



ACTIVIDAD DE AULA 1

EL MISTERIO DEL HOMICIDIO SOBRE PAPEL

OBJETIVO

Desarrollar un relato a partir de la aportación de una serie de objetos que servirán como mecanismos para entender cómo funciona cualquier narración y su comprensión por parte de quien nos escucha.

TIEMPO NECESARIO

15 minutos: 5 de trabajo sobre la propia historia y dibujo de tres objetos, 5 de especulación sobre la historia de otro grupo y 5 de exposición de los relatos y evaluación.

NÚMERO DE PERSONAS

Grupos de 3-4 personas.

NECESIDADES TÉCNICAS

Una cartulina y unos rotuladores.

INSTRUCCIONES

1. Se reparte una cartulina por grupo, donde está dibujada la silueta de un cadáver.
2. Cada grupo debe dibujar tres objetos que contribuyan a explicar cómo se ha producido la muerte y deben pensar la historia que ha provocado la muerte de esa persona. Por lo tanto, es necesario que haya una cierta coherencia entre los objetos.
 - Por ejemplo: pistola, cigarrillo, mascarilla.
3. Una vez terminada esta fase, se intercambian las cartulinas y cada grupo intenta resolver el misterio de la muerte que tiene delante a partir de los tres objetos que ha dibujado el otro grupo.
4. Por último, se expone el relato del homicidio o de la muerte ante todos, intentando captar el interés del resto de asistentes. Las historias deben

contener referencia a los tres objetos y también pueden incluir elementos contextualizadores inventados.

GUÍA PARA LA AUTOEVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

El ejercicio pone a prueba la capacidad de creación de relatos y el uso de mecanismos para su generación. En este sentido, plantea:

- La necesidad de partir siempre de algo inductor que motiva la narración (en este caso, el objeto que explica las razones de la muerte).
- La obligación de concretar un elemento que provoca un giro en el relato (el dibujo del objeto que representa el arma homicida generalmente tiene estas implicaciones).
- La conveniencia de insertar elementos que sirvan a la catálisis del relato, y, por tanto, a su desarrollo (el tercer objeto dibujado a menudo cumple esta función).
- La personalización de la narración y el detallismo que se ponen en circulación al tratar de hacer creíble la historia.
- Las estructuras de principio y fin que ofrecen un marco para la narración.
 - Por ejemplo: Un policía de paisano (este hecho explica por qué tenemos implícitamente una **pistola**) estaba espiando a un sospechoso en una gasolinera y, mientras esperaba, se encendió un **cigarrillo** . La mala suerte hizo que llevara la **maskarilla** puesta sin darse cuenta, lo que provocó que se le encendiera primero la mascarilla y que acabara muriendo por inhalación de humo.
 - Pero puede explicarse diferente, empezando por el final: Murió por inhalación de humo. Seguía un sospechoso de robar coches de alta gama y tenía la posibilidad de pillar la cabeza de la mafia más peligrosa de Europa. Aquel martes 1 de julio, en plena luz del día y a 38 grados, Antoni estaba allí, viendo cómo el sospechoso tramaba algo en la gasolinera del pueblo. Podía hacerse famoso pillándole. Muy famoso. Y por eso estaba tan nervioso. Se encendió el cigarrillo mientras lo observaba, con tanta mala suerte que la mascarilla FFP2 que llevaba puesta se le encendió. Tres horas después moría el policía de paisano, que no había pillado al jefe de la mafia, por inhalación de humo.