

# Transmedia, el espacio inmersivo y la escenografía. Estudio de caso: *La experiencia Messi* Alicia Vera <sup>(1)</sup> y Miguel Nigro <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** Los conceptos de la narrativa tradicional han experimentado una evolución, así como los vínculos con los contenidos y los sistemas de significación. Los relatos presentados de forma combinada, en diversos medios físicos y virtuales, componen la narrativa transmedia. Esta modalidad tiende a borrar las líneas divisorias entre realidad y ficción, y proporciona diversas visiones sobre la producción, la representatividad y el entretenimiento, generando una historia inmersiva en la cual el espectador es un cocreador del acontecimiento que se involucra activamente participando de diferentes tipos de colectivos y comunidades. Estos relatos progresan en la creación de un mundo expansivo, inmersivo, ficcional y lúdico.

Los espacios inmersivos consisten en un ámbito diseñado para que uno o más espectadores vivencien una experiencia multisensorial. El objetivo es que el participante se sienta completamente sumergido en el entorno, desconectándose de la vida real.

Estas propuestas brindan un recorrido interactivo y sensorial utilizando una combinación entre el lenguaje escenográfico, la instalación, la ambientación, las tecnologías como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (AR), inteligencia artificial, proyecciones 360°, sonido envolvente, iluminación especial, juegos interactivos y en algunas ocasiones, aromas para crear la sensación de presencia de un universo diferente.

**Palabras claves:** Transmedia - Escenografía - Inmersivo - Diseño - Investigación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 237]

---

<sup>(1)</sup> **Alicia Vera** es Escenógrafa. Egresada de la Universidad del Salvador, USAL, Argentina. Profesora Titular Ordinaria de la Licenciatura en Escenografía de la Universidad Nacional de las Artes. UNA. Directora y Codirectora de proyectos de investigación referidos al diseño y la producción de la Escenografía Teatral, acreditados en la UNA. Miembro Activo de la Red Internacional de Investigadores en Diseño. Codirectora de tesis de la Maestría en Teatro, Orientación en Diseño Escénico. Universidad del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Facultad de Artes. UNICEN. Directora y jurado de Tesinas de grado de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Jurado de evaluación de concursos docentes. Jurado del Premio Trinidad Guevara a la actividad teatral. Expositora en congresos nacionales e internacionales, jornadas y encuentros de investigación. Publicó “La investigación en Escenografía”. Cuadernillo de Investigación. DAVPP. IUNA. CABA. Es autora y coautora de varios artículos publicados en revistas académicas, de la especialidad y las artes escénicas.

Realiza numerosos diseños y proyectos de escenografías para diferentes géneros teatrales, diversos espacios escénicos y sistemas de producción. Participó en giras teatrales nacionales e internacionales. Obtuvo el Premio Florencio Sánchez en el rubro: Mejor Diseño Escenográfico. Participa en festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro. Entre los seminarios cursados se destacan: “Nuevas Tecnologías en el Arte Contemporáneo”. Seminario - Taller Internacional organizado por CCEBA. Embajada de España en Argentina. “Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas” II. Seminario Internacional organizado por el Complejo Teatral de Buenos Aires. “Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas” I. Seminario Internacional organizado por el Complejo Teatral de Buenos Aires y el Espacio Fundación Telefónica. Primer Seminario de clases Magistrales de teatro contemporáneo. Clase Magistral de ROBERT WILSON. III Festival Internacional de Buenos Aires.

<sup>(2)</sup> **Miguel Nigro** es Profesor Nacional de Bellas Artes (Escuela Nacional de Bellas Artes P. Pueyrredón) y Profesor Nacional de Escenografía (Escuela Superior de Bellas Artes E. de la Cárcova). Caracterizador Teatral (Instituto Superior de Arte del Teatro Colón). Licenciado en Escenografía, (UNA, Universidad Nacional de las Artes). Actual doctorando del Doctorado en Artes de la UNA y profesor Titular y Adjunto de la Licenciatura en Escenografía, UNA. Participa como jurado y director de Tesinas de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Dirige y codirige proyectos de investigación radicados en el Instituto de Investigación en Artes Visuales, UNA. La premisa de investigación de los proyectos se centra en los vínculos complejos que se establecen entre sistema de producción teatral y resultado escenográfico. Director de becarios del CIN: Consejo Interuniversitario Nacional, Programa Beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas. Se desempeña como miembro de comités evaluadores de publicaciones académicas y como coordinador de mesas de ponencias. Expositor en congresos, jornadas y encuentros de investigación. Autor y coautor de artículos académicos publicados en revistas especializadas en teatro y arte. Realiza diseños, proyectos de escenografía y puestas en escena para ópera, teatro de prosa, teatro infantil, ilusionismo, títeres y formas animadas en distintos sistemas de producción teatral. Obtiene premios y menciones en Argentina y el exterior. Participa de festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro, ilusionismo y artes plásticas.

*El presente artículo ofrece una reflexión sobre las experiencias inmersivas temáticas, analizando su influencia como producto estético y explorando las posibilidades que estos lenguajes proponen.*

## Introducción

La contemporaneidad se encuentra atravesada por una multiplicidad de canales comunicativos que satisfacen distintos fines sociales. Desde hace unas décadas el campo del

entretenimiento se articuló con los nuevos modos de conectar a los sujetos a través de canales materiales e inmateriales. En concreto, el teatro transmedia se adapta a los tiempos actuales, utilizando, entre otras cosas, las herramientas digitales y los avances tecnológicos. El mensaje circula por diferentes circuitos y, con esta ampliación, la obra se diversifica, se enriquece, se intensifica, se abre y se ofrece como plataforma interactiva.

Para comprender cómo las recientes formas representativas transforman al teatro convencional y de qué manera la escenografía se convierte en espacio inclusivo configurado con imágenes multimediales, analizamos *La experiencia Messi*.

Se trata de un caso particular que, en sentido estricto, difiere de la noción de obra teatral. No obstante, no deja de considerarse una teatralidad que impacta emocionalmente a los asistentes por el grado de identificación que provoca, sobre todo, al público local.

Lionel Messi es sin duda una figura universal que trasciende los límites del campo deportivo. Su personalidad, su talento y sus logros, sumados a la mercadotécnica que lo rodea, formatearon la imagen de ídolo popular moderno. Los valores y atributos que reúne, generan una multitud de fanáticos y despierta una profunda admiración. Teniendo muy presente este contexto previo, nos concentramos en estudiar, desde la experimentación directa, el evento expositivo y participativo.

### ***La experiencia Messi***

En el sitio web de *La experiencia Messi*, puede leerse una introducción que sintetiza el espíritu de la propuesta: “¡Viví una experiencia única con el capitán de todos los argentinos! Un recorrido por la vida de Leo Messi: sus sueños, sus comienzos en Rosario, su resiliencia y el Mundial de su vida” (2024). Se trata de un producto sólidamente diseñado que atrae, por su grado de significancia, una considerable cantidad de visitantes en distintas ciudades del mundo.

Más allá de todas las implicancias futbolísticas y culturales, la trascendencia del homenajeado justifica un evento de alto impacto, capaz de articular el arte, la tecnología y la participación lúdica.

- **Un relato biográfico**

De manera innovadora se pone en escena un relato biográfico donde confluyen variadas conductas interactivas. La trayectoria de Messi es dinamizada con dispositivos visuales, audiovisuales, orales, textuales y cibernéticos, así como por redes sociales, aplicaciones web, informática o tecnojugos.

- **El espectador como coprotagonista**

Como coprotagonista del hecho espectacular se encuentra el espectador, devenido por momentos en usuario. Con sus decisiones voluntarias el visitante retroalimentando la experiencia, intercambia información, acciona desde su realidad en la ficción, en síntesis, colabora en la creación del mundo transmedia.

- **Espectáculo interactivo-inmersivo**

El espectáculo interactivo e inmersivo, presentado en el *Luna Park de Buenos Aires* durante el 2024, es producido por *Primo Entertainment*, *Moment Factory* y la productora argentina *Supernova Entertainment*. Sus creadores, David Rosenfeld y su primo Andrés Naftali, manifiestan:

Quando la creamos no queríamos algo similar a otras experiencias inmersivas donde entras a un cuarto con cuatro pantallas, proyectores y videos de redes sociales. En su momento eso estaba bien pero ahora está un poco obsoleto y la gente quiere más. Entonces nos pusimos a pensar en algo diferente y a la altura de Leo (Rosenfeld, 2024).

- **Experiencias innovadoras**

Para ello contrataron un estudio multidisciplinar de Canadá, el *Modern Factory*, dedicado a crear y diseñar experiencias innovadoras, considerado el mejor del mundo en este tipo de propuestas. Con el fin de sostener el recorrido con una narrativa coherente, que dé cuenta de la cultura local, sumaron al equipo a un escritor, editor y creador de contenidos argentino:

Pero para nosotros era importante que se note la cultura argentina de Leo y la esencia de él. Para eso sumamos a Hernán Casciani quien un poco curó los espacios y al final está su relato sobre la valija, que se hizo viral y famoso. Él ayudó bastante en el storytelling para la parte emocional del viaje que queremos que los espectadores atraviesen” (Rosenfeld, 2024).

El estreno mundial fue en la ciudad de Miami, le siguió la ciudad de Los Ángeles y la tercera, de más de 90 ciudades previstas en los próximos cinco años, fue la ciudad de Buenos Aires. La experiencia está diseñada para sumergir a los visitantes en un viaje personal en la vida y carrera de Messi. Además, contó con su colaboración y participación directa para reflejar su trayectoria y sus logros.

- **Producción transmedia**

Una jornada de grabación les permitió obtener material filmico para este fin. Consta de nueve instalaciones temáticas que abarcan su infancia en Rosario, su trayecto deportivo, hasta su consagración como Campeón del mundo. Su duración es aproximadamente de 75 minutos. En definitiva, *La Experiencia Messi* es un excelente ejemplo de una manifestación transmedia, ya que utiliza múltiples plataformas y tecnologías para contar la historia del jugador de fútbol de manera interactiva y envolvente.

El *recorrido* comienza en el espacio de ingreso. Cada espectador podrá escanear un código QR para acceder a la web App de la experiencia que lo acompañará a lo largo del mismo. La zona 2, el lugar donde el jugador soñó ser *Campeón del mundo*, es el punto de partida donde el mismo Messi nos da la **bienvenida**.

Subimos al bus para festejar el triunfo. Banderas argentinas flamean alrededor, suena la icónica canción *Muchachos* y espejos, estratégicamente ubicados, duplican las imágenes proyectadas generando la multitud.

A través de su *habitación de la infancia* nos trasladamos al pasado. Se trata de un espacio interactivo en el cual el espectador puede atender un teléfono, abrir un cajón de la cómoda, revisar su cuaderno, etc. Diversas proyecciones de él de niño completan el entorno.

El *potrero* está ambientado con los típicos arcos de fútbol, grafitis como *¡Vamos Argentina!*, zapatillas colgando y pelotas desinfladas enfrentadas a la pantalla, ofician de puff para sentarse y ver relajadamente las imágenes que nos conectan con su niñez.

*Compartimos el viaje a Barcelona.* Desde las ventanas del avión vemos el cielo, hasta arribar. El diseño de la ciudad está compuesto por los emblemáticos edificios, a menor escala, como la Sagrada Familia diseñada por Gaudí y el Camp Nou, donde se proyectan las jugadas, acompañadas por el aliento de los fanáticos y todo el clima festivo de la celebración.

*También la prensa tiene su lugar.* Descubrimos un set de televisión con las pantallas, micrófonos y un escritorio para que opine el visitante y de tal manera ser parte del evento.

Llegamos a la zona lúdica dividida en dos espacios. Se proponen aquí diferentes juegos con la pelota y se sumarán los puntos ganados a través de sensores.

*El vestuario.* La utilización de inteligencia artificial IA nos permite ver, escuchar y ser parte del equipo, mientras se iluminan las diferentes camisetas que Messi usó a lo largo de su carrera. ¡Nos invita a seguirlo!

*Finalmente se obtiene la copa.* Estamos frente al espacio inmersivo por excelencia. Las proyecciones son 360°, a modo de panorama completo se suma el piso, produciendo una sensación envolvente, multisensorial, creando los diferentes climas, sensaciones y emociones. El efecto de inmersión completa logra transportar a los espectadores a sus celebraciones.

*La despedida.* El final del recorrido. Sacarte la foto con él, escanear el código QR y llevarte el recuerdo.

**En el recorrido se pueden identificar los siguientes aspectos:**

- **Proyecciones en 360 grados y fotografías en 3D:** las proyecciones envolventes crean un entorno visual que rodea a los espectadores haciéndolos sentir como si estuvieran en los distintos lugares que evocan o en los momentos claves de la carrera del futbolista.
- **Sonido envolvente:** el uso de sistemas de sonido envolvente ayuda a crear un clima real que complementan las imágenes proyectadas y las simulaciones con efectos de sonido.
- **Instalaciones temáticas:** se aplicó el lenguaje escenográfico para sus diseños, realizando una síntesis con los elementos característicos y con los materiales específicos para los diferentes espacios.
- **Juegos Interactivos:** Es el lugar para reunirse y divertirse. Los visitantes participan en juegos de pisos aumentados, característicos de la productora, donde pueden recolectar balones de oro o realizar diversas habilidades futbolísticas. Estos utilizan sensores de seguimiento, gráficos, proyecciones de mapas, animaciones 3D, que se integran al entorno real.
- **Inteligencia artificial IA:** crea el avatar de Messi, como por ejemplo en la Zona Interactiva para los Fans, el vestuario. Allí nos reunimos con él para una charla inspiradora.
- **Selfies Virtuales:** se pueden tomar una foto con su imagen digital. Con la combinación de tecnología de seguimiento facial y AR, se consigue superponer una imagen de Messi, creando una foto realista y un recuerdo único.

- **Redes sociales:** Se usan activamente para compartir contenido, interactuar con los seguidores y fanáticos, manteniéndolos informados sobre las actualizaciones y eventos.
- **Merchandising y Productos digitales:** Sumado a la experiencia física, hay productos digitales y merchandising que les permite llevarse fragmento o souvenir a su casa.

## A modo de cierre

- *La experiencia Messi* es un acontecimiento en donde el poder de la imagen nos inunda y la secuencia del relato nos atraviesa. La percepción accede a un registro inédito a través de la sucesión de recursos narrativos contemporáneos. El espectador se vuelve testigo y cómplice de la vida de Messi y, al mismo tiempo, activador del dispositivo que la recrea.
- El *lenguaje transmedia* se despliega de manera completa, promoviendo una serie de acciones participativas que suplantán la actitud contemplativa. La escenografía se transforma también en experiencia directa, siendo el espacio el receptáculo espectacular de la vivencia.
- Todo el montaje no sólo sintetiza la vida de la estrella internacional, sino que crea un mundo de posibilidades donde lo ficcional se cruza con lo real. Y en este espectáculo de las emociones, el visitante cumple diversos roles: testigo, acompañante, pasajero, comentarista, jugador o fanático.
- Con *La experiencia Messi* nos sumergimos en un universo transmedia, definido por acciones y materialidades disímiles, para rendir un homenaje innovador al ídolo argentino.

## Referencias bibliográficas

- Primo Entertainment (2025) The Messi experience (Disponible en: <https://themessiexperience.com/buenos-aires/#press>).
- Jamele, Agustín (2024) Dentro del nuevo show inmersivo de Messi que llega a Buenos Aires para las vacaciones de invierno. Argentina: Revista Forbes (Disponible en: <https://www.forbesargentina.com/negocios/dentro-nuevo-show-inmersivo-messi-llega-buenos-aires-vacaciones-invierno-n55908>)
- Stadium Luna Park (2025) “The Messi Experience” World Tour anuncia su llegada al Luna Park en julio 2024 (Disponible en: <https://www.lunapark.com.ar/evento-1391-the-messi-experience>).
- Diego Silva (2024). Entrevista inédita realizada para la presente investigación por Alicia Vera. Buenos Aires, 2024.

---

**Abstract:** The concepts of traditional storytelling have evolved, as have the links to content and systems of meaning. Stories presented in a combined form, in various physical and virtual media, make up transmedia storytelling. This modality tends to blur the lines between reality and fiction, and provides diverse visions of production, representation and entertainment, generating an immersive story in which the viewer is a co-creator of the event who is actively involved in participating in different types of collectives and communities. These narratives progress in the creation of an expansive, immersive, fictional and playful world.

Immersive spaces consist of an environment designed for one or more spectators to experience a multi-sensory experience. The aim is for the participant to feel completely immersed in the environment, disconnecting from real life.

These proposals offer an interactive and sensorial journey using a combination of scenographic language, installation, setting, technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), artificial intelligence, 360° projections, surround sound, special lighting, interactive games and, on some occasions, aromas to create the sensation of the presence of a different universe.

**Keywords:** Transmedia - Scenography - Immersive - Design - Research

**Resumo:** Os conceitos de narração tradicional de histórias evoluíram, assim como os vínculos com o conteúdo e os sistemas de significado. As histórias apresentadas de forma combinada, em várias mídias físicas e virtuais, constituem a narrativa transmídia. Essa modalidade tende a borrar as linhas entre realidade e ficção e oferece diversas visões de produção, representação e entretenimento, gerando uma história imersiva na qual o espectador é um cocriador do evento que está ativamente envolvido na participação em diferentes tipos de coletivos e comunidades. Essas narrativas progridem na criação de um mundo expansivo, imersivo, fictício e lúdico.

Os espaços imersivos consistem em um ambiente projetado para que um ou mais espectadores vivenciem uma experiência multissensorial. O objetivo é que o participante se sinta completamente imerso no ambiente, desconectando-se da vida real.

Essas propostas oferecem uma jornada interativa e sensorial usando uma combinação de linguagem cenográfica, instalação, ambientação, tecnologias como realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR), inteligência artificial, projeções em 360°, som surround, iluminação especial, jogos interativos e, em algumas ocasiões, aromas para criar a sensação da presença de um universo diferente.

**Palavras-chave:** Transmídia - Cenografia - Imersiva - Design - Pesquisa

---