sabe controlado. Llegados a ese punto, la serie nos da dos opciones para presentarnos: el símbolo de “White Bear”, que en la serie es uno de los que el autor paranoico de *Bandersnatch* dibujaba sin parar y que el espectador además interpreta como símbolo de control de los medios y de la cultura de masas y de la sociedad del espectáculo. La segunda opción es como Netflix. La plataforma *streaming*, el suministrador de ficción, como avatar. La torsión definitiva en la que la identidad queda marcada por la plataforma televisiva: la identidad del demiurgo equivale a Netflix, al entretenimiento televisivo: “I’m watching you on Netflix. I’m taking decisions for you” le respondemos desde la pantalla del ordenador al protagonista. Y cuando nos demanda qué es Netflix le decimos: “Well, it’s like tv but online. I control it.”. El espectador tiene el control, porque es el demiurgo último del relato serial concebido como un universo. Cuando Stefan se lo explica a su psicóloga, ésta le cuestiona: “What is Netflix? Some sort of entertainment

from the future? Like a video game?... so all this is happening to entertain someone?”. La idea barroca del mundo como teatro queda exportada a los tiempos contemporáneos en el mecanismo de torsión manierista al que nos referíamos anteriormente, y la máxima expresión de ello es el videojuego tal como explica la reacción de la terapeuta, quién además cuestiona a continuación el propio relato preguntando que porqué entonces todo es tan normal y no hay más acción, cuestionando nuestras decisiones. Algo que desencadena en una lucha con la terapeuta que de repente nos desafía para hacernos saber que el tono del relato también cambia dependiendo del tipo de línea narrativa que escogemos.

En realidad, el espectador cae en un bucle metanarrativo porque en este relato ergódico el espectador se cree todopoderoso cuando en el fondo está sujeto a las decisiones de la serie que es quien en realidad nos propone siempre unas posibilidades estancas de reacción y por lo tanto de creación de un relato que en el fondo está predeterminado.

La idea de realidad múltiple es algo que se repite en varias ocasiones durante la serie, sobre todo a través de la voz del creador de videojuegos. Nuestra realidad y la realidad de los personajes depende de nuestras decisiones, y las distintas posibilidades de elección, todas ellas, existen en cuanto a potencialidad. En el relato la manera de acceder a ellas es a través del espejo, de nuevo como Alicia, momento en el que Stefan literalmente se hace pequeño (vuelve a los cinco años de edad) al momento detonante en el que cambió la vida de su madre y la suya, por ende. No en balde la referencia a la obra de Carroll también está en el propio nombre de la película, del libro, de la serie y del monstruo contra el que lucha Stefan: *Bandersnatch* es la criatura de los poemas *Jabberwocky* (Carroll, 1871b) –inserto en *Through the Looking-Glass* (Carroll, 1871a)- y de *The hunting of the snark* (Carroll, 1876), ambos de Carroll.

*Bandersnatch* en definitiva está usando el mismo patrón narrativo que cualquier juego triple A. En *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) superada la misión de apertura se nos muestra el mapa de líneas narrativas: “Este es el esquema de desarrollo de acciones. Aquí puedes revisar las trayectorias que has seguido, las que aún no has explorado y las posibilidades que has desbloqueado. Cada nodo te hace ganar puntos que puedes gastar en los extras” y en *Assassin’s Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2018) el mapa de fragmentos del *Animus* tenía una función parecida. Mostrar los caminos narrativos que hemos tomado, con sus consecuencias, los puntos de no retorno y los caminos ciegos: las múltiples narrativas de la existencia, independientemente ya de si es serial o de videojuego.

Tras analizar el caso de estudio de la película interactiva de *Bandersnatch*, de la serie antológica *Black Mirror*, se pueden observar ciertas carencias derivadas de la implementación de las mecánicas ergódicas. Las más relevantes son: la binariedad, el grado de implicación limitado por parte del espectador y la falta de empatía generada hacia los personajes de la trama.

A pesar de presentar un despliegue de su trama con un aparente conjunto trufado de múltiples elecciones que nos permiten explorar distintas versiones de la historia con distintos desenlaces, la realidad no se acerca a la premisa prometido con los usuarios podrían esperar. La binariedad que se mencionaba se debe a la falsa sensación de libertad de elección que en algunos casos termina derivando además en una ausencia de libertad de decisión, causada por las ramificaciones ergódicas de callejón sin salida. Este factor acaba teniendo un impacto en el grado de implicación del espectador en cuanto a que carece de un papel real de actante y se traduce en ser relegado a ir de copiloto durante la narración, cuya única misión poco trasciende el indicar “izquierda



o derecha”. Esta limitación termina desenmascarando una homogeneidad en la cantidad de desenlaces disponibles.

La tercera y última crítica a *Bandersnatch*, es la ausencia de una construcción empática hacia los personajes, una personificación que, por el contrario, sí consiguen los jugadores a través de sus avatares en los videojuegos. Tanto desde un punto de vista narrativo (los diferentes papeles que intervienen en la trama no consiguen crear un vínculo con el espectador), como desde la mecánica ergódica que bebe de ese vínculo emocional entre la realidad del usuario y la ficción. Con el fin de ofrecer una experiencia más verosímil e inmersiva generando disquisiciones morales y dificultades en general a la hora de tomar las decisiones, es imprescindible poder propiciar el traslado de la carga emocional que el personaje afronta ante eventos de carácter interactivo. La mecánica ergódica debería capacitar un aumento en la implicación del espectador que consiga generar esa incomodidad ante la posibilidad de tomar la decisión errónea, desdibujando el entorno de seguridad que provee lo ficcional.

## 5. Estado del arte: tipos de narrativa ergódica

Desde el punto de vista narrativo, se establece entonces la siguiente categorización de posibilidades transmedia:

a) “Crea tu propia aventura”: en la que existen varios caminos narrativos predeterminados en los que el usuario debe escoger qué camino tomar. Encontramos diferentes posibilidades:

- Reversible: en la que el usuario puede volver a un nodo de toma de decisiones y reconstruir las acciones de forma distinta desde entonces bajo las normas internas de la narración. Por ejemplo, *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), donde el teleusuario puede volver atrás en la toma de decisiones, una vez acabado el capítulo, con consecuencias distintas en la trama del juego según la ética de la toma de decisiones.

- Irreversible: en la que el usuario no puede volver atrás en el proceso de toma de decisiones bajo las normas internas de la narración. Las motivaciones del usuario suelen ser por exploración o retroceso. Debido a que las plataformas audiovisuales como los episodios o películas interactivas así como los videojuegos permiten, casi en su totalidad, alterar el curso tomado por el usuario bajo el sistema propio de dichas plataformas o, bien, sorteando al sistema fuera de las normas, se ha optado por un ejemplo que imposibilita por completo la alteración de la decisión tomada por su carácter de inmediatez: la obra de teatro *Night of January 16th* (Rand, 1936) en la que el público toma parte de la historia erigiéndose como el jurado que determina la decisión final.

- Ilusoria: cuando solo se le permiten recorrer y transitar algunos nodos de decisión al usuario, de entre los presentados como opciones viables al inicio de la narración. Por ejemplo, *Black Mirror: Bandersnatch* (McLean & Slade, 2018).

b) “Topográfica”: la narrativa y todas sus mecánicas ergódicas están fragmentadas por el *storyworld*. En este tipo de narrativa ergódica no hay una secuencialidad de trama, sino que el usuario puede escoger el ritmo de las partículas narrativas, sin afectar el orden de ejecución de las mismas al desarrollo de la trama principal. Existe pues en ellas un recorrido topográfico del relato, un “giro espacial” (Ryan, Foote & Azaryahu, 2016).

- topográfico abierto: donde el acceso a las partículas narrativas se da desde el inicio de la



narración. Un claro ejemplo de esta modalidad podría encontrarse en sagas como *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1994-2019), *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997-2004; Bethesda Softworks, 2004-2018) o *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007 - 2015).

- topográfico cerrado: donde el acceso a las partículas narrativas se le da al usuario a medida que este o esta va desarrollando y asumiendo pruebas a través del discurrir narrativo. Ejemplos recientes de esto pueden observarse muy claramente con toda la saga *Souls*, el primero *Demon's Souls* (From Software, 2009); también con franquicias tan conocidas como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD, 2017).

c) “Hereditaria”: el mecanismo de la narrativa hereditaria es orgánico en cuanto a que mantiene una continuidad en el tiempo donde las diferentes variaciones en la disposición del universo narrativo se mantienen a través de las diferentes entregas de una misma franquicia. Claro ejemplo de este uso es el caso de *Mass Effect* (BioWare, 2007-2017), en él se pueden tomar decisiones donde se establecen unas relaciones entre personajes o incluso entre facciones o razas, en algún caso llegando a exterminar enteramente a una de ellas; en el caso de haber tomado esa decisión y al heredar la partida guardada de cara al siguiente juego, dicha raza seguirá extinguida en esta segunda entrega.

d) “Honorífica”: Donde las decisiones éticas permiten al teleusuario transitar por unos caminos narrativos y no por otros, dependiendo de su comportamiento ético durante la narración. En *Detroit: Become human* (Quantic Dream, 2018) si el teleusuario opta constantemente por la opción ética positiva, todas sus decisiones le llevarán a ayudar a sus congéneres robots; por el contrario, si toma las decisiones violentas o éticamente reprochable, acabará con el exterminio en masa de estos.

Desde el punto de vista formal parecen existir principalmente tres modelos:

e) “Laberintos Multicursales de Conexión Múltiple”: donde la estructura conectada en red “is the existence of loops that offer several different ways to get to the same node. These loops make it possible to circle forever in the network. This explains why the image of the labyrinth and the notion of “book without end” play such an important role in hypertext theory” (Ryan, 2001). Resulta complicado hallar ejemplos de este tipo por la complejidad en la construcción mecánica de la narrativa, debido a que se necesita un diseño no lineal y en cierta medida concéntrico de la trama, además de una temática que permita bajo el propio “ethos” del universo narrativo, conducir al teleusuario; el cómic interactivo digital *Meanwhile: An Interactive Comic Book* (Shiga & Plotkin, 2011) o videojuegos como *Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011), un *mod* de aventura conversacional desarrollado por Davey Wreden, donde el jugador debe optar por contradecir al narrador y realizar otra acción, obligando a la narración a que se adapte a esta nueva dirección que puede que haga regresar al jugador al camino designado o crear una nueva narración. Según Wreden, su objetivo era “Mess with the player's head in every way possible, throwing them off-guard, or pretending there's an answer and then kinda whisking it away from in front of them” (Schreier, McMillan, et al., 2018).

f) “Simétrica”: cada nodo narrativo decisivo plantea unas determinadas opciones que permiten recorrer líneas paralelas no simultáneas que terminan por retornar a una misma línea central en un momento dado. De esta manera la multiplicidad narrativa es temporal y transitoria. Se encuentran ejemplos de este tipo en videojuegos como *Knights of The Old Republic* (BioWare,

2003-2004).

g) “Ramificada”: partiendo de un punto inicial en la trama, la línea argumental se va segmentando en múltiples recorridos en los nodos de toma de decisión generando una ramificación exponencial de la narrativa. Ejemplos de este tipo pueden reconocerse en videojuegos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dreams, 2013).

## 6. Metodología

Esta investigación explora la categorización de narrativas ergódicas existentes en base a una metodología cualitativa basada en la exploración teórica de los principales autores que residen en el campo de la interactividad narrativa y los mecanismos ergódicos. Por otra parte, también se sustenta en el análisis de un cuerpo representativo de más de cien casos de narrativas seriales y videojuegos que se encuentran dentro del espectro ergódico. Este cuerpo de estudio está constituido por obras audiovisuales publicadas hasta el 1 de mayo de 2020 y seleccionadas según su requerimiento de interacción para con el usuario, con el objetivo de desarrollar una clasificación que pretende ordenar e inferir los diferentes tipos de interacción que se han localizado, expuesta anteriormente.

Por último, hay que puntualizar que se hace necesario un inciso sobre el uso terminológico, llegados a este punto: se ha optado por usar en este artículo el término “teleusuario” (Scolari, 2019), propuesto provisionalmente por Carlos Scolari, ya que existe un debate semántico sobre el término que debería definir a este nuevo usuario, consumidor proactivo de distintos tipos de narrativa en distintos soportes audiovisuales.

## 7. Resultados: nuevas propuestas ergódicas

### 7. 1 La narrativa ergódica transmedial

Una vez establecida la categorización de las posibilidades ergódicas ya existentes, se plantean aquí nuevas propuestas. La literatura ergódica transmedial tiene en cuenta los nuevos medios de comunicación y últimas tecnologías a disposición del teleusuario para transformar su papel limitado de toma de decisiones a un rol actante de la narrativa llegando a convertirse en personaje fuera de escena. El “teleusuario” toma un papel activo en una narración de este tipo, cuando esto no es así. En una narrativa transmedia cada medio es independiente y no obliga a los usuarios a consumir todos los relatos (Jenkins, 2003; Scolari, 2013 y Rodríguez, 2014). Habrá unos más activos que otros, pero no obliga. La toma de decisiones, además, es propia de la narrativa interactiva, no de la narrativa transmedia (aunque también puede incluirlas).

Propongamos el siguiente caso ejemplificador: un personaje es sospechoso de un asesinato y tiene una coartada perfecta, por lo que el detective que investiga el caso no tiene las pistas necesarias y lo descarta como sospechoso. El teleusuario tiene la opción de escudriñar las redes sociales de ese personaje para encontrar algo que el detective haya pasado por alto, o jaquear su teléfono y ver sus mensajes o geolocalización en un determinado momento. Quizá en las redes sociales de otro personaje se ve o menciona algo que descuadra con la versión del sospechoso. Estas pistas, de ser halladas, pueden ser usadas por el usuario y ser enviadas al detective para que resuelva el caso o que persiga esa línea de investigación.

### 7. 2 La narrativa ergódica raccontiana

La propuesta raccontiana se caracteriza por la aplicación de alteraciones en la capa oculta de un

universo narrativo utilizando el efecto del gato de Schrödinger que, como es sabido, expone, bajo el contexto de la física cuántica, dos estados contrarios que coexisten simultáneamente mientras en tanto no se resuelva dicha disyuntiva.

En uno de los casos de análisis de este artículo, *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), aparece la figura de un personaje cuya identidad permanece oculta hasta el propio desenlace de la trama (cualquiera de los diecisiete diferentes que puede alcanzar el jugador). Méndez (2014) plantea en su artículo la problemática de la invariabilidad de la identidad del personaje antagonista del videojuego; esta afirmación, sin embargo, resulta paradójica dado que una identidad no puede sufrir variaciones derivadas de la toma de decisiones de un tercero cuando dicha identidad ya ha sido formada antes de la introducción de las mecánicas ergódicas. Para ello se aplican dinámicas ergódicas de tomas de decisiones en escenas *racconto* (Rondolino y Tomasi, 1995) para manipular la línea temporal previa al punto de inicio del *storyworld*. Esto permite una mayor diversificación de desenlaces variando elementos que habitualmente permanecen inflexibles y troncales.

## 8. Conclusiones

Tras abordar estas posibilidades ergódicas, llegamos a la conclusión de que la narrativa ergódica no debe estar únicamente en la superficie de la narración, sino en el corazón de la misma, tal y como se demuestra en el caso de *Bandersnatch*. No puede resultar un mero recurso formal y artificioso no integrado de manera natural, ya que el teleusuario es entonces cuando acusa una serie de problemas derivados de ello, tal como la falta de empatía, la binariedad y la implicación limitada del usuario nombradas arriba anteriormente. En este sentido, las narraciones ergódicas deberían tomar como ejemplo a las mecánicas interactivas del ámbito de los videojuegos, que integran en su base más estructural la propia naturaleza de la toma de decisiones y el recorrer el mundo bajo un (en mayor o menor medida) libre albedrío del teleusuario.

Sin embargo, las mecánicas ergódicas requieren (en la mayoría de los casos) una sofisticación y complejidad de las estructuras narrativas que dificultan, actualmente, llevarlas a cabo a nivel de producción en medios como el cine y la televisión; sin embargo, se observa como una característica a veces *sine qua non* para el ámbito de los videojuegos. Aparecen de esta manera ciertas limitaciones que le suponen al teleusuario barreras infranqueables para poder navegar y/o alterar la narrativa con un libre albedrío que ha sido delimitado previamente. Futuras líneas de investigación podrían estudiar las posibilidades y resultados que implicaría la incorporación del *deep learning* y la generación programática de narrativas en el ámbito de la cultura audiovisual.

Sumado a lo anterior, se percibe un síntoma en común derivado de la falta de formación por parte de los teleusuarios para navegar estas mecánicas. Este hecho limita poder generar una integración fluida de las estructuras ergódicas en los entramados narrativos. Esto actúa en detrimento de la inmersión y, en ocasiones, de la *“lusory attitude”*.

Desde un punto de vista formal y principalmente para la investigación académica, se halla la necesidad de alcanzar un consenso en cuanto a los términos “teleusuario”, “lectoespectador”, etc. La necesidad de concebir un único vocablo que aglutine todas las distintas formas que adopta en los diferentes medios y comportamientos de uso. Desde los lectores de libros, los oyentes de la radio y los podcasts, los espectadores de cine, la audiencia de un teatro, los jugadores de un videojuego; todos ellos tanto en un rol de consumo pasivo como de actantes y navegantes de la narrativa.

De esta forma, y a modo de conclusión, se puede observar la inherente necesidad de este tipo de narrativas, ya provenientes de una naturaleza mixta y evolucionada de las clásicas tramas lineales, por encontrarse a sí mismas en un espacio intergenérico e interseccional. Pensar en ellas en términos más ortodoxos y puristas no parece permitir flexibilizar la concepción ni el análisis de estas.

La taxonomía propuesta en este texto pretende de esta manera contribuir a un mejor reconocimiento de las narrativas ergódicas para su correcta clasificación. Sin embargo, no se debe, en ningún caso, entender como una lista cerrada; nuevas adiciones, modificaciones y/o matizaciones deben ser consideradas a medida que van evolucionando y nuevos ejemplos aparezcan.

Sin necesidad de ir más allá, las dos nuevas propuestas ergódicas expuestas en este texto son un posible buen ejemplo de lo mencionado anteriormente. Mientras la *raccontiana* únicamente aspira a dotar de un sencillo recurso para diversificar la ramificación de desenlaces mediante el uso de saltos temporales en la narrativa ergódica, la transmedial plantea una meta más ambiciosa a la par que compleja. Esta última busca existir en un espacio intersticial mediante la interacción del teleusuario en un medio diferente al de consumo de la trama, de forma que esta se extienda funcionalmente en distintas direcciones para ser recogida, si se quiere, y retornada al núcleo.

## 9. Bibliografía

Aarseth, E. (1997) *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The John Hopkins University Press.

— (2004) *Genre Trouble*. Recuperado de <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Anyó, Ll. (2016). *El jugador implicado: videojuegos y narraciones*. Barcelona: Ulzama.

Apollinaire, G. (1918). *Calligrammes*. Francia.

Caillois, R. (1986) *Los hombres y los juegos: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México.

Carroll, L. (1871a). *Through the Looking-Glass*. Reino Unido: Macmillan Publishers.

— (1871b). *Jabberwocky*. Reino Unido: Macmillan Publishers.

— (1876). *The hunting of the snark*. Reino Unido: Macmillan Publishers.

Costa, C. y Piñeiro, T. (2014). *Estrategias de comunicación multimedia*. Barcelona: UOC.

García, J. (2018). *La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego*. Revista Laboratorio nº18.

Holland, T. (2018) *'Mosaic', la serie móvil de Steven Soderbergh, ya está en Android*. Recuperado de <https://www.cnet.com/es/noticias/serie-de-steven-soderbergh-mosaic-app-en-android>

Irigoyen, L. (2015). *El metajuego y la subversión de la narrativa tradicional en The Stanley Parable*.

Texto Digital. 11. 71. 10.5007/1807-9288.2015v11n2p71

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling*. En Technology Review. Recuperado el 25 de mayo de 2016 de <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/7>

Marcos, M. (2004). *El espectador: 'l'enfant terrible' de las propuestas audiovisuales. El observador como centro de la representación*. Binaria, III. Recuperado de [http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2826/mar\\_marcos.pdf?sequence=1](http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2826/mar_marcos.pdf?sequence=1)

—, Romero Chamorro, S.F. y Santorum González, M. (2019). *El Storyworld en la narrativa de los Juegos Documentales Interactivos: el caso de Fort McMoney*, Icono 14, 17 (1), 39-59. doi: [10.7195/ri14.v17i1.124](https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.124)

Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis.  
Murray, J., Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós, 1999, p. 41-42

Rand, A. (1936). *Night of January 16th*. EU.: Avalon Hollywood & Bardot.

Rodríguez Ferrándiz, R. (2014b). *El relato por otros medios: ¿un giro transmediático?* CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 19 (19-37).

Romano, N. (2018) "In Shadow of the Tomb Raider, Camilla Luddington crafts a Croft that rivals Hollywood". Entertainment Weekly. Recuperado de: <https://ew.com/gaming/2018/09/15/shadow-of-the-tomb-raider-camilla-luddington/>

Rondolino, G., & Tomasi, D. (1995). *Manuale del film: Linguaggio, racconto, analisi*. Milano: UTET

Ryan, M. L. (2001) "Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity". Literature and Cybertext - Experiments in Ergodic Literature. Baltimore.

—, Foote, K., Azaryahu, M. (2016). *Narrating Space/Spatializing narrative: where narrative theory and geography meet*. Ohio State: University press, Kindle Edition.

Salen, K. y Zimmerman, E., *Rules of play. Game design fundamentals*, Massachussets: The MIT Press, 2004, pp. 97-98.

Sánchez Mesa, D. (ed.), (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 118.

Schreier, J., (2018). *Brilliant Indie Game the Stanley Parable Will Mess with Your Head*. WIRED. Recuperado de <https://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/>

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

— (2019). *Bandersnatch. Apuntes sobre la construcción del "telesuario"*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/>

## 10. Filmografía

Adamson, A., Aguilar, J. M., Jacomb, T., Ouaou, L., Raimo, M., Del Toro, G. (Productores) y Miller, C. (Director). (2011). *El gato con botas* [Cinta cinematográfica]. EU: DreamWorks Animation.

Buchta, R., Grylls, B., Shoopman, D. (Creadores). (2019). *You vs. Wild* [Cinta cinematográfica]. EU: Netflix.

Burke, K., Cook, V., Davis, S., Wyatt, C. (Productores) y Cook, V., (Director). (2018). *Stretch Armstrong: The Breakout* [Cinta cinematográfica]. EU: Allspark Animation.

Carlock, R., Fey, T., Means, S., Miner, D., Richmond, J., Scardino, M. (Productores) y Scanlon, C. (Director). (2020). *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend* [Cinta cinematográfica]. EU: 3 Arts Entertainment, Bevel Gears, Little Stranger, Universal Television.

Kalas, L. (Productor) y Činčera, R. (Director). (1967). *Kinoautomat* [Cinta cinematográfica]. Checoslovaquia.

Langdale, D., Lueras, L., Dougherty, M. (Productores) y Castuciano, J., Burdine, R. (Directores). (2017). *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* [Cinta cinematográfica]. EU: DreamWorks Animation Television.

McLean, R. (Productor) y Slade, D. (Director). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Cinta cinematográfica]. EU: House of Tomorrow, Netflix.

Planche, B., Kassam, K. (Productores) y Weber, T. (Director). (2017). *Late Shift* [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: CtrlMovie.

Silver, C. (Productor) y Soderbergh, S. (Director). (2017). *Mosaic* [Cinta cinematográfica]. EU: PodOp, Inc.

Weiss, J., Weiss, Z., Gorman, S., et. al. (Productor) y Chaskin, H. (Director). (2017). *Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile* [Cinta cinematográfica]. EU: Stoopid Buddy Stoodios, American Greetings Entertainment.

Zada, J. (Productor & Director). (2011). *Take This Lollipop* [Cinta cinematográfica]. EU: Little Monster, Tool of North America.

## 11. Ludografía

Bethesda Softworks (Desarrolladora) (1994-2019). *The Elder Scrolls* [Serie de videojuegos]. Estados Unidos

BioWare (Desarrolladora) (2007-2017). *Mass Effect* [Serie de videojuegos]. Canadá.

BioWare (Desarrolladora) (2003-2004). *Star Wars: Knights of The Old Republic* [Serie de videojuegos]. Canadá.

- CD Projekt Red (Desarrolladora) (2007-2015). *The Witcher* [Serie de videojuegos]. Polonia.
- From Software (Desarrolladora) (2009). *Demon's Souls* [Videojuego]. Japón.
- Galactic Café (Desarrolladora) (2011). *Stanley Parable* [Videojuego] Reino Unido.
- Infocom (Desarrolladora) (1977-1982). *Zork* [Serie de videojuegos]. Estados Unidos.
- Interplay Entertainment (Desarrolladora) (1997-2004); Bethesda Softworks (Desarrolladora) (2004-2018). *Fallout* [Serie de videojuegos]. Estados Unidos.
- Mojang Studios (Desarrolladora) (2011) *Minecraft* [Videojuego]. Suecia.
- Nintendo Entertainment Planning & Development (Desarrolladora) (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Videojuego]. Japón.
- Quantic Dream (Desarrolladora) (2010). *Heavy Rain* [Videojuego]. Francia.
- Quantic Dream (Desarrolladora) (2013). *Beyond: Two Souls* [Videojuego]. Francia.
- Quantic Dream (Desarrolladora) (2018). *Detroit: Become Human* [Videojuego]. Francia.
- Shiga, J., Plotkin, A. (2011). *Meantime: An Interactive Comic Book* [Videojuego]. Estados Unidos.
- Telltale Games (Desarrolladora) (2015). *Minecraft: Story Mode* [Videojuego]. Estados Unidos.
- Ubisoft Montreal (Desarrolladora) (2007-2018). *Assassin's Creed* [Serie de videojuegos]. Canadá.





Licencia Creative Commons  
Miguel Hernández Communication Journal  
mhjournal.org

**Cómo citar este texto:**

Raquel Crisótomo y Marc Valderrama Carreño (2020): Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso Bandersnatch, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. 259 a 274. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.343>