

# PROYECTO RELÁMPAGO

PEDRO JOSÉ VALVERDE PADILLA

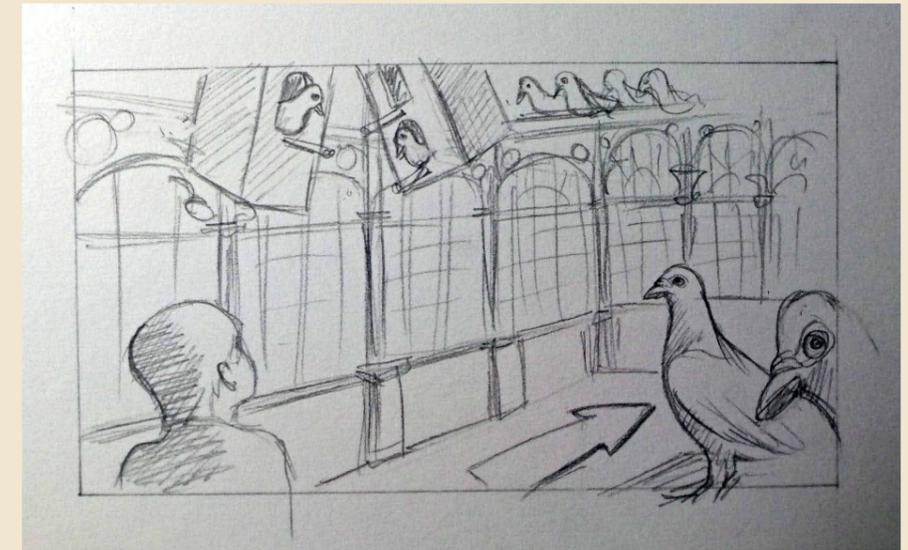
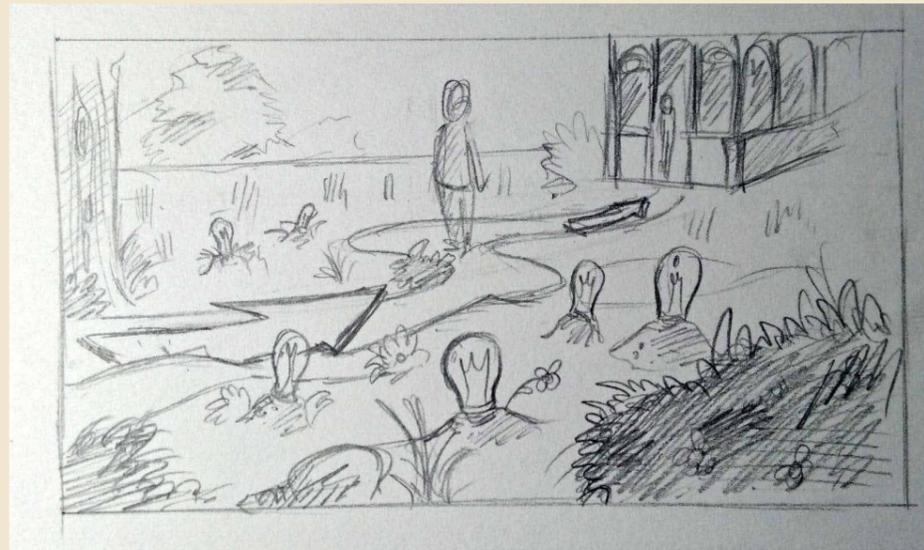
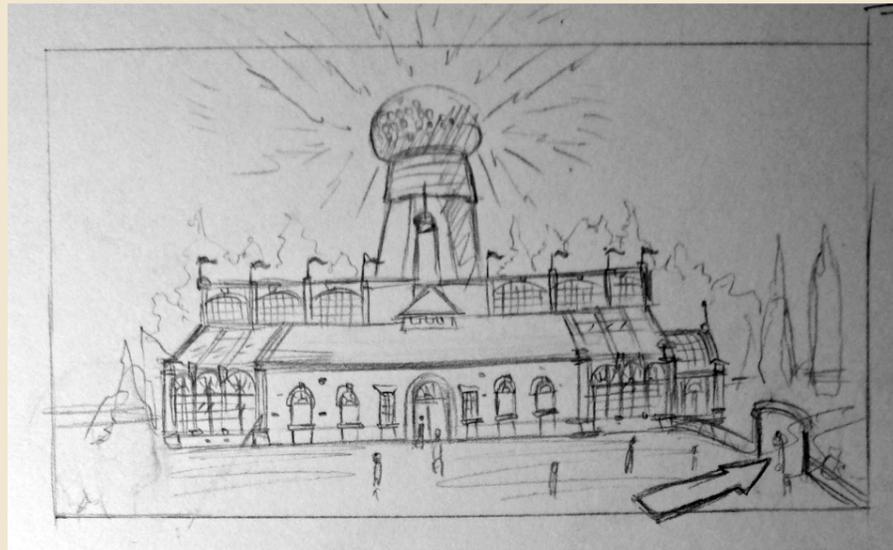
NARRATIVA SECUENCIAL: CÓMIC



## STORY TREATMENT (DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DEL VISITANTE)

### ESCENA 1: colas exteriores

El huésped comienza la visita entrando por una zona ajardinada que se encuentra adyacente al laboratorio. En ella se puede observar como Tesla ha estado haciendo experimentos allí porque se pueden observar varias bombillas enterradas en la tierra. Más adelante aparece un gran aviario de estilo victoriano que en su interior alberga palomas (animatronics).



## ESCENA 2: interior del laboratorio/colas interiores

Una vez pasada la zona ajardinada, el visitante se adentra en el laboratorio donde nada más entrar se encuentra en una sala acristalada con un gran motor de inducción en pleno funcionamiento. Continuando con el recorrido, el visitante pasa a una sala más grande y luminosa llena de máquinas y aparatos inventados por Tesla que la gente puede interactuar con éstos mientras espera en la fila. La sala a pesar de ser un laboratorio está impecable por la manía que tiene Tesla por el orden, pero aún así se pueden encontrar encima de los escritorios varios papeles con bocetos y demás documentos. También en las paredes se pueden apreciar fotografías de Tesla en una habitación con una bobina eléctrica en pleno funcionamiento o con bombillas encendidas en sus manos.



## ESCENA 3: preshow

Después de haber recorrido una parte del laboratorio, un asistente hace pasar a un grupo de personas a una sala sin ventanas cuya decoración recuerda a un teatro ya que se puede apreciar un escenario iluminado y cortinas rojas. De repente aparece ante nosotros el gran Nikola Tesla (animatronic) presentándose y nos da la bienvenida a su laboratorio. Seguidamente nos explica su intención de proveer al mundo de electricidad inalámbrica gratis pero necesita de nosotros para que la probemos y veamos que no hay ningún peligro al contrario de lo que se dice por ahí (pequeño guiño a Thomas Edison). Nos explica el tipo de vehículo en el que vamos a montar, el recorrido que haremos (ejemplo: *“mis vehículos os llevarán por las calles de Nueva York y si todo va bien os dejaré que explores el resto del laboratorio...”*) el tipo de dispositivo que vamos a utilizar para transmitir la energía (el lleva uno puesto) y que aspecto tienen las dianas de los objetivos que encontraremos durante el recorrido.



#### **ESCENA 4: zona de embarque**

Aquí el h esp ed se encontrar a con una gran sala alargada sin ventanas donde llamar an la atenci on los veh culos que se mueven como por arte de magia y la presencia de una antena bastante grande que es la que los controla. Se separan los visitantes en grupos de cuatro y se montan en los veh culos.

#### **ESCENA 5: zona de prueba**

Los veh culos salen de la zona de embarque y se adentran en una peque a sala con luz muy tenue repleta de neones y bombillas apagadas que tienen dianas. De repente se escucha la voz de Tesla a trav s de lo que parece ser una peque a radio que hay en el veh culo y nos dice que probemos a darle a las dianas para practicar. Una vez le parece correcto a Tesla nos dice que estamos preparados y que vamos a salir para empezar el experimento, pero antes nos advierte de un peque o detalle que antes se le olvid o mencionar que es un dispositivo que se encuentra incrustado en el vag on al que no hay que hacerle caso si empieza a hacer cosas extra as.

#### **ESCENA 6: calles de Nueva York**

Ahora los visitantes est an en Nueva York donde todo est a apagado y pueden comenzar a encender todo lo que se encuentren por su camino. Los veh culos se separan y toman trayectos diferentes por lo que cada visitante tiene una experiencia distinta (Por ejemplo uno de los vagones se para enfrente de un edificio donde las dianas est an en las ventanas, cuando se activan se enciende la luz del interior de la habitaci on desvelando escenas como puede ser un ladr on al que hemos pillado con las manos en la masa, mientras en otro veh culo los visitantes encienden las farolas de la calle mientras unos ciudadanos van en t andem, si logran encender todas las farolas  stos siguen sin problema pero sino se dan contra una de las farolas). Despu es se vuelven a reunir los veh culos para pasar a la siguiente escena.



#### **ESCENA 7: interior de una casa**

Los vagones entran en una casa a oscuras donde s olo se pueden ver las dianas, los visitantes entonces comienzan a disparar y empiezan a encender las luces descubriendo nuevos objetivos a los que alcanzar (aparatos dom esticos, un tocadiscos, etc) pero los vagones siguen en movimiento a una velocidad lenta lo que quiere decir que si no consiguen encender todas las luces les quedar an cosas por ver. Mientras se aproximan a la siguiente habitaci on el dispositivo desconocido de los vagones nombrado anteriormente por Tesla se enciende y empieza a hacer ruidos y a parpadear. En ese momento en la habitaci on se abre un desgarro que teletransporta a los visitantes a otra dimensi on.



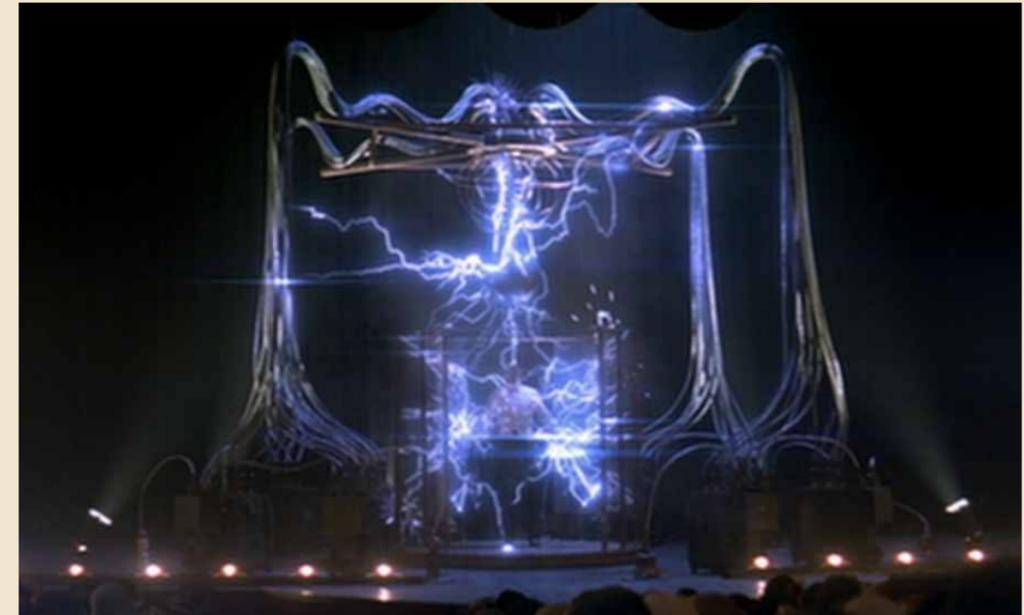
## ESCENA 8: la utopía de Nikola Tesla

De repente los huéspedes pasan de estar en una casa de Nueva York a principios del siglo XX a un futuro imaginado por Tesla cuya fecha se desconoce, donde todas sus visiones están hechas realidad. Allí los visitantes siguen activando dianas pero esta vez de objetivos fantásticos e inimaginables cuando por sorpresa aparece ante los visitantes una masa de energía eléctrica con vida propia capaz de hablar. Éste se dirige a los huéspedes extrañado diciéndoles que nunca había recibido visitas *del otro lado* y se presenta llamándose Maçak que es el nombre que le puso su creador. En ese momento se vuelve a escuchar a Tesla a través de la radio de los vehículos mandando callar a Maçak y por arte de magia ante los ojos de los huéspedes ese mundo desaparece y se encuentran de vuelta en el laboratorio.



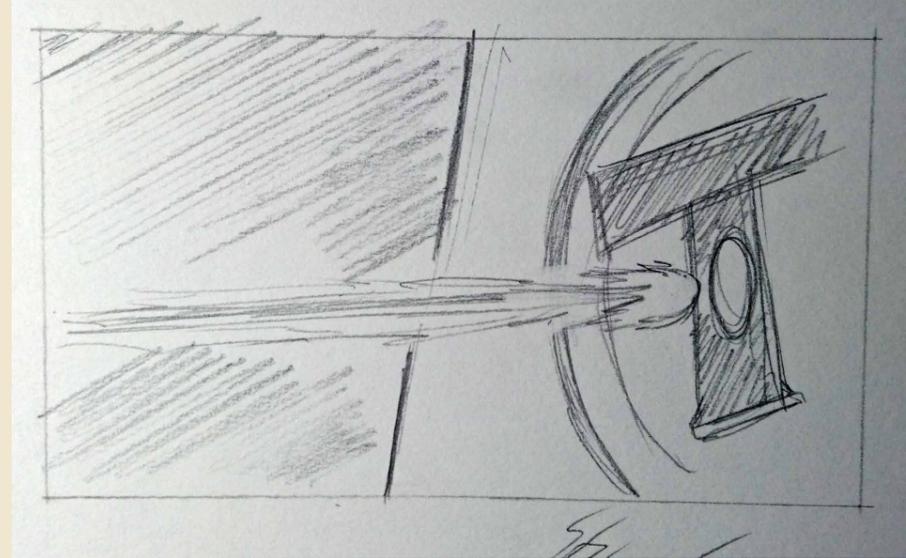
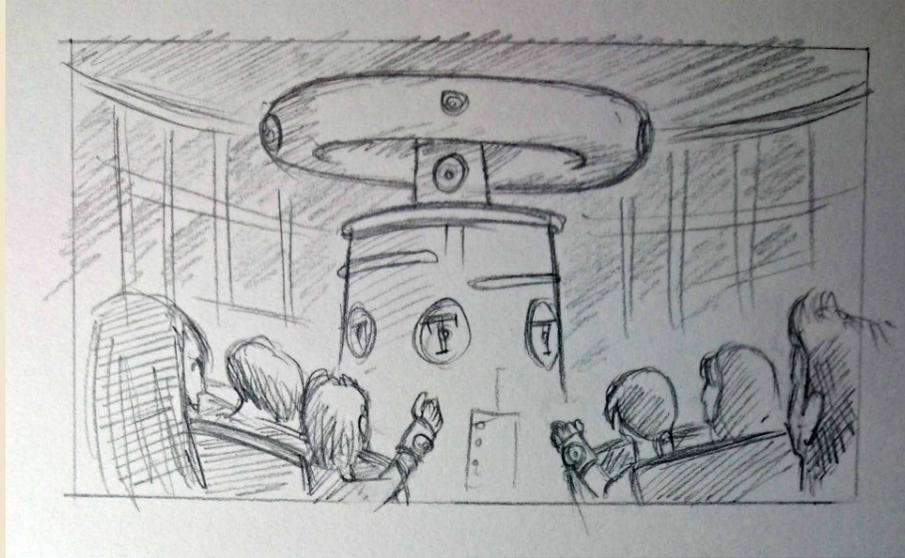
## ESCENA 9: vuelta al laboratorio

Ahora los visitantes tienen ante ellos una sala repleta de invenciones de Tesla y cachivaches y una vez más los vagones se separan para explorar la sala. La diferencia en esta escena es que ahora todo lo que los visitantes activan les afecta a ellos o a visitantes de otros vehículos. Por ejemplo uno de los vehículos se aproxima a la máquina de hacer terremotos, si lo activan el vehículo tiembla. Otro vagón se pone entre dos bobinas eléctricas y otro en frente, si éste logra darle a todas las dianas activa las bobinas y hace desaparecer a los visitantes, etc. Todo esto se consigue mediante efectos especiales e ilusiones ópticas.



## ESCENA 10: bobina gigante

Después de haber jugado con los inventos de Tesla los huéspedes entran en una sala donde se encuentran con una bobina eléctrica gigante y los vehículos empiezan dar vueltas alrededor de ésta. En ese momento los visitantes pueden activar las dianas de la bobina y empezarán a salir rayos eléctricos que llenaran e iluminaran toda la sala, cuanto más veces se acierte a la diana más rayos saldrán hasta que todo culmina en una gran explosión y se producirá un apagón.



### **ESCENA 11: Despedida**

Finalmente los visitantes pasan a una pequeña sala donde se vuelven a encontrar con Tesla (animatronic) en persona y éste les da las gracias por haber probado su invento e intenta convencer a los huéspedes de que lo que han visto antes eran alucinaciones, que no era real y que aún así no se lo comenten a nadie. Tesla se despide y los vehículos salen de la sala por un pasillo donde vuelve a aparecer Maçak para despedirse de nosotros con una risa pícaro y se esconde.

### **ESCENA 12: zona de desembarque**

Los vehículos se detienen en una sala parecida a la zona de embarque y los visitantes salen del laboratorio pasando por una tienda de recuerdos repleta de merchandising.