

LA ODISEA

EL VIAJE INMERSIVO



DESCUBRE
LA GRECIA
MICÉNICA



EMPRENDE
EL VIAJE
DE ODISEO



ENFRÉNTATE
A DIOSOS Y
MONSTRUOS



5
EXPERIENCIAS
INMERSIVAS



UNA
AVENTURA
FAMILIAR

MAD MADRID
ARTES
DIGITALES

MATADERO

LA ODISEA

EL VIAJE INMERSIVO

ABRE SUS PUERTAS EL 18 DE SEPTIEMBRE EN MAD ARTES DIGITALES

MATADERO MADRID, NAVE 16

UNA EXPERIENCIA CULTURAL PARA TODOS LOS PÚBLICOS QUE RECORRE LA ANTIGUA GRECIA Y MUESTRA EL REGRESO DE ODISEO A ÍTACA. CINCO EXPERIENCIAS EN UNA SOLA ENTRADA Y, POR PRIMERA VEZ, ÍNTEGRAMENTE EN ESPAÑOL E INGLÉS

MAD Artes Digitales estrena el viernes 18 de septiembre LA ODISEA, EL VIAJE INMERSIVO. Casi tres mil años después de que Homero lo pusiera por escrito, el viaje de Odiseo vuelve a estar de plena actualidad. En la Nave 16 de Matadero, MAD levanta su quinta producción y la más ambiciosa hasta la fecha: una propuesta en la que el poema de Homero no se ve en una pantalla, sino que se recorre, en primera persona.

Y hay un detalle que lo cambia todo: detrás del mito hubo una civilización real, y la exposición empieza justo por ahí.

LA CIVILIZACIÓN QUE DIO ORIGEN A LA LEYENDA

Antes de acompañar a Odiseo, el visitante conoce primero el mundo en el que vivió nuestro héroe y en el que transcurren sus aventuras. El relato se adentra en la Grecia del periodo micénico para descubrir cómo se gobernaba, cómo eran sus palacios y sus ciudadelas, qué arte produjo y los dioses y los valores que regían su vida. De aquel esplendor arrancan los hechos que desembocaron en la guerra de Troya y en el largo viaje de vuelta a casa, hasta Ítaca.

Aquí está la apuesta de fondo de la producción: rigor histórico convertido en espectáculo. Uno sale de la exposición habiendo vivido una aventura y sabiendo de dónde viene.

EL VIAJE, PASO A PASO

La visita arranca nada más entrar en la Nave 16, ambientada en la antigua Grecia, con ocres, grecas y, colgado del techo, el naufragio de una balsa que recibe al público entre proyecciones y sonido. Es el propio Homero quien da la bienvenida y quien sitúa el origen de todo en la manzana de la discordia, la disputa entre diosas que desencadenó la Ilíada y la Odisea. Su voz acompaña al visitante durante toda la experiencia.

El primer gran espacio es el metaverso interactivo, que arranca en lo alto del Olimpo, donde nos encontramos con los dioses y es el mismo Zeus quien nos invita a entrar en su mundo. Entramos después en el palacio de Knosos, símbolo del ocaso de la civilización minoica, y de ahí pasamos a un palacio micénico, donde se explora a fondo la civilización que heredó el dominio del Egeo: sus costumbres, sus formas de gobierno y su mitología. El relato continúa con el final de la guerra de Troya, que es cuando conocemos por primera vez al héroe de nuestro viaje.

El despliegue técnico de este metaverso está en lo más alto de lo que hoy permite la tecnología: es un metaverso interactivo y de movimiento libre, que se recorre a pie por el espacio real, sin cables ni asientos, con visores y auriculares de última generación.

Llega entonces la sala de realidad virtual, donde un contenido espectacular y envolvente en 360 grados permite entrar en Troya escondido dentro del célebre caballo de madera y, desde ahí, tomar la ciudad y hacerse con el Paladio, la estatua sagrada de Atenea. Con la bendición de la diosa empieza un regreso a casa que durará diez años.

Ese regreso toma forma en la sala inmersiva, con más de 1.200 metros cuadrados de superficie proyectable, donde ocho de las aventuras más épicas del poema se viven en primera persona. El visitante asiste a la asamblea de los dioses en la que se decide el destino de Odiseo, se enfrenta a Polifemo, experimenta el delirio de la flor de loto en la isla de los lotófagos, escucha el canto de las sirenas y tiene que resistirse a seguirlas, baja al Hades a oír la profecía de Tiresias, acompaña a Telémaco en la búsqueda de noticias de su padre, lucha contra Escila, sobrevive a Caribdis y se enfrenta por último a la furia de Poseidón. Y por primera vez, MAD ha incorporado láseres para reforzar el impacto de las imágenes.

A lo largo de todo el recorrido, una serie de paneles profundizan en lo que hay detrás, desde la cuestión homérica hasta el papel de Penélope.

La última etapa es la llegada a Ítaca, en la sala del regreso. En el patio del palacio, el visitante descubre a fondo la figura de Penélope, ejemplo de resistencia y de astucia, y puede enfrentarse a la prueba del famoso arco para averiguar, en esta instalación interactiva, si es un pretendiente más o, quizá, el propio Odiseo. El viaje se cierra con una emotiva instalación holográfica que repasa la travesía y culmina con el regreso a Ítaca y la victoria sobre los pretendientes, antes de que Homero, que ha acompañado al público desde el primer minuto, se despidiera con una reflexión sobre el viaje, sobre la capacidad de sobreponerse y sobre por qué esta historia nos sigue diciendo algo hoy.

CINCO EXPERIENCIAS EN UNA SOLA ENTRADA

Recreaciones escénicas, metaverso interactivo, realidad virtual multisensorial, proyecciones envolventes en 360 grados e instalación holográfica. Cinco experiencias distintas integradas en un mismo recorrido, todas incluidas en una sola entrada, frente a las propuestas que levantan toda la experiencia sobre una única tecnología.

La banda sonora se ha compuesto expresamente para la exposición, con una pieza propia para cada una de las ocho aventuras. En esta quinta colaboración con el estudio Sila Sveta se ha buscado una auténtica sinfonía de estilos, una lectura contemporánea de los lenguajes artísticos que dominaron la Grecia arcaica, del mosaico al relieve en mármol pasando por la cerámica de las ánforas.

UN PLAN PARA TODAS LAS EDADES

La Odisea está pensada para que la disfrute cualquiera, se venga solo, en pareja, con amigos o con niños. La edad recomendada es a partir de cinco años y no hace falta conocer la obra de Homero para seguirla, porque la voz del narrador guía todo el

recorrido y cada episodio se entiende por sí solo. Quien venga en familia tiene además el Pack Familiar: siendo tres o más, todos pagan precio infantil.

Es, además, un plan de interior, accesible en su totalidad y de unos noventa minutos, que encaja perfectamente en un buen día de planes por Madrid.

COLEGIOS, INSTITUTOS Y GRUPOS

La producción cuenta con línea educativa propia, con guías didácticas por nivel, de Primaria a Bachillerato, y tarifas y horarios específicos para colegios, institutos y grupos organizados. Los contenidos enlazan con los currículos de literatura, historia y cultura clásica, y el recorrido permite trabajar tanto el poema homérico como el contexto histórico de la civilización micénica.

UNA PRODUCCIÓN ESPAÑOLA CON VOCACIÓN INTERNACIONAL

LA ODISEA, EL VIAJE INMERSIVO se ha creado íntegramente en Madrid. Es una producción de MAD Artes Digitales, con dirección de arte propia, y la quinta de una compañía española que ya ha llevado sus exposiciones a 24 ciudades de cuatro continentes. El guion y el comisariado son obra del historiador y divulgador Nacho Ares, licenciado en Historia Antigua, director y presentador de SER Historia y responsable ya del comisariado de Tutankamón y del guion de Los últimos días de Pompeya. Suyo es el criterio que sostiene el equilibrio entre el rigor histórico del periodo micénico y la fuerza narrativa del poema.

El contenido de la sala inmersiva y de la instalación holográfica se ha desarrollado en coproducción con el estudio Sila Sveta, en la quinta colaboración entre los dos equipos, con banda sonora original de René Merkelbach.

La producción marca además un hito para el estudio: por primera vez, toda la experiencia está disponible íntegramente en español y en inglés, incluida la sala inmersiva principal. Es la propuesta más abierta que ha creado MAD al público internacional que visita Madrid, y lo hace sin dejar de ser lo que es, una exposición hecha aquí.

«Después de Tutankamón, Pompeya, Titanic y Cleopatra, con La Odisea llevamos el mito griego más lejos que nunca. Esta no es una exposición solo para mirar: es un viaje que se recorre. Quisimos empezar por la civilización que dio origen a la leyenda, porque entender de dónde viene la historia hace que emocione todavía más. El nivel de producción de La Odisea marca un nuevo listón para las experiencias inmersivas de todo el mundo, y nos hace mucha ilusión compartir una historia tan hermosa en una experiencia envolvente, entretenida y completa.»

Jelle de Jong, CEO de MAD Artes Digitales

DATOS PRÁCTICOS

Qué: La Odisea, El Viaje Inmersivo

Dónde: Nave 16, Matadero Madrid. Plaza de Legazpi 8, 28045 Madrid. Metro Legazpi, líneas 3 y 6

Desde: 18 de septiembre de 2026

Horario: De lunes a jueves y domingos, de 10 a 20 h. Viernes y sábados, de 10 a 21 h. Los lunes son Día del Espectador

Duración: Aproximadamente 90 minutos

Idiomas: Español e inglés

Público: Todos los públicos, edad recomendada a partir de 5 años

Accesibilidad: Total

Entradas: Desde 14,90 € el Día del Espectador. General desde 19,90 €. Pack Familiar desde 16,90 € por persona siendo tres o más. Tarifas de senior, infantil, grupos y colectivos

Web y entradas: madridartesdigitales.com/agenda/la-odisea/

¿SABÍAS QUE...?

La Odisea tiene casi tres mil años y sigue siendo el relato de viajes más influyente de Occidente. Se compuso en torno al siglo VIII a. C. y narra hechos ocurridos varios siglos antes.

La civilización micénica existió de verdad. Floreció entre el 1600 y el 1100 a. C., y sus ciudadelas, con murallas de bloques tan colosales que los griegos posteriores se las atribuyeron a los cíclopes, todavía se pueden visitar.

Antes de los micénicos mandaron los minoicos. El palacio de Knosos, en Creta, fue el gran centro del Egeo hasta que su civilización se apagó y los micénicos heredaron su dominio. La exposición pasa justo por ese relevo.

El viaje de vuelta duró diez años, tantos como la guerra. Odiseo tardó una década en recorrer una distancia que hoy se cubre en un vuelo de dos horas.

La palabra odisea entró en el diccionario. Hoy significa cualquier viaje largo y lleno de dificultades, y es de los pocos títulos literarios que han acabado convertidos en nombre común.

Nadie sabe con certeza si Homero existió. Es la llamada cuestión homérica, uno de los grandes debates de la filología, y la exposición la aborda en sus paneles.

Penélope aguantó veinte años. Su estratagema del sudario, tejer de día y deshacer de noche para dar largas a los pretendientes, es uno de los episodios más citados del poema.

El caballo de Troya fue idea de Odiseo. Su epíteto en griego es polýtropos, el de muchos recursos, y define a un héroe que gana por ingenio y no por fuerza.

El Paladio era la estatua que protegía Troya. La creencia decía que la ciudad no caería mientras siguiera dentro de sus muros. Por eso robarlo equivalía, en la práctica, a ganar la guerra.

Las sirenas de Homero no eran mujeres pez. Homero nunca dice cómo son; fue la tradición griega posterior la que las representó con cuerpo de ave y rostro humano. Y lo peligroso nunca fue su belleza, sino lo que sabían.

Escila y Caribdis dieron origen a un dicho. Estar entre Escila y Caribdis significa tener que elegir entre dos peligros: el equivalente clásico de estar entre la espada y la pared.

SOBRE MAD ARTES DIGITALES

MAD Artes Digitales es un estudio creativo madrileño, premiado internacionalmente, que da vida a las grandes historias de la humanidad a través de experiencias inmersivas a gran escala. Con la misión de hacer la cultura accesible, extraordinaria e inolvidable, MAD combina la proyección mapeada en 360 grados, la realidad virtual multisensorial, las instalaciones holográficas y los entornos de metaverso para crear experiencias tan didácticas como espectaculares.

Desde su fundación, MAD se ha consolidado como uno de los principales productores de entretenimiento inmersivo del mundo. Sus producciones, entre ellas Tutankamón, Los últimos días de Pompeya, La leyenda del Titanic y Cleopatra, la Exposición Inmersiva, han recorrido 24 ciudades en cuatro continentes y han superado los 5 millones de visitantes. Tutankamón tiene además el honor de haberse presentado en el Gran Museo Egipcio de El Cairo, una de las instituciones culturales más prestigiosas del mundo.

El trabajo de MAD ha sido reconocido con más de 20 premios internacionales. Solo Cleopatra, la Exposición Inmersiva ha obtenido 9 premios Telly, incluido el Telly de Oro (People's Choice) en la categoría de Museos y Galerías, y 7 premios Eventex, lo que la convierte en la exposición inmersiva más premiada de la historia. A ello se suman 3 premios Telly y 1 premio Eventex para La leyenda del Titanic, el premio a la Mejor Exposición Histórica otorgado por los lectores de la revista +Historia de National Geographic a Los últimos días de Pompeya, y 2 premios Telly para Tutankamón.

MAD opera en la Nave 16 de Matadero Madrid, único centro permanente de exposiciones inmersivas de la ciudad, un espacio que además acoge eventos corporativos, presentaciones y activaciones de marca.

SOBRE MATADERO MADRID

Creado en 2006 y ubicado en el antiguo mercado de carnes y ganado de la ciudad, Matadero Madrid tiene una gran importancia cultural y arquitectónica. En sus distintas salas se desarrolla un amplio programa de exposiciones, teatro, festivales, música en directo, proyectos cinematográficos y audiovisuales, conferencias, residencias para artistas, programas educativos y actividades familiares.

BIOGRAFÍAS

Nacho Ares (León, 1970), guionista y comisario

Licenciado en Historia Antigua por la Universidad de Valladolid y diplomado en Egiptología por la Universidad de Manchester. Ha dedicado toda su vida a la divulgación de la historia a través de programas de televisión y radio, novelas históricas y ensayos. Ha sido director de la Revista de Arqueología, ha publicado más de 300 artículos y fue reportero del programa Cuarto Milenio. Director y presentador de SER Historia, en la Cadena SER, fue comisario de la exposición internacional Tutankamón y

guionista de Los últimos días de Pompeya. Firma el guion y el comisariado de La Odisea, El Viaje Inmersivo.

Jelle de Jong (La Haya, 1989), CEO de MAD Artes Digitales

Jelle de Jong es CEO de Madrid Artes Digitales (MAD) y productor ejecutivo de su catálogo de exposiciones inmersivas, que en apenas cinco años ha llevado a la compañía a más de 20 ciudades de cuatro continentes y ha recibido a más de cinco millones de visitantes en todo el mundo.

En 2021 cofundó MAD junto a Marcos Cámara, CEO de ATG Spain, y fue productor ejecutivo de Tutankamón, la Exposición Inmersiva, la primera producción de la compañía y la que más ha girado hasta la fecha. Después llegaron Los últimos días de Pompeya, La leyenda del Titanic y Cleopatra, la Exposición Inmersiva, y en 2023 asumió la dirección como CEO, consolidando un modelo que une rigor histórico, tecnología audiovisual y vocación internacional de gira. Es ahora productor ejecutivo de La Odisea, El Viaje Inmersivo, la quinta producción de MAD, presentada en la Nave 16 de Matadero Madrid, mientras dirige también la llegada de La leyenda del Titanic a Málaga.

Sila Sveta, estudio multimedia

Sila Sveta es un estudio multimedia internacional que trabaja en la frontera entre el arte y la tecnología. Su trabajo va desde las ceremonias de grandes acontecimientos internacionales, entre ellas el Mundial de Fútbol de 2022, hasta exposiciones inmersivas y proyectos museísticos, presentaciones de producto para Samsung, desfiles para BOSS y grandes eventos e instalaciones urbanas. En dieciocho años ha firmado más de 850 proyectos y ha reunido más de 160 premios internacionales.

Alexander Us, cofundador y director creativo de Sila Sveta

Fundó Sila Sveta en 2008 junto a Alexey Rozov y desde entonces dirige la parte creativa del estudio en grandes espectáculos, ceremonias, eventos musicales, exposiciones inmersivas, museos e instalaciones artísticas. La sala inmersiva y la instalación holográfica de La Odisea son la quinta colaboración entre Sila Sveta y MAD Artes Digitales, y Alexander ha sido el productor de las cinco.

René Merkelbach (Tilburg, 1966), compositor

René Merkelbach es compositor y dirige su propio estudio, Audiocult. Formado como pianista y con una larga trayectoria en directo y en estudio, ha participado en 33 álbumes, entre ellos Mother Earth de Within Temptation. Empezó componiendo música para anuncios de radio y televisión, con proyectos para marcas como Opel, Haribo y Nike, y más tarde amplió su trabajo a parques temáticos, series de televisión, videojuegos y animación. Desde 1999 compone para el parque De Efteling y ha trabajado con orquestas de Praga, Bélgica y los Países Bajos.

Es el compositor de cabecera de MAD y ha firmado las bandas sonoras de Tutankamón, Los últimos días de Pompeya, La leyenda del Titanic y Cleopatra, esta última grabada con más de 50 músicos de la Budapest Art Orchestra y 26 voces del coro Capella Brabant y del Budapest Art Choir. Para La Odisea, El Viaje Inmersivo ha escrito una

partitura original que acompaña al visitante durante toda la travesía, desde la caída de Troya hasta el regreso a Ítaca.

CONTACTO DE PRENSA

Daniel Mejías

daniel@danielmejias.com

619 67 57 42

Materiales de prensa, fotografías en alta resolución, vídeo y banda sonora:
madridartedigitales.com/agenda/la-odisea/sala-de-prensa/