

Arte e inmersión como dispositivo de mediación: un estudio sobre la experiencia del público

Resumen

Este estudio puso el foco en las exposiciones inmersivas que muestran la obra de grandes artistas que han influido en la cultura visual. Estas muestras han proliferado en la última década y han sido muy bien acogidas por el público. Son el resultado de un modelo expositivo que ha evolucionado tanto técnica como estructuralmente con el objetivo de generar un entorno donde el espectador tenga la ilusión de estar dentro de una realidad alternativa; en este caso, de adentrarse en el universo creativo del artista. ¿Cómo percibe el público realmente las experiencias inmersivas?, ¿son de ayuda para comprender aspectos propios de las obras o son solo un entretenimiento? Para resolver estas cuestiones, se dio la palabra a los espectadores de la muestra *Dalí Cibernético*, expuesta en el IDEAL Centro de Artes Digitales de Barcelona. Se empleó el método *REMIND*, dividido en dos fases: en la primera, se equipó al visitante con gafas de seguimiento ocular para registrar su vivencia; seguidamente, se le mostró la grabación durante una entrevista, reactivando los mecanismos mentales puestos en marcha durante la experiencia para obtener su testimonio. A partir de las declaraciones obtenidas en 15 entrevistas, se identificaron dos dimensiones propias de estas propuestas expositivas que ayudan a comprender qué mecanismos comunicativos las convierten en un dispositivo de mediación artística en potencia.

Rocío Lara-Osuna
Doctora en Artes y Educación
Universidad de Granada, España
Correo electrónico: rlo@ugr.es
ORCID: orcid.org/0000-0002-3106-1493
Google Scholar

Olivier Aubert
Doctor en Ciencias Informáticas
Nantes Université, Francia
Correo electrónico: olivier.aubert@univ-nantes.fr
ORCID: orcid.org/0000-0001-8204-1567
Google Scholar

Fernando Bayona-González
Doctor en Artes y Educación
Universidad de Granada, España
Correo electrónico: fbayona@ugr.es
ORCID: orcid.org/0000-0001-5775-5349
Google Scholar

Daniel Schmitt
Doctor en Ciencias de la Información y la Comunicación
CREM (Centre de Recherche sur les Médiations)
Université de Lorraine
Nancy, Francia
Correo electrónico: daniel.schmitt@univ-lorraine.fr
ORCID: orcid.org/0000-0003-4314-5819
Google Scholar

Recibido: junio 30 de 2025

Aprobado: diciembre 1 de 2025

Palabras clave:
arte, inmersión, mediación,
registro visual, significación.



Revista KEPES Año 23 No. 33 enero-junio 2026, págs. 215-242 ISSN: 1794-7111 (Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea)
DOI: 10.17151/kepes.2026.23.33.8



Art and immersion as a mediation device: a study on the audience experience

Abstract

This study focused on immersive exhibitions showcasing the work of major artists who have influenced visual culture. These exhibitions have proliferated over the past decade and have been very well received by the public. They are the result of an exhibition model that has evolved both technically and structurally with the aim of creating an environment where the viewer has the illusion of being inside an alternative reality; in this case, of entering the artist's creative universe. How does the public actually perceive immersive experiences? Do they help in understanding specific aspects of the works, or are they merely entertainment? To address these questions, visitors to the "Dalí Cibernético" exhibition, held at the IDEAL Center for Digital Arts in Barcelona, were given a voice. The REMIND method was employed, divided into two phases: in the first, visitors were equipped with eye-tracking goggles to record their experience; subsequently, they were shown the recording during an interview, reactivating the mental mechanisms triggered during the experience to elicit their testimony. Based on the statements obtained from 15 interviews, two dimensions specific to these exhibition proposals were identified that help us understand which communicative mechanisms make them a potential device for artistic mediation.

Key words:
art, immersion, mediation,
visual documentation,
meaning.

Introducción

Las exposiciones inmersivas basadas en la obra de artistas conocidos internacionalmente han proliferado en la última década y han sido muy bien recibidas por el público. Estas retrospectivas son llevadas a cabo generalmente por estudios de artistas, colectivos y empresas de producción (Wiener, 2022) que hacen una labor divulgativa sin contar con la obra original (De Círez, 2018). Uno de los principales motivos de su éxito es el que señala Beck (2023): según la autora, esta forma de abrir al gran público la recepción elitista del gran arte genera popularidad, ya que hace asequible el disfrute del arte a todo el mundo. Además de la temática artística, en este tipo de muestras entra en juego otro factor fundamental: el cómo se expone.

El formato de exposición inmersiva ofrece otra manera de acercarse al arte, una forma que en ocasiones es calificada de “novedosa” porque permite al público tener la experiencia de adentrarse en el universo creativo del artista. Sin embargo, este formato de exposición inmersiva es bastante más antiguo de lo que podría pensarse.

La idea de crear un espacio inmersivo mediante las proyecciones ya fue estudiada por el cineasta experimental José Val del Omar, quien difundió en 1957 el concepto de *desbordamiento apanorámico* (Val del Omar, 2010), propuesta que desarrolló a nivel técnico para llevar el cine en general, y sus películas en particular literalmente a otra dimensión: la espacial. Val del Omar expandió la proyección más allá de los límites de la pantalla, distinguiendo entre “efectos de pantalla” y “efectos de sala”; incluyendo en estos últimos el sistema de sonido *diafónico*, también inventado por él en 1944 (Rodríguez, 2020). Pero el objetivo principal de este desarrollo iba más allá de lo técnico: Val del Omar quería “la participación del espectador en el espectáculo” (Val del Omar, 2010, p. 140).

Posteriormente, encontramos ejemplos de entornos inmersivos con mayor impacto histórico en la Expo de Bruselas de 1958: la pieza inmersiva Poliekran [Polipantalla], una instalación realizada por Josef Svoboda empleando múltiples proyecciones (Oiz, 2013, p. 23) o la construcción del Pabellón Phillips, un espacio creado *ad hoc* por Le Corbusier para proyectar *Le poème électronique* [El poema electrónico], un espectáculo inmersivo creado por los artistas Edgar Varese e Iannis Xenakis (De Heer y Tazelaar, 2017; Palacios Díaz, 2014).

En 1967 Svoboda, presentó en la Expo 67 de Montreal el Diapolyekran, una instalación inmersiva multipantalla (Burian, 1971). Las experimentaciones escénicas de Svoboda influyeron en Albert Plécy, quien desarrolló el concepto de *Image Totale*. —que alude a la integración del espectador como parte de la imagen— e inauguró en 1977 su *Cathédrale d'Images* [Catedral de Imágenes] en Les Baux-de-Provence, un espacio concebido para realizar exposiciones empleando como recurso la proyección de imágenes a gran escala (Macquet, 1977).

En 2001, Annabelle Mauger entró en contacto con este espacio y con la idea de *Image Totale* y la actualizó en 2008 con la producción de la primera exposición digital inmersiva *Imagine Van Gogh* [Imagina a Van Gogh]. Con ella, consiguió alcanzar el objetivo que se había marcado: que el espectador pasara de ser pasivo a convertirse en parte de la imagen (Lililililil, 2021). De este modo, *Imagine Van Gogh* se convirtió en el principal referente para el desarrollo de todas las exposiciones inmersivas basadas en la obra de artistas que han ido surgiendo a lo largo de los años.

Las exposiciones inmersivas como dispositivo de mediación

Tras este recorrido por la historia de las experiencias inmersivas, se ponen de manifiesto dos ideas. La primera es que todos los avances, tanto técnicos como

conceptuales, han sido motivados por el afán de ofrecer al espectador una experiencia diferente que lo involucre y lo haga sentir dentro y parte de lo que ocurre. La segunda es la importancia del componente técnico para conseguir este objetivo, ya que no sería posible sin el empleo de las nuevas tecnologías de la imagen.

Si profundizamos en estas ideas, descubrimos que pueden ser aplicables a otras formas de experiencia. Un libro también ha evolucionado conceptualmente para ofrecer una experiencia que involucre y conecte al lector con la historia que cuenta. Detrás de su perfeccionamiento, está la aplicación de la imprenta; una tecnología que, como dejó escrito McLuhan en *La Galaxia Gutenberg* (1962), ha revolucionado la forma en que el ser humano se relaciona con el mundo. Lo mismo ocurre con el cine: las cámaras y los formatos de grabación de las películas han ido evolucionando en paralelo a las exigencias del público con el objetivo de que conecte con la historia; y la sala de cine propicia una experiencia cinematográfica en la que el receptor se adentra en la lógica de la narrativa mostrada.

Entonces, ¿qué diferencia a lo inmersivo? Su definición ayuda a aclarar esta incógnita. Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE), lo inmersivo se define como aquello “que hace vivir al espectador una realidad virtual como si fuera auténtica” (RAE, s.f.).

Leyendo un libro o viendo una película, el receptor es consciente de que lo que está procesando es una ficción. Pero en el caso de los ambientes inmersivos, esto no queda tan claro. Por eso, todos los esfuerzos van dirigidos a generar una ilusión de autenticidad, de realidad alternativa que sea verosímil. En el caso de las exposiciones inmersivas, la clave está en la transformación del espacio para descontextualizar al público y para que tenga la ilusión de estar en un ambiente completamente diferente. En este sentido, este estudio

identifica a estas exposiciones como un dispositivo, ya que se tratan de un arreglo resultante de la movilización de recursos y destinado a funcionar para un propósito específico (Vouilloux, 2008). Concretamente, estaría relacionado con la concepción de dispositivo de Bellour (2012), el cual se refiere a experiencias de cine expandido más vinculadas con las instalaciones en el arte contemporáneo y en el que el espectador deja de ser un ente pasivo. La identificación de las exposiciones inmersivas como dispositivos es crucial para comprender sus implicaciones en la experiencia estética del público, una perspectiva que no se ha encontrado en publicaciones anteriores sobre esta temática.

Detrás del dispositivo que son las exposiciones inmersivas, hay un despliegue tecnológico para lograr que el espectador se crea esa realidad, poniendo el foco en lo sensorial a través de lo audiovisual. En la vertiente visual, los proyectores digitales se han establecido como principal recurso para alcanzar esta descontextualización, ya que consiguen algo que ningún otro soporte es capaz de lograr: la transformación no invasiva de superficies de gran tamaño a través de la acción de la luz (Lara-Osuna, 2021). En el caso del sonido, se emplean sistemas de reproducción sonora envolventes: el público recibe los estímulos desde distintos puntos del espacio, de forma equiparable a nuestra percepción cotidiana del sonido. En ambos casos, el salto a lo digital ha sido determinante para que este formato de exposición se consolide, pues gracias a los avances de la técnica, la materialización de este tipo de entornos es factible, económica y fácilmente reproducible. Además, ofrece la oportunidad de ser instalada simultáneamente en distintos puntos del planeta.

Todo esto es lo referente a la vertiente del dispositivo inmersivo centrado en la movilización de recursos tecnológicos y espaciales: el continente. Pero no debe pasarse por alto el propósito específico del dispositivo: trasladar una experiencia al público. Detrás de cada exposición inmersiva, hay un grupo de

personas que ha diseñado la estructura y los contenidos que se quieren trasladar. En este caso, el intermediario entre el mensaje y el público no es una persona, una cartela, un catálogo o una audioguía: es el ambiente inmersivo que se ha creado. El dispositivo inmersivo es, a su vez, dispositivo de mediación.

En las exposiciones inmersivas centradas en la obra de artistas de reconocido prestigio, el avance de las técnicas audiovisuales ha hecho que los contenidos que se exponen sean fundamentalmente reproducciones de las obras originales que han sido editadas y animadas para dotarlas de movimiento. Sin embargo, no todo el mundo está de acuerdo con esta forma de tratar y modificar las obras. La periodista Conolly (2023) considera que estas exposiciones ofrecen una versión peor de algo que el público ya ha visto, que son un atajo a la respuesta emocional generada por el gran arte de nombres reconocibles validados por las instituciones y que llevan el arte al terreno de un parque temático. En contraposición, el profesor Pau Alsina de la Universitat Oberta de Catalunya, señala que el formato de estas exposiciones “puede ser más efectivo a la hora de atraer a una audiencia más amplia e intergeneracional” (Incertis, 2023). Aunque no hay que perder de vista que se corre el riesgo de que se banalice el contenido, se puede alcanzar una simbiosis entre el formato expositivo tradicional y el ofrecido por las exposiciones inmersivas. De hecho, ya existen algunos ejemplos de coexistencia entre ambientes inmersivos y obras originales. Es el caso de la muestra *Sorolla a través de la luz* (Patrimonio Nacional, s.f.), expuesta primero en Madrid y posteriormente en Valencia (Fundación Bancaja, s.f.); o la exposición *Monet. Obras maestras del Musée Marmottan* (CentroCentro, s.f.).

No obstante, al margen del debate, la duda sobre la forma en que inciden estas exposiciones en el público sigue latente: ¿cómo se perciben las experiencias inmersivas? ¿Qué efectos causa el dispositivo inmersivo en los asistentes?

¿Qué recursos de mediación se establecen entre los visitantes y los contenidos expuestos? ¿Qué sentido le dan los espectadores a lo que perciben?

La mejor forma de responder a estas preguntas es aproximarse a la experiencia que vive el público dentro de una exposición inmersiva. Por este motivo, con el objetivo de conseguir estas respuestas, en este estudio hemos empleado el método *REMIND* (Schmitt y Labour, 2021). Este método se basa en el registro de la experiencia del público empleando unas gafas de seguimiento ocular, con el objetivo de poder acceder a sus vivencias en el momento de la visita y a través de sus declaraciones en una entrevista que se realiza justo después. Para ello, nos desplazamos a la muestra inmersiva *Dalí Cibernético*, producida por el estudio *Layers of Reality* y expuesta en el IDEAL Centro de Artes Digitales de Barcelona (2022), centro reconocido internacionalmente como un referente de innovación en este campo.

Metodología

REMIND como método original no invasivo

222

REMIND es un método que se basa en el recuerdo estimulado del entrevistado. Por su versatilidad, esta metodología se ha implementado en muchos campos de investigación que van desde las ciencias humanas hasta la medicina. *REMIND* forma parte del movimiento del recuerdo estimulado:

La idea básica que subyace al método del recuerdo estimulado es que un sujeto puede ser capaz de revivir una situación original de forma vívida y precisa si se le expone a un gran número de estímulos presentes en la situación original (Bloom, 1953, p. 161)

Para recoger estos estímulos se emplean mecanismos para registrar rastros de actividad en situaciones naturales, para estimular su recuerdo posteriormente.

En el caso de este estudio, utilizamos unas gafas de seguimiento ocular para registrar la actividad visual y auditiva subjetiva de la persona. Lo que se pretende es que el dispositivo de captura sea lo menos invasivo posible, para que el sujeto del estudio pueda realizar la actividad con naturalidad y que el hecho de llevarlo no interfiera en el transcurso de la vivencia registrada.

Realizado el registro, el siguiente paso es estimular el recuerdo de la persona mostrándole la grabación durante una entrevista de *reviviscencia estimulada*, con el objetivo de que reviva la situación. Esto hace posible que pueda verbalizar y comentar con mayor facilidad su actividad, pensamientos y emociones segundo a segundo.

La selección de los entrevistados

En estudios sobre el público de exposiciones, la selección de entrevistados atiende a dos criterios. El primer criterio es captar a los voluntarios en la cola de entrada de la exposición, asegurándose de que no han visto la exposición con anterioridad; también es posible recurrir a otros criterios de selección, como la invitación y el llamamiento a través de redes sociales. El segundo criterio es técnico: la lengua hablada por los visitantes y por la persona que realiza la entrevista debe ser la misma. Esto se debe a que, en la segunda fase de la recogida de datos, la entrevista carece de preguntas predefinidas, sino que las cuestiones del entrevistador parten de las declaraciones de las personas entrevistadas. Por eso es tan importante que compartan el idioma, para que el entrevistador pueda entender todas las declaraciones y formular planteamientos en función del discurso de los entrevistados.

Conforme a estos criterios, realizamos un total de 15 entrevistas: cuatro individuales y 11 por parejas, dos de ellas a menores acompañados. En total, se obtuvo una muestra de 26 personas.

El registro de la visita

Una vez seleccionadas las personas que cumplían todos los requisitos, se les explicó someramente el procedimiento. Como la intención era influir lo menos posible en la experiencia de los participantes, la información proporcionada fue muy genérica. En nuestro caso, les explicamos que iban a participar en un estudio científico sobre la percepción. En ningún momento les dimos indicios de que nuestro interés era conocer su experiencia dentro del espacio inmersivo.

A continuación, se les comunicó que para la recogida de información es necesario colocarles un equipo con el que deben realizar la visita. No debe especificarse cuál es la función del equipo ya que, si la persona es consciente de que se está grabando su punto de vista, su actitud podría cambiar.

Después de colocar las gafas, se inicia el registro de la experiencia de la persona en el contexto objeto de estudio. Dado que nuestro punto de interés era la sala inmersiva, acompañamos a los participantes a este espacio, dejándolos dentro durante los treinta minutos, duración del audiovisual que se proyectaba (Figura 1).



Figura 1. Fotoensayo compuesto por una panorámica de la sala inmersiva y una imagen de una de las participantes equipada con las gafas de seguimiento ocular
Nota. Elaboración propia.

Durante la experiencia, los responsables del experimento deben permanecer fuera del campo de percepción de los visitantes, para que la persona no se sienta observada y la situación vivida sea lo más natural posible (Jambon et al., 2010). Después del registro de la experiencia, se retira el equipo y se prepara todo el material para la siguiente fase: la entrevista.

Entrevista de recuerdo estimulado

El material audiovisual recogido por las gafas durante la experiencia es fundamental para el desarrollo de esta segunda fase: la entrevista de *reviviscencia estimulada* o de recuerdo estimulado. Este material será el detonante de las declaraciones que compondrán dicha entrevista. Durante el desarrollo de esta, las imágenes y sonidos recogidos por las gafas se muestran a la persona entrevistada, lo que provoca que se estimule su recuerdo y que sea capaz de revivir la experiencia.

El periodo entre la experiencia y la entrevista no debe exceder los diez minutos: cuanto más breve sea el tiempo transcurrido entre el registro del rastro de la actividad y la entrevista, más precisa será la descripción de la actividad cognitiva y emocional proporcionada por la persona.

La entrevista debe realizarse en un lugar tranquilo, aislado y sin intrusiones, con el fin de facilitar la concentración de los sujetos del estudio (Schirrer y Schmitt, 2016). En este proceso, es indispensable recoger el sonido de las declaraciones. También debe capturarse la pantalla del ordenador mientras se muestra el vídeo de la experiencia con el trazo del registro ocular, además de grabar las reacciones de los entrevistados (Figura 2). Hay que evitar que la persona entrevistada se percate de que está siendo grabada, ya que esto podría alterar y condicionar sus declaraciones. El procedimiento habitual es que, al final de la entrevista, se le informa de este hecho y se solicita una autorización para poder usar el material recogido.



Figura 2. Fotograma extraído de la grabación de una de las entrevistas. Las líneas rojas y el círculo blanco representan el registro de la mirada.
Nota. Elaboración propia.

La técnica de la entrevista consiste en reproducir la grabación del registro y comenzar con planteamientos sencillos, como pedir que se describa lo que ocurre en la secuencia que se está visionando. Cuando el entrevistado empieza a describir, el entrevistador debe lanzar preguntas en función de lo que vaya diciendo. La principal dificultad de este sistema es evitar introducir información no verbalizada por la persona entrevistada, ya que esto puede hacer que se desvíe su atención y que se omitan en el discurso aspectos que realmente fueron importantes durante su experiencia. También es conveniente respetar sus silencios, ya que, en ocasiones, la persona puede tardar unos segundos en recordar.

Gracias al visionado del registro realizado con las gafas, se estimulan y ponen en marcha los mismos mecanismos mentales que se activaron durante la experiencia. En el contexto de la entrevista, estas sensaciones revividas se verbalizan a través de las declaraciones, las cuales permiten una aproximación a lo que la persona vivió y proporcionan al entrevistador pistas más precisas sobre su actividad. De este modo, es posible identificar aquellos aspectos significativos de su experiencia.

La labor del investigador durante la entrevista es reconocer la confluencia entre lo que ha sido determinante para la persona entrevistada y los intereses propios de la investigación, formulando cuestiones que le ayuden a obtener la información relevante para el estudio.

Marco teórico para el análisis del registro de la experiencia

La grabación de la entrevista es el documento audiovisual que contiene una descripción precisa de la actividad física, cognitiva y emocional de los sujetos participantes. El marco teórico para analizar este documento procede de los

trabajos de Jacques Theureau (2004; 2006; 2009) y se inscribe en el enfoque del “aprendizaje situado” (Barbier y Durand, 2003).

Theureau sostiene que la actividad descrita por el propio sujeto del estudio se corresponde con aquellos aspectos que fueron significativos en el desarrollo de su actividad. Cuando se pide a un visitante que comente su actividad a partir del rastro de sus acciones, este descompone espontáneamente el flujo de su actividad en unidades discretas que son significativas desde su punto de vista. Cada descomposición significativa es la manifestación de un “signo”, un elemento de la experiencia con sentido propio (Theureau, 2006). Estos signos pueden descomponerse utilizando seis componentes, dando lugar a lo que se conoce como “signo hexádico” (Tabla 1).

Tabla 1. El signo hexádico y sus componentes

Micro-dinámicas analizadas en cada entrevista	
Componente	IDENTIFICACIÓN DE LOS COMPONENTES
Representación	¿Qué tiene en cuenta el visitante en ese momento?
Implicación	¿Cómo se relaciona el visitante con las representaciones? ¿Cómo se relaciona con los elementos tenidos en cuenta en ese momento?
Anticipación	¿Cuáles son las expectativas del visitante en este momento en relación con las Representaciones y su Implicación?
Referencia	¿De qué conocimientos dispone el visitante en ese momento?
Interpretación	¿Qué conocimientos construyen, validan o invalidan los visitantes?
Unidad del curso de la experiencia	¿Cuál es la secuencia mínima que tiene sentido para los visitantes?

Nota. Tabla traducida (Schmitt, 2013, p. 208).

La identificación de estos componentes permite al investigador reconstruir y extraer aquellas micro-dinámicas ocurridas durante la experiencia. De esta forma, es posible analizar e identificar de qué forma se ha construido el conocimiento relativo a la experiencia y qué significación le ha otorgado el sujeto del estudio.

El análisis de los datos con el software Advене

Para el análisis de los datos, en este estudio se ha utilizado el software *Advене* (Aubert, 2017). La interfaz de este software permite realizar anotaciones textuales sobre documentos de vídeo. Esto ha hecho posible vincular las transcripciones de las declaraciones, las imágenes y el sonido recogidos durante las entrevistas para el análisis de los datos.

Además de esto, se realizó previamente una adaptación del programa al marco teórico descrito en el apartado anterior (Aubert, Prié y Schmitt, 2012), incluyendo en la línea de tiempo los seis signos hexádicos (Tabla 1). Gracias a esto, ha sido posible realizar anotaciones conectando las declaraciones de las personas entrevistadas con los seis componentes de la tabla. Estas anotaciones son meta-descripciones que permiten definir y profundizar en cada una de las secuencias significativas de la experiencia descrita, representándolas sintética y espacialmente (Prié, 2011).

La interconexión que hace el programa de toda esta información permite visualizar el material audiovisual y textual simultáneamente (Figura 3). Esto facilita el análisis detallado y la extracción de la información relevante, ya que resulta más sencillo acudir a todos los datos necesarios para describir en profundidad el sentido que tiene cada micro-dinámica dentro de la experiencia del sujeto entrevistado.

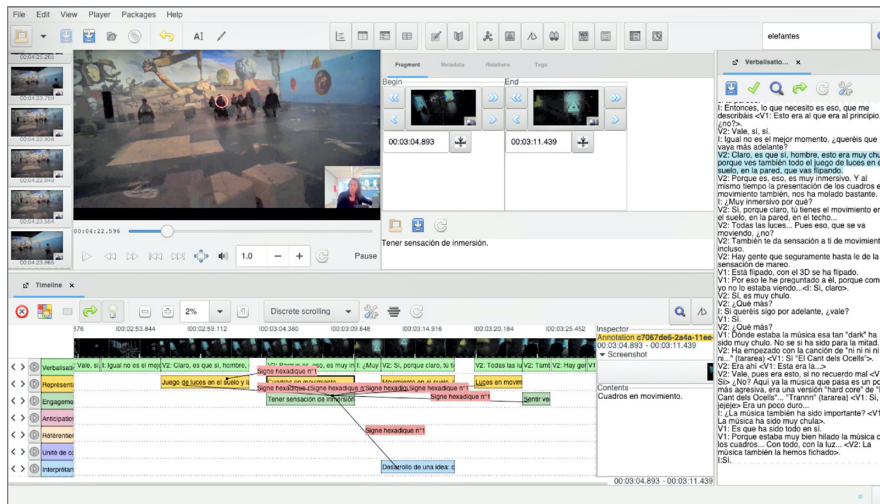


Figura 3. imagen que muestra el aspecto de los datos en el software de análisis Advène.
Nota. Elaboración propia.

Discusión

230

El análisis de las entrevistas se ha enfocado en dar respuesta a las preguntas planteadas en la introducción: ¿cómo se perciben las experiencias inmersivas?, ¿qué efectos causa el dispositivo inmersivo en los asistentes?, ¿qué recursos de mediación se establecen entre los visitantes y los contenidos expuestos?, ¿qué sentido le dan los espectadores a lo que perciben?

En esta labor, los signos hexádicos han sido determinantes para hacer un análisis de las micro-dinámicas de las personas entrevistadas. Gracias a ello, se ha enfocado la atención en las partes de las declaraciones que aluden a

aspectos propios del dispositivo inmersivo y que han sido destacados durante las entrevistas por diversos motivos.

Partiendo de sus declaraciones, hemos identificado dos dimensiones definitorias de la inmersión en las exposiciones basadas en la obra de artistas.

El ilusionismo espacial dinámico

Esta dimensión hace referencia a la distribución de los elementos del entorno inmersivo, tanto tangibles como intangibles, y a los efectos sensoriales que causa sobre el espectador. Este término remite al concepto de ilusionismo espacial, cuyo máximo exponente es el trampantojo, pero añadiendo el factor dinámico que aporta la imagen en movimiento. Este dinamismo es una contribución que han hecho las nuevas tecnologías audiovisuales, creando una realidad virtual que resulta más auténtica por su similitud con la realidad que nos rodea. El ilusionismo espacial dinámico se sostiene en los tres artificios que lo definen: la ilusión, el espacio y el dinamismo.

El primer artificio es la ilusión, la cual requiere un proceso de adaptación, asimilación y comprensión de las reglas del dispositivo inmersivo. En general, las personas entrevistadas asumieron hechos como la descontextualización mediante la suspensión de la incredulidad: “uno lograba meterse en la idea de la proyección” (Laforve, comunicación personal, 28 de mayo de 2023). Esta declaración evidencia que, una vez el espectador se habitúa al entorno, el despliegue de mecanismos audiovisuales logra que el espacio se convierta en inmersivo por definición, ya que hace “vivir al espectador una realidad virtual como si fuera auténtica” (RAE, s.f.).

El segundo es el espacio, el cual no está delimitado por los límites arquitectónicos, sino la parte de la superficie que está cubierta con imágenes.

En el caso de la sala del IDEAL, la proyección se distribuía en cuatro paredes y el suelo. La transformación del suelo en una pantalla más provocaba una sensación “especial”: “de pronto, desaparece el suelo que te contiene y se vuelve una imagen en donde flotas” (Sacal, comunicación personal, 26 de mayo de 2023). De esta declaración se extrae que el contenido proyectado genera una confrontación entre las reglas físicas y la percepción sensorial. La concepción del espacio se distorsiona y va variando en función de los escenarios que generan las combinaciones de las imágenes de paredes y suelo.

Para algunas de las personas entrevistadas, resultó más fácil concebir el espacio cuando era un todo, cuando existía una continuidad entre lo que se mostraba en las cuatro paredes y el suelo, ya que se recreaba un espacio habitable y verosímil. P. Delgado lo describía así refiriéndose a una escena en la que los icónicos elefantes de patas largas de Dalí rodean la sala: “Verlos en movimiento era muy envolvente, como que estaba sintiéndome en la escena” (Delgado, comunicación personal, 27 de mayo de 2023). En este sentido, a pesar de que la escena muestre un entorno imposible, su percepción se asimila como creíble.

232

El tercero es el dinamismo, el cual se puede presentar de dos formas. Una se relaciona con la progresión temporal, cuya lógica no se corresponde con el tiempo cotidiano: hay saltos entre escenas, momentos más rápidos, otros más calmados. Todo esto altera la percepción del tiempo, algo que manifestaron algunas de las personas entrevistadas al no ser capaces de definir cuánto tiempo habían pasado en la sala inmersiva. La otra forma de dinamismo es el desplazamiento en el espacio, el movimiento físico. Que la imagen se desplace en el espacio afecta al campo visual del espectador, pero también a su visión periférica. Esto genera la ilusión de que la persona se está moviendo sin moverse, lo que se conoce como “vección” (Boucher, 2017). V. Zaldívar (comunicación personal, 28 de mayo de 2023) trataba de explicar este efecto

óptico partiendo de su propiocepción: “supongo que es porque como las imágenes corren hacia un lado, y tú estás quieto en el medio”. Esta declaración de Victoria ejemplifica cómo el público es consciente de que su cuerpo está en el espacio, algo que no es tan evidente en otros dispositivos inmersivos como la realidad virtual. El cuerpo es un elemento que se mantiene en el campo visual y, al mantenerse su presencia dentro del entorno en movimiento, dota a la experiencia de mayor credibilidad.

Estos tres elementos, en conjunto, provocan una estimulación visual y sonora constante. Esta sobreestimulación marca la diferencia con otros formatos expositivos, ya que hace que el público mantenga la atención: “Estás como explorando, en alerta, y no te quieres perder ningún detalle. Te mantiene más activo” (Gil, comunicación personal, 24 de mayo de 2023). Esto se vincula con la implicación del público. El espacio inmersivo es ilusorio, cambiante e impredecible. El hecho de que el entorno se convierta en un escenario que va modificándose constantemente despierta la curiosidad y activa la percepción del espectador. En el dispositivo inmersivo, el ilusionismo espacial dinámico inserta al público en un entorno que invita a la interacción constante.

A diferencia de en otros entornos expositivos, la necesidad de atención viene definida por el ritmo de la narrativa audiovisual que se ha construido:

En un museo como que vas viendo, se te acaba la energía y quizás empiezas a perder la atención, ¿no? Y lo que hacen estas cosas es que te van llevando en un ritmo, o sea, como que creo que se anticipan antes de que pierdas la atención. (Orozco, comunicación personal, 26 de mayo de 2023)

La declaración anterior describe una forma de recibir la información más contemporánea, más acorde con la manera en que estamos acostumbrados a percibir actualmente. Esto también define al dispositivo inmersivo y su relación con el público: las cosas que ocurren no dependen de la acción del

espectador, sino que las acciones del espectador dependen de las imágenes que se proyectan y los sonidos que se reproducen.

La obra de arte es la mediación

La segunda dimensión alude a las estrategias del dispositivo inmersivo que ayudan al público a dotar de significación a la información que está recibiendo. Esta dimensión es específica de las exposiciones que muestran la retrospectiva de artistas famosos, ya que se cimenta en la mediación a través de la reproducción de obras. En ellas, la obra de arte y la mediación se fusionan: la narrativa de la mediación se articula tomando la imagen de la obra como base. No es la palabra escrita o hablada: es la animación de la obra y sus componentes visuales lo que construyen el discurso. A través de esta narrativa no verbal, el público es capaz de dar significado a lo que está viendo y comprender aspectos de la obra que serían más complicados de trasladar a través de una mediación verbal.

En este sentido, el ilusionismo espacial dinámico juega un papel determinante: es la imagen en movimiento la que hace posible la construcción de la narrativa. Además, el hecho de asimilar el entorno como auténtico, provoca que el espectador interiorice ese nuevo conocimiento que se le ha desvelado. Sin una mediación humana evidente, el espectador tiene la sensación de haberlo descubierto por sí mismo.

En las entrevistas, hemos vislumbrado varios ejemplos de estrategias de narración no verbales que hemos clasificado según el tipo de transformación de la obra que hacen.

En un primer nivel, tenemos aquellas animaciones que no alteran el aspecto de la obra, únicamente su dimensión. Por ejemplo, el efecto *zoom in* sobre los

cuadros con velocidad lenta facilita la observación de los detalles, teniendo en cuenta las dimensiones del espacio inmersivo. Otro recurso es el uso de la rotación. En la obra *Rostro paranoico* de 1935, una simple rotación de noventa grados fue suficiente para desvelar que la obra en horizontal tiene una interpretación totalmente distinta a la que ofrece en vertical. La Figura 2 evidencia cómo R. Cardona (comunicación personal, 2023) percibía esto en el momento de la experiencia, ya que se observa cómo la línea de seguimiento ocular y el punto de atención describen una trayectoria zigzagueante, comparando una imagen y otra.

En un nivel intermedio de transformación, se encuentran las transiciones que revelan progresivamente la imagen de la obra. Esta estrategia ayuda a generar comparativas e integrar distintos planos de información. Por ejemplo: en una escena, iban apareciendo varios cuadros de Dalí sobre fotografías de paisajes de la Costa Brava en los que se inspiró el artista. La comparativa entre ambos planos revelaba aspectos relacionados con su estilo pictórico: “ves el contraste de la realidad y lo que interpreta él, cómo lo plasma” (Pérez, comunicación personal, 25 de mayo de 2023).

El último grado que identifican los entrevistados es el más invasivo, pero el que más juego ofrece en el entorno inmersivo, ya que, junto al ilusionismo espacial dinámico, permite crear una simulación espacial que sumerge al público en el universo surrealista de Dalí. Este se basa en la extracción de elementos del cuadro y su distribución en el espacio componiendo un paisaje verosímil a escala del espectador. A esto, se le suma la animación de cada elemento por separado, lo que genera una narrativa compleja compuesta por varios focos de atención que aparecen simultáneamente. Un ejemplo de este recurso lo explicaba Cuesta (comunicación personal, 27 de mayo de 2023) señalando uno de los grabados de la serie *Diez recetas de inmortalidad* de 1973: “si yo viera esta figura así [estática], diría que es un árbol. Pero si ves la animación,

descubres que es humo. Yo sin esa animación no hubiese entendido que era humo” (Cuesta, comunicación personal, 27 de mayo de 2023). En estos ejemplos, el discurso audiovisual es suficiente para construir una narrativa que ayuda al espectador a dar sentido a lo que ve. Además, reflejan una comprensión de aspectos propios del universo del artista, dirigiendo la percepción a elementos que son importantes para entender su obra desde un punto de vista estético.

Es importante recalcar que esto depende del tratamiento que se hace de las obras de referencia y de cómo se construye la narrativa. En el caso específico de la muestra inmersiva *Dalí Cibernético*, ha sido posible definir esta idea de que la obra de arte puede convertirse en la mediación porque el tratamiento que se hace de las reproducciones mantiene una coherencia con las intenciones del artista. Si este estudio se hubiese realizado en otra de las muchas muestras inmersivas que existen, es posible que las declaraciones del público no hubiesen sido tan clarificadoras para llegar a esta idea. No obstante, algunas de las declaraciones recogidas también revelan que esta mediación es mejorable:

Me parece que la inmersión en la obra de un autor tiene que ser a nivel conceptual también [...]. No pases como un helicóptero por la obra del artista, sino que yo de verdad salga de allí que me haya enriquecido en algo, en conocimientos. (Seltur, comunicación personal, 24 de mayo de 2023).

236

Esta declaración pone de manifiesto que este formato expositivo tiene que evolucionar. El interés de este estudio por el dispositivo inmersivo surge de su potencial para involucrar al público y de hacerlo más receptivo. Si los contenidos que este recibe se quedan en lo superficial y en el entretenimiento, su aportación como elemento mediador carece de sentido, ya que no lleva al espectador al aprendizaje y a la comprensión de las obras. Es por esto por lo que estas estrategias de mediación tienen que pulirse, de manera que las narrativas que se construyan partan de un conocimiento profundo del proceso creativo del artista y de su obra.

Conclusiones

La combinación entre arte e inmersión ha establecido en la actualidad una tipología de exposición que ha generado un acercamiento del arte al gran público. Los referentes históricos mencionados dan fe de ello, ya que las primeras aproximaciones y experimentos que se realizaron con este formato inmersivo iban dirigidos a ofrecer una experiencia que involucrara al público de una forma distinta a la que ofrecía otro tipo de muestras.

La evolución de las tecnologías y el salto a lo digital han facilitado que los entornos inmersivos se establezcan como un patrón estructural reproducible en cualquier parte del mundo. En este sentido, el considerar que las exposiciones inmersivas son dispositivos tal y como los concibe Bellour (2012), pone el foco en sus implicaciones en la experiencia estética del público. Por este motivo, este estudio se centra en la experiencia vivida por parte de los asistentes a una exposición inmersiva.

La elección del método REMIND como punto de partida ha hecho posible que las personas que han participado hayan ofrecido sus testimonios sin recibir pistas de los intereses del estudio, por lo que las declaraciones referidas a la inmersión y sus implicaciones han emergido de sus experiencias y razonamientos. La rigurosa labor de realización de las entrevistas y el posterior análisis de sus aportaciones nos ha llevado a identificar dos dimensiones propias de la combinación de arte e inmersión en este tipo de exposiciones.

Por una parte, el ilusionismo espacial dinámico se refiere más a aspectos sensoriales y perceptivos. Conseguir que el público se crea lo que está ocurriendo a su alrededor y permanezca atento es algo que ya se ha dominado bastante bien a nivel técnico. Esto enriquece la experiencia del usuario y cambia su actitud: lo involucra más. No obstante, todavía queda explorar más

acerca de su capacidad para captar la atención del espectador sin abusar de la sobreestimulación y de las posibilidades de ofrecer una interacción menos pasiva que lleve su percepción al máximo nivel.

Por otra parte, el hecho de que la obra de arte se convierta en el soporte de la mediación, abre un campo en el que las narrativas no verbales establecen una conexión con el público potente, eficaz, comprensible y que salva las barreras idiomáticas. El problema es que se corre el riesgo de que estas narrativas queden en lo efectista y superficial, careciendo de contenido. En esto coincidimos con las visiones más críticas: no se puede ofrecer una versión peor o vacía de lo que ya es significativo. Por eso, hay que ir un paso más allá y concentrar los esfuerzos para que el discurso trazado en los entornos inmersivos tenga un trasfondo educativo que emerja de un conocimiento y comprensión profundos de la obra artística (Marín Viadel y Roldán, 2017).

Las dos dimensiones definidas demuestran el potencial del dispositivo inmersivo como dispositivo de mediación. El interés por realizar este estudio está motivado por la certeza de que este tipo de experiencias despiertan en el público un interés que, bien encauzado, puede convertirse en una herramienta potente para la transmisión de conocimientos. La clave está en una evolución hacia una creación de contenidos con fundamentación. Solo así podrá demostrarse que los entornos inmersivos, en diálogo con las obras de arte, constituyen un dispositivo de mediación que puede convivir con los modelos expositivos tradicionales, enriqueciendo la experiencia de los visitantes y la forma en que dan sentido a lo percibido.

Agradecimientos

Los autores agradecen a Milène, Mathieu, Michel y Jocelyne por su asesoramiento. Al personal del IDEAL Centro de Artes Digitales de Barcelona,

especialmente a Victoria Melgarejo y a su director, Jordi Sellas. A las personas participantes, las cuales compartieron amablemente sus experiencias y su tiempo.

Financiación

Esta investigación ha sido financiada con las Ayudas Margarita Salas para la Formación de Jóvenes Doctores de la Universidad de Granada, pertenecientes al Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia del Gobierno de España y financiado con los fondos Next Generation de la Unión Europea. También ha sido financiada por el Laboratoire de Recherche Sociétés & Humanités (LARSH) de la Université Polytechnique Hauts-de-France.

Referencias

- Aubert, O., Prié, Y., y Schmitt, D. (2012). Advene as a tailorable hypervideo authoring tool: a case study. En C. Concolato y P. Schmitz. (Eds.), *DocEng '12: Proceedings of the 2012 ACM symposium on Document engineering* (pp. 79-82). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2361354.2361370>
- Aubert, O. (2017). *Advene - Advene project*. Recuperado el 7 de junio de 2023 de <https://www.advene.org/>
- Barbier, J.M., Durand, M. (2003). L'analyse de l'activité; approches situées. *Recherche & Formation*, (42), 5 - 125.
- Beck, M. (2023). A Lived Experience—Immersive Multi-Sensorial Art Exhibitions as a New Kind of (Not That) 'Cheap Images'. *Arts*, 12(1), 1-13. <https://doi.org/10.3390/arts12010016>
- Bellour, R. (2012). *La Querelle des dispositifs: Cinéma-installations, expositions*. P.O.L.
- Bloom, B. S. (1953). Thought-processes in lectures and discussions. *Journal of General Education*, 7(3), 160-169. <https://www.jstor.org/stable/27795429>

- Boucher, M. (2017). A Study on Proprioception and Peripheral Vision in Synesthesia and Immersion. *Leonardo*, 50(2), 144-151. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01008
- Burian, J. (1971). *The scenography of Josef Svoboda*. Wesleyan University Press.
- CentroCentro. (s.f.). *Monet. Obras Maestras del Musée Marmottan Monet, París*. Recuperado el 23 de marzo de 2026 de <https://www.centrocentro.org/centrocentro/prensa/monet-obras-maestras-del-musee-marmottan-monet>
- Conolly, R. (9 de agosto de 2023). So long ‘immersive Van Gogh’: we deserve better than this cynical and elitist approach to art. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2023/aug/09/immersive-van-gogh-art-disney-lighthouse>
- De Círez Jiménez, Y. (2018). *Arte líquido, usuarios emergentes: Actitudes ante una nueva experiencia artística virtual sobre Van Gogh* [Trabajo de maestría, Universidad Internacional de Andalucía y Universidad de Huelva]. Repositorio abierto de la Universidad Internacional de Andalucía. <https://hdl.handle.net/10334/3907>
- De Heer, J., y Tazelaar, K. (2017). *From harmony to chaos: Le Corbusier, Varèse, Xenakis and Le poème électronique*. Uitgeverij Duizend & Eén | 1001 Publishers.
- Fundación Bancaja. (s.f.). *Exposición Sorolla a través de la luz*. Recuperado el 10 de octubre de 2023 de <https://www.fundacionbancaja.es/exposicion/sorolla-a-traves-de-la-luz/>
- Ideal Centro de Artes Digitales. (s.f.). *Dalí Cibernético*. Recuperado el 7 de julio de 2024 de <https://idealbarcelona.com/es/agenda/dali-cibernetico/>
- Incertis, R. (22 de julio 2023). Exposiciones inmersivas, la delicada línea entre el arte y el ocio. *El País*. <https://www.elmundo.es/cultura/arte/2023/04/22/644298cffdddf2f4f8b45e3.html>
- Jambon, F., Mandran, N., Meillon, B., & Perrot, C. (2010). Evaluation des systèmes mobiles et ubiquitaires: proposition de méthodologie et retours d'expérience. *Journal d'Interaction Personne-Système (JIPS)*, 1(1), 1-34.
- Lara-Osuna, R. (2021). *Aplicaciones de la Projection-Based Augmented Reality en la enseñanza de las Artes Visuales a partir de las propuestas didácticas de José Val del Omar: una Investigación Educativa Basada en las Artes* [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. Digibug. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/70861>
- Lililililil. (s.f.). *The original concept Image Totale*. Recuperado el 24 de marzo de 2024 de <https://www.lililililil.com/en/image-totale>

- Macquet, J.-C. (1977). La cathédrale d'images des Baux-de-Provence. *Communication et Langues*, 34, 120-121. https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1977_num_34_1_4411
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic*. University of Toronto Press.
- Oiz Elgorriaga, I. (2013). *Mapping: luz, sonido, espacio y percepción* [Trabajo de maestría, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/35050>
- Palacios Díaz, M. D. (2014). El Pabellón Philips. Le Corbusier. Iannis Xenakis. Bruselas. 1958. *AXA: Una Revista de Arte y Arquitectura*, (6), 1-11. <https://revistas.uax.com/index.php/axa/article/view/1087>
- Patrimonio Nacional. (s.f.). *Sorolla a través de la luz*. Recuperado el 7 de julio de 2024 de <https://www.patrimonionacional.es/actualidad/exposiciones/sorolla-traves-de-la-luz>
- Prié, Y. (2011). Vers une phénoménologie des inscriptions numériques: Dynamique de l'activité et des structures informationnelles dans les systèmes d'interprétation [Tesis de Doctorado, Université Claude Bernard Lyon 1]. Hal Theses. <https://theses.hal.science/tel-00655574>
- Real Academia Española. (s.f.). Inmersivo, inmersiva. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 4 de julio de 2024, de <https://dle.rae.es/inmersivo>
- Rodríguez Tranche, R. (2020). *Más allá de la pantalla. Vórtice Val del Omar*. Diputación de Granada.
- Schirrer, M., y Schmitt, D. (2016). Les émotions dans l'activité de recherche ; le cas de la conduite d'entretiens. *CORPS*, 1(14), 249-258. <https://doi.org/10.3917/corp1.014.0249>
- Schmitt, D. (2013). Décrire et comprendre l'expérience des visiteurs. En A. Desvallées y S. Nash (Eds.), *ICOFOM Study Series: Vol. 42. Le visiteur particulier: chacun et n'importe lequel d'entre nous* (pp. 205-216). ICOM / UNESCO.
- Schmitt, D., y Labour, M. (2021). Making Sense of Visitors' Sense-making Experiences: The REMIND Method. *Museum Management and Curatorship*, 37(3), 218-234. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1897953>
- Theureau, J. (1992/2004). *Le cours d'action: méthode élémentaire*. Octarès.
- Theureau, J. (2006). *Le cours d'action: méthode développée*. Octarès.

- Theureau, J. (2009). *Le cours d'action: méthode réfléchie*. Octarès.
- Val del Omar, J. (2010). Desbordamiento apanorámico de la imagen. En J. Ortiz-Echagüe (Ed.), *Escritos de Técnica, Poética y Mística* (pp. 135-140). Ediciones de La Central.
- Viadel, R., y Roldán, J. (2017). *Ideas Visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística*. Editorial de la Universidad de Granada.
- Vouilloux, B. (2008). Du Dispositif. En P. Ortel (Ed.), *Discours, image, dispositif: Penser la représentation II* (pp. 15-31). L'Harmattan.
- Wiener, A. (2022, 10 de febrero). The rise of “immersive” art: Why are tech-centric, projection-based exhibits suddenly everywhere? *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/news/letter-from-silicon-valley/the-rise-and-rise-of-immersive-art>

Cómo citar: Lara-Osuna, R., Aubert, O., Bayona-González, F., y Schmitt, D. (2026). Arte e inmersión como dispositivo de mediación: un estudio sobre la experiencia del público. *Kepes*, 23(33), 215-242. DOI: <https://doi.org/10.17151/kepes.2026.23.33.8>