



COLEGIO PUMANQUE
• Educando Mentes y Corazones •

Altos de la Paloma Lote k-3, Llanquihue, Puerto Montt, Los Lagos / R.B.D 40316-4

Teléfono: +56 652772250 / [Correo: profepaloma.ac@gmail.com](mailto:profepaloma.ac@gmail.com)

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

Profesora: Paloma Argel

Guía N° 6 - Aspectos de literatura contemporánea - Segundo Trimestre

Curso: 4° medio	Fecha: 02/08/2021	Calificación: N/A	Puntaje Ideal: N/A	Puntaje Obtenido: N/A
----------------------------------	-----------------------------	--------------------------	---------------------------	------------------------------

Nombre del estudiante:

Objetivo de aprendizaje	Indicadores de Evaluación
Comprensión OA 2 Proponer distintas interpretaciones para una obra literaria, a partir de un criterio de análisis literario (por ejemplo: perspectiva de personajes, creencias, valores, contextos, etc.), fundamentándolas con evidencia del texto coherente con el criterio adoptado.	Analizan textos literarios utilizando como criterio las marcas textuales ilustrativas, pertinentes y claras. Formulan interpretaciones plausibles para una obra o parte de ella, a partir de un criterio de análisis.

Instrucciones generales:

- Escriba su nombre en el casillero indicado.
- Leer contenidos de la guía concernientes a los conceptos de “tiempo narrativo” y “percepción difusa de la realidad”.
- Ante cualquier duda o consulta respecto a los contenidos, favor de enviar correo.



COLEGIO PUMANQUE

• Educando Mentes y Corazones •

Altos de la Paloma Lote k-3, LLanquihue, Puerto Montt, Los Lagos / R.B.D 40316-4

Teléfono: +56 652772250 / [Correo: profepaloma.ac@gmail.com](mailto:profepaloma.ac@gmail.com)

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

Profesora: Paloma Argel

ASPECTOS GENERALES DE LITERATURA CONTEMPORÁNEA

EL TIEMPO NARRATIVO EN “BANDERSNATCH”

El tiempo narrativo presente en “Bandersnatch” es de tipo no lineal. En narrativa, el tiempo no lineal es aquel que varía de acuerdo a ciertas transiciones en la línea temporal de los hechos. En cuanto a aspectos de la plataforma Netflix, se destaca que en la línea del tiempo está ausente, es decir, solo se encuentran los botones play/pause y retroceder o adelantar 10 seg. Una línea de tiempo no tiene sentido en una experiencia que puede durar 15 minutos o más de dos horas. Al no tratarse de una narración lineal elementos como este simplemente se omiten. Con esto, Netflix no da escapatoria a sus espectadores, la idea es enfocar la interacción en las decisiones donde la línea de tiempo convencional deja de existir como la conocemos. En su lugar, se agregan los botones de decisiones. Estos entregan opciones en la mayoría de los casos binarias: seguir o volver, aceptar o rechazar, o, en algunos casos, elecciones hasta algún punto inocuas, como qué cereal va a desayunar el protagonista.



ACCEPT

REFUSE

Tras el agregar los botones sobre las decisiones, se genera una ruptura aún mayor en la calidad lineal del tiempo, puesto que “el lector” es quien moldea la historia según su intuición. Al ser un tipo de relato no lineal, el lector tiene la facultad de “decidir el final”. El autor y el lector rompen con ese pacto de “verosimilitud” inherente a todos los relatos, y, en cambio, generan una ruptura de la ficción, es decir, se genera una percepción difusa de la



COLEGIO PUMANQUE

• Educando Mentes y Corazones •

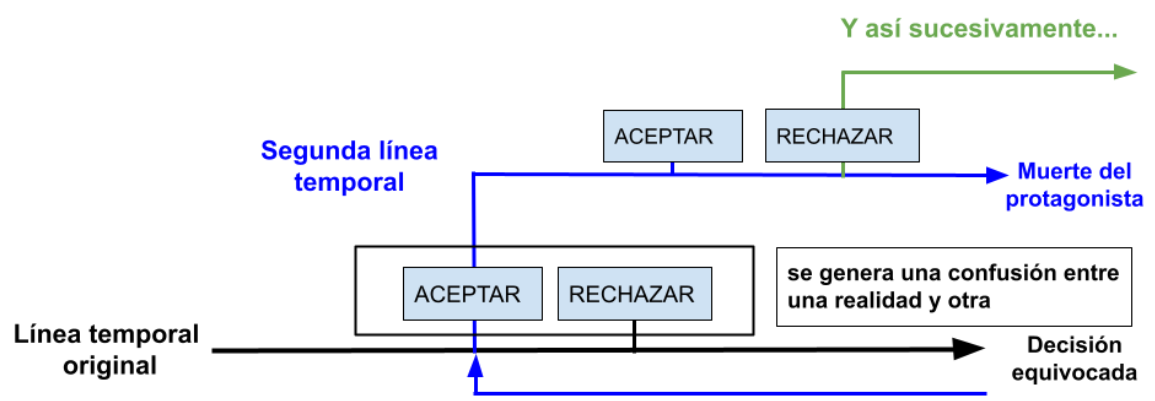
Altos de la Paloma Lote k-3, LLanquihue, Puerto Montt, Los Lagos / R.B.D 40316-4

Teléfono: +56 652772250 / [Correo: profepaloma.ac@gmail.com](mailto:profepaloma.ac@gmail.com)

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

Profesora: Paloma Argel

realidad. Otra vez, el juego de la narrativa contemporánea es éste: generar confusión en el espectador y en el protagonista.



PERCEPCIÓN DIFUSA DE LA REALIDAD

Cuando leemos una apelación directa al lector, nuestro cerebro despierta de ese «sueño de la ficción» en el que estaba inmerso y se da cuenta, es decir, es consciente, de que lo que está leyendo es una ficción, sin embargo se vuelve parte de éste.

El espectador como entidad está presente en la serie, es una especie de **demiurgo** (artista creador) 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, en



COLEGIO PUMANQUE

• Educando Mentes y Corazones •

Altos de la Paloma Lote k-3, LLanquihue, Puerto Montt, Los Lagos / R.B.D 40316-4

Teléfono: +56 652772250 / [Correo: profepaloma.ac@gmail.com](mailto:profepaloma.ac@gmail.com)

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

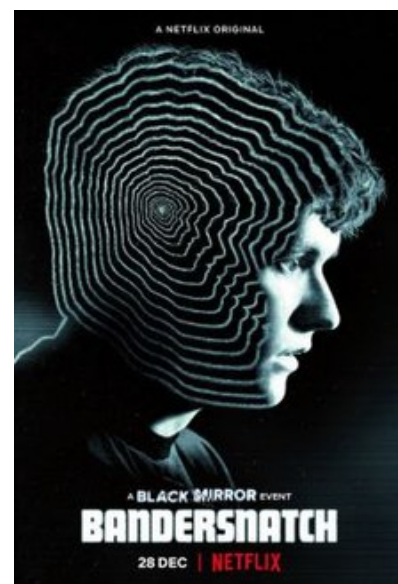
Profesora: Paloma Argel

esta opción, transcurren ciertas acciones que desencadenan en un diálogo en torno a las funciones de la plataforma Netflix la cual culmina con un “I control it” lo que alude a la función interactiva de “Black Mirror: Bandersnatch”.

En realidad, el espectador cae en un bucle metanarrativo porque en este relato 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.

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

Black Mirror: Bandersnatch es una película interactiva británica, de drama y ciencia ficción, basada en la serie de ciencia ficción distópica Black Mirror. La cinta está dirigida por David Slade y protagonizada por Fionn Whitehead. Se estrenó en Netflix el 28 de diciembre de 2018.





COLEGIO PUMANQUE

• Educando Mentes y Corazones •

Altos de la Paloma Lote k-3, LLanquihue, Puerto Montt, Los Lagos / R.B.D 40316-4

Teléfono: +56 652772250 / [Correo: profepaloma.ac@gmail.com](mailto:profepaloma.ac@gmail.com)

ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA

Profesora: Paloma Argel

En Bandersnatch, el espectador, toma decisiones que afectan la trama de la película. Estas decisiones dan lugar, entre numerosas combinaciones posibles, a cinco posibles finales distintos. La película por tanto tiene una duración de entre 45 y 120 minutos de duración. Sin embargo, si se decide no tomar ninguna decisión porque visionamos la película en un dispositivo que no permita la interactividad, tiene una duración de 90 minutos.

ACTIVIDAD DE CLASE

1. Investigue el concepto de distopía: ¿Qué es?

2. ¿Cómo se ve reflejado el concepto de distopía en la película? Fundamente.
