

Experiencia transmedia inmersiva: El caso Van Gogh Vivo

Daniela González Erber ⁽¹⁾

Resumen: La experiencia *Van Gogh Vivo (2025)* evidencia –en el campo de la transmedia experimental– nuevas formas de comunicar y percibir el arte, a través de manifestaciones que combinan la experiencia estética, la tecnología digital, el diseño inmersivo y la comunicación de narrativas sensoriales. Todo en un relato que se expande más allá del lenguaje verbal, discursivo o representacional, en espacios de comunicación vivencial, donde se experimenta el arte como entorno. Esta exploración transmedia del mirar, titulada *Van Gogh Vivo*, reinterpreta la pintura de Vincent Van Gogh, transformando el acto tradicional de contemplar arte, en una vivencia inmersiva y multisensorial, que activa la participación y la re-significación colectiva. En este texto se invita a pensar en cómo la experiencia estética se ve aumentada con la interacción transmedia, generando nuevas vivencias sensoriales y formas novedosas de sentir el arte. A partir de este marco se reflexiona en torno a los siguientes conceptos: *Experiencia estética*; la *Sociedad del espectáculo*; la *Cultura de la convergencia*; la *Experiencia sensorial de inmersión narrativa*: una *Arqueología de los medios*; y la *Cultura del software*. Vivir *Van Gogh Vivo* reconfigura la manera en que percibimos y compartimos el arte en la era digital, al entenderla como un proceso activo en el que el sujeto percibe, siente, interpreta y se transforma de espectador en participante o agente transmedia, al situar a la pintura como experiencia espacial. De tal forma se amplía el campo de lo museable a nuevas formas de mediación estética donde las narrativas digitales y transmedia abren un laboratorio estético, que transforma las imágenes en mercancías y el arte en consumo, en una lógica de consumo visual y emocional.

Palabras clave: Experiencia estética - Tecnología digital - Diseño inmersivo - Narrativas sensoriales - Multiplataformas - Transmedia experimental - Arte - Medios digitales - Consumo visual - Agente transmedia

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 224-225]

⁽¹⁾ **Daniela González Erber** es Doctora en Diseño egresada de la Universidad de Palermo. Docente e investigadora de la Escuela de Diseño e innovación Tecnológica de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad de Tarapacá (Chile). De profesión Diseñadora Gráfica Publicitaria egresada de la Universidad de Antofagasta de Chile, y Profesora de Educación General Básica egresada de la Universidad de Tarapacá de Chile. Licenciada en Educación de la Universidad de Tarapacá de Chile. Magíster en Didáctica en la Educación Superior de la Universidad de Tarapacá de Chile. Postgrado En Formación Docente del Profesorado Universitario de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Máster en Formación y Gestión de la Universidad, de la Universidad Autónoma de Barcelona. Académica de la Universidad de Tarapacá desde el año 2007 en la carrera de Diseño Multimedia, con cargos de gestión como Jefa de Carrera y Presidenta de la comisión de aseguramiento de la calidad de la carrera de Diseño Multimedia, entre otros. Actualmente Docente investigadora y Coordinadora de Vinculación y Extensión de la Facultad de administración y Economía -UTA-. Académica del Magister en Multimedia Educativa de la Universidad de Tarapacá entre el 2010 y 2013, con experiencia en dirección de tesis de pre y postgrado. dgonzalez@uta.cl. ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-2764-4450>.

Introducción

La experiencia *Van Gogh Vivo* (2025), se convierte en una instancia experimental, que combina estéticamente la tecnología digital, el diseño inmersivo y la comunicación de narrativas sensoriales, habitando sus obras, más allá de la tradicional forma de exhibir el arte. Esta transmedia estética sitúa al espectador entre colores, texturas, arte, luces, realidades virtuales y entornos. Es más que un espectáculo, *Van Gogh Vivo*, se presenta como una exploración transmedia del mirar. Este reencanto de la percepción, activa el vínculo emocional con la imagen. Se devuelve al arte su capacidad de transformación sensible.

No se entiende lo experimental solo como aplicación tecnológica, sino que se amplía hacia las exigencias de los modos de percepción y participación.

Se construye en –la exposición *Van Gogh Vivo*– una invitación a repensar la relación que existe entre el impacto sensorial y la interpretación crítica. En un vínculo entre emoción y conocimiento, donde tiene sentido ensayar nuevas formas de sensibilidad cultural que son dominadas por lo visual y lo tecnológico, en un entrelazamiento de participación, percepción y creación (Debord, 2003).

Conceptualmente la mirada se centra en la experiencia estética, la sociedad del espectáculo, la cultura de la convergencia, la experiencia sensorial de inmersión narrativa, una arqueología de los medios y la cultura del software.

Prestando atención a la manera en que se percibe y se comparte el arte en la era digital, a partir de los nuevos roles del espectador y las nuevas formas de mediación estética, las imágenes se convierten en mercancías y el arte en consumo, en una lógica de oferta cultural, visual y emocional, que lo actualiza y mantiene vivo. Comprendido el arte como expresión cultural y forma de comunicación simbólica, que permite entender a las personas y a las sociedades, y que a la vez dialoga con los contextos sociales, históricos y políticos en los que nace.

En palabras de Debord (2003) “Todo lo que alguna vez fue vivido directamente se ha convertido en una representación”, aunque estas se han complejizado. Ya no solo es la experiencia humana en imágenes, sino que se incorporan pantallas y dispositivos. Esto modifica la sensibilidad del espectador frente a un espectáculo; una expresión cultural; y una comunicación simbólica. El consumo se traslada desde la imagen para terminar habitando dentro de ellas y transforman al espectador pasivo en uno con participación activa.

La inmersión en la experiencia de van Gogh vivo, posee varios focos relevantes desde el ámbito cultural, estético, humano y patrimonial. Experimentar el arte de esta propuesta transforma la percepción y la sensibilidad. Esto ocurre en todas las formas en las que la cultura se va actualizando e intenta mantenerse en el tiempo, reinterpretando las expresiones clásicas.

Es preciso indicar que la pintura de Van Gogh rompe con las normas académicas de su tiempo al reinterpretar el color y la pincelada, donde el centro de la expresión es la emoción. Asimismo, su obra como experiencia subjetiva, trasciende el sufrimiento para convertirse en belleza compartida. Al ser situada en la exposición inmersiva, en un acto que resignifica su arte y la acercan, a través del uso tecnológico y sensorial a las generaciones nuevas y amplias.

La obra de Van Gogh se encausa en una búsqueda incansable por una mayor expresividad y profundidad emocional, explorando mediante el color el alma humana, la conexión con la naturaleza y las sensaciones del entorno. Con un estilo centrado en la interpretación personal del mundo, antes que en la precisión técnica del tradicional impresionismo. A partir, de ahí surge un diálogo que sensibiliza sobre su obra y vida, a través de una experiencia inmersiva que permite reinterpretar el arte clásico, en un contexto cultural y tecnológico contemporáneo, donde el arte es mediada y resignificada.

En primer lugar se releva la experiencia estética que se ve transformada, con un acercamiento diferente a la obra de Van Gogh. Más allá de la contemplación del objeto, hacia una experiencia sensorial que envuelve al participante. En este contexto clave podemos reflexionar sobre un cambio en la percepción, desde el momento en que el movimiento, la emoción y la escala se sitúan por sobre la materialidad de la obra.

Por otro lado esta experiencia permite pensar en cómo el arte se hace más accesible y democrático, incorporando a públicos nuevos, más distantes de los que visitan los museos tradicionales. Así, resulta interesante pensar en la efectividad de estas experiencias como puerta de entrada al arte. En una reflexión sobre si lo vivido reemplaza o complementa la rutina con la obra original, en una ampliación hacia una percepción colectiva.

Todo en una sociedad sumida en una cultura visual, sujeta al estímulo constante, a la tecnología y a un consumo rápido, donde el arte se transforma en espectáculo, mientras que la obra, en experiencia y representación (Debord, 2003). Donde los medios que emergen, además de transmitir narrativas, impactan las sensibilidades y la forma en que se vive la experiencia artística, lo que Kluitenberg (2011) llama medialidad.

Surgen nuevas narrativas que resignifican la obra de Van Gogh, en una construcción transversal que combina historias biográficas y artísticas, con música, entorno y animación, como una reinterpretación contemporánea de su legado artístico. Esta narrativa no es azarosa y define lo que se desea resaltar del autor y su obra, al respecto es pertinente reflexionar en cómo su legado se adapta o no a las nuevas sensibilidades.

La experiencia emocional que genera Van Gogh vivo, refuerza el recuerdo del arte vivido, como una nueva forma de conocimiento y aprendizaje cultural a través de la emoción, en la tríada experiencia, emoción, memoria. Por eso el debate en torno a cómo se enseña, difunde y experimenta el arte hoy con sus desafíos y oportunidades. Esto se refuerza en las ideas de Freeman y Rampazzo Gambarato (2019), a partir del ámbito pedagógico y político de la transmedia, acentuando su función en la circulación de conocimientos.

Definitivamente mirar las nuevas formas de circulación, comunicación y percepción del arte, son una combinación de experiencia estética, tecnológica, diseño inmersivo, comunicación de narrativas sensoriales, cultura de espectáculo y acceso democrático. Todo en un relato que se expande más allá del lenguaje verbal, discursivo o representacional, en espacios de comunicación vivencial. Tal como lo anticipó Murray (2017), el camino de la narrativa digital decantaría en un *laboratorio estético*, en experiencias que se expanden y combinan performance, tecnologías y artes, en lo que llama una experiencia híbrida.

Antecedentes teóricos

La experiencia de Van Gogh Vivo (2025) se observa a partir de varios conceptos que permiten problematizar en una mirada crítica y dialogante con variados autores. El punto de partida se sitúa en la manera en que se percibe y se comparte el arte en la era digital, y cómo a partir de aquello, surgen nuevos roles en el espectador y maneras diferentes de mediar la estética.

El concepto de *experiencia estética*, se da en un proceso de relación situada, donde el observador se involucra desde la percepción, lo afectivo, lo cognitivo y lo sensorial con una obra u entorno. La contemplación deja de ser pasiva, abriendo sentidos. Mientras que al situar este concepto –el de experiencia estética– en el marco de la transmedia experimental, esta se propaga hacia formas y lugares participativos, inmersivos y multisensoriales. Así el diseño, el arte y la tecnología conforman otros modos de percepción.

La experiencia estética a partir de Dewey (2005) se entiende como una experiencia activa, procesual e integrada, en la articulación de percepción y emoción, de forma significativa. Mientras que Gumbrecht (2004) traslada la mirada desde la interpretación para llegar a la presencia, relevando el rol del cuerpo y la materia en la experiencia estética. Finalmente Rancière (2009) la entiende como una nueva forma de distribuir lo sensible, modificando las formas tradicionales de percepción y participación.

La experiencia estética se va modificando con ciertos cambios sociales que permiten hablar de la sociedad del espectáculo, definida como una situación histórica en donde la experiencia directa se reemplaza por representaciones mediadas. Desde esta perspectiva las relaciones sociales se transforman en relaciones entre imágenes. Este concepto nos permite observar la experiencia cultural a partir de la participación, la espectacularización y la inmersión, problematizando la tensión que existe entre ellas, con especial atención a los contextos de circulación viral y economía de la experiencia.

Debord (2003) otorgó otro punto de vista sobre el espectáculo, como el instante en que la mercancía coloniza la vida cotidiana, de tal forma la experiencia vivida se transforma en representación. En esta misma línea Crary (1999) observa los regímenes contemporáneos de consumo, percepción y atención en el capitalismo digital, y determina que la atención no es neutra, sino más bien un recurso político y económico que pugna por el capitalismo contemporáneo.

A la mirada de Debord (2003) se suma una sociedad expuesta a múltiples estímulos, transformando al sujeto que percibe en fragmentado, inestable y rodeado de estímulos, en una

economía digital, que más que definir la crisis la radicaliza sistemáticamente. Finalmente la atención se observa como un campo de poder e infraestructura del capital, donde la tecnología y flujos de información van regulando. Este autor no comulga con los discursos que celebran la participación, la interactividad y la conectividad. Más bien nos otorga una mirada crítica, al situarlas como *simulacros de agencia*. Más vinculadas a la obtención de datos, visibilidad y consumo, caminando con facilidad en la economía del espectáculo y la vigilancia. Ya no es tan claro el límite entre experiencia estética y consumo, en un espectáculo donde la imagen no es la prioridad sino la gestión total de la experiencia. En un tránsito desde los medios masivos a las plataformas digitales 24/7 (Crary, 2013).

El flujo constante de contenidos- narrativos y simbólicos- por múltiples plataformas y medios, representa a la *Cultura de la convergencia*, en interacción con industrias culturales y audiencias activas, Jenkins (2006) posiciona el concepto para exponer la manera en que las historias se difunden entre dispositivos, medios y prácticas culturales participativas. Esto genera un nuevo espacio de interacción, donde convergen usuarios y productores en una co-construcción de sentidos. A esta convergencia Scolari (2013) la denomina *ecosistema semiótico*. Es parte de la transmedia experimental y permite narrativas abiertas y distribuidas, antes que lineales. De tal forma es que la transmedia se consolida como un espacio estético y experimental y no solo narrativo, conformando una experiencia estética sensorial de inmersión narrativa.

La *experiencia sensorial de inmersión narrativa*, está sumergida en una creación que incluye la percepción, la emoción y el cuerpo, mediante el uso de dispositivos estéticos, tecnológicos y narrativos, todo esto activa una sensación de pertenencia y presencia en un mundo narrativo. Para Murray (1917) es el goce de habitar un mundo narrativo coherente. Mientras que Ryan (2015) posiciona el concepto de *storyworlds (o mundo narrativo)*. Y lo entiende como universos narrativos experienciales que se desarrollan por variados medios. Cada uno aporta fragmentos que construyen un mundo, donde el receptor asume un rol activo en la exploración, otorgando sentido a la experiencia. Este autor enfatiza en la dimensión cognitiva de la narración, en la experiencia del usuario y su construcción mental del universo narrativo. Por otro lado la inmersión es una estrategia histórica del arte que permite cautivar sensorialmente al espectador (Grau, 2007). En definitiva en la inmersión se conjugan múltiples plataformas, interfaces y trayectorias experienciales.

Para Kittler (2017) los medios técnicos configuran el pensamiento, la subjetividad y la cultura y no son solo canales de comunicación, sino que establecen las situaciones de posibilidad del pensamiento y la cultura. En este sentido no es el sujeto quien otorga desde un inicio el sentido, dado que es la técnica quien condiciona la experiencia, es decir el sujeto está determinado por los medios y son ellos los que condicionan las posibilidades. Hablamos de una *arqueología de los medios* que sitúa a la transmedia experimental como un laboratorio cultural en diálogo con las experiencias técnicas y estéticas previas.

Zielinski (2011) formula una *arqueología anárquica* en la exploración de medios alternativos futuros y olvidados. Este autor se resiste a los relatos lineales, progresivos y teleológicos de la historia de la tecnología. En otras palabras no comulga con la evolución de las tecnologías como un camino de mejoras, cuestionando el mito del avance tecnológico ineludible, para explorar trayectos olvidados, discontinuos o desviados.

Los medios son soportes que podemos observar. A partir de ahí algunos autores se detienen en un desplazamiento fundamental, impulsado por una *cultura del software*. Se produce un giro de un medio visible a lógicas computacionales invisibles. Las que estructuran prácticas y subjetividades (Chun, 2011), mientras van constituyendo la experiencia cultural contemporánea y conforman la estética y la producción cultural en un contexto de transmedia experimental. La materialidad de la obra, la autoría y las formas de participación del público se redefinen. En este espacio los algoritmos organizan la visibilidad, mientras que la experiencia sensible es mediada por interfaces, con bases de datos que sustituyen la narrativa lineal. Finalmente la experiencia es definida por un software que limita, orienta y permite. De hecho para Manovich (2013) la cultura del software es el lugar donde el código se convierte en forma cultural dominante. Mientras que los protocolos digitales en formas de control y organización cultural (Galloway, 2004). A partir de los conceptos trabajados configuramos a Van Gogh Vivo (2025), como una experiencia estética transmedia expandida, la cual es tensionada por una mirada que la sitúa en la lógica del espectáculo y que se hace posible por una cultura de la convergencia. Esta experiencia se intensifica a través de la inmersión narrativa sensorial, situada en una arqueología de medios y estructurada por la cultura del software. En consecuencia Van Gogh Vivo (2025) es un proceso activo participativo de construcción sensible y mediación estética, donde lo museable toma nuevas características más expansivas.

La experiencia Van Gogh Vivo (2025)

Van Gogh Vivo (2025), propone una experiencia estética que vincula la obra del autor con vivencias de su vida personal y artística. Esta vivencia genera una atmósfera afectiva que permite comprender los momentos de creación del autor y situarse dentro de la obra misma, en una escala aumentada que intensifica la percepción y los sentidos del espectador.

La travesía de circulación controlada, con tiempos mediados y una guía a través de diversos actores que interpretan al propio Van Gogh y otros personajes cercanos a él, construyen una vía con sentido. Estos distintos actores se encargan de dar sentido a las etapas cronológicas del pintor, como se observan en la *Figura 1*.

La narrativa conforma un relato sobre el autor y su obra. En ella no se observa que existan adaptaciones a los discursos actuales sobre género, acoso, violencia, y otros. El diálogo participativo en primera persona envuelve al espectador en un relato cercano que complementan las experiencias sensoriales, afectivas y cognitivas, con momentos de libre circulación.

El espectador tempranamente se ve sumido y ocupa un rol activo y participativo de construcción, en entornos inmersivos y multisensoriales, que combinan el diseño, el arte y la tecnología. Entonces, el cuerpo y la materia son parte de la experiencia, de forma activa (Gumbrecht, 2004; Dewey, 2005).



Figura 1. Fotografía de experiencia Van Gogh Vivo: Personajes que narran historias y guían la experiencia (Nota: experiencia Van Gogh Vivo, Chile-Arica, 2025)

La experiencia estética de Van Gogh Vivo (2025), no se detiene con el término del evento, pues se evidencia una manera diferente de distribución del arte y de lo sensible, con formas nuevas de participación, percepción y difusión de la experiencia. Inserta en un momento histórico conocido como la sociedad del espectáculo, a partir de ahí la experiencia inmersiva es remplazada por representaciones mediadas.

El espectador además de formar parte de la obra misma, ingresa a un mundo de realidad virtual, donde los cuadros pictóricos se convierten en viajes virtuales que nos permiten conectar con las sensaciones cognitivas y emotivas del autor y su obra. En un juego de sensaciones vívidas que impactan cuando se puede volar en un cielo virtual con sus pinceladas, cuando se puede entrar por la puerta de su habitación, recorrer icónicamente su dormitorio y seguir el viaje saliendo por su ventana, o cuando se sienten a los girasoles moverse por el viento, mientras lo sobrevuela su obra.

El arte se democratiza en este tipo de intervenciones experimentales e itinerantes. Cuando un público ávido de arte y distante de los tradicionales museos, experimenta estas experiencias inmersivas, el arte que se veía lejano aparece como una oferta cultural.

Van Gogh se vuelve accesible y se convierte en una puerta potente de entrada al arte. Viviendo réplicas de Van Gogh, la rutina tradicional de ver una obra se ve complementada y amplificada.

Estas intervenciones definitivamente hacen que la obra de Van Gogh sobreviva en la percepción colectiva. Siguiendo siempre presente.

El público amplio y diverso que asiste a Van Gogh Vivo co-contruye una narrativa, a partir de la circulación de lo vívido. Por medios tecnológicos que son externos a la experiencia, en nuevos relatos de circulación viral, a partir de lo experimentado. Con soportes tecnológicos que ayudan a su masificación y que vinculan esta experiencia con el consumo y lo inmediato. Concordamos con la idea que transforma la experiencia en espectáculo. Desde el instante en que la mercancía circula con fuerza en nuestra sociedad, en un capitalismo digital que determina la atención, controla el consumo y manipula la percepción de los sujetos. Este comportamiento responde a un recurso político y económico.

La culminación de esta experiencia, nos traslada a un entorno de consumo, con objetos a la venta que trascienden al espectador. Incluso lo inverosímil de encontrar una cafetería al estilo parisino, tipo réplica, (Ver Figura 2) nos vincula con los espacios habitados por el autor. En esta locación encontramos una conexión emotiva con el placer de la degustación culinaria, un vínculo afectivo que se entrelaza con el consumo. Una economía digital radicalizada sistemáticamente por las tecnologías y los flujos de información. Y aparece el sujeto moldeado por la atención. Quien se desenvuelve con facilidad en la economía del espectáculo y la vigilancia. En una sociedad hiperestimulada, donde la mirada del sujeto es fragmentada.



Figura 2. Fotografía de experiencia Van Gogh Vivo: Cafetería en la lógica de consumo y vínculo afectivo (Nota: Experiencia Van Gogh Vivo, Chile-Arica, 2025).

Los límites entre experiencia estética y consumo en Van Gogh Vivo se diluyen. Y la imagen deja de ocupar un rol principal, para dar prioridad, en el espectáculo, a la gestión total de la experiencia, la que continua en plataformas digitales (Crary, 2013). Sería lo que Jenkins (2006) llama la *cultura de la convergencia*, a través de las audiencias activas. Ellos difunden la experiencia de Van Gogh Vivo entre medios, dispositivos y prácticas culturales participativas. Este nuevo rol del sujeto espectador, abre espacios de interacción en la co-construcción de sentidos. El recorrido lineal de la narrativa se traslada a una vivencia estética sensorial de inmersión narrativa.

Mirando a Van Gogh Vivo desde una perspectiva crítica y analógica como lo señala Kittler (2017). Nos situamos en la arqueología de los medios y con hincapié en el progreso discontinuo de la historia. Nunca lineal. Siempre con olvidos e inevitables retornos, rupturas y posibilidades no realizadas. Una recuperación obsoleta de tecnologías, explorando futuros imaginados, en la acción de desnaturalizar el presente mediático (Zielinski, 2011). Van Gogh Vivo activa los sentidos a través de dispositivos estéticos, tecnológicos y narrativos. Esto otorga un sentido de pertenencia y presencia en el sujeto. Entonces, se siente parte de este universo narrativo (Ryan, 2015) estético y tecnológico, de forma coherente.

De esta forma el espectador se somete a la inmersión de Van Gogh Vivo y construye mental y cognitivamente su experiencia. Desde ahí conjuga plataformas, interfaces y trayectorias. Todo esto refuerza el recuerdo, en un aprendizaje cultural que se da a través de la emoción. Una oportunidad para el ámbito pedagógico y la enseñanza del arte a partir de la circulación transmedia del conocimiento.

No existe ingenuidad en los medios técnicos utilizados en la experiencia de Van Gogh Vivo, estos permiten ir configurando una narrativa e influyen en la subjetividad del espectador. Pantallas que muestran a la familia y amigos de Van Gogh narrando anécdotas (Ver Figura 3); personajes que circulan y narran historias del autor; mundos imaginados, a través de realidades virtuales y entornos creados (Ver Figura 4); Obras que parecieran tener movimiento en pantallas digitales; Cuadros construidos a gran escala (Ver Figura 5); técnicas plásticas plasmadas en materiales y colores (Ver Figura 6), y una narración que continua más allá de la propia experiencia. Es mucho más que canales de comunicación, sino que condicionan la experiencia, como posibilidades para el pensamiento y la cultura. En un laboratorio cultural de transmedia experimental.



3



4

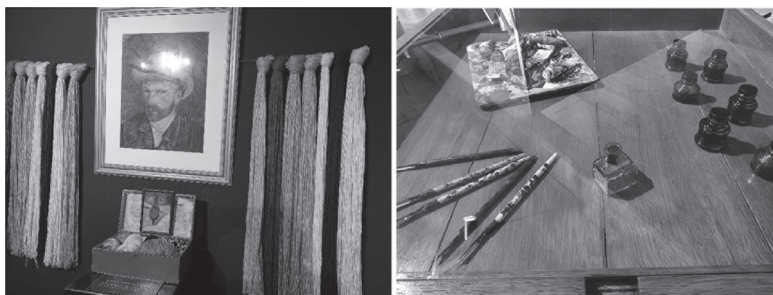
Figura 3. Fotografía de experiencia Van Gogh Vivo: Pantalla digital, personaje de la vida de Van Gogh (Nota: Experiencia Van Gogh Vivo, Chile-Arica, 2025). **Figura 4.** Fotografía de experiencia Van Gogh Vivo: Entorno de realidad virtual (Nota: Experiencia Van Gogh Vivo, Chile-Arica, 2025).

Van Gogh Vivo visibiliza la conformación de un nuevo camino para lo museable, a partir de los avances tecnológicos. Donde el espectador se sumerge en la experiencia y participa del intercambio de emociones y sensaciones. En este contexto tecnológico o de *cultura del software* surge un escenario invisible donde la experiencia se define, limita y orienta. En una lógica de control y organización cultural.

Ocurre una redefinición de la obra, la autoría y la manera en que se participa de la exhibición inmersiva (Galloway, 2004; Chun, 2011), de tal forma que lo museable se expande a nuevos lugares.



5



6

Figura 5. Fotografía de experiencia Van Gogh Vivo: Cuadros contruidos a gran escala (Nota: experiencia Van Gogh Vivo, Chile-Arica, 2025). **Figura 6.** Fotografía de experiencia Van Gogh Vivo: Técnicas plásticas plasmadas en materiales y colores (Nota: experiencia Van Gogh Vivo, Chile-Arica, 2025).

Tensiones y reflexiones

- La experiencia de Van Gogh Vivo se ve tensionada por un desplazamiento que se hace visible. Desde la experiencia estética a la espectacularización, un traslado que diluye la aproximación reflexiva a la obra, y se ve sustituida por experiencias que intensifican los sentidos. Esta hiperestimulación deja pérdidas importantes, como la merma de la contemplación crítica, dando paso a la imagen magnificada y consumible, donde la versión mediada de la obra de Van Gogh disminuye en profundidad, mientras se espectaculariza. La pérdida de materialidad del lienzo y de la escala original de la obra, por una mayor

presencia del cuerpo, esconde el trazo o gesto pictórico. La experiencia se ve ontológicamente perjudicada en la ausencia de material propio de la obra original. En su remplazo se posiciona el cuerpo, la presencia y el espectador. Al respecto quedan algunos interrogantes *¿Es posible sustituir la reflexión que se produce frente a la materialidad del cuadro por la intensificación sensorial?; y ¿Qué significa en la experiencia estética, la obra como objeto que se contempla v/s una obra como parte del entorno?*

- Para presentar la obra de Van Gogh en una narrativa transmedia, se fragmenta y se reduce a nivel conceptual. En la construcción de un relato biográfico y emocional prefijado y simplificado desde lo estético, lo político y lo histórico, aunque coherente a nivel sensorial. Al respecto queda para la reflexión preguntarse sobre *¿Cuál es la narración que se construye del autor y qué aspectos biográficos o artísticos son excluidos?*

- La participación del espectador en la experiencia analizada tiene límites, con recorridos preestablecidos, tiempos planificados e interacciones acotadas. La obra se vive pero no necesariamente se interpreta o cuestiona. Finalmente la participación se tensiona en una experiencia que es casi en todo momento guiada. Donde se consume una experiencia previamente diseñada, con un rol más pasivo del espectador. Sobre esta perspectiva crítica es justo cuestionarse si *¿El espectador es realmente un visitante activo o un cuerpo que es guiado en un caminar programado?*.

- A través, de Van Gogh Vivo el arte se democratiza en una expansión a públicos más diversos. Entonces, el acceso condicionado por el consumo, transforma la experiencia en evento y la obra en marca. En una mercantilización cultural del patrimonio artístico, donde la estética del asombro es fortalecida, con escasa reflexión sobre el medio. Con anterioridad a las experiencias de inmersión transmedia ya existían algunas estrategias históricas de inmersión, como espectáculos ópticos entre otros. Sin embargo, lo nuevo es su inclusión en las economías digitales o consumo cultural rápido, en circuitos de entretenimiento. De alguna manera se consideran reactualizaciones tecnológicas que dan paso a los algoritmos invisibles, los sistemas de proyección y las sincronizaciones. Y aunque la técnica se presente como neutra, vemos como deja entrever las decisiones de narrativas, estéticas y económicas.

Sobre las experiencias transmedia inmersivas, autores como Debord (2003) anticipaban algunas de las tensiones y advertían sobre cómo las imágenes mediadas configuran la experiencia contemporánea. En esta dimensión crítica nos cuestionamos *¿Hasta qué punto la inmersión sensorial reemplaza la profundidad contemplativa del arte?*.

- Más allá de dar una respuesta a estas tensiones la reflexión radica en el nuevo lugar que ocupa el espectador, donde la experiencia inmersiva opera a la vez como promesa y límite. El traslado se produce de un espectáculo que organiza la percepción y sensibilidad social a laboratorios transmedia. Donde se indagan nuevas maneras de percepción, participación cultural e interacción. Más que la sucesión de imágenes mediadas, se conciben realidades de expansión en diversos formatos y medios. Y a pesar de orientarse en la búsqueda por superar la pasividad del espectador esta se logra de manera parcial en una participación

activa guiada. Si bien en Van Gogh Vivo se privilegia lo sensorial, sin duda su valor pedagógico es alto. Se activa la sensibilidad visual y corporal. Además, se transforma en una puerta de entrada para el arte y el conocimiento en general, despertando curiosidad por el artista y su obra. Como un dispositivo de iniciación. Todo en una libre asociación por parte del espectador, entre imágenes, relatos, sonidos, atmósfera, colores y más. No es la acumulación de datos lo que lleva al aprendizaje, sino el aprendizaje significativo en la experiencia, en un contexto informal de educación cultural. Surge la reflexión sobre los actuales métodos y espacios para la educación artística y su eficacia. Asimismo, la experiencia releva las metodologías activas y participativas en una circulación de conocimiento fuera de los espacios convencionales para educar.

- El patrimonio artístico de la obra de Van Gogh se democratiza y se motiva su acceso. En una ruptura de los cánones preestablecidos sobre lo museable o las formas tradicionales de hacerlo. El espectador es un público menos habituado a estas experiencias y joven. Ellos traducen a un lenguaje contemporáneo la obra de Van Gogh. La experiencia en cuestión sin duda activa sensaciones como un espacio que se abre al conocimiento del arte, a la vez que democratiza el acceso al patrimonio cultural artístico. En un aprendizaje que conjuga emoción e inmersión. Pero debe ser acompañado de una mediación crítica, para que este recuerdo sensorial pueda activar la reflexión cultural, histórica y estética, y no ser solo un espectáculo, con reduccionismo crítico. Donde la obra original no es clara y permite cuestionarse sobre *¿De qué forma estos entornos inmersivos, digitales y masivos redefinen lo que se entiende por obra original?*.

- La experiencia se tensiona entre espectáculo y estética; entre la participación activa y el control; entre democratizar la cultura o mercantizarla, donde la experiencia se ve limitada en la subordinación a las lógicas de consumo y lo poco visible de los dispositivos tecnológicos. Surge un espacio más opaco que desplaza la construcción colectiva de la experiencia a espacios computacionales, en lugares de transmedia experimental y casi sin límites. El control de los algoritmos define y redefine la participación y lo que se visibiliza, entre interfaces y bases de datos, que se mezclan con intereses económicos. A la vez se controla un relato sobre el artista con un fin planeado.

- En síntesis la experiencia analizada se sitúa en los cambios contemporáneos que vive la experiencia estética. Donde el acceso al arte se ve modificado por la intensificación de los sentidos y las emociones. A través de la mediación de la tecnología, envueltas en la lógica del espectáculo y rica en su aporte pedagógico y afectivo. De esta forma el alcance que adquiere el patrimonio artístico exhibido, permite la apertura a nuevos públicos y generaciones. Pero no logra profundizar en la estética y la emancipación del espectador. La obra material de Van Gogh es sustituida por animaciones y pinturas que se expanden. Y la experiencia funciona como objeto de análisis e instrumento pedagógico y cultural. Desde donde es posible cuestionar las formas contemporáneas de circulación, producción y consumo del arte y la cultura. Especialmente nos lleva a preguntarnos *¿Dónde y cómo se ubica el arte en la cultura del software?*.

- Vemos que Van Gogh Vivo no se cierra a la experiencia estética, pero la moviliza a una zona de tensiones y reflexiones sobre la inmersión en la era digital, con sus posibilidades, límites y responsabilidades. En un camino que actualiza estrategias tomadas de la espectacularización, pero en otras infraestructuras digitales. Un punto interesante y final radica en la relevancia histórica y patrimonial del legado de la obra de Van Gogh, como un patrimonio extraordinario del arte moderno. Obra que sin duda posee un valor estético e histórico, con simbolismos y cultura. Su obra trasciende espacios y épocas, mientras se expande, mostrando la ruptura con la tradición académica de su época. El autor es un visionario en la relación entre color, expresión y subjetividad. Y su legado circula por museos, libros, mercancías y experiencias inmersivas. Transformando su obra en patrimonio mundial o globalizado, con un mayor acceso pero con pérdidas que se dan en los procesos de estetización, consumo y simplificación.
- La obra situada en la experiencia se comprende como un espacio dinámico en la creación de sentidos y significados. En una convivencia tensionada entre la memoria histórica, la materialidad de la obra y las resignificaciones contemporáneas. La experiencia vivida de Van Gogh va más allá del resguardo de una imagen del pasado de manera congelada, y se entrama en la lucha por mantener la potencia crítica, la complejidad y ambigüedad. Todo esto en un escenario dominado por las lógicas de consumo y el espectáculo, tan propias de nuestra cultura actual.

Referencias bibliográficas

- Chun, W. H. K. (2011). *Programmed visions: Software and memory*. MIT Press.
- Crary, J. (1999). *Suspensions of perception: Attention, spectacle, and modern culture*. MIT Press. (2013). *24/7: Late capitalism and the ends of sleep*. Verso.
- Debord, G. (2003). *La sociedad del espectáculo* (J. L. Pardo, Trad.). Pre-Textos. (Obra original publicada en 1967)
- Dewey, J. (2005). *Art as experience*. Perigee Books. (Original work published 1934)
- Galloway, A. R. (2004). *Protocol: How control exists after decentralization*. MIT Press.
- Grau, O. (2007). *Arte virtual: De la ilusión a la inmersión*. Paidós.
- Gumbrecht, H. U. (2004). *Production of presence: What meaning cannot convey*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University
- Kittler, F. A. (2017). *Gramófono, cine, máquina de escribir*. Gedisa. Press.
- Kluitenberg, E. (2011). *La cultura de la inteligencia ambiental: Medialidad y comunicación*. Amsterdam University Press.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Murray, JH (2017). *Hamlet en la Holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. MIT Press.

- Rancière, J. (2009). *The politics of aesthetics: The distribution of the sensible* (G. Rockhill, Trans.). London, UK: Continuum.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Scoari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los medios: Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnicas*. Gedisa.

Abstract: The Van Gogh Vivo (2025) experience demonstrates—in the field of experimental transmedia—new ways of communicating and perceiving art through manifestations that combine aesthetic experience, digital technology, immersive design, and the communication of sensory narratives. All of this unfolds within a narrative that expands beyond verbal, discursive, or representational language, in spaces of experiential communication where art is experienced as an environment. This transmedia exploration of seeing, titled Van Gogh Vivo, reinterprets the paintings of Vincent Van Gogh, transforming the traditional act of contemplating art into an immersive and multisensory experience that activates participation and collective re-signification. This text invites reflection on how aesthetic experience is enhanced by transmedia interaction, generating new sensory experiences and novel ways of feeling art. Within this framework, the following concepts are explored: Aesthetic Experience; The Society of the Spectacle; The Culture of Convergence; The Sensory Experience of Narrative Immersion: An Archaeology of Media; and the culture of software. Living Van Gogh Alive reconfigures the way we perceive and share art in the digital age, understanding it as an active process in which the subject perceives, feels, interprets, and transforms from spectator into participant or transmedia agent, positioning painting as a spatial experience. In this way, the field of what can be exhibited in museums expands to new forms of aesthetic mediation where digital and transmedia narratives open an aesthetic laboratory, transforming images into commodities and art into consumption, within a logic of visual and emotional consumption.

Keywords: Aesthetic experience - Digital technology - Immersive design - Sensory narratives - Multiplatform - Experimental transmedia - Art - Digital media - Visual consumption - Transmedia agent

Resumo: A experiência *Van Gogh Vivo* (2025) evidencia, no campo da transmidialidade experimental, novas formas de comunicar e perceber a arte por meio de manifestações que articulam experiência estética, tecnologia digital, design imersivo e a comunicação de narrativas sensoriais. Trata-se de um relato que se expande para além da linguagem verbal, discursiva ou representacional, configurando espaços de comunicação vivencial nos quais a arte é experienciada como ambiente. Essa exploração transmídia do olhar, intitulada *Van Gogh Vivo*, reinterpreta a pintura de Vincent Van Gogh, transformando o ato tradicional de contemplação artística em uma vivência imersiva e multissensorial,

que ativa a participação e a ressignificação coletiva. O texto propõe refletir sobre como a experiência estética é potencializada pela interação transmídia, gerando novas vivências sensoriais e modos inovadores de sentir a arte. A partir desse marco, desenvolve-se uma reflexão em torno dos seguintes conceitos: experiência estética; sociedade do espetáculo; cultura da convergência; experiência sensorial da imersão narrativa — uma arqueologia dos meios; e cultura do software. Vivenciar *Van Gogh Vivo* reconfigura a maneira como percebemos e compartilhamos a arte na era digital, ao compreendê-la como um processo ativo no qual o sujeito percebe, sente, interpreta e se transforma de espectador em participante ou agente transmídia, ao situar a pintura como experiência espacial. Dessa forma, amplia-se o campo do museável para novas formas de mediação estética, nas quais as narrativas digitais e transmídia abrem um laboratório estético que transforma as imagens em mercadorias e a arte em consumo, dentro de uma lógica de consumo visual e emocional.

Palavras-chave: Experiência estética - Tecnologia digital - Design imersivo - Narrativas sensoriais - Multiplataformas - Transmidialidade experimental - Arte - Mídias digitais - Consumo visual - Agente transmídia
