

PEC 1

STORYTELLING

*Y en el principio...
estaban las historias.*

Alicia Plaza Pardo
Diseño y Creaciones Digitales

UN CUENTO DE NAVIDAD

Charles Dickens

Sinópsis

El señor Scrooge, un prestamista británico, es un hombre frío y solitario que solo piensa en ganar dinero. Todos le conocen como un hombre adinerado, muy desagradable en general y que no le gusta la navidad.

Siete años después de que su socio, Jacob Marley, falleciera, recibe su visita en forma de fantasma.

Este, encadenado, le advierte de las cadenas que ya lleva en vida y de que no puede descansar, sino que debe seguir deambulando con sus cargas que forjó en vida. Le avisa de que si no cambia, el mismo destino le esperará. Le informa que las noches siguientes recibirá la visita de tres fantasmas.

La noche siguiente, se presentó el fantasma de las navidades pasadas, el cual le lleva al lugar donde él había crecido, a rememorar su infancia. Concretamente visitan un momento en el que Scrooge se encuentra solo en la escuela, el lugar donde él fue aprendiz, y una conversación con su querida hermana.

Posteriormente se presenta en el cuarto de al lado el fantasma de las navidades presentes con una antorcha resplandeciente en mano y cargado de abundante comida y ostenticismos. Este fantasma le muestra el centro de su ciudad y cómo la gente se prepara para navidad. Visitan la casa de Bob Cratchit y pueden observar lo felices que están por estar unidos aunque sean pobres. Sin embargo, la preocupación por la enfermedad de su hijo, Tim, está presente. Finalmente visitan la casa de su tío, donde les ve jugar y disfrutar. Lamentan que haya rechazado la invitación de venir a cenar.

El último es el fantasma de las navidades futuras, un ser oscuro y tenebroso que le muestra cómo están vendiendo sus pertenencias, asimismo le muestra que el pequeño Tim, hijo de Cratchit, ha fallecido por su enfermedad y por último le muestra un cadáver que yace sobre su cama. Descubre posteriormente que ese cadáver era él.

Al despertar se da cuenta de que todo ha sido un sueño, y ese día es Navidad. A partir de entonces cambia su actitud, ayuda a su empleado Cratchit y acompaña a su tío a la cena de Navidad. Se convierte en un hombre generoso y bondadoso

Personajes

El protagonista, **Ebenezer Scrooge**, es un empresario frío y tacaño que a medida que avanza la historia se va dando cuenta de que sus actitudes le están jugando una mala pasada.

La aparición de su viejo amigo y socio, **Jacob Marley**, quien ya había fallecido, sucede para avisarle de que si no cambia, el mismo trágico destino le espera.

Bob Cratchit, su empleado, tenía demasiado trabajo, su salario era muy precario y su hijo sufría una enfermedad. Sin embargo, era feliz junto a su familia a pesar de su pobreza. De esta manera se contraponen en dichos personajes tanto el aspecto económico como las actitudes frente a los acontecimientos.

El **fantasma del pasado** está representado por un mago blanco de actitud dulce que representa la esencia e inocencia perdida por el protagonista.

El **fantasma del presente** se trata de un gigante ostentoso cuya misión es conseguir que la actitud del protagonista cambie mostrándole la realidad.

El **fantasma del futuro** representado por un ser oscuro y tenebroso, le muestra cuál será su destino si no cambia su actitud.

Narrador

Narrador heterodiegético. Nos cuenta la historia en tercera persona y no forma parte del relato, es objetivo y mantiene la distancia.

Narratario

El narratario son los lectores en general, como podemos observar en el prefacio:

“Con este fantasmal librito he procurado despertar al espíritu de una idea sin que provocara en mis lectores malestar consigo mismos, con los otros, con la temporada ni conmigo. Ojalá encante sus hogares y nadie sienta deseos de verle desaparecer.”

ANÁLISIS

Tiempo

La narración ocurre durante el presente del personaje principal, Scrooge. Sin embargo, se producen varios saltos temporales muy significativos con la aparición de los fantasmas (pasado, presente y futuro), los cuales viajan por el tiempo junto con Scrooge y visualizan desde el exterior su “yo” del pasado, presente y futuro.

Los cambios temporales en esta obra son uno de los factores principales ya que con ellos puede revivir y ser consciente de cómo su actitud y el trato a los demás ha llegado a un punto que le hace inhumano y gracias a ello se produce su conversión.

“El fantasma y Scrooge atravesaron el vestíbulo hasta llegar a una puerta en la parte trasera de la casa. Se abrió y dio paso a un cuarto largo, melancólico y desnudo, desnudez aún más acentuada por las sencillas alineaciones de bancos y pupitres. En uno de ellos, un muchacho solitario leía cerca de un fuego exiguo. Scrooge se sentó en un banco y se le cayeron las lágrimas al ver su pobre y olvidada persona tal y como había sido”

Espacio

La novela está ambientada en la ciudad de Londres, en la época victoriana. Se refleja la pobreza que sufría la población en esos momentos.

La oscuridad es protagonista en los distintos escenarios, como representación de la actitud oscura y fría del protagonista. Vemos cambios en el espacio cuando el protagonista se transforma, es entonces cuando aparece la luz y calidez.

Focalización

La focalización narrativa (punto de vista que adopta el narrador) es omnisciente. Relata los hechos en profundidad y conoce bien todos los detalles, pensamientos de los personajes, y su presente, pasado y futuro. Se comporta como un mero observador.

“Poco influían en Scrooge el frío y el calor externos. Ninguna fuente de calor podría calentarle, ningún frío invernal escalofriarle. El era más cortante que cualquier viento, más pertinaz que cualquier nevada, más insensible a las súplicas que la lluvia torrencial. Las inclemencias del tiempo no podían superarle.”

ESCAPE ROOM

Título

Cuento de Navidad

Ambientación

El Escape Room está ambientado en la obra, cuenta con espacios oscuros y tenebrosos de la época victoriana.

Reto principal

Los jugadores se pondrán en la piel del protagonista Scrooge. El reto principal es salvar a su amigo difunto Jacob Marley de las cadenas que forjó en vida, y salvarse a si mismo de sus propias cadenas.

Para ello, los jugadores tendrán que completar satisfactoriamente 3 retos que le llevarán a conseguir la llave que abrirá ambas cadenas, para así liberarse.

1. Ayudar a Cratchit (su empleado) y a su hijo Tim.
2. Donar a los pobres
3. Reconciliarse con su familia.

Planteamiento

Los jugadores entran por un pasillo en el que se les introduce datos importantes de la historia. Este pasillo conduce a la sala principal, comienzo y fin del recorrido.

Marley permanece en la sala principal esperando a ser desencadenado por los jugadores, por Scrooge.

En total hay 4 salas y un pasillo secreto). Se podrá pasar de una sala a la otra sin restricción para encontrar las pistas que se esconden en cada sala. Cada sala pertenece a una época diferente de la vida de Scrooge (pasado, presente y futuro), representando los viajes que realiza con cada uno de los fantasmas.

Con cada uno de los retos resueltos, aparecerá frente a Marley un fragmento de la llave que liberará sus cadenas. Cuando los 3 retos estén resuelto, la llave completa permitirá liberarse tanto Marley como Scrooge y la partida habrá terminado satisfactoriamente.

Reglas

Si quieren pedir pistas, invoquen al fantasma perteneciente a la época en la que se encuentren. Este aparecerá y les ayudará.

Prohibido forzar elementos. todos aquellos que sean útiles, son fácilmente manejables.

Prohibido utilizar el móvil.

Máximo 2 horas.

Jugadores de 2 a 4.



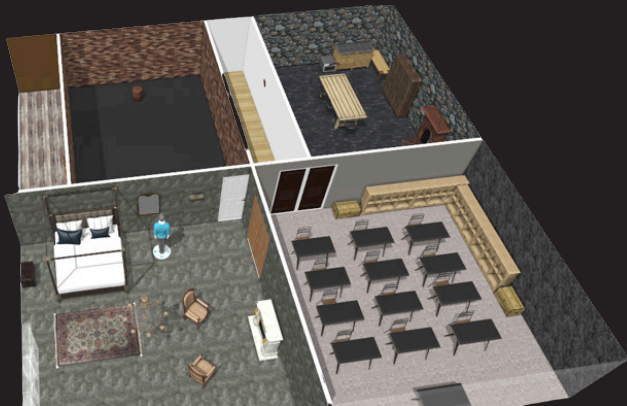
2-4



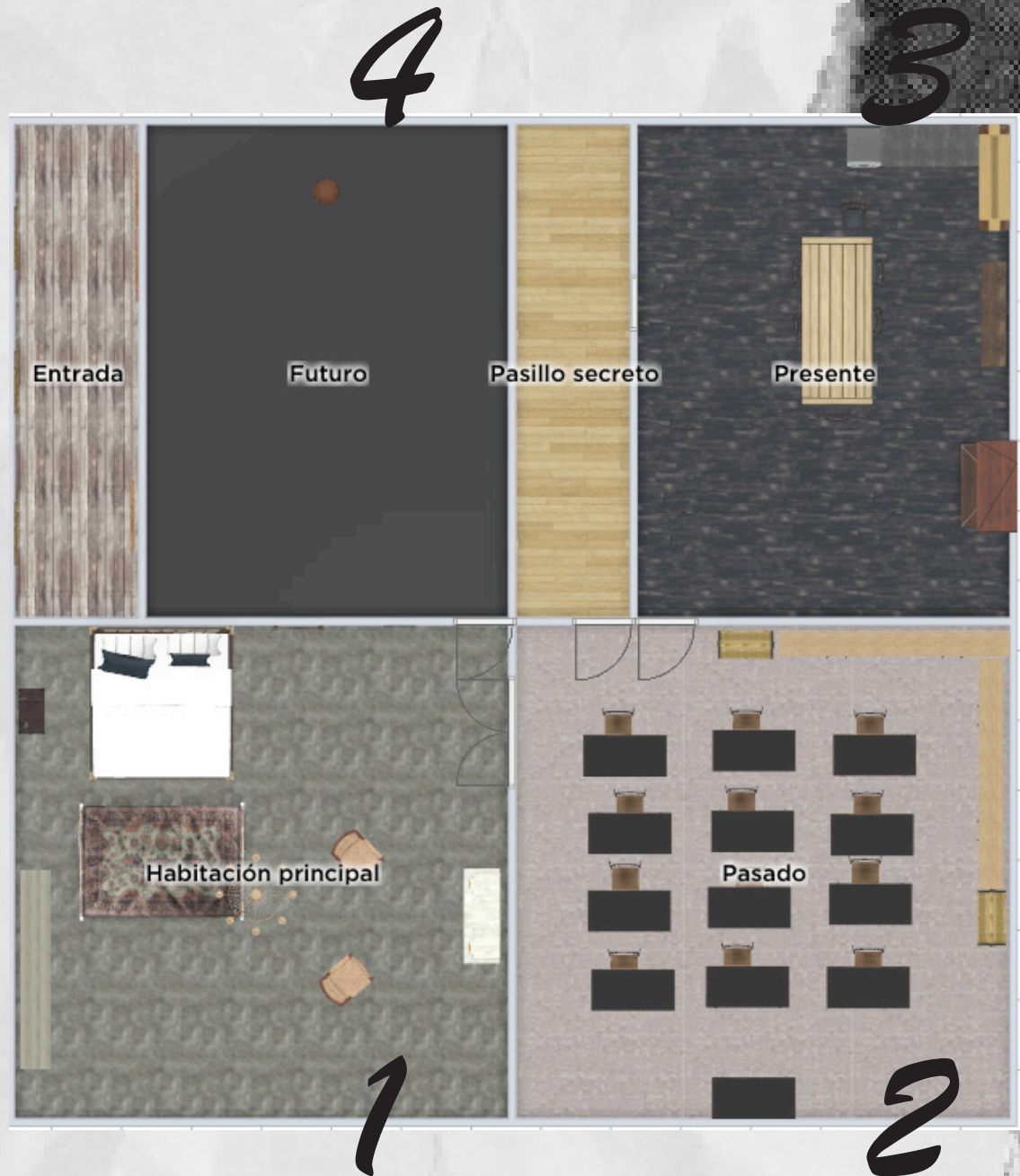
2 h



200m2



PLANO



La entrada consta de un pasillo que sirve de introducción a la partida. En él encontramos tres personajes representativos de la obra hablando frente a un espejo. El espejo simboliza que son los propios jugadores los que se pondrán en la piel del espejo, en la piel de Scrooge.

El primero es Cratchit, su empleado. Le pide al espejo (Scrooge) que le deje salir 10 minutos antes el día de navidad. El espejo contesta furioso:

"De eso ni hablar, el día de navidad es uno como otro cualquiera, ya te estoy pagando 2 peniques. Te quedarás hasta el final"

El segundo personaje es un hombre que quiere recaudar dinero para los pobres. Scrooge le dice que no piensa dar ni un centavo.

El tercer personaje es su tío, quien le invita a cenar por navidad. Él dice que no piensa ir, en navidad no hay nada que celebrar.

Tras esta introducción para comprender como es la actitud de Scrooge, los jugadores entran en la sala principal, donde se encuentra su difunto socio Marley encadenado y le advierte:

"Debes liberarnos de las cadenas que hemos forjado o vagaremos sin rumbo durante toda la eternidad. Ayuda a Cratchit y a Tim, dona a los pobres y reconciliate con tu familia, de esta forma hayarás la llave que nos liberará."

Elementos

Saco

Donde deberán depositar los artículos a donar a los pobres.

Llave

Cada vez que se complete un reto, aparecerá un fragmento de llave. 3 en total

Cadenas

SALA 7

Entrada y sala principal



Pasado

La habitación del pasado es la clase de Scrooge, donde viaja con el fantasma y revive un momento con su hermana cuando aún estaba en vida.

Elementos

Pergamino

Se encuentra dentro del pupitre de Scrooge. En él hay escrita una carta de su hermana pidiendo que cuide de su hijo, sobrino de Scrooge.

Pero no se puede leer, la letra es ilegible. Por lo que necesitan encontrar la manera de leerla.

Osito de peluche

Del armario del colegio únicamente se puede abrir una puerta y es donde se encuentra el osito de peluche. Para poder abrir esa puerta necesitan adivinar el número correcto del Criptex.

Reloj

El reloj marca la hora de la muerte de Scrooge (futuro). Deberán modificar la hora del reloj, para tener tiempo para realizar todos los retos antes de su muerte. Si el reloj del pasado se modifica, así lo hace el del futuro.



SALA 2

Presente

La habitación del presente es la humilde casa de Cratchit. Van cenar un pavo pequeño de Navidad, ya que no pueden permitirse uno grande. Su hijo enfermo Tim, tiene en la mano un oso de peluche viejo y roto.

Elementos

Números del horno

Combinación de números en el horno, será la clave para abrir la puerta del armario de clase y coger el peluche nuevo.

Maletín de Cratchit

Dentro del maletín encontrarán un acertijo que contiene un mensaje. Ese mensaje es el que deben saber para abrir la puerta del pasillo secreto. lo tendran que decir por el teléfono como contraseña para entrar y darle las monedas a Cratchit.

Camisa

El baúl está lleno de ropa, los jugadores deberán encontrar la camisa de lino tan valiosa para Scrooge y llevarla al futuro para poder donar a los pobres.

Monedas

Se encuentran en el pasillo secreto. Los jugadores deberán introducirlas por el buzón entre el pasillo secreto y la casa de Cratchit. Únicamente cuando todas las monedas se hayan depositado en el buzón, este podrá ser abierto desde la casa de Cartchit.



SALA 3

Futuro

La habitación del futuro es el cementerio, donde viaja con el fantasma que le muestra su cuerpo fallecido. En esta habitación encontramos la tumba de Scrooge. Esparcidos por todo el espacio hay todo tipo de objetos.

Elementos

Puzzle

Hay piezas de puzzle por todo el cementerio. Tendrán que cogerlas y completar el puzzle para saber los artículos que necesitan donar.

Lupa

Junto a las piezas del puzzle, hay diferentes objetos por el cementerio. Unos son útiles y otros no. Con la lupa, los jugadores podrán leer el mensaje del pergamino del pasado.

Bolígrafo, cortina, abrigo

Estos objetos, junto con la camisa que se encuentra en casa de Cratchit, son los artículos a depositar en el saco para donar a los pobres.

Reloj

Que sufrirá las modificaciones de la hora que se hagan desde el presente.



SALA 4

BIBLIOGRAFIA

Recursos de aprendizaje. Asignatura Storytelling:

- Diseñando experiencias narrativas en entornos reales: el caso de los Escape Rooms
- ¿Cómo analizar la narración en un relato corto?
- Asociación Promesas: colección de recursos Edusc@pe Room
- ¿Cómo analizar la narración en un relato corto?
- Elidrissi, F. "Cluedo en vivo: hay un asesino compartiendo tu cena". El Mundo
- 'Escape Rooms': trucos de un experto para escapar de una habitación resolviendo acertijos

<https://espaciolibros.com/cuento-de-navidad-charles-dickens/>

<http://dinora94.blogspot.com/2011/12/charles-dickens-un-cuento-de-navidad.html>

<https://queleerlibros.com/resena-cuento-de-navidad-de-charles-dickens/>

https://www.infolibre.es/cultura/los-diablos-azules/cuento-navidad-charles-dickens_1_1129967.html