



La tentación de Dalí



Descripción del escenario



Contexto de la historia

La historia se desarrolla en nuestra época. Los jugadores son ladrones que han sido contratados por un contrabandista y coleccionista de cuadros, Oriol Rodríguez.

Oriol tiene el gran deseo de encontrar uno de los más bellos cuadros de Salvador Dalí, "La Aurora desnuda". Este cuadro fue dibujado por Dalí para mostrar la fascinante belleza de su esposa Gala. La pintura ilustra el cuerpo desnudo de una diosa que flota en el aire con un hermoso barco al fondo. El barco está preparado para embarcarse en un largo viaje hacia el infinito.

Salvador Dalí (11 de mayo de 1904 - 23 de enero de 1989) fue uno de los pintores más emblemáticos del siglo XX, con una gama de obras imaginativas, llamativas y surrealistas. Su repertorio estuvo influenciado por los maestros clásicos del Renacimiento, pero también disfrutó pintando con un nuevo enfoque vanguardista con el que investigó el papel del subconsciente y el mundo onírico. Además de la pintura, se involucró en el cine, la escultura y la fotografía.

Los jugadores deben resolver rompecabezas, ponerse en riesgo, escapar de la policía y aprender mucho sobre el mundo surrealista de Dalí para completar la tarea. Sólo cuando consigan el cuadro deseado, serán libres.





Explicación global

Cuando los jugadores entran en la sala de la Fundación Gala - Salvador Dalí, ven una nota sobre la mesa. Al mismo tiempo, ven muchos cuadros hermosos de Dalí colgados en las paredes. La nota dice: "Los ojos son las ventanas del alma". Esta nota ayudará a los jugadores a buscar un cuadro con una ventana: un maravilloso y precioso cuadro de Dalí llamado "La mujer en la ventana". Detrás del cuadro, verán el dibujo de un reloj analógico pegado en la pared. El reloj muestra la hora: 12:35. Los jugadores se darán cuenta de que deben encontrar una caja que se pueda abrir con el código "1235".

Dentro de esta caja, encontrarán varias partes del famoso cuadro "La persistencia de la memoria" que deberán unir. En la misma caja también encontrarán una linterna de luz negra.

Hay tres cuadros más en las paredes que parecen ser idénticos a "La persistencia de la memoria". Sin embargo, dos de ellos son falsos y solo uno es auténtico.

Los jugadores compararán el puzzle de la caja con los tres cuadros de la pared y encontrarán el correcto, porque la hora de los relojes es diferente en cada uno de ellos. La hora correcta es las 6:00.

Después, los jugadores utilizarán la linterna de luz negra. Descubrirán el código escrito en la pintura genuina, que es "1946". El hecho interesante es que este año se pintó "La tentación de San Antonio", otra famosa obra maestra de Dalí. Los jugadores abrirán la segunda puerta con el código "1946".

En una mesa situada en la segunda sala, verán una Biblia con un marcapáginas que indica la página del Génesis 2:15-17. Dice así: "Tomó, pues, Jehová Dios al hombre, y lo puso en el huerto de Edén, para que lo labrara y lo guardase. **16** Y mandó Jehová





Dios al hombre, diciendo: De todo árbol del huerto podrás comer; **17** mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás; porque el día que de él comieres, ciertamente morirás.” Los jugadores entenderán que la siguiente caja se puede abrir con el código “21517”.

En esta caja, encontrarán las imágenes de diferentes frutas. En el reverso de cada foto hay tres iconos con interrogaciones. Sin embargo, los jugadores saben que la fruta más importante mencionada en la Biblia es la manzana (la fruta de la tentación). Por eso, deben responder solo a las preguntas que aparecen en el reverso de la imagen de la manzana. Los iconos que aparecen en el reverso de la foto de la manzana son un elefante, un caballo y una cruz. Los jugadores verán que deben relacionar los iconos con el cuadro "La tentación de San Antonio". Contarán los elefantes, los caballos y las cruces de este cuadro. El siguiente código para abrir el armario será “511”.

En el armario, los jugadores encontrarán el cuadro "La aurora desnuda" y una máscara de Dalí.

Verán también una llave pegada en el reverso de la máscara para abrir la puerta y salir.

¡Lo más importante es que ahora tienen el cuadro deseado para dárselo a Oriol Rodríguez!



Mapa de ruta

El diagrama de los pasos detallados está disponible en los documentos anexos.

A. Mujer en la ventana

Los jugadores son reputados ladrones contratados por un contrabandista de cuadros que ansía conseguir “La aurora desnuda”, uno de los cuadros menos conocidos del artista que se encuentra en su colección secreta, en la galería de la Fundación Gala-Salvador Dalí. El objetivo de los jugadores es encontrar el cuadro y salir de la galería con él, para poder entregárselo al famoso contrabandista.

Paso A.1 - Encontrar una nota

Los jugadores entran en la habitación y encuentran una nota en una mesa que dice: “Los ojos son las ventanas del alma”.

Paso A.2 - Encontrar el cuadro “Mujer en la ventana”

Los jugadores buscan por la habitación hasta encontrar un cuadro de Dalí en el que aparece una mujer mirando a través de una ventana.

Paso A.3 - Encontrar el dibujo de un reloj

Los jugadores miran detrás del cuadro y verán pegado en la pared el dibujo de un reloj analógico que marca las 12:35



Paso A.4 - Abrir una caja con el código de cuatro dígitos

Los jugadores verán una caja en algún lugar de la habitación con un candado de cuatro dígitos. Deberán introducir el código “1235” para abrirla. Entonces, comenzará la fase B.

B. La persistencia de la memoria

Tras abrir la caja, los jugadores encontrarán algunas cosas dentro.

Paso B.1 - Encontrar un puzzle de “La persistencia de la memoria” y una linterna de luz negra

Tras abrir la caja, los jugadores encontrarán dentro una linterna de luz negra y un folio con el cuadro de Dalí “La persistencia de la memoria” cortado en diferentes trozos. Deberán juntar los diferentes trozos del puzzle hasta conseguir la imagen correcta del cuadro.

Paso B.2 - Encontrar tres cuadros de “La persistencia de la memoria”

Tras haber resuelto el puzzle, los jugadores verán colgados en una de las paredes de la habitación tres cuadros de “La persistencia de la memoria”. Sin embargo, dos de ellos son falsos, ya que los relojes de dicho cuadro no marcan las horas correctas.



Paso B.3 - Comparar los tres cuadros con el puzzle

Los jugadores tendrán que comparar el puzzle que han hecho en el paso B.1 con los tres cuadros colgados en la pared. Solo entonces se darán cuenta de cuál es el verdadero (aquel en el que los relojes marcan las seis).

Paso B.4 - Encontrar el código en el cuadro verdadero

Tras identificar el cuadro verdadero, los jugadores utilizarán la linterna de luz negra para poder ver un código y un mensaje en la parte frontal del cuadro. Tanto el código como el mensaje estarán escritos con tinta negra y serán los siguientes: "1946 - El año de la tentación".

Paso B.5 - Abrir la puerta con el código de cuatro dígitos

Los jugadores utilizarán el código "1946" para abrir una puerta que les da acceso a una segunda habitación. En cuanto entren en la segunda habitación, comenzará la fase C.

C. La tentación de San Antonio

Los jugadores entran en la segunda habitación y en medio de esta, encontrarán una mesa con un objeto encima.



Paso C.1 - Encontrar la Biblia

Al entrar en la segunda habitación, los jugadores verán una Biblia encima de una mesa. Esta Biblia tendrá un marcapáginas que indicará el lugar por el que el libro debe ser abierto. Tras abrir el libro por la página señalada, los jugadores verán un pasaje de la Biblia: Génesis 2:15-17, en el que se habla del fruto de la tentación.

Paso C.2 - Abrir una caja con el código de cinco dígitos

Los jugadores utilizarán los números del pasaje del Génesis para abrir una caja que encontrarán en algún lugar de la habitación. Esta caja estará cerrada con un candado de cinco dígitos, cuyo código para desbloquearlo es "21517"

Paso C.3 - Encontrar la foto de una manzana con varios iconos detrás

Tras abrir la caja, los jugadores encontrarán cuatro fotos de diferentes frutas con iconos detrás entre las que se encuentra una manzana, la fruta de la tentación. En el reverso de esta foto habrá tres iconos con un igual (=) y un signo de interrogación (?) al lado de cada uno. Los tres iconos que aparecerán son: un elefante, un caballo y una cruz. Los jugadores entonces tendrán que buscar cuántos elefantes, caballos y cruces hay en la habitación. Para ello deberán prestar atención al cuadro de Dalí "La tentación de San Antonio", en el que estos animales/objetos están presentes. Cuando observen el cuadro se darán cuenta de que en el cuadro hay 5 elefantes, un caballo y una cruz. Por lo tanto, la respuesta a los iconos del reverso de la foto de la manzana será "511".



Paso C.4 - Abrir un armario con el código de tres dígitos

Los jugadores podrán abrir un armario cerrado con un candado de tres dígitos. El código para abrirlo será “511”. Así dará comienzo la fase D.

D. La aurora desnuda

Tras abrir el armario, los jugadores encontrarán varios objetos dentro.

Paso D.1 - Encontrar el cuadro “La aurora desnuda” y una máscara de Dalí con una llave pegada

Dentro del armario, los jugadores encontrarán el cuadro “La aurora desnuda”, que es el cuadro que el contrabandista les había pedido conseguir y con el que deben abandonar la habitación. También verán una máscara de la cara de Dalí con una llave pegada en el reverso.

Paso D.2 - Abrir la puerta con la llave y escapar de la habitación

Tras tener el cuadro deseado, los jugadores deberán utilizar la llave para abrir la primera puerta y escapar de la habitación con éxito.



Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja el punto de vista de los autores solamente, y la Comisión no se hace responsable del uso que se haga de la información que contenga.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080646



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de la licencia, visite el enlace

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>