Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Grado en Historia del Arte

Las experiencias inmersivas desde el discurso museológico

Trabajo de fin de estudio presentado por:	Itziar Lienas Expósito
Tipo de trabajo:	Ensayo
Directora:	Dra. Carla Álvarez Romero
Fecha:	julio 2026

Resumen

El presente ensayo ofrece una revisión del novedoso concepto en auge de experiencia inmersiva en el ámbito museístico, determinando las características que la definen como tal. Para ello, se expone su surgimiento con los pertinentes antecedentes y el panorama actual en este campo en el norte global. Posteriormente, se estudia el caso particular significativo de la experiencia inmersiva «Los últimos días de Pompeya», expuesta en Barcelona en el año 2026 y que ha gozado de rotación por múltiples países del ámbito europeo. Se hace un trabajo de campo con un análisis objetivo mediante un cuestionario creado *ex profeso*, que conduce a responder los objetivos sobre la calidad en el discurso histórico y artístico de las experiencias inmersivas y el valor que pueden tener las mismas para el público general. Seguidamente, se plantean las posibilidades que ofrecen estas prácticas de cara al futuro con propuestas de mejora aplicables. Por último, se exponen las limitaciones del trabajo y posibles líneas de investigación posteriores. El ámbito de actuación se limita a las prácticas de corte histórico y artístico, excluyendo las posibilidades de la tecnología inmersiva para otros campos pujantes como videojuegos o parques temáticos y sin adentrarse en el papel que tiene (y tendrá) la inteligencia artificial en estas propuestas.

Palabras clave: experiencia inmersiva, arte digital, museografía

Abstract

The present essay offers a review of the new and thriving concept of digital museum immersive experience, defining its characteristics. In order to do so, the emergence and precedents are explained, as is the current state of the matter across the global north. Subsequently, the case of «The last days of Pompeii» is studied, an immersive experience shown in Barcelona in 2026 and with previous trajectory through multiple European countries. Leading up to an objective analysis, field research is conducted with an *ex profeso* curated questionnaire. This led to resolving some of the aims and objectives regarding the quality of the historical and artistic discourse in immersive experience and their value for a general audience. Furthermore, the future possibilities of this practices are detailed, with actionable suggestions to improve them. Lastly, the study reveals its limitations and possible future research avenues. The scope of action is limited to historical and artistic procedures, excluding the many possibilities of immersive technology for other rising fields such as videogaming of theme parks and leaving aside the role that artificial intelligence has and will have in these practices.

Keywords: inmersive experience, digital art, museography

Índice de contenidos

1. Introducción 7
1.1. Justificación y planteamiento del tema elegido 7
1.2. Objetivos del TFE 8
1.3. Metodología 9
2. Marco teórico 11
3. Las experiencias inmersivas en la museografía contemporánea 14
3.1. Definición del concepto 14
3.2. Aportaciones y potencialidades en el ámbito museológico y para el público 16
3.3. Limitaciones y aspectos susceptibles de mejora 19
4. Estudio de caso: «Los últimos días de Pompeya» 22
4.1. Contextualización y consideraciones previas 22
4.2. Descripción de la experiencia 24
4.3. Metodología de análisis; cuestionario y observación 28
5. Conclusiones y propuestas 33
5.1. Síntesis de resultados 33
5.2. Propuestas de mejora de aplicación transversal 35
5.3. Limitaciones del estudio y líneas futuras de investigación 36
Referencias bibliográficas y webgráficas 38
Anexo A. Figuras complementarias 44
Anexo B. Tablas 45

Índice de figuras

Figura 1 *Esquema de la metodología y plan de trabajo* 9

Figura 2 *Hotel Vue Des Alpes* 14

Figura 3 *Cines Ideal Barcelona* 22

Figura 4 *Exposición en el pabellón Victòria Eugènia de Montjuic* 23

Figura 5 *Cartelas y expositores en la exposición. A) Textos introductorios; B) Reproducción de fresco en expositor* 25

Figura 6 *Sala inmersiva. A) Vista con visitantes y proyección; B) Vista alternativa con visitantes y proyección* 26

Figura 7: *Figuras de yeso. A) Figura antropomorfa de yeso con proyección lumínica naranja; B) Figura antropomorfa de yeso con proyección lumínica amarilla.* 26

Figura 8 *Sala de realidad virtual* 27

Figura 9: *Muros de mensajes* 28

Figura 10 *Frescos representando naumaquia en el templo de Isis de Pompeya* 44

Figura 11: *Comunicación publicitaria por* mailing 44

Índice de tablas

Tabla 1 *Cuestionario sobre la exposición «Los últimos días de Pompeya»* 45

1. Introducción

1.1.Justificación y planteamiento del tema elegido

El presente trabajo trata las experiencias inmersivas museísticas desde sus orígenes, analizando su evolución hasta la actualidad, así como su grado de rigor histórico y artístico. Sobre las bases teóricas que se establezcan en este análisis, se estudiará el paradigmático caso de la exposición «Los últimos días de Pompeya» estrenada el 20 de marzo de 2026 en la ciudad de Barcelona, España.

La interacción entre arte y espectador/a mediante la tecnología es algo novedoso que ha aparecido después del inicio del siglo XXI como fenómeno recurrente en las salas de museos (Lieser 2010, 104). La tecnología está transformando el espacio expositivo artístico de manera integral y acelerada, especialmente desde el inicio de la década de 2020 (Rodríguez Ortega 2023, 3). Pese al esfuerzo en el ámbito académico por mantener actualizada la información, resulta un gran reto estudiar los fenómenos museísticos tecnomediados como las experiencias inmersivas dentro de un grado universitario, por la falta de perspectiva. Actualmente, las experiencias inmersivas museísticas (en adelante: experiencias inmersivas para abreviar), están a la orden del día, haciendo de la inmersión una nueva forma de contemplación artística. No obstante, se percibe que algunos profesionales de estas materias, formados cuando todavía no se estaban desarrollando estas tendencias, miran desde la distancia estas prácticas con ciertas dudas. Simultáneamente, esto ha conllevado la inclusión de nuevos especialistas formados en otras disciplinas como la ingeniería de imagen y sonido, el diseño gráfico y audiovisual o provenientes del mundo del cine, entre otros (Lieser 2010, 270). Se hace necesario un diálogo entre la figura del comisario o investigador de la arqueología, la historia y/o el arte y estos nuevos agentes.

Dado su corto recorrido, las experiencias inmersivas, solo han sido estudiadas parcialmente desde la óptica de la museología. Al buscar estudios sobre este tema, se encuentran fuentes sobre las innovaciones y aportaciones de las experiencias inmersivas al campo de la museografía, siendo especialmente relevantes y recientes las aportaciones de Nuria Rodríguez Ortega (2023), Daniel Candil Gil-Ortega (2023), Yone Castro Ríos (2023), Andreu Besolí Martín (2008), Ana Martí Testón (2018). No obstante, este trabajo pretende invertir el foco para

fijarse en cómo estas afectan al hecho histórico-artístico y museológico y al público, sea positiva o negativamente.

Algo que ha motivado este estudio es la realidad de las instituciones educativas, que en muchas ocasiones integran estas prácticas inmersivas en sus programaciones y planes de estudio únicamente con un carácter optativo y de poco valor en créditos ECTS europeos (Arciniega 2020). En consecuencia, se puede afirmar que es necesario crear un espacio de debate y aprendizaje sobre las experiencias inmersivas en el ámbito cultural.

Con todo, se pretende abordar este novedoso tipo de exposiciones desde el rigor y el conocimiento de la historia del arte, la historia y la arqueología.

La elección de «Los últimos días de Pompeya» como objeto de estudio, responde a los siguientes criterios:

- Entidad organizadora con una trayectoria reconocida en el sector, ganadora de premios por sus exposiciones.
- Público esperado de más de 100.000 visitantes, en base a propuestas anteriores de la misma empresa (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. b.).
- Conexión con un periodo u manifestación concreta del ámbito histórico-artístico y con lo estudiado durante el grado.

1.2. Objetivos del TFE

Objetivos generales:

- Definir las experiencias museísticas inmersivas actuales desde el prisma de la museología para conocer el nivel de rigor histórico y artístico y su aplicación al público.
- Aplicar los conocimientos teóricos adquiridos al caso de estudio de la exposición «Los últimos días de Pompeya» en Barcelona.

Objetivos específicos:

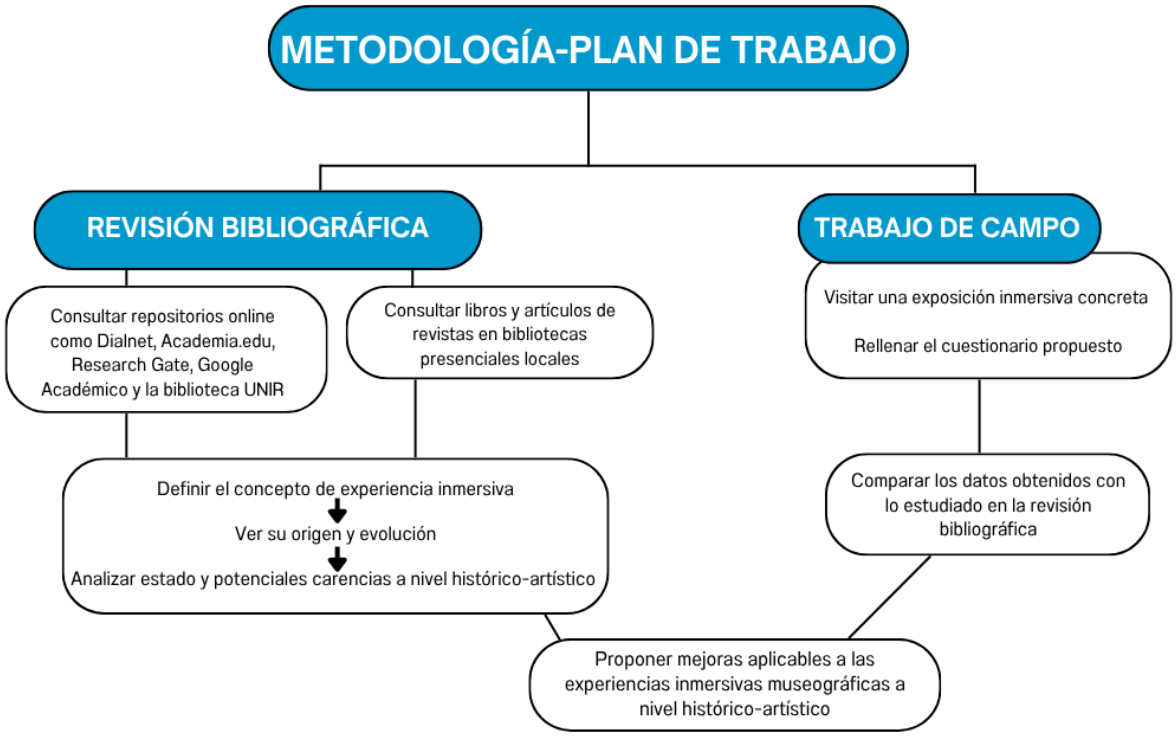
- Estudiar el surgimiento y la evolución del fenómeno de las experiencias inmersivas desde sus antecedentes hasta la actualidad para establecer un marco teórico de trabajo fundamentado en bibliografía especializada.
- Definir las características que componen una experiencia inmersiva artística.

- Visitar y evaluar la experiencia «Los últimos días de Pompeya» en Barcelona, para determinar los puntos con mayor y menor corrección histórica y artística.
- Analizar el valor que tienen las experiencias inmersivas para público.
- Proponer mejoras aplicables de manera transversal a las experiencias inmersivas para la museología y para el público.

1.3. Metodología

La metodología y plan de trabajo desarrollado se muestra en la Figura 1.

Figura 1 *Esquema de la metodología y plan de trabajo*



Fuente: Elaboración propia, 2026a.

Como se ha señalado anteriormente se busca esclarecer y aportar información sobre un fenómeno relativamente novedoso. Por ello, se ha elegido el ensayo como aproximación, es decir, una forma abierta, no sistemática y basada en el pensamiento crítico (Adorno 1958, 14-15). Se trata de un estudio eminentemente cualitativo, enfocado a establecer los parámetros históricos y artísticos de las experiencias inmersivas en la actualidad.

Para fundamentar la disertación en argumentos de peso se llevará a cabo una revisión bibliográfica de documentos académicos y científicos ya publicados en bases de datos

científicas y especializadas sobre este tema, haciendo uso de libros, artículos de revistas, tesis doctorales, o estudios académicos que cuenten con rigor científico.

En una segunda fase, con el objetivo de reforzar la conexión del estudio con la realidad, se llevará a cabo un trabajo de campo consistente en la visita y análisis de la exposición «Los últimos días de Pompeya» en Barcelona. Durante la visita, se aplicará un cuestionario previamente diseñado *ex profeso*, con el fin de recopilar información relevante que permita dar respuestas empíricas a las cuestiones planteadas en la investigación. Dicho instrumento de recogida de datos se orienta a evaluar aspectos como la cantidad y calidad de la información histórico-artística proporcionada, su adecuación a un público no especializado y el grado de rigor y corrección de los contenidos ofrecidos.

2. Marco teórico

El fenómeno digital inmersivo es una tendencia creciente en los museos del norte global. En una sociedad dominada por lo tecnológico, lo espectacular y lo sensorial, es natural el éxito de estas nuevas prácticas expositivas. La cultura actual, basada en una economía de consumo muy elevado es lo que se denomina posmodernidad (Garza Padilla 2012, 61). Asimismo, el arte de la posmodernidad se define por el factor de mercantilización, la diversificación de medios y la voluntad de tecnologizarlo (Anderson 1998, 85-125). La evolución artística hacia la posmodernidad ha traído consigo severas críticas de los sectores más tradicionales de la historia del arte, que se cuestionan si el arte está en peligro de extinción (Anderson 1998, 103-105). No obstante, lo que verdaderamente ocurre, es que el arte ha cambiado (especialmente desde la segunda mitad del siglo XX) y ya no se amolda a las tradicionales bellas artes.

Uno de los agentes de transición de las últimas décadas que han dado lugar al nuevo arte en el que se enmarcan las experiencias inmersivas, es la apuesta progresiva por el continente como obra de arte con propia entidad, es decir, la creación de museos cuyos edificios ya ofrecen una experiencia artística en sí, como el Guggenheim de Nueva York y de Bilbao, la Tate Modern de Londres o el Gran Museo Egipcio del Cairo. Con esta creciente tendencia, se ha intensificado el peso que tiene el espacio expositivo y el factor moderno del mismo, algo esencial en las exposiciones inmersivas. Esto también conlleva problemáticas (San Martín 2019, 232), dado que ahora es posible encontrar visitantes en los museos que no tienen más interés por las obras que alojan que por lo espectacular de la experiencia de visita.

Paralelamente, en los años 60, surge la figura del comisario/a de exposición (San Martín 2019, 227) que se irá perfilando y especializando hasta llegar al punto actual, en el que esta profesión tiene su propia rama de formación y se acerca más a la labor de un asesor/a, periodista o antropólogo/a, poniendo de relevo el valor cultural y comercial de la obra, a la par que el hecho artístico como tal (San Martín 2019, 228).

Con todo, se puede afirmar que hoy en día se buscan nuevos espacios expositivos que fomenten la interacción con el público para hacerlo partícipe de la obra y buscando que se sienta parte de la misma, alejándose del museo tradicional. Es en este paradigma, donde entran en juego las experiencias inmersivas, que se definirán pormenorizadamente en apartados posteriores.

Aunque el uso de la tecnología en las salas de museo es algo novedoso, la intención de adentrar al espectador/a en el interior de la obra es algo que lleva planteándose desde las primeras vanguardias de principios del siglo XX (Cairol y Macsotay Bunt 2021, 19). En especial el futurismo, corriente que plasmaba el movimiento, la fuerza y la velocidad, entendía que el público debía estar en el centro del cuadro (Marinetti 1978, 198). Simultáneamente surgen propuestas como la sala de teatro de Antonin Artaud en 1938, un espacio diáfano en el cual el espectador/a está rodeado/a por la acción, inmerso en la misma (Artaud 2011, 109). Se pueden entender estas ideas como precursoras de las experiencias inmersivas.

Una vez superada esta fase de cambio y con esta nueva mirada crítica, renovada y ligada a la tecnología y a los espacios, ha surgido recientemente una tendencia a revisitar las grandes obras de la historia del arte buscando lo que ya es conocido, pero esta vez mediante las exposiciones inmersivas. Aparecen entonces las experiencias sobre el arte de grandes civilizaciones del pasado como la grecorromana o la egipcia, con propuestas como «Coliseo, el mítico escenario» (Eclipso Cultural Adventures, s.f.) o «Tutankamon» (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. c.); así como sobre corrientes destacadas y artistas reconocidos, como ocurre «Monet, l'experiència inmersiva» (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. d.), por citar algunas de las más exitosas.

Distintos autores han estudiado esta nueva museografía inmersiva. Es el caso de Carlos Augusto Bahamón, Diego Felipe Beltrán y Carlos Uriel Aranzazu (2018, 78), que afirman que «hoy en día las personas viven rodeadas de interactividad a través de múltiples dispositivos […] de manera que el museo, sus roles profesionales involucrados y sus visitantes hacen parte del componente museográfico "interactivo"». No obstante, los mismos autores entienden que este cambio en el universo expositivo viene a complementar la museografía tradicional, no a cambiarla por completo (2018, 81). Por otro lado, autores como Núria Rodríguez Ortega, advierten que en las experiencias inmersivas se podría estar poniendo por delante una museografía «sensorialista» antes que el discurso teórico-crítico e intelectual (2023, 395).

Adicionalmente, se puede afirmar que en el ámbito de la investigación museológica hay una creciente preocupación por la atracción de públicos a museos y el potencial de las experiencias inmersivas para ello (Martí Testón 2018, 308), hasta el punto de intentar aplicar técnicas del diseño de videojuegos o de parques temáticos a la museografía (Candil Gil-Ortega 2023).

La literatura académica también ha estudiado este fenómeno como herramienta educacional. En 2023 un grupo de estudio determinó que el factor inmersivo, si bien interesaba al público, no mejoraba su comprensión de los contenidos expuestos (Biedermann *et al.* 2023).

A continuación, se desgranará el concepto de experiencia inmersiva para su posterior estudio según los objetivos establecidos.

3. Las experiencias inmersivas en la museografía contemporánea

3.1. Definición del concepto

La Real Academia Española de la lengua (RAE) define «inmersivo/a» como: «Que hace vivir al espectador una realidad virtual como si fuera auténtica» (RAE 2014 b.) e «inmersión» como: «Acción y efecto de introducir o introducirse en un ámbito real o imaginario» (RAE 2014 a.).

Esta definición cobra sentido teniendo en cuenta que en la mayoría de exposiciones de arte, historia y arqueología de carácter inmersivo, se usa realidad virtual (en adelante RV), es decir, un universo de creación propia mediante tecnología 3D interactiva, con la que el espectador/a puede relacionarse (Lieser 2010, 104). Las tecnologías de RV y otras técnicas inmersivas han sido históricamente utilizadas para acceder a lo inalcanzable, sea por una cuestión económica, por querer salvar una distancia demasiado larga o por ser el objeto privado o de público restringido. Prueba de ello son iniciativas como el Hotel Vue Des Alps (Studer y Van den Berg 2000), un resort de alta montaña creado por la pareja de artistas digitales Studer y Van den Berg íntegramente con RV en el que se puede reservar una estancia para experimentar el paisaje suizo como se haría en un resort físico común (Figura 2).

Figura 2 *Hotel Vue Des Alpes*



Fuente: Studer, Monica y Van den Berg, Christoph. 2000. «Vue des Alpes». Consultado el 16 de abril de 2026. https://www.vuedesalpes.com/

Sin tener una intención artística, esta práctica exploraba las posibilidades de la RV y su relación con el ocio. Sin embargo, el interés humano por la RV no es algo propio del nuevo milenio. Existen ejemplos pioneros como el caso del primer casco de visión estereoscópica inmersiva, creado por Ivan Sutherland en 1968 (Besolí Martín 2008, 334).

El sistema de RV inmersiva aplicado a las exposiciones tiene como objetivo «presentar al usuario un entorno virtual [con un interés histórico y/o artístico y] con un nivel de realismo suficiente para producir en el participante la ilusión de presencia en el entorno simulado» (Besolí Martín 2008, 343).

Con todo, se puede definir el término experiencia inmersiva en el ámbito de la museografía como la práctica que, manteniendo el centro de interés propio de una exposición histórica o artística, permite al espectador/a aproximarse a los contenidos a través de los elementos interactivos y digitales que le hacen sentir partícipe del entorno.

Este tipo de exposición se diferencia de la práctica museológica convencional por la elección de un modelo de discurso expositivo distinto (Castro Ríos 2023, 63). En una exposición de museo histórico-artística tradicional, se usa mayoritariamente el modelo descriptivo o narrativo. En estos, el usuario/a recibe la información de manera descriptiva y acumulativa, centrándose en objetos, capítulos específicos de la historia o personajes concretos. Por otro lado, en el caso de las experiencias inmersivas, se elige un modelo participativo, en el que el usuario/a es en parte responsable de generar el conocimiento, teniendo cabida los tres modelos mencionados anteriormente de forma combinada (Castro Ríos 2023, 86). El modelo discursivo que se elige para una exposición tiene la capacidad de alterar cómo, de qué modo y en qué medida el espectador/a va a recibir y comprender la información.

En este contexto es esencial definir y diferenciar el concepto de arte digital, -el creado por medios digitales-, del arte digitalizado, -el arte analógico pasado a soporte digital con más o menos grado de manipulación-. El arte digital surgió en la década de 1960, cuando los primeros diseñadores/as experimentaban con crear gráficos por ordenador (aunque todavía no como forma artística consolidada) y las primeras galerías empezaron a exponer arte digital (Lieser 2010, 18-23). Fue en los años 70 cuando el arte digital ya alcanzó su primer momento de clímax (Lieser 2010, 18-23). La frontera entre las manifestaciones digitales que se pueden considerar arte y las que no, es difusa (más todavía en el tiempo de la inteligencia artificial, si bien esta se excluirá de esta investigación), ya que el arte digital combina arte, ciencia y

tecnología y en consecuencia la figura del artista se diluye con la del ingeniero/a, el informático/a u otras profesiones (Lieser 2010, 270). Es necesario comprender que todo tipo de profesionales trabajan de manera interdisciplinar en la confección de las experiencias inmersivas.

3.2. Aportaciones y potencialidades en el ámbito museológico y para el público

En líneas anteriores se ha mencionado brevemente la preocupación por los públicos cambiantes en los museos actuales. Las instituciones se han ocupado de estudiar sus visitantes según distintas variables de edad, procedencia, intereses, etc. (Thyssen-Bornemisza Museo Nacional 2022; Consell Nacional de Cultura i de les Arts de Catalunya 2014). Distintos estudios demuestran que el/la visitante regular o semi regular promedio de las instituciones museísticas tiene, generalmente, un nivel socioeconómico superior a la media (Falk 2009, 28), con un trabajo mejor considerado y posibilidades de ampliar su formación. Del mismo modo, los datos señalan que los momentos álgidos de las visitas culturales a lo largo de la vida de una persona están en primer lugar en la infancia, acompañado por adultos y en segundo lugar entre los treinta y cincuenta años de edad, con la menor representación en la franja entre el inicio de la adolescencia y los 30 años (Falk 2009, 29).

En este sentido, la industria cultural se pregunta cómo recuperar el interés del público joven y cómo pueden contribuir a ello las nuevas tecnologías (Martí Testón 2018, 308). En este punto entran en juego las experiencias inmersivas y el uso del modelo discursivo participativo.

A modo de definición, modelo participativo es el que pretende «atraer a los receptores a una mayor implicación y a unos mayores niveles de reflexión» (Heath y vom Lehn 2009, 280). Este modelo parte de la base de que la construcción del conocimiento es sociocultural (Castro Ríos 2023, 85) y por lo tanto se debe incluir al/a la visitante en las experiencias de aprendizaje de las salas de museos.

Dada esta intencionalidad, las experiencias inmersivas tienen la capacidad de tratar temas de alcance global que preocupen e interesen a la población, convirtiendo el museo en un punto de encuentro y debate que una a la sociedad. Pese a que existe todavía una corriente de museólogos/as que apuestan firmemente por los modelos tradicionales, también se puede apreciar hoy en día una tendencia a apostar por una museología basada en la democracia

cultural, la comunidad, la concienciación, un sistema abierto e interactivo, el diálogo entre sujetos y la multidisciplinariedad (Arrieta Urtizberea 2008, 13).

Considerando que los museos deben ser una institución al servicio de la sociedad y que se deben adaptar a los cambios políticos y sociales que traiga el paso del tiempo, la interactividad como herramienta que se ajusta a las necesidades de la sociedad actual, resulta útil para la museología.

En la línea de lo anterior, una de las grandes inquietudes de la posmodernidad, como ya se ha advertido, es la idea de globalización, que incluye no solamente lo comercial, sino también arte y conocimiento. La sociedad ha buscado maneras de compartir y acceder a la información gracias a Internet, supliendo la presencialidad cuando esta no ha sido posible. En este ámbito, las experiencias inmersivas marcan un punto de inflexión: ante la imposibilidad de ver un fenómeno u objeto en directo, la tecnología de RV de la mano de un buen diseño pueden ofrecer una alternativa ilusoria, pero no por ello sin valor.

Evidentemente, como afirmaba Walter Benjamin al estudiar las propiedades de las copias artísticas y la fotografía, en toda reproducción falta el aura (2021, 67). En ningún caso se afirma aquí que las experiencias inmersivas puedan sustituir la experiencia estética de estar físicamente frente a una obra de arte o monumento, ni se pretende incitar a dejar de efectuar estas visitas. Todo lo contrario, estas experiencias deben alentar al espectador/a a querer conocer lo expuesto de primera mano.

Se plantea, únicamente, que las experiencias inmersivas pueden cumplir una función democratizadora en los casos en los que la muestra original no está disponible, algo que puede ocurrir por múltiples razones. En ocasiones, se trata de trasladar al espectador/a a épocas pasadas o presentarle elementos perdidos de la antigüedad, como en el caso de estudio seleccionado «Los últimos días de Pompeya», a veces son elementos privados, otras de acceso restringido para su protección o puede resultar que al/a la visitante le es imposible desplazarse al lugar donde se encuentran por cuestiones económicas.

Distintas empresas cuya actividad radica en la producción de este tipo de experiencias afirman que su objetivo es precisamente esa democratización. Para el caso de «Los últimos días de Pompeya», desarrollada por Layers of Reality, se puede leer en la web oficial de la empresa

que su intención es crear «para el máximo número de personas posible, independientemente de sus conocimientos tecnológicos, edad u origen social» (Layers of Reality, s.f.).

Por el contrario, se debe tener en cuenta que esto solo será posible en los casos en los que las propuestas estén al alcance de todos los bolsillos y la publicidad llegue a todos los estratos sociales.

Atendiendo a la idea de la diversidad demográfica, las experiencias inmersivas también presentan, como gran factor diferenciador, la personalización. Actualmente, la amplia mayoría de experiencias inmersivas disponibles no ofrecen personalización más allá de la variable del idioma. Pese a ello, se presenta como una oportunidad de desarrollo a futuro muy valiosa y prometedora.

Si bien se ha mencionado anteriormente que el factor inmersivo no mejora la comprensión de los contenidos por sí mismo (Biedermann *et al,* 2023), la personalización sí puede contribuir al aprendizaje (Cadena Morales *et al*, 117).

Los contenidos de una experiencia museística virtual se pueden adaptar a múltiples variables, entre las cuales sobresalen:

- Según la edad: los alumnos/as de educación primaria constituyen el grueso del público de museos actualmente en el norte global (Falk 2009, 29). Por lo tanto, tiene sentido desarrollar contenidos adaptados a las visitas escolares, con lenguaje adaptado e interacción orientada al aprendizaje.
- Según los intereses del espectador/a: se ha establecido como premisa que el espectador/a es parcialmente responsable de generar conocimiento (Castro Ríos 2023, 86). Esto se debe a que el usuario/a es libre de aceptar o no la interactividad que ofrecen los dispositivos de RV y de explorar el espacio virtual en mayor o menor medida. Un universo inmersivo con mayor grado de interactividad fomenta la personalización, dejando al espectador/a acercarse a los elementos que más interés le generen, en vez de pautar un recorrido donde todos los elementos interactivos están marcados y son necesarios para seguir el curso de la visita. Esta variante implicaría un tiempo de visita libre, no igual para todos los asistentes, así como ocurre en una sala de museo tradicional.

- Según temáticas sociales: sea por interés del equipo que confecciona la experiencia inmersiva o a demanda del público, las experiencias inmersivas también se erigen como un método para tratar el arte y la historia desde nuevas perspectivas. Se puede, así, ofrecer una visión que lleve al público a reflexionar sobre estereotipos de raza, sexo o clase social, entre otros. Esto, aunque cada vez más en boga, difícilmente ocurre en los museos convencionales, dada la escasa representación de colectivos minoritarios en las grandes colecciones (Jiménez-Esquinas 2021, 297).

Si las experiencias inmersivas, como se ha comentado, atraen públicos, la consecuencia natural será la preocupación de otras instituciones del sector de la cultura por mantener el interés de la población. Ningún museo, público o privado, desearía perder afluencia de visitantes porque estos prefiriesen propuestas con las que se sintieran más identificados o que les proporcionaran más interactividad. Por lo tanto, se puede afirmar que las experiencias inmersivas tienen potestad como motor impulsor del ocio cultural, generando una competencia sana que anime a las instituciones a mejorar.

3.3. Limitaciones y aspectos susceptibles de mejora

Algunas de las ideas expuestas sobre el potencial de estas exposiciones, tienen su contrapartida y si no se desarrollan cuidadosamente, con profesionales preparados/as, pueden impactar negativamente a la museología y al público.

Como se ha expuesto, buena parte de las potencialidades de las experiencias inmersivas van de la mano de la interactividad. Esto se contradice con el desarrollo que están teniendo por el momento estas tecnologías, ya que autores que han estudiado el fenómeno como María Elena Asenjo nos dicen que «los esfuerzos que se están llevando a cabo hoy en día sobre el desarrollo de la RV total se centran en gran medida en que el usuario/a pueda ver todos los detalles, todos los puntos de vista, etc., mientras que toda acción y control del usuario/a se ven limitados en muchos de estos proyectos» (2014, 128-129).

Así pues, el/la visitante queda relegado a un papel pasivo incluso cuando se presupone que se está usando un modelo participativo. Ante la imposibilidad de personalizar la visita, detenerse más tiempo en los puntos de interés personal, hacer preguntas y comentar la vivencia con el resto de usuarios/as *in situ*, las experiencias inmersivas pueden resultar limitantes para el

conocimiento y disfrute de quienes asisten. Aquello que, en teoría, debiera propiciar la interacción, no lo consigue por limitaciones del diseño.

El norte global posmoderno es altamente dependiente de las tecnologías. Como tantos expertos y profesionales de la salud advierten, los contenidos cortos y rápidos en redes están diseñados para capturar la atención y su visualización de manera encadenada estimula la dopamina en el cerebro, vinculada a la sorpresa y la sensación de recompensa (Pérez-Moreira 2025, 379-380). Así, se crea un ciclo adictivo que tiene un impacto negativo en nuestras funciones cognitivas a medio plazo. La población cada vez es más consciente de ello. En un estudio de 2018, el 90% de los/las adolescentes y adultos/as afirmaban tener una relación de adicción preocupante con sus teléfonos y redes sociales (Chua *et al*. 2018). La sociedad necesita herramientas que le ayuden a salir de este comportamiento nocivo del que, según los datos, ya son conscientes.

La inclusión de tecnologías en las salas de museos no es algo negativo intrínsecamente. El inconveniente surge cuando lo digital se pone al servicio de las tendencias actuales de contenido corto, impactante, con un ritmo excesivamente acelerado y en definitiva nocivo. En el desarrollo de las experiencias inmersivas se corre el riesgo de priorizar un contenido que atrape al espectador/a, tan acostumbrado a la inmediatez hoy en día; sobre un contenido que le permita disfrutar de un espacio de reflexión profunda y conexión con el conocimiento.

Otro peligro se halla en concebir las experiencias inmersivas como una labor del campo del diseño, la ingeniería, la animación o la cinematografía y no como algo propio de la museografía. Poder aplicar conocimientos de otras disciplinas a la museografía no le puede quitar su identidad como conjunto de técnicas preocupadas por la museología. Un buen comisariado requiere haber tenido contacto directo con las obras y entender la exposición como un laboratorio de ideas que genera conocimiento sin tener a la «sobreintelectualización» (Alarcón Luna 2025, 192-205). Si se proyecta una exposición del ámbito histórico-artístico sin contar con profesionales conocedores/as del material, sean historiadores/as, arqueólogos/as, historiadores/as del arte, antropólogos/as, u otros, el resultado no reflejará la obra de manera fiel estética ni significativamente. Es en este tipo de casos cuando las experiencias inmersivas reciben mala prensa por su carácter no fidedigno, especialmente cuando se trata de representar grandes monumentos y/o capítulos del pasado.

Adicionalmente, cabe comparar el precio medio de una entrada a una experiencia inmersiva con el precio de acceso a un museo convencional. Las tarifas de las experiencias más visitadas en la ciudad de Barcelona (ejemplo significativo de la escena cultural del país) desde 2020 han oscilado entre los 10 y los 25€ por persona (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. b.; Centre d'Art Amatller, s.f.; Eclipso Cultural Adventures, s.f.), sin gratuidades para menores de edad, mayores de 65 o colectivos especiales. Por el contrario, los museos más destacados de la misma ciudad tienen entradas entre 6 y 12€ por persona, con opción a gratuidad para múltiples colectivos y en días y franjas horarias concretas (MNAC, s.f; Museo Picasso, s.f; MACBA, s.f; Fundació Joan Miró, s.f.).

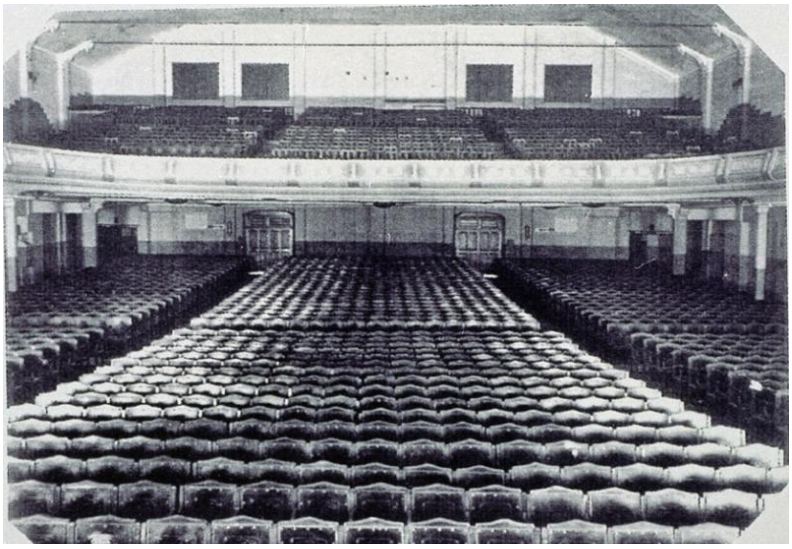
Observando estos datos, se puede afirmar que el propósito de democratización del arte solo se está cumpliendo parcialmente. Independientemente de la financiación de estas actividades (pública o privada), si el coste para el público es más elevado, por lo que resulta menos accesible.

4. Estudio de caso: «Los últimos días de Pompeya»

4.1. Contextualización y consideraciones previas

Para este trabajo se ha seleccionado como caso de estudio la exposición «Los últimos días de Pompeya», un proyecto desarrollado por Layers of Reality, productora de contenidos de realidad virtual que desarrolla encargos para múltiples empresas y espacios, en este caso para Ideal Centre d'Arts Digitals en Barcelona (Figura 3).

Figura 3 *Cines Ideal Barcelona*



Fuente: Ideal Centre d'Arts Digitals. s.f. a. «HISTORIA DEL IDEAL». Consultado el 18 de abril de 2026. https://idealbarcelona.com/es/ideal/

Ideal Centre d'Arts Digitals es el resultado de años de transformación de una sala de cine en el barrio obrero del Poblenou de Barcelona, abierto en 1917 (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. a.).

El espacio se consolidó como una de las salas más grandes y destacadas de la ciudad, con capacidad para más de 2500 personas hasta 1984, cuando sirvió como estudió de grabación para televisión (Ajuntament de Barcelona 2024). En 2019 se inició la actividad actual, una nueva etapa en la que «el IDEAL pretende convertirse en el futuro de los cines y de los museos. Un espacio donde el arte, la tecnología y la ciencia se unen para crear nuevos contenidos audiovisuales en los cuales el espectador/a es el protagonista» (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. a.).

En estos momentos, el centro cuenta con el apoyo económico y creativo de tres grandes empresas (una de las cuales es Layers of Reality), para producir y exhibir experiencias inmersivas con tecnología de realidad virtual, siendo el primer espacio del sur de Europa de sus mismas características (Menéndez i Pablo 2019, 13).

Aunque la sede principal es la del Poblenou, para la exposición que nos ocupa el centro se ha trasladado temporalmente al pabellón Victòria Eugènia de Montjuic, construido con motivo de la Exposición Internacional de 1929 en Barcelona (Figura 4).

Figura 4 *Exposición en el pabellón Victòria Eugènia de Montjuic*



Fuente: Elaboración propia, 2026c.

La exposición «Los últimos días de Pompeya» se estrenó en Madrid en 2023 y ha tenido itinerancia por Londres, Beijing, Viena, Bruselas, Berlín, Frankfurt y Oberhausen (Ideal Centre d'Arts Digitals b., s.f.; The Last Days of Pompeii, s.f.). Ha gozado de un alto número de espectadores/as, llegando a superar los 850.000 en cómputo global y los 40.000 tan solo en el primer mes en Barcelona y ha sido galardonada con el premio a «Mejor Exposición Histórica 2024» por National Geographic (Ideal Centre d'Arts Digitals, s.f. b.).

Esta muestra toma el título (tanto en castellano como en su versión original en inglés) de la novela de ficción escrita por Edward George Earle Lytton Bulwer-Lytton en 1834 (García Saleh 2013, 35), en la que se tratan conflictos humanos sobre romance y diferencia de cultos, en el contexto de la erupción del Vesubio. Se puede afirmar que la finalidad del libro es por un lado recreativa y por otro moral, planteando el cristianismo como salvación. El componente

histórico solo presenta un marco en el que se desarrolla la acción, pero no hay una finalidad didáctica.

«Los últimos días de Pompeya» se centra en el momento de erupción del volcán Vesubio en la ciudad de Pompeya del golfo de Nápoles. Este evento sucedió en el año 79, cuando la región formaba parte del Imperio Romano (Beard 1955). El hallazgo de Pompeya ha proporcionado a los historiadores/as, arqueólogos/as e historiadores/as del arte información muy valiosa sobre el modo de vida y arte romanos. En la exposición seleccionada se versa brevemente sobre estos avances en materia de conocimiento histórico, aunque solo de un modo escueto y contextual, puesto que se prioriza relatar el momento de la erupción.

Es posible ampliar la información sobre la estructura y contenidos de la experiencia en el apartado 4.2.

Hay dos factores que caracterizan esta experiencia como inmersiva. En primer lugar, el uso de la sala inmersiva, un espacio donde se proyectan en paredes, techo y suelo vídeos de animación creados para este proyecto. En este caso el espectador/a es pasivo/a, sentándose con libertad en cualquier punto de la sala para observar, no existe interactividad. Por otro lado, encontramos el uso un sistema proyectivo de RV con tecnología *Cave Automatic Virtual Environment* (en adelante CAVE), que funciona ubicando al sujeto en un espacio cerrado y proporcionándole gafas de visión estereoscópica con sensor de posición y orientación (Asenjo Hernanz 2014, 126). El portador/a de las gafas tiene relativa libertad para moverse por el espacio e interactuar con los objetos proyectados que así lo permitan.

4.2. Descripción de la experiencia

«Los últimos días de Pompeya» se divide en cinco espacios que se deben recorrer en este orden inalterable y sin conocer nunca el siguiente espacio, que se detallan a continuación:

1. Sala expositiva: En ella se encuentran paneles informativos y expositores con pequeñas piezas. La información versa el tema general de la muestra y la novela de Edward Bulwer-Lytton (panel 1); breve situación geográfica y temporal de Pompeya, su población y la existencia de las cartas de Plinio el Joven (panel 2); gastronomía romana (panel 3); viviendas y vida cotidiana romanas (panel 4) y espacios públicos de la ciudad de Pompeya (panel 5). Las piezas son artísticas y utilitarias, mezclando vestigios reales

y réplicas. Se incluyen principalmente pequeñas esculturas, estelas funerarias, máscaras teatrales, menaje y cerámicas (Figura 5).

Figura 5 *Cartelas y expositores en la exposición. A) Textos introductorios; B) Reproducción de fresco en expositor*



Fuente: Elaboración propia, 2026d.

2. Sala inmersiva: Se trata de un espacio de proyecciones en paredes y suelo, en el cual el/la visitante puede sentarse o moverse libremente por el espacio. Las ocho proyecciones, que duran un total de veintiséis minutos, se muestran encadenadas, una tras de otra ininterrumpidamente. El contenido ilustra el redescubrimiento de la ciudad de Pompeya en el siglo XVIII (vídeo 1); la pintura mural pompeyana (vídeo 2); un fragmento de discurso teatral sobre la erupción (vídeo 3); los días previos a la erupción y preparativos en la ciudad (vídeo 4); la vida de una mujer pompeyana de clase alta (vídeo 5); una lectura ilustrada de una de las cartas de Plinio el Joven (vídeo 6); el inicio de la erupción (vídeo 7) y la destrucción de la ciudad (vídeo 8).

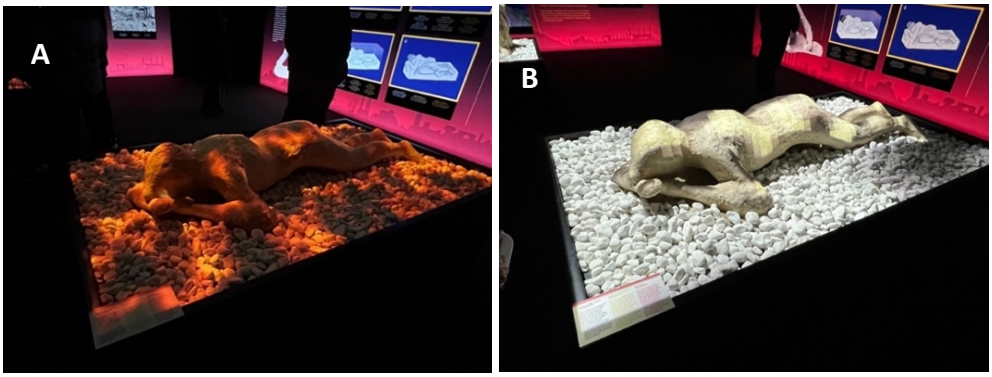
Figura 6 *Sala inmersiva. A) Vista con visitantes y proyección; B) Vista alternativa con visitantes y proyección*



Fuente: Elaboración propia, 2026e.

3. Sala de los moldes de yeso: Una pequeña habitación transitoria acoge tres de los moldes de yeso antropomorfos con proyecciones lumínicas decorativas y un vídeo explicativo sobre el proceso arqueológico que da lugar a estas figuras (Figura 7).

Figura 7: *Figuras de yeso. A) Figura antropomorfa de yeso con proyección lumínica naranja; B) Figura antropomorfa de yeso con proyección lumínica amarilla.*



Fuente: Elaboración propia, 2026f.

4. Sala de realidad virtual: Se trata de un gran espacio vacío en el cual se pide al público que lleve gafas de visión estereoscópica para poder experimentar una simulación de realidad virtual. En esta, se recorren distintos espacios de Pompeya, entre los cuales destaca el anfiteatro. En este, se visualizan grandes actuaciones con fieras e incluso una naumaquia. La experiencia se desarrolla con un recorrido pautado por las

diferentes partes. Los/las visitantes no pueden interactuar entre ellos y prácticamente tampoco con el entorno (salvo con algunos objetos decorativos que no aportan información). No se puede elegir el tiempo que se dedica a cada parte o estancia de la experiencia (Figura 8).

Figura 8 *Sala de realidad virtual*



Fuente: Elaboración propia, 2026g.

5. Sala final: En el gran vestíbulo de salida se encuentran dos grandes marcos en el cual los participantes pueden escribir (Figura 9), con un breve texto que expone que en Pompeya habría los antecedentes a los actuales mensajes callejeros conocidos como grafitis. Asimismo, también hay múltiples cabinas de fotomatón en las cuales, mediante tecnología de inteligencia artificial, el público puede retratarse portando ropas y complementos inspirados en la época romana antigua sin necesidad de disfrazarse realmente y con la posibilidad de descargar las imágenes.

Figura 9: *Muros de mensajes*



Fuente: Elaboración propia, 2026h.

4.3.Metodología de análisis; cuestionario y observación

Para llevar a cabo este caso de estudio con el rigor necesario, se ha diseñado como instrumento de análisis observacional un cuestionario previo a la visita que recoge los aspectos clave para el análisis. Dicho cuestionario, presentado en la Tabla 1 (véase anexo B)., ha sido cumplimentado con los datos básicos de la exposición A continuación, se ampliarán y detallarán las observaciones relevantes extraídas del cuestionario.

Uno de los factores que cobran más peso tras analizar la experiencia, es la dificultad para distinguir la información basada en datos históricos de la literatura construida sobre mitos. En la prensa generalista, el director del Ideal Centre d'Arts Digitals, Jordi Sellas, afirmaba que «los humanos ficcionamos el pasado y construimos nuestra visión del pasado. Hemos creado una Pompeya irreal de ficción a partir de novelas y películas» (El Periódico 2026), así como que «En el siglo XIX, las familias más adineradas hacían grandes viajes por Europa, y cuando Bulwer-Lytoon regresó de Pompeya escribió una novela con elementos románticos. No tiene mucho que ver con todo lo que se ha descubierto después con la investigación arqueológica, pero es el origen del canon artístico y visual que ha marcado nuestra visión de El Ideal. La exposición, explica Sellas, combina ambos elementos» (Ara 2026) y que «jugamos con la ficción y la visión científica» (Ara 2026).

Ante estas declaraciones resulta evidente que la exposición no se ha construido sobre una base científica sólida. El interés principal de la experiencia debería ser divulgativo y aunque no se ofrezca un conocimiento especializado por querer enfocarse a un público general, no se debe perder de vista la objetividad y el rigor histórico. Al mezclar realidad y ficción, se crea un discurso museográfico híbrido que perjudica al/a la visitante. Afirmaciones como esta, teniendo en cuenta el pleno conocimiento de la directiva de este discurso, plantean dudas sobre si objetivo es divulgativo o por el contrario prima el entretenimiento y el rendimiento comercial.

Al inicio de la exposición una gran cartela habla del rol de la novela Los últimos días de Pompeya de Bulwer-Lytton en la construcción del imaginario colectivo sobre Pompeya y la erupción del Vesubio. Asimismo, se habla del descubrimiento de unas cartas atribuidas a Plinio el Joven, que habría presenciado la erupción. Si bien estas cartas son ampliamente aceptadas por los historiadores y constituyen una fuente de apoyo para los descubrimientos de Pompeya (Soto Bonilla 2014, 34), no se especifica en ninguno de los textos de salas que estas se escribieron desde una de las localidades vecinas a Pompeya, Miseno (Soto Bonilla 2014, 32). Tampoco es riguroso usar cartas como elemento central de construcción de la exposición, dado que los sentimientos e impresiones personales pueden afectar altamente al contenido.

Pese a reconocer que el libro de ficción y las cartas han influido en las decisiones de la exposición, en ningún momento se deja claro hasta qué punto las recreaciones de construcciones, objetos y personajes que aparecerán después en la parte inmersiva, son basadas en fuentes históricas contrastadas o únicamente en las cartas o en la novela. El único caso en el que se evidencia la fuente, es en la proyección de un fragmento extraído de un texto teatral.

Tampoco existe un catálogo con referencias disponible en la sede de la experiencia ni en el sitio web oficial de la misma. En consecuencia, el espectador/a promedio que no tiene necesariamente conocimientos de historia ni arte, no tiene a su alcance esta importante información si desea consultarla. Únicamente se ofrecen los créditos del equipo que ha comisariado la exposición.

En la línea de lo anterior, destaca el modo en que se generaliza la información ofrecida sobre la sociedad romana en su conjunto. En primer lugar, para situar sociopolíticamente a los/las visitantes, se afirma que en Pompeya habitaban distintos pueblos, incluyendo griegos, y luego

tribus samnitas locales. Los textos de la sala expositiva describen: «La intromisión de estos pueblos samnitas y sus movimientos expansivos provocaron la intervención de Roma en el sur de Italia y su posterior hegemonía en el territorio de Campania». Pese a que está claro que el auge artístico, económico y político de la sociedad pompeyana tuvo lugar durante la época del Imperio Romano, no se debe perder de vista que los romanos fueron un pueblo conquistador frente a poblaciones desarrolladas y asentadas en distintos territorios, como en este caso los samnitas. La elección del vocabulario, nunca casual en una exposición, está claramente enfocada a provocar una reacción de empatía del/de la visitante hacia los romanos.

Se encuentran también otros ejemplos simplistas de la información que se aporta sobre los romanos. Una de las cartelas señala la ritualidad de las comidas, elaborando un discurso sobre los copiosos banquetes romanos. Se expresa de tal modo que se deduce que toda la población hacía diariamente una gran cena en el lujoso *triclinium* de la *domus*, con vestimenta especial, siete platos y abundante bebida. En ningún momento se plantea que no todo el mundo podía permitirse este ritual o residía en el mismo tipo de vivienda; que algunos debían alimentarse de los productos de proximidad y/o más fáciles de producir y en definitiva que no todos los días eran motivo de gran celebración.

En cuanto al discurso expositivo, el cuestionario revela que en ciertas partes de la exposición resulta inconexo. El objetivo principal de la experiencia es permitir al espectador vivir en primera persona el momento de la explosión del volcán. Esto se establece en las cartelas informativas iniciales y se cumple en gran medida en la sala expositiva, la inmersiva y la sala de las figuras petrificadas; -en la primera se aporta el contexto mínimo necesario para ubicar geográfica, cultural y temporalmente Pompeya; en la segunda se pueden visualizar proyecciones sobre la explosión y en la tercera se acerca al/la usuario/a a las consecuencias de dicha explosión-.

Sin embargo, el resto de información no sigue el objetivo principal y por lo tanto cabe plantearse si su inclusión es o no acertada y si quizás se ha incluido por necesidades del espacio, económicas o por conveniencia y facilidad en conseguir las piezas y materiales expuestos.

A modo de ejemplo, se pueden citar todos los objetos originales recogidos en los expositores de la primera sala: dos cuencos de cerámica del tipo *terra sigillata*, una urna de vidrio, un

balsamario, un aplique para iluminación de pared, un vaso con relieves del dios Mercurio, un asa de jarra con relieve del dios Baco y una balanza, entre otros. Estos artefactos, que componen más de la mitad de los originales expuestos, no presentan conexión alguna con el tema elegido, más allá de ser de factura romana.

Al analizar las reproducciones expuestas, el tipo de piezas resulta más artístico e interesante para el tema, incluyendo: una escultura votiva de un fauno, una estela funeraria de un habitante de Pompeya, un relieve de Baco, máscaras teatrales y dos fragmentos de pintura al fresco, por citar algunos. Todos se pueden relacionar con la temática de los paneles informativos y los vídeos de la sala inmersiva.

Comparando la diferencia en el interés entre los objetos reales y las reproducciones y considerando el amplio espacio expositivo disponible, no se debe descartar la posibilidad de que la selección se haya visto afectada por la disponibilidad de las piezas y las necesidades del lugar. Se puede llegar a percibir esta sala expositiva como un espacio transitorio que actúa a modo de «sala de espera» antes de acceder a lo verdaderamente llamativo, digital y más publicitado de la experiencia.

El principal reclamo publicitario de esta experiencia, dadas las imágenes publicadas en redes y en el sitio web de la empresa y conociendo los antecedentes sentados en otras experiencias inmersivas de Ideal Centre d'Arts Digitals, es la sala de RV con gafas de visión estereoscópica. Resulta contradictorio pues, que esta parte de la experiencia no se ciña tampoco al objetivo principal y se opte por un recorrido por el anfiteatro y una vista general del núcleo urbano que, en todo caso, de considerarse necesario para contextualizar al/la visitante, sería óptimo antes de la sala inmersiva y no después.

Durante esta parte de la experiencia, el espectador/a se sitúa en el centro y puede observar cómo serían distintas batallas en este espacio. Llama especialmente la atención que se muestra una batalla naval. Pese a que en Pompeya se han encontrado frescos representando naumaquia (concretamente en el templo de Isis) (Vivancos Ramón 2025, 16) (véase Figura 8 en el anexo), la elección de este tipo de espectáculo, poco documentado y por todo lo que se sabe rara vez llevado a cabo en los anfiteatros romanos (Munilla-Antoñanzas 2022, 299), es de lo más impactante, pero no representa la realidad de un modo global.

Por último, es necesario señalar el rol que desempeña la sala final. Los muros de grafiti proporcionan al/a la espectador/a la posibilidad de convertirse en activo, algo que como se ha comentado anteriormente se echa en falta tratándose de una experiencia inmersiva. Sin embargo, no facilitan la comprensión de los contenidos ni apoyan la información más allá del disfrute personal.

Respecto al mencionado fotomatón, se entiende como una manera de posibilitar un recuerdo comercial de la exposición a los/las visitantes. Se trata de un servicio gratuito, pero que reportará beneficios a la empresa al convertirse en una herramienta de publicidad con coste cero, cuando estas imágenes se compartan en redes sociales. Por supuesto, la comercialización de recuerdos en salas de museo no es nada novedoso (aunque esta exposición cuenta también con *merchandising* tradicional) y lleva existiendo desde que la obra de arte se convirtió en icono internacional con su reproductibilidad, como se mencionaba en la introducción según Walter Benjamin (2021). Lo que diferencia este fotomatón es que, si bien con anterioridad la obra de arte había sido modificada, incluso satíricamente, con fines comerciales, ahora se puede personalizar de manera individualizada, creando un autorretrato que vincula al/la visitante con el período histórico descrito. En consecuencia, se apela a las emociones y a la unicidad, que son potentes reclamos comerciales.

Con todo, queda claro que se presenta la sociedad descrita como algo utópico que romantizar.

5. Conclusiones y propuestas

5.1.Síntesis de resultados

A lo largo de esta investigación se han ido resolviendo los objetivos planteados inicialmente. En este apartado se discurrirá sobre ellos, tratando de relacionar aquellos más teóricos centrados en el fenómeno de las experiencias inmersivas, con los derivados del caso práctico «Los últimos días de Pompeya».

Al principio del estudio, se planteaban los antecedentes y definición de las experiencias inmersivas. Esto ha resultado fundamental para la posterior comprensión de las actividades que se desempeñan en centros como Ideal Centre d'Arts Digitals, pero también es aplicable a las principales propuestas punteras en arte digital inmersivo como el Madrid Artes Digitales, el Atelier des Lumières en Francia o el Frameless en Reino Unido, entre otros (Mallafré Cazorla 2025, 59).

El caso de Ideal ha sido revelador gracias al estudio de su contexto. El hecho de que un centro de artes digitales surja de una sala de cine y no de un museo, significa que el espacio y la idea primigenia se enfocaron al mundo del espectáculo y el entretenimiento, antes que concebirse como un centro de conocimiento y divulgación histórica-artística. Aun así, se debe tener en cuenta que este hecho, de forma aislada, no constituye prueba alguna de que las exposiciones desarrolladas por el equipo de este centro y todas las que cumplen con características similares de espacio y propuesta digital, prioricen la espectacularización o lo emocional frente a la divulgación rigurosa.

Al analizar el caso de estudio, se han podido comprobar los puntos en los que la información ofrecida era veraz y centrada en un propósito concreto, -en este caso dar a conocer el modo de vida en Pompeya en el año 79, la erupción del Vesubio y las posteriores consecuencias-, así como los momentos en los que los datos no eran correctos o no respondían a este fin. En líneas generales, se establece que la información aportada es parcialmente rigurosa, ya que, apoyándose en las declaraciones del director del centro en prensa y en lo establecido en la exposición, se mezclan en el discurso expositivo datos corroborados científicamente con ficción.

Simultáneamente, esta indagación ha permitido cumplir parcialmente otro de los objetivos específicos de este trabajo, determinando hasta qué punto las experiencias inmersivas tienen valor para el público y de qué forma. Se concluye que este tipo de prácticas museísticas están, en estos momentos, en muchas ocasiones (si bien no se puede afirmar que esto ocurra siempre), demasiado desvinculadas de la investigación histórica-artística para poder constituir un instrumento formativo de calidad para la audiencia. Al poner en común los datos recabados sobre la exposición, se fundamenta esta afirmación en:

- El minutaje de la exposición dedicado a información rigurosa frente al tiempo dedicado a efectos audiovisuales con música, proyección de luces, imágenes catastróficas y/o catastrofistas (eminentemente ficticias) de la explosión
- Los artefactos originales que no aportan novedades significativas ni sirven de apoyo al discurso expositivo general
- El hecho de que los artefactos que sí complementan el discurso expositivo sean, fundamentalmente, reproducciones
- El alto grado de publicidad que recibe la parte de RV de la experiencia, frente a la falta de coherencia que presenta esta parte respecto a la idea central
- La voluntad de crear contenido difundible que genere publicidad para la exposición a través del usuario/a, con el fotomatón

A lo largo de la confección de este ensayo, con la propuesta en activo en la ciudad de Barcelona, han ido aumentando los artículos en prensa generalista sobre «Los últimos días de Pompeya». La experiencia celebra en sus materiales promocionales haber conseguido más de 40.000 visitantes en el primer mes en Barcelona (según comunicación de *mailing* masiva, véase Figura 11 del anexo A), atraídos por el fuerte impulso publicitario del que han gozado los aparatos de RV. Sin embargo, durante el transcurso de esta investigación, se han publicado las declaraciones del director del centro Ideal ya mencionadas en el apartado de observación, en publicaciones que se han mostrado críticas con el rigor de la exposición.

El hecho de que una empresa puntera en Europa en el desarrollo de experiencias museísticas digitales como es Ideal Centre D'Arts Digitals y en este caso también Layers of Reality, decidan apostar por una visión en la que lo emocional, lo efectista y lo espectacular superan lo didáctico y lo informativo, sienta un precedente para otras empresas del sector que supone un riesgo para disciplinas como la historia, la arqueología o la historia del arte.

Por otro lado, también se han cumplido algunas de las expectativas que ya se señalaban al estudiar desde el punto de vista teórico las potencialidades de las experiencias museísticas inmersivas. Estas prácticas constituyen una valiosa herramienta de democratización del conocimiento no especializado, en este caso de la rama de la historia, arqueología y artes. Pese a las elevadas tarifas ya mencionadas a las que están sujetas, estas exposiciones acercan al público general a espacios y obras que, de otro modo, en algunas ocasiones serían de difícil acceso. Esto puede ocurrir por varios motivos, sea por una cuestión económica (desplazarse a otro país para conocer el patrimonio no está al alcance de todo el mundo); o sea por restricciones del propio patrimonio (lugares protegidos, perdidos o gravemente deteriorados). En el caso de trabajo seleccionado, el marco de la Pompeya romana sirve como un ejemplo perfecto de esta democratización, acercando a espectadores/as de Barcelona y cercanías al patrimonio de un lugar que está fuera del territorio nacional y que además solo se puede conocer por vestigios en persona, mientras que la RV permite visitar una recreación que facilita la comprensión.

5.2. Propuestas de mejora de aplicación transversal

Habiendo comprobado que el discurso histórico-artístico en las exposiciones inmersivas aún está, en líneas generales, lejos de la excelencia, se abren múltiples posibilidades de mejora.

En primer lugar, sería pertinente una revisión de los equipos de comisariado expositivo. Resulta indispensable contar con profesionales de la historia, la arqueología y la historia del arte especializados en la materia planteada que propongan el contenido, pero también y, sobre todo, que actúen como filtro en el momento de decidir qué forma parte de la exposición y el discurso final. El apoyo de publicaciones de divulgación como National Geographic en el caso de «Los últimos días de Pompeya» es algo positivo pero insuficiente como base científica sólida.

Más allá de estudios teóricos, se debe tener en cuenta que la museografía siempre está sujeta a limitaciones temporales y presupuestarias que afectan al espacio, a los materiales presentados y al discurso. En consecuencia, como se ha podido comprobar, el espacio expositivo afecta a la percepción del público sea positiva o negativamente. Idealmente, las condiciones físicas no deben afectar a la calidad del contenido negativamente, ni limitándolo ni dificultando su comprensión. Siendo esto algo utópico en el planteamiento práctico de una

exposición, se ha de mantener esta intención, haciendo modificaciones en la medida de lo posible. A modo de ejemplo, citando el caso analizado, se podría haber cerrado correctamente la sala inmersiva para mejorar las condiciones acústicas y así la comprensión y se podría haber replanteado la exposición de artefactos y vestigios, seleccionando solo aquellos verdaderamente relevantes para el tema y en caso de que esto no fuera posible planteando incluso su exclusión.

Uno de los principales aspectos en los que se ha demostrado que hace falta notable mejoría es la personalización e interactividad. Durante la revisión bibliográfica de este trabajo se manifestó la interacción del público con las obras y/o contenidos de una experiencia inmersiva como gran potencialidad para transmitir conocimientos de una manera más efectiva, directa, centrada en las necesidades e intereses del sujeto y de forma duradera. No obstante, ya durante dicha revisión se advirtió la escasez de recursos invertidos actualmente en este aspecto de las experiencias inmersivas. Posteriormente, al comparar los datos obtenidos de fuentes especializadas y estudios con lo observado en «Los últimos días de Pompeya», se ha podido comprobar esta carencia. Teniendo en cuenta el potencial técnico de diseño de la RV y la mejora sustancial en la transmisión del conocimiento y el interés del público (adaptándose, como se ha mencionado anteriormente, a distintos niveles de conocimiento y centros de interés personal); las experiencias museísticas digitales se beneficiarían de personalización e interactividad. En definitiva, dejar de lado la visión de espectador/a como sujeto pasivo/a es lo que puede aportar más valor a este tipo de propuestas.

5.3. Limitaciones del estudio y líneas futuras de investigación

Esta exploración acerca del discurso histórico y artístico en las experiencias inmersivas se ha realizado mediante una exhaustiva revisión bibliográfica con la pertinente discusión y un análisis basado en un trabajo de campo sobre una exposición concreta, pero, debido a limitaciones propias del formato, existen cuestiones que se han quedado al margen.

Entre ellas, destaca el rol de la inteligencia artificial (en adelante IA para abreviar) para el desarrollo de experiencias inmersivas. Avanzando a un ritmo cada vez más acelerado, la IA tiene la capacidad de ayudar a desarrollar simulaciones de RV de obras artísticas y lugares patrimoniales (Irala Hortal 2024, 3). Los algoritmos pueden estudiar las fotografías, vídeos y modelos de sitios arqueológicos y obras y recrear (o incluso crear de cero) un entorno

tridimensional simulado como el descrito en el caso de estudio elegido (Irala Hortal 2024, 3). Dado lo novedoso de esta tecnología, todavía debe ser investigada en profundidad.

Asimismo, los sistemas de RV enfocados al arte y la historia pueden servir como herramienta para otros ámbitos, como la educación, el diseño parques temáticos y el diseño de videojuegos, siendo este último el más desarrollado en estos momentos y en ocasiones incluso considerados parte de la industria cultural (Besolí Martín 2008, 104-105). La presente investigación se ha centrado deliberadamente en el hecho museístico, histórico-artístico, pero se reconoce en este sentido un horizonte de estudio amplio.

Por último, se admite la limitación del estudio debido al método centrado en un caso concreto. La elección del sujeto se ha justificado debidamente anteriormente y se considera paradigmática, fundamentada y relevante para el tema. No obstante, sería conveniente a futuro poder ofrecer una comparativa entre las distintas propuestas inmersivas relacionadas con la historia del arte en el norte global a lo largo de los últimos diez años. De esta forma, ampliando la muestra, se conseguiría que la observación fuera más completa y los datos más determinantes.

Referencias bibliográficas y webgráficas

Adorno, Theodore W. 1958. «El ensayo como forma, textos recuperados». Espectros, nº2, p. 1-20. https://espectros.com.ar/wp-content/uploads/El-ensayo-como-forma_Theodor-Adorno.pdf

Ajuntament de Barcelona. 2024. «El cinema de barri, al Poblenou, es diu Rellisquín». Consultado el 18 de abril de 2026. https://ajuntament.barcelona.cat/santmarti/ca/noticia/el-cinema-de-barri-al-poblenou-es-diu-rellisquin-1434945

Alarcón Luna, Julia. 2025. «El comisariado como método: exposición, investigación y nuevas lecturas. Los grabados de Ramón Gaya como caso de estudio». *Tercio creciente*, nº extra 11, p. 189-205. https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/RTC/article/view/9908/10607

Anderson, Perry. 1998. *Los orígenes de la posmodernidad*. Akal.

Ara. 2026. «Vivir el fin de Pompeya como un ciudadano más». 17 de marzo de 2026. https://es.ara.cat/cultura/vivir-pompeya-ciudadano_1_5681143.html

Arciniega, Luis. 2020. «Enseñanzas de Patrimonio y Museología en la formación universitaria de Historia del Arte en España». *Revista Electrónica de Patrimonio Histórico, Universidad de Granada*, nº 27, p. 142-164. https://share.google/CXs2S0B4KqqS3zo2G

Arrieta Urtizbedea, Iñaki. 2008. «La Nueva Museología, el patrimonio cultural y la participación ciudadana a debate». En *Participación ciudadana, patrimonio cultural y museos: entre la teoría y la praxis,* editado por Iñaki Arrieta Urtizbedea, 11-25. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Artaud, Antonin. 2011. *El teatro y su doble.* Edhasa.

Asenjo Hernanz, María Elena. 2014. «Aprendizaje informal y nuevas tecnologías: análisis y medición del constructo de interactividad en contextos de exposición del patrimonio». Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid. https://repositorio.uam.es/entities/publication/1aac4eb9-c4ec-47c0-a559-74e7298d002c

Augusto Bahamón, Carlos; Diego Felipe Beltrán y Carlos Uriel Aranzazu. 2018. «Narrativas museográficas interactivas». *Trilogía: ciencia, tecnología, sociedad*, vol. 10, nº 19, p. 75-86. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7022552

Beard, Mary. 1955. *Pompeya: historia y leyenda de una ciudad romana*. Crítica.

Benjamin, Walter. 2021. *La obra de arte en la era de su reproroductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas*. Alianza.

Besolí Martín, Andreu. 2008. «Estratègies i recursos de comunicació audiovisual en museografía. Estat de la qüestió i estudi del cas de Museu d'Història de Catalunya». Tesis doctoral, Universitat de Barcelona. https://www.tdx.cat/handle/10803/405639#page=1

Biedermann, Anna Mª, Teresa Blanco-Bascuas, Francisco J. Galán-Pérez, *et al*. 2023. «Influencia del diseño del formato expositivo en el impacto percibido por las audiencias». *Arte, Individuo y Sociedad*, p. 1-17. https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/89220

Cadena Morales, Leidy Susana, Lady Patricia González González, Narcisa de Jesús Guamán Sánchez, *et al*. 2024. «Tecnología y personalización del aprendizaje». *Revista Científica Retos de la Ciencia*, vol. 1, nº 4, 115-129. https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/532

Cairol, Eduard y Tomas Macsotay Bunt. 2021. «Introducción: Cuando Los Espacios Devienen Arte. Obra De Arte Total, Instalación, Entornos Inmersivos». *Serie VII, Historia del Arte*, nº 9, 15-24. https://revistas.uned.es/index.php/ETFVII/article/view/31663

Candil Gil-Ortega, Daniel. 2023. «Arte inmersivo y diseño temático como lienzo para la realidad virtual: Paracosma, una experiencia artística aplicada». Tesis doctoral, Universitat de Barcelona. https://diposit.ub.edu/items/16fa82dd-ceb1-4c64-a9f8-ac5ab814340f

Castro Ríos, Yone. 2023. «Nuevas metodologías de investigación aplicadas al ámbito de los museos y exposiciones». Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=327851

Centre d'Art Amatller. s.f. «Sorolla, una nova dimensió». Consultado el 19 de abril de 2026. https://centredartamatller.com/es/agenda/sorolla-una-nueva-dimension-2/

Chua, Phoebe K, Gillian Hayes, Simone Lanette, *et al*. 2018. «How much is' too much'? The role of a smartphone addiction narrative in individuals' experience of use». *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, nº 2, 1-22. https://dl.acm.org/doi/10.1145/3274370

Consell Nacional de Cultura I de les Arts de Catalunya. 2014. «Avaluacions estratègiques CoNCA. Museu Nacional d'Art de Catalunya MNAC». https://conca.gencat.cat/web/.content/arxius/publicacions/avaluacio_estrategica_mnac/Avaluaci__MNAC_WEB.pdf

Eclipso Cultural Adventures. s.f. «Coliseo, el mítico escenario». Consultado el 16 de abril de 2026. https://eclipso-entertainment.com/es/barcelona/colisee/

El Periódico. 2026. «'Los últimos días de Pompeya': la exposición que fusiona historia y ficción a través de la realidad aumentada en el IDEAL». 18 de marzo de 2026. https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20260317/ideal-ultimos-dias-pompeya-exposicion-historia-ficcion-salas-inmersivas-128083973

Falk, John H. 2009. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Routledge.

Fundació Joan Miró. s.f. «Prepara la visita». https://www.fmirobcn.org/es/visitanos/prepara-la-visita/

García Saleh, Fabio Javier. 2013. «Los últimos días de Pompeya como fuente de inspiración de el Grande Oriente». *Anales Galdosianos: Literatura y cultura de la España decimonónica*, vol. 48, nº 1, p. 35-53. https://muse.jhu.edu/pub/135/article/534336/summary

Garza Padilla, Adriana. 2012. «Modernidad y posmodernidad en la historia del arte». *Imaginario Visual*, nº 4, 56-69. http://eprints.uanl.mx/3464/1/Modernidad_y_posmodernidad.pdf

Heath, Christian y Dirk vom Lehn. 2009. «Interactivity and Collaboration: new forms of participation in museums, galleries and science centres». En *Museums in a Digital Age*, editado por Ross Parry, 266-280. Routledge.

Ideal Centre d'Arts Digitals. s.f. a. «HISTORIA DEL IDEAL». Consultado el 18 de abril de 2026. https://idealbarcelona.com/es/ideal/

Ideal Centre d'Arts Digitals. s.f. b. «Los últimos días de Pompeya». Consultado el 18 de abril de 2026. https://idealbarcelona.com/es/agenda/6410/

Ideal Centre d'Arts Digitals. s.f. c. «TUTANKAMON». Consultado el 16 de marzo de 2026. https://idealbarcelona.com/agenda/tutankamon/#:~:text=ENTRADES%20JA%20A%20LA%20VENDA!%20L'exposici%C3%B3%20m%C3%A9s,temples%2C%20tresors%20i%20secrets%20de%20l'antic%20Egipte

Ideal Centre d'Arts Digitals. s.f. d. «Monet, l'experiència inmersiva». Consultado el 16 de abril de 2026. https://idealbarcelona.com/es/agenda/monet-lexperiencia-immersiva/

Irala Hortal, Pilar. 2024. «La inteligencia artificial y otras tecnologías como aliadas en el disfrute del arte y los museos». *European Public and Social Renovation Review*, nº 9, 1-13. https://doi.org/10.31637/epsir-2024-438

Jiménez-Esquinas, Guadalupe. 2021. «Género: cómo revertir las desigualdades desde los museos». En *Patrimonio y museos locales: temas clave para su gestión*, editado por Iñaki Arrieta Urtizbedea, 295-308. Pasos.

Layers of Reality. s.f. «Sobre nosotros». Consultado el 18 de abril de 2026. https://layersofreality.com/es/sobre-nosotros/

Lieser, Wolf. 2010. *Arte Digital*. H. F. Ullmann Publishing

MACBA. s.f. «Planifica tu visita». https://www.macba.cat/es/planifica-tu-visita/

Mallafré Cazorla, Marc. 2025. «Las experiencias inmersivas en el desarrollo de la marca-museo patrimonial». Tesis Doctoral: Universitat Ramón Llull. https://www.tdx.cat/handle/10803/339/recent-submissions

Marinetti, Filippo Tomasso. 1978. *Manifiestos y textos futuristas.* Ediciones del Cotal.

Martí Testón, Ana. 2018. «Hacia una museografía 4.0. Diseño de experiencias inmersivas con dispositivos de realidad aumentada». Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=250596

Menéndez i Pablo, F. Xavier. 2019. «Intervencions museogràfiques a Catalunya». *Mnemòsine, Revista Catalana de Museologia*, nº 10. https://www.revista.museologia.cat/uploads/articulos/pdf/306icbwfp3cf3w5lrpcyknkgpa.pdf

MNAC. s.f. «Entradas». Consultado el 5 de julio de 2026. https://tickets.museunacional.cat/muslinkIV/index.jsp?nom_cache=MUSEU&property=MUSEU&grupActiv=1&lang=2#close

Munilla-Antoñanzas, Javier. 2022. «Gladiadores, fieras, carros y otros espectáculos en la antigua Roma», reseña de *Gladiadores, fieras, carros y otros espectáculos en la antigua Roma*, de María Engracia Muñoz-Santos. En *Cuadernos De Arqueología De La Universidad De Navarra*, nº 31, 297-301. Síntesis. https://revistas.unav.edu/index.php/cuadernos-de-arqueologia/article/view/44795

Museu Picasso. s.f. «Horarios y precios». Consultado el 5 de julio de 2026. https://museupicassobcn.cat/es/planifica-la-visita/horarios-y-precios

Pérez-Moreira, Vicente. 2025. «Podredumbre mental: el deterioro humano en la era digital». En *Pensamiento Cultura y Sociedad*, editado por Manuel Bermúdez Vázquez y Agustín Sánchez Cotta, 375-391. Dykinson.

Real Academia Española de la Lengua. 2014. a. *Diccionario de la lengua española*. «inmersión». Consultado el 16 de abril de 2026. https://dle.rae.es/inmersi%C3%B3n

Real Academia Española de la Lengua. 2014. b. *Diccionario de la lengua española*. «inmersivo/a». Consultado el 16 de abril de 2026. https://dle.rae.es/inmersivo?m=form

Rodríguez Ortega, Núria. 2023. «De las prácticas expositivas tecnomediadas: una propuesta de museología tecnocrítica y de museografía como topología». En *Sobre museografías y cartografías imposibles*, editado por Núria Rodríguez Ortega y Teresa Sauret Guerrero, 383-422. Trea. https://www.researchgate.net/publication/376969830_De_las_practicas_expositivas_tecnomediadas_una_propuesta_de_museologia_tecnocritica_y_de_museografia_como_topologia

San Martín, Francisco Javier. 2019. *Guía para el arte del siglo XXI*. BilbaoArte.

Soto Bonilla, Gerardo Javier. 2014. «Los plinios, el Vesubio, Pompeya y el Imperio Romano de la segunda mitad del siglo I». Universidad Latina Campus Heredia Costa Rica. https://www.researchgate.net/profile/Gerardo-Soto-4/publication/281359457_Los_Plinios_el_Vesubio_Pompeya_y_el_Imperio_Romano_de_

la_segunda_mitad_del_siglo_I/links/55e3c7fa08aecb1a7cc9d9dc/Los-Plinios-el-Vesubio-Pompeya-y-el-Imperio-Romano-de-la-segunda-mitad-del-siglo-I.pdf

Studer, Monica y Van den Berg, Christoph. 2000. «Vue des Alpes». Consultado el 16 de abril de 2026. https://www.vuedesalpes.com/

The Last Days of Pompeii. s.f. «The Last Days of Pompeii». Consultado el 18 de abril de 1016. https://pompeii-experience.com/

Thyssen Bornemisza, Museo Nacional. 2022. «Educación + Públicos». *Publicaciones Digitales Thyssen*. https://www.museothyssen.org/conectathyssen/publicaciones-digitales/educacion-publicos

Vivancos Ramón, María Victoria. 2025. *Naumaquias. Patrimonio cultural del mar mediterráneo*. Universitat Politècnica de València. https://riunet.upv.es/handle/10251/232784

Anexo A. Figuras complementarias

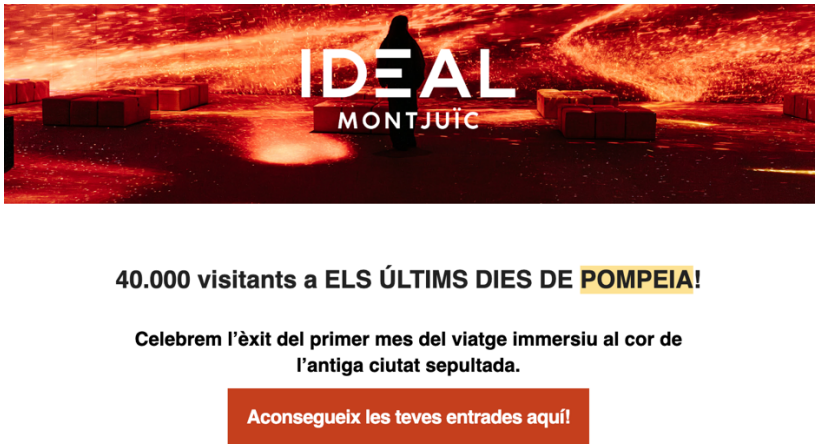
En este apartado se recogen las figuras que no son necesarias para la comprensión del texto, sino que actúan como soporte adicional.

Figura 10 *Frescos representando naumaquia en el templo de Isis de Pompeya*



Fuente: Vivancos Ramón, María Victoria. 2025. *Naumaquias. Patrimonio cultural del mar mediterráneo*. Valencia: Universitat Politècnica de València. https://riunet.upv.es/handle/10251/232784

Figura 11: *Comunicación publicitaria por* mailing



Fuente: Ideal Centre d'Arts Digitals. 2026.

Anexo B. Tablas

Tabla 1 *Cuestionario sobre la exposición «Los últimos días de Pompeya»*

CUESTIONES	NO	ALGUNAS VECES	SIEMPRE
CONTEXTO HISTÓRICO Y MUSEOGRAFÍA			
Se sitúa correctamente al espectador/a en el espacio y tiempo		X / Sí, a excepción del punto de vista de Plinio el Joven, que escribía desde otra población.	X
Se ofrece un contexto social completo	X	X / La información sobre el modo de vida romano es veraz pero sesgada en favor de los grupos representados: romanos (frente a otras poblaciones vecinas) y clases altas.	
Mención a las fuentes		X / Se informa de sobre la influencia de la revista National Geographic, la novela de Edward Buwler-Lytton y las cartas de Plinio el Joven, pero no permite distinguir los hechos históricos de la inspiración ficticia.	X / Se ofrecen, como en toda exposición, los créditos del equipo que la ha comisariado.
El discurso expositivo es coherente	X	X / La exposición dice centrarse en el momento de la erupción del Vesubio, pero algunas partes muestran desconexión. Los objetos de la sala no inmersiva son irrelevantes para el objetivo, (más allá de interesantes o no	

		para el/la visitante) y la sala de realidad virtual se centra en el anfiteatro pompeyano.	
El espacio condiciona la interpretación			X / La ruta de la sala de realidad virtual se ha pensado en función del espacio disponible.
Equilibrio en temático y tiempos	X / El momento de la erupción ocupa la mayor parte de los 26 minutos de proyección en la sala inmersiva. El inconveniente es que la mayoría del público dejaba la sala antes de terminar la proyección, por lo que se consideraba excesivo. También en la sala de realidad virtual numerosos/as visitantes se alteraban al no poder seguir el ritmo rápido del narrador ficticio.		
El entorno favorece la estimulación, lo emocional y lo espectacular		X / La elección de música y luces en ocasiones interrumpe o dificulta la comprensión, primando el impacto. Especialmente en la sala de los moldes de yeso de las personas que quedaron sepultadas, donde no se aprecian bien las mismas por las luces. También en algunas de las proyecciones de la sala inmersiva, donde se aportan muy escasos datos, pero se deja un largo tiempo para observar la	X

		erupción con fuerte música e imágenes impactantes.	
MUSEOLOGÍA Y PÚBLICOS			
La experiencia es personalizable	X / En ninguna sala		
Es apta para todos los públicos y accesible	X	X / La información está al alcance de público de todas las edades no especializado. No hay adaptación posible para personas con dificultades de visión o audición. Sí es apta para personas con movilidad reducida. Las gafas de visión estereoscópica pueden provocar mareos y no son aptas para personas con trastornos de la rama de la epilepsia.	
El espacio es adecuado para la propuesta		X / El espacio es adecuado pero mejorable en la sala inmersiva, en la cual los altos techos del palacio dificultan la fácil comprensión auditiva de las proyecciones. El ruido procedente de este espacio también resulta molesto en el resto de salas.	X

Fuente: Elaboración propia, 2026b.