

La escenografía como práctica expandida en una experiencia inmersiva: *Art Masters*

Alicia Vera⁽¹⁾ y Miguel Nigro⁽²⁾

Resumen: Durante los meses de septiembre a noviembre de 2025 se presenta *Art Masters* en el Pabellón Frers de La Rural de Buenos Aires. Consiste en una experiencia inmersiva que invita a vivir un recorrido por cinco obras maestras del Museo del Prado: *Las Meninas* de Diego Velázquez, *El jardín de Las Delicias* de El Bosco, *El Aquelarre* de Francisco de Goya, *Venus y Adonis* de Paolo Veronese y *El Sentido de La Vista* de Rubens y Jan Brueghel. A través de tecnología de realidad virtual multiusuario, el espectador ingresa a un mundo animado logrado gracias a un dispositivo de realidad aumentada. La exposición propone un tránsito por espacios realistas y fantásticos. Los primeros se relacionan con la arquitectura del museo y los segundos se derivan de la imagen de cada cuadro.

La propuesta sitúa al participante en un estado de exploración y expectación permanente, donde la movilidad y los sentidos de la vista y el oído, desempeñan un papel fundamental. El recorrido también propone interacciones con personajes virtuales y con objetos, lo que transforma al público individual en un usuario de contenidos. La muestra se complementa con una introducción de cada obra de un modo no convencional y con un resumen documental del proceso creativo y técnico al finalizar la visita.

Toda la muestra se ofrece como un objeto de estudio especial para la disciplina escenográfica. Es posible identificar los campos de expansión de la práctica, descentrada de los contextos teatrales habituales, así como analizar las implicancias de los nuevos modos de vivenciar experiencias novedosas.

Abordamos en este artículo los rasgos diferenciales de esta exposición, reflexionando sobre las facetas y las extensiones de la escenografía contemporánea.

Palabras clave: Escenografía - Expandido - Inmersivo - Diseño - Investigación

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 277-278]

⁽¹⁾ Alicia Vera es Escenógrafa. Egresada de la Universidad del Salvador. USAL. Docente-investigadora. Consejera Departamental y miembro de la Comisión de Investigación y Posgrado del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Nacional de las Artes. Profesora Titular ordinaria de la Licenciatura en Escenografía, UNA. Directora y codirectora de proyectos de investigación acreditados en el Instituto de Investigación en Artes Visuales, UNA. 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 y jurado de

concursos docentes. Publicó *La investigación en Escenografía*. Cuaderno de Investigación. DAVPP. IUNA. Es autora y coautora de artículos publicados en revistas académicas, de la especialidad y las artes escénicas. Expone en congresos nacionales e internacionales, jornadas y encuentros de investigación. Ha organizado, coordinado y moderado conversatorios y eventos de la disciplina. Diseña proyectos de escenografías para diferentes géneros teatrales, diversos espacios escénicos y sistemas de producción. Obtiene el Premio Florencio Sánchez en el rubro: Mejor Escenografía. Participó en numerosas producciones teatrales que recibieron distinciones como el Premio ACE, el Premio Estrella de Mar, el Premio Municipal Cultural José María Vilches, Mención Festival Iberoamericano de Teatro Cumbre de las Américas, entre otros. Integró el jurado de los Premios Trinidad Guevara a la Labor Teatral del Ministerio de Cultura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Participa en festivales, y en ciclos nacionales e internacionales de teatro.

⁽²⁾ **Miguel Nigro** es Licenciado en Escenografía, Universidad Nacional de las Artes - UNA. Doctorando en el Doctorado en Artes de la UNA y profesor Titular y Adjunto en la Licenciatura en Escenografía, UNA. Participa como jurado y director de Tesinas de la Licenciatura en Escenografía de la UNA, y como director de becarios del CIN: Consejo Interuniversitario Nacional, Programa Beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas. Obtiene la beca Fortalecimiento de Programas de Doctorados-UNA (período 2024-2025). Se desempeña como miembro de comités evaluadores de publicaciones académicas. Dirige y codirige proyectos de investigación acreditados en la UNA Expositor en congresos, jornadas y encuentros de investigación. Autor y coautor de artículos académicos publicados en revistas especializadas en teatro y arte. Trabaja profesionalmente en artes plásticas y teatro a nivel nacional e internacional. Realiza diseños, proyectos de escenografía y puestas en escena. Obtiene premios y menciones en Argentina y el exterior. Participa en festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro, ilusionismo y artes plásticas.

Introducción

La muestra se presenta como una oportunidad para observar, analizar y reflexionar sobre los alcances de la modalidad inmersiva y de realidad aumentada, aspectos cada vez más habituales en las prácticas artísticas contemporáneas. Al mismo tiempo, la exposición propone movimientos interactivos mediante diversos modos de participación. En el plano museístico también ofrece una forma original de exhibir los íconos de la tradición pictórica, representados por figuras y obras hegemónicas de la cultura occidental. Como lo reconoce Daniel Grinbank, histórico productor musical y responsable argentino de *Art Masters*, el evento es un grado en la evolución tecnológica en la actividad curatorial (2025). También opina que existe una constante en la dinámica del cambio reciente que está, casi exclusivamente, en los medios y en el entretenimiento, sobre todo con el traspaso de lo analógico a lo digital (2025). La constante aludida puede ser rastreada con el cruce histórico entre arte y tecnología. En la fusión actual entre estos dos mundos del saber, la crea-

tividad humana juega con herramientas digitales para crear nuevas formas de expresión artística. Esta interacción redefine el arte a través de nuevas posibilidades, desde la imagen digital y la realidad virtual hasta instalaciones interactivas que desafían los límites tradicionales y amplían la experiencia del público. Los medios tecnológicos son usados tanto en la creación de obras como en su exhibición, generando debates sobre el papel asignado a la inteligencia artificial, a la autoría y a la democratización del arte.

El interés radica en la forma que adopta la materialidad y la espacialidad, emuladas y sustituidas por la arquitectura virtual, manipulada gracias a los procedimientos tecnológicos que implican una sincronización entre imagen, sonido y recorrido individual. Desde esta perspectiva detectamos un acercamiento a la noción de escenografía expandida, concebido como una forma que adquiere en ciertos contextos una potencialidad independiente y abre debates sobre su pertenencia, su función y su posibilidad de diálogo con espacios no teatrales y con acontecimientos sociales (Raya, 2021).

Creación y producción

La idea original y producción fue de ACCIONA Living & Cultura con la colaboración y la curaduría académica de Alejandro Vergara jefe de Conservación de Pintura Flamenca y Escuelas del Norte del Museo del Prado. Es una productora cultural española especializada en la creación y realización de museos, eventos y nuevas experiencias que trascienden lo ordinario, superando los límites creativos y explorando nuevas perspectivas. Utilizan la última tecnología y la narración de historias para desarrollar exposiciones inmersivas, cuyos temas y ejes abordan el arte, la cultura y la innovación.

El estreno fue en Madrid en el marco del foro global NEXT IN, que se celebró los días 23 y 24 de abril de este año.

Luego se presentó en China, en las ciudades de Shanghái y Chengdu, en el mes de julio, consolidando su éxito en ese país.

En el video del *Making off* Carolina Prat, *Project Director*, expone que siempre tuvieron en mente la idea de crear un museo imaginario. Este proyecto marca el inicio y abre la puerta a la creación de experiencias similares para otras instituciones.

En la actualidad, los museos buscan estrategias y exploran nuevas formas de acercarse y establecer un vínculo más cercano con sus visitantes ampliando su accesibilidad, superando la limitación de que las personas solo puedan visitarlo presencialmente. El objetivo principal es educativo, con un enfoque pedagógico y de divulgación. Ello permite generar nuevas audiencias y destinos como puede ser Corea, Estados Unidos o China.

La experiencia está compuesta por cuatro instancias, en este orden:

1. Galería física introductoria
2. Experiencia inmersiva, realidad virtual multiusuario
3. Galería de cierre
4. Gift Shop

Todo el recorrido propone una conexión fluida entre el espacio físico y el espacio virtual. Contando, en el primero, una historia del contexto del museo, las masters piezas que enseña, sin reproducir la arquitectura, sino inspirándose en ella, para crear un espacio fantástico, virtual y construir este universo.

El encargado de escribir los textos que forman parte del *storytelling* Santiago Cardelús, *Scriptwriter*, explica la decisión de crear el personaje del guardia de seguridad como guía, como un elemento lúcido y excéntrico, que domina cada rincón, trascendiendo la simple descripción de un cuadro. Él sabe y percibe su esencia y vida interior.

Se concibió cada obra como un mundo en sí mismo, como si fueran portales. Sin restringirlo solamente a analizar cada obra de manera individual, sino explorando los contextos y universos culturales en la totalidad, elaborando narrativas y mundos imaginarios. Propone una experiencia al gran público con referencia a la literatura, al teatro, al cine.

La intención, según Marie Negretti, *Art Director*, es transmitir la esencia mágica, poética y la belleza de la pintura mediante el uso de la realidad virtual (RV). Cada escenario representa una emoción, como por ejemplo en Veronese centrado en la tragedia griega, incluye un teatrino con los recursos disponibles de esa época. En cambio, en el cuadro *Las Meninas*, se trabajó una especie de parallax donde el espectador se adentra en la pintura. El enfoque para *El Jardín de las Delicias* abarca la música y el baile. Al final hay un gran concierto en los círculos del infierno y para el paraíso un baile psicodélico y electrónico con personajes, un espacio asombroso y excitante.

El equipo multidisciplinario combinó saberes de arte, historia, tecnología, producción audiovisual y diseño escénico. El resultado es una experiencia contemporánea vital y asombrosa, que ayuda a la gente a acercarse a las obras de arte, se conmueva por ellas, suman algo a su vida, y les permite comprender al artista, aprehender y entender la cultura.

Realidad virtual aumentada

La realidad virtual (RV) se define como un entorno digital tridimensional generado mediante tecnologías informáticas avanzadas, cuyo propósito es recrear de forma fidedigna escenas, objetos, ambientes con un alto grado de realismo visual y sensorial. Este entorno simulado permite al usuario experimentar una inmersión completa, facilitando la interacción dinámica con los elementos virtuales que imitan las características del mundo físico, lo que posibilita nuevas formas de percepción y exploración.

Para ello se utilizan diversas tecnologías como:

1. Motores gráficos 3D: Software especializado que genera imágenes tridimensionales en tiempo real, obteniendo la creación de escenarios y objetos con gran detalle y realismo visual.
2. Sensores de movimiento y seguimiento: Dispositivos que capturan los movimientos del usuario (como la posición de la cabeza, manos y cuerpo) para reflejarlos en el entorno virtual, facilitando la interacción

3. Dispositivos de visualización: Gafas o cascos de realidad virtual que proyectan las imágenes generadas por el sistema, proporcionando una visión estereoscópica y un campo visual amplio para aumentar la sensación de inmersión.

La mayoría de ellos tienen dos pequeñas pantallas, ya sean LCD u OLED, destinadas a cada ojo. Estas pantallas muestran imágenes ligeramente distintas para cada ojo, simulando la visión binocular humana, debido a las lentes especiales que se encuentran frente a ellas, lo cual logra un efecto tridimensional o estereoscópico. Las lentes enfocan y agrandan la imagen, cubriendo así por completo el campo visual del usuario. Algunos dispositivos RV incorporan sensores externos o cámaras para rastrear la posición del usuario en el espacio denominado: tracking posicional. Posibilita que el sistema sepa la ubicación y dirección exacta hacia la cual mira la persona. Además, incluyen auriculares integrados, aumentando la sensación de inmersión.

4. Sistemas de audio espacial: Tecnologías que reproducen los sonidos en 3D, permitiendo que el usuario perciba la dirección y distancia de las fuentes sonoras dentro del entorno virtual.

5. Inteligencia Artificial (IA): Se utiliza para mejorar y optimizar la interacción, creando comportamientos realistas en personajes virtuales y adaptar la experiencia.

6. Algoritmos de renderizado y simulación: Programas que representan efectos visuales complejos como iluminación, sombras, texturas, etc., para que el entorno sea más creíble.

7. Realidad Aumentada (RA) y Realidad Mixta (RM): Son tecnologías complementarias que combinan elementos virtuales con el mundo virtual, acrecentando las posibilidades de la realidad virtual.

Todas estas tecnologías (Fernando Pietranera, 2025) trabajan conjuntamente para ofrecer experiencias inmersivas, sensoriales e interactivas:

El espacio se capta gracias a diversas sensopercepciones tales como: el sentido de la vista, relaciones de masa, luz, sombra, transparencia, y reflexión, el sentido del oído, fenómenos acústicos, relación de emisión-percepción, el sentido del equilibrio, tanto físico como espacial, percepción de círculos, curvas y espirales, el movimiento, como distintas direcciones en el espacio y sus interacciones. Estos sentidos en su conjunto constituyen nuestra experiencia sensorial, nuestra comprensión del espacio (Jorge Iván Suárez, 2010: 185).

La realidad virtual se convierte en una herramienta importante en el diseño escenográfico, contribuyendo con sus múltiples funciones y transformando la creación, las áreas proyectivas, y su producción.

Teatralidad y exhibición

El Museo del Prado es uno de los más importantes del mundo, ubicado en Madrid, conocido por su gran colección de maestros europeos, especialmente de los siglos XVI al XIX. Su patrimonio lo ubica a la par de otras célebres instituciones como el Museo del Louvre o la

Galería Uffizi. Su origen se remonta a la colección real española y el edificio fue diseñado en 1785 como Gabinete de Ciencias Naturales. Alberga obras maestras de artistas como Velázquez, Goya, El Greco, El Bosco, Rubens y Tiziano, y se distingue por tener más obras de Velázquez y Goya que cualquier otro museo.

Valiéndose de la fama internacional de las pinturas expuestas en el espacio físico, *Art Masters* recrea un viaje que combina lo real y lo ficcional, a través de los cuadros de algunos artistas reconocidos: Velázquez, El Bosco, Goya, Veronese, Rubens y Jan Brueghel.

Previo a la experiencia concreta, el público ingresa a una sala donde se exponen, a modo de prefacio, las obras que integran la exposición. El montaje consta de distintas mirillas provistas de un lente de aumento a través del cual puede apreciarse cada cuadro. El simulacro de espiar cada imagen de manera íntima y mínima, opera en oposición a la espectacularidad posterior. Llegado al lugar de entrada, el visitante es provisto de un dispositivo de realidad virtual multiusuario (RVM), que permite una inmersión completa. El artefacto (especie de lentes y auriculares unificados), consiste en una pieza de hardware conectado inalámbricamente a un control, que posibilita a múltiples espectadores compartir un mundo virtual. Se trata, en definitiva, de una herramienta que permite acceder a la experiencia inmersiva y colaborativa que compone el metaverso, o universo ampliado. Esta tecnología, usualmente utilizada en los tecnojugos, permite una amplia gama de actividades como socializar, jugar, trabajar, comprar e incluso asistir a eventos de una manera más enriquecida. Por este medio la realidad física queda denegada y es sustituida por otra que, si bien emula en apariencia las tres dimensiones, se abre a la imaginación sensorial.

Luego de recibir los códigos que regulan el nuevo mundo al que se accederá (cómo identificar al resto del público, los límites del lugar, la forma de reconectar, las señas en caso de emergencia), se ingresa a la visita.

El recorrido, que articula arte e historia, es guiado por un personaje virtual (Teo) que se presenta como el guardia del lugar. Teo recibe y pone en espera a los visitantes en su oficina, especie de entrada secundaria del museo, donde el espectador puede observar y manipular ciertos objetos distribuidos en un espacio costumbrista. Mientras dura la espera, el visitante, convertido en usuario, puede ojear una agenda, utilizar una lupa, girar un globo terráqueo, entre otras acciones. Esta participación sirve para introducir la naturaleza de la experiencia, basada en un intercambio activo entre los movimientos colaborativos y el entorno museístico. Transcurrido un tiempo de adaptación a la nueva lógica perceptiva, reaparece Teo. Con el argumento de ser el responsable de administrar la cantidad de concurrentes y la circulación de los mismos, el guardia nos guía por la trastienda del edificio. Se abre un espacio de depósito con estanterías donde se acumulan fragmentos de esculturas, apiladas con un criterio de almacenamiento.

La visión envolvente despierta la curiosidad y en este ámbito multidireccional la reconstrucción del espacio físico promete una forma inédita de visitar un museo. Las estrategias expositivas e interactivas de *Art Masters* “[...] contribuyen a incrementar el carácter performativo de la propuesta transmedial, acercando la experiencia del visionado en realidad virtual a lo teatral” (Torre Espinosa, 2019: 378).

- ***El Sentido de la vista de Peter Paul Rubens y Jan Brueghel (el viejo)***

En esta pintura colaborativa entre Peter Paul Rubens y Jan Brueghel, el Viejo, datada en 1617, forma parte de una serie de cinco obras cuyo tema son los cinco sentidos. Fue encargada por los archiduques Alberto e Isabel Clara Eugenia, soberanos de los Países Bajos, para quienes Rubens trabajaba como pintor de la corte.

Brueghel se dedicó a desplegar sus habilidades en los detallados motivos, incluyendo objetos y animales, mientras que Rubens se encargó de las figuras humanas, como Venus y Cupido, en el centro del cuadro. La pintura es un homenaje a la visión del mundo y a la cultura de la época, con una rica colección de objetos que representan el arte, la ciencia y la navegación. La compleja escena despliega, a modo de gabinete de maravillas, los saberes de su tiempo. El cuadro está repleto de objetos relacionados justamente con la visión, como cuadros, esculturas, telescopios, lupas, gafas y compases. Para completar la alegoría del sentido de la vista, la figura de Cupido sostiene un cuadro que muestra a Jesús curando a un ciego. Primera obra del recorrido. Por sus características el elemento elegido es una enorme lupa al alcance de nuestra mano, para detenernos minuciosamente en cada detalle, explorando con tranquilidad y profundidad, aquello que podría pasar desapercibido. Mientras tanto, nuestro anfitrión, con su conocimiento y pasión desglosa los elementos y curiosidades, indicándolos con claridad y precisión. No sólo ofrece una explicación, sino que también nos invita a expandir nuestra mirada, con la intención de ver con ojos de experto incluso a quienes no están familiarizados.

- ***Las Meninas de Diego Velázquez***

Las Meninas significa Las damas de honor (del portugués menina, “niña”) y en el contexto de la pintura aparecen como las damas de compañía de la infanta Margarita Teresa de Austria, retratada en el centro. Se trata de la obra cumbre de Velázquez, acabada en 1656, considerada la más importante de su producción y un punto álgido del arte barroco español. Es un retrato colectivo, de significado complejo, donde se incluye el autorretrato del artista. También es una reflexión sobre la realidad y la ilusión y una reafirmación del estatus del pintor. Se explora en este retrato de aparato el papel del arte y del artista en la corte. Con el uso de la perspectiva propone una paradoja visual que invita al espectador a participar en el misterio de las imágenes reflejadas. Desde el punto de vista espacial es un cuadro participativo que utiliza el recurso del espejo para incluir al observador en la escena. Con el juego subyacente de quién mira a quién, Velázquez invita a la reflexión sobre la percepción, sobre la posición de las modelos y del observador. El pintor crea en última instancia una intriga óptica y estimula a descifrar lo que está sucediendo justo en un instante congelado en el tiempo, como en una fotografía. Los secretos que oculta este lienzo, con figuras humanas a tamaño natural, son casi tan fascinantes como su depurada técnica. Art Masters resuelve la expectación de *Las Meninas* con la intervención de Teo. El guía nos conduce a través de pasillos y de un elevador para descubrirnos la joya más preciada de la colección. Situados frente a la obra vemos y escuchamos la voz de Teo, quien relata particularidades de la escena, la cual se ilumina y anima focalmente en sincronía con lo contado. Esta instancia se caracteriza por un contacto directo e íntimo con lo expuesto que contrasta con la espectacularidad de la experiencia general. Aprovechando la teatralidad

de *Las Meninas*, Teo invita al espectador a comprender de manera activa el significado del cuadro, así como sus trampas espaciales ilusorias. En su argumento subraya además la presencia del artista incluido en la escena, así como la enigmática aparición de los reyes (Felipe IV y Mariana de Austria) reflejados en un espejo situado en la pared del fondo. De manera casi dialógica se rinde homenaje a una de las obras más importantes del arte universal, que destaca por su valor histórico, así como por la intriga perceptiva representada.

- **Venus y Adonis de Paolo Veronese**

Veronese representa el mito clásico del amor apasionado entre la diosa Venus y el joven cazador Adonis, basado en *Las metamorfosis* de Ovidio. El pintor se enfoca en la sensualidad y en la calma antes del trágico final, ya que Adonis será mortalmente herido por un jabalí poco tiempo después. La escena, con similitudes con la *Piedad* de Miguel Ángel, muestra a Venus intentando retener a un Adonis más interesado en la caza que en el amor. Con gran riqueza cromática las figuras posan con gestos elegantes ante la presencia cómplice de Cupido. El contraste entre luz y sombra resalta la belleza y la tensión del momento, teniendo como marco un paisaje idílico y bucólico. Todos los elementos plásticos contribuyen a preanunciar el augurio de la desgracia. El mito finaliza con la transformación de Adonis, gracias al néctar de los dioses, en la flor de la anémona. *Venus y Adonis* (1580), sintetiza el anuncio de un amor roto por la muerte.

En la visita inmersiva, los contenidos de la obra se conciben como un recorrido. Transitiendo a través de las galerías de un jardín clasicista, se suceden escenas que amplían el momento concreto representado. Entre el follaje comienzan a deslizarse figuras recortadas que complementan la narración oral, destinada a contar los antecedentes y los sucesos futuros que completan el significado del instante pintado. Es un relato visual historiado el que se despliega ante el visitante. El diseño arquitectónico obliga a avanzar, girar o detenerse en puntos precisos. El espectador circula dentro de la puesta en escena, la cual hace uso de los recursos de la escenografía barroca, enfocada en crear ilusión y asombro mediante elaborados decorados, perspectivas forzadas, efectos ópticos y maquinaria compleja. De tal forma se tiene la sensación de ser partícipe de la mecanización del mundo representado que, gracias a las herramientas virtuales, se transforma en una ficcionalidad atractiva y creíble.

- **El aquelarre de Francisco de Goya**

Francisco José de Goya y Lucientes (1746-1828) es considerado uno de los últimos maestros antiguos y los primeros artistas modernos. Su obra se caracteriza por su expresividad, realismo y naturalismo, abarcando desde retratos y escenas de la vida cotidiana hasta grabados sombríos y violentos que reflejan su visión crítica de la sociedad, los horrores de la guerra y la condición humana.

El aquelarre comparte junto a otras producciones de similar temática (*Los caprichos*) una estética cercana a lo sublime terrible. Lo ominoso domina la imagen y en tal sentido está concebida la parte dedicada en Goya en *Art Masters*. Ingresamos a un espacio de la quinta del sordo, extensa finca y casa de campo situada en una colina a las afueras de Madrid. En ella Goya pasó sus últimos años en España antes de su exilio y realizó sobre las paredes la

serie de *pinturas negras*. Enfrentado a una pared bajo un cielo gris, el espectador escucha la voz de Teo y lo descubre descendiendo por unas escaleras laterales. El guía advierte a modo de introducción el clima venidero, cargado de pesadilla. La pared se llena progresivamente de motivos del cuadro y en paralelo el clima se enrarece con la irrupción de una tormenta que oscurece aún más el cielo. En medio de viento, truenos y relámpagos todo el paisaje se puebla de las raras figuras que Goya utilizó en sus grabados y pinturas de esa época: figuras antropomórficas mezcladas con elementos animales, brujas volando sobre escobas, machos cabríos y una serie de fantasmas nocturnos típicos del pintor. A modo de tempestad inconmensurable, que puede ser observada en un giro de 360 grados, el espectador queda empequeñecido ante la saturación monocromática que oscurece paulatinamente toda la escena. Por medio de este procedimiento se vivencia la sensación de lo sublime, componente también presente en la producción del artista. Lo siniestro, lo onírico, lo fantasmagórico se renueva en otra forma de expectación, poniendo al participante en un clima emocional que atraviesa y lo sumerge en lo esencial de la imagen goyesca.

- ***El jardín de Las Delicias de El Bosco***

Si bien el mundo de Goya impacta por el agobio tormentoso, el *Jardín de las delicias* representa un grado aún más envolvente de la teatralidad participativa. El tríptico es la obra monumental de El Bosco, con un contenido simbólico, sobre la que se han ofrecido variadas interpretaciones. Obedece a una intención moralizante y satírica que iba a hacer popular ya en su época, como demuestra la temprana aparición de copistas e imitadores. Fue adquirida por el rey Felipe II, gran admirador del pintor, y enviada al monasterio de El Escorial en 1593. El tríptico consta de dos instancias expositivas: cerrado o abierto. En la primera, doblando ambos laterales sobre el panel central, se puede apreciar una escena que alude al tercer día de la creación. En contraste con el acromatismo de la primera fase, la segunda, el tríptico abierto, despliega una cronología que va desde el último día de la creación hasta la condena en el infierno, pasando por la locura desatada por la lujuria en el panel central.

El espectador accede a la escena por los corredores cavernosos del infierno. Teo le entrega una antorcha encendida, la cual manipula de forma directa y sirve para alumbrar las entrañas del averno. Mientras avanza por el mundo subterráneo, el sonido chocante y metálico avecina un escenario apocalíptico y cruel. La sensación de ingresar a una fragua infernal, con horizontes incendiados, se logra por una puesta en escena en donde los componentes acústicos y visuales se conjugan para transmitir la impresión condenatoria. El personaje devorador, los instrumentos, los tormentos se animan en escala monumental generando una distorsión aumentada de la imagen estática de la pintura. La experiencia aumentada desemboca en una vivencia de opresión por medio de un lenguaje que sintetiza lo cinematográfico, lo teatral, la instalación, el recorrido y el arte vivo.

Con la utilización de un ascensor circular, que modifica la percepción corporal, el recorrido continúa con el panel central que representa un falso paraíso en el que la humanidad ya ha sucumbido en pleno al pecado. El elevador desemboca en una especie de glorieta desde donde se aprecia un cielo uniforme que contrasta con la escena anterior.

El panel central del *Jardín de las delicias* está dominado por una serie de relaciones eróticas y sexuales variadas y desbordadas. Frutas y pájaros sobredimensionados, peces y caracoles, estructuras similares a pompas o burbujas aprisionan a los personajes y un clima general de desenfreno se desarrolla en el friso. Es la idea del mundo al revés, muy presente en el lenguaje iconográfico y literario de la época. *Art Masters* acentúa la extrañeza de vínculos, de metáforas y de personajes híbridos entre lo humano, lo vegetal y lo animal. Llegado a este punto del recorrido, algunos seres del cuadro se animan, sincronizándose en una suerte de cuadro coreografiado que abarca un círculo completo teniendo como vértice el ojo del visitante. Los movimientos se suceden en diferentes niveles y los pasos de baile producen una impresión mecanicista de la escena.

Final de la experiencia

El recorrido culmina en la galería de cierre. Los visitantes pueden compartir el video del *making off* y conocer el proceso creativo explicado por los diferentes profesionales. Están expuestos dibujos, plantas del espacios y trabajos de estudio que grafican lo realizado. Por lo tanto, en este espacio de cierre, es posible tener una visión general del proyecto y del diseño de esta muestra original dirigida a un público interesado en el arte y la tecnología. A metros se encuentra el Gift shop ambientado con vitrinas que exhiben diversos objetos del Museo del Prado, souvenirs y réplicas de las obras de arte en diferentes formatos.

Conclusión

Presenciamos una propuesta pionera que fusiona integralmente la experiencia artística tradicional con las tecnologías inmersivas, realidad virtual y un diseño escénico innovador, creando una nueva perspectiva en la interacción y la percepción del arte contemporáneo. Transforma la relación del público con las obras y reformula el espacio y la vivencia cultural.

El usuario participa activamente, explorando, interactuando y sumergiéndose en entornos virtuales tridimensionales. Potencia lo sensorial y emocional, estableciendo una conexión única, profunda e individual del arte.

La síntesis entre arte y tecnología reconfigura el diseño museístico atrayendo al público con una inédita forma de percibir, introyectar y comprender el valor de las obras clásicas en un contexto actual definido por la cultura de la interface.

Se emplean diversos movimientos y recursos escenográficos, tales como el deslizamiento de paneles, la rotación de espacios, actuando como la resignificación del disco giratorio. Estos no sólo aportan dinamismo visual, sino que permiten transformar el espacio de manera versátil.

La escenografía es un elemento espacial fundamental, como enlace entre lo físico y lo digital, contextualizando y enriqueciéndolo. Se emplean diversos movimientos y recursos

escenográficos, tales como el deslizamiento de paneles, la rotación de espacios, actuando como la resignificación del disco giratorio, un teatrino. Estos no sólo aportan dinamismo visual, sino que permiten transformar el espacio de manera versátil. Con esta reconversión ofrece nuevas posibilidades narrativas y expresivas que refuerzan el mensaje, la atmósfera y los climas propuestos. En definitiva, la experiencia amplifica los límites creativos del diseño actual, convirtiéndose en un fiel ejemplo de escenografía expandida.

Referencias bibliográficas

- Grinbank, Daniel. (2025). *Otro día perdido*. Programa 25/11/25. *Cálido reencuentro entre Daniel Grinbank y Mario Pergolini*. <https://www.youtube.com/watch?v=QASqZgbAFhg>
- Pietranera, Fernando (2025). Entrevista inédita realizada para la presente investigación por Alicia Vera.
- Raya, Mónica. (2021). *Escenografía expandida*. <https://teatrounam.com.mx/teatro/fitu28/escenografia-expandida/>
- Suárez, Jorge Iván. (2010). *Escenografía aumentada*. Teatro y realidad virtual. Madrid. Ed. Fundamentos.
- Torre Espinosa, Mario de la. (2019). “Aproximación al teatro transmedia: Misántropo de Teatro Kamikaze”. *Pasavento: revista de estudios hispánicos*. Vol. 7 n. 2, pp. 365-380. <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/39938>

Abstract: From September to November 2025, *Art Masters* is presented at the Frers Pavilion of La Rural in Buenos Aires. It consists of an immersive experience that invites visitors to undertake a journey through five masterpieces from the Prado Museum: *Las Meninas* by Diego Velázquez, *The Garden of Earthly Delights* by Hieronymus Bosch, *The Witches' Sabbath* by Francisco de Goya, *Venus and Adonis* by Paolo Veronese, and *The Sense of Sight* by Peter Paul Rubens and Jan Brueghel the Elder.

Through multi-user virtual reality technology, spectators enter an animated world enabled by an augmented reality device. The exhibition proposes a traversal through realistic and fantastical spaces. The former are associated with the architecture of the museum, while the latter derive from the pictorial imagery of each artwork.

The proposal places participants in a permanent state of exploration and anticipation, in which mobility and the senses of sight and hearing play a fundamental role. The experience also incorporates interactions with virtual characters and objects, thereby transforming the individual visitor into an active content user. The exhibition is complemented by a non-conventional introduction to each artwork and concludes with a documentary summary of the creative and technical processes behind the project.

The entire exhibition is offered as a distinctive case study for the discipline of scenography. It enables the identification of expanded fields of practice, decentered from conventional

theatrical contexts, as well as an analysis of the implications of new modes of experiencing immersive environments.

This article examines the distinctive features of the exhibition, reflecting on the facets and extensions of contemporary scenography.

Keywords: Scenography - Expanded - Immersive - Design - Research

Resumo: Entre os meses de setembro e novembro de 2025, apresenta-se *Art Masters* no Pavilhão Frers da La Rural, em Buenos Aires. Trata-se de uma experiência imersiva que convida o público a percorrer cinco obras-primas do Museu do Prado: *Las Meninas*, de Diego Velázquez; *O Jardim das Delícias*, de Hieronymus Bosch; *O Aquelarre*, de Francisco de Goya; *Vênus e Adônis*, de Paolo Veronese; e *O Sentido da Visão*, de Peter Paul Rubens e Jan Brueghel, o Velho.

Por meio de tecnologia de realidade virtual multiusuário, o espectador ingressa em um mundo animado viabilizado por um dispositivo de realidade aumentada. A exposição propõe um percurso por espaços realistas e fantásticos. Os primeiros relacionam-se com a arquitetura do museu, enquanto os segundos derivam da imagem pictórica de cada obra. A proposta coloca o participante em um estado permanente de exploração e expectativa, no qual a mobilidade e os sentidos da visão e da audição desempenham papel fundamental. O percurso inclui ainda interações com personagens e objetos virtuais, transformando o público individual em usuário ativo de conteúdos. A mostra é complementada por uma introdução não convencional a cada obra e finaliza com um resumo documental do processo criativo e técnico.

A exposição configura-se como um objeto de estudo singular para a disciplina da cenografia. Torna-se possível identificar os campos de expansão da prática, descentralizada dos contextos teatrais convencionais, bem como analisar as implicações dos novos modos de vivenciar experiências imersivas.

Neste artigo, abordam-se os traços diferenciais da exposição, refletindo sobre as facetas e as extensões da cenografia contemporânea.

Palavras-chave: Cenografia - Expandido - Imersivo - Design - Pesquisa
