



# CATÁLOGO EXPOSICIÓN 2025

## PROYECTOS ARTÍSTICOS VIRTUALES (VAP):

Explorando los procesos artísticos en la era inmersiva

## **PROYECTOS ARTÍSTICOS VIRTUALES (VAP): Explorando los procesos artísticos en la era inmersiva**

**Comisariado:** Lidón Ramos Fabra, Carlos Pesqueira, David García León, Emilio Delgado.

**Artista invitado:** Javier Riera.

**Institución organizadora:** Universidad Francisco de Vitoria.

**Fechas:** 15–29 septiembre 2025.

**Lugar:** Hall, Facultad de Comunicación, UFV.

**Financiación:** Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Investigación 2025 (UFV), OTC (UFV) y Noche Europea de los Investigadores.

## ESPAÑOL

Con el fin de garantizar la difusión internacional y la verificabilidad científica del proyecto, este catálogo presenta todos los textos en versión bilingüe español / inglés, dispuestos en formato paralelo o en páginas enfrentadas.

Esta estructura permite conservar la fidelidad conceptual y terminológica de los contenidos curatoriales, teóricos y documentales, y facilita su indexación en plataformas de investigación como Zenodo, ORCID o OpenAIRE, así como su validación en procesos académicos de evaluación y registro (ANECA, Registro de la Propiedad Intelectual, etc.).

En cada sección se incluye el título y texto en ambos idiomas, siguiendo el modelo:

Del objeto al espacio aumentado / From Object to Augmented Space

De este modo, el catálogo VAP – Virtual Art Processes se consolida como una publicación académica y artística de carácter abierto, coherente con los principios de acceso libre, transparencia y transferencia del conocimiento.

## ENGLISH

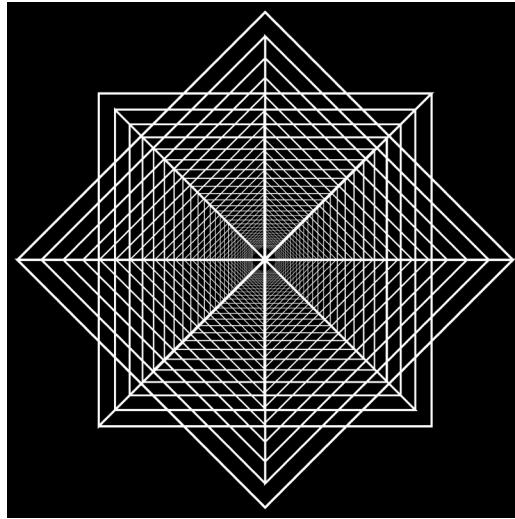
To ensure the international dissemination and scientific verifiability of the project, this catalogue presents all texts in a bilingual Spanish / English version, arranged either in parallel format or on facing pages.

This structure preserves the conceptual and terminological accuracy of the curatorial, theoretical, and documentary content, and facilitates its indexing in research platforms such as Zenodo, ORCID, and OpenAIRE, as well as its validation in academic evaluation and registration processes (ANECA, Intellectual Property Registry, etc.).

Each section includes both title and text in both languages, following the model:

Del objeto al espacio aumentado / From Object to Augmented Space

In this way, the VAP – Virtual Art Processes catalogue is established as an open-access academic and artistic publication, aligned with the principles of accessibility, transparency, and knowledge transfer.



## “Exploring Artistic Processes in the Immersive Era”

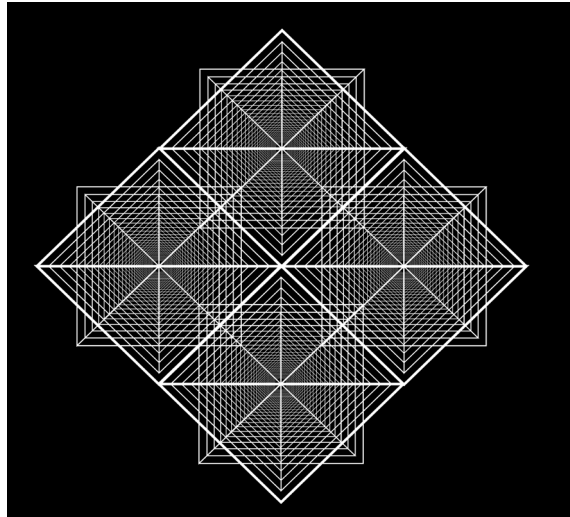
The VAP – Virtual Art Processes project explores how immersive technologies — Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and Mixed Reality (MR)— are reshaping the ways in which contemporary art is created, perceived, and experienced. While traditional installation art is bound by its ephemeral nature, the virtual realm opens a new space of expansion in which material, light, and spatial elements are reconfigured as hybrid experiences between the physical and the digital.

This first phase focuses on the work of Javier Riera, an artist whose exploration of geometry, light, and landscape has established a distinctive dialogue between art and nature. His luminous projections on natural environments, akin to Land Art, turn the landscape itself into both medium and subject of a perceptual encounter that fuses geometric precision with poetic contemplation. Within the VAP framework, these investigations are reinterpreted through augmented reality tools, exploring how light and form can extend into augmented space and persist beyond the ephemeral moment of projection.

The theoretical framework draws on research in immersive art and XR technologies, following authors such as Oliver Grau (2003) and Edmond Couchot (1998), who highlight the power of the virtual to generate new forms of presence and aesthetic experience. In this sense, VAP proposes a field of experimentation where sensory perception, technological mediation, and critical reflection on materiality converge in the digital age.

From an interdisciplinary approach, the project gathers researchers from art, architecture, design, and philosophy to study the spatial, sensorial, and conceptual implications of these new practices. In collaboration with the FabLab at Universidad Francisco de Vitoria, physical models and prototypes serve as starting points for virtual expansion, revealing a creative process that connects the tangible with the intangible, the visible with the potential.

Ultimately, VAP – Virtual Art Processes envisions a research model that integrates theory and practice, art and technology, seeking to redefine the boundaries of aesthetic experience in an increasingly immersive world.



## “Explorando los procesos artísticos en la era inmersiva”

El proyecto VAP – Virtual Art Processes investiga cómo las tecnologías inmersivas —realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) y realidad mixta (MR)— están transformando los modos de creación, percepción y transmisión del arte contemporáneo. Frente a la naturaleza efímera de la instalación tradicional, la dimensión virtual abre un territorio de expansión en el que lo material, lo lumínico y lo espacial se reconfiguran como experiencias híbridas entre lo físico y lo digital.

Esta primera fase del proyecto se articula en torno a la obra del artista Javier Riera, cuya investigación sobre geometría, luz y paisaje constituye un referente singular en el diálogo entre arte y naturaleza. Sus proyecciones lumínicas sobre entornos naturales, cercanas al Land Art, convierten el paisaje en soporte y protagonista de una experiencia perceptiva que une una precisión geométrica y contemplación poética. En el contexto del proyecto VAP, dichas investigaciones se reinterpretan mediante herramientas de realidad aumentada, explorando cómo la luz y la forma pueden expandirse en el espacio aumentado y persistir más allá del instante efímero de la proyección.

El marco teórico del proyecto se fundamenta en los estudios sobre arte inmersivo y tecnologías XR, en la línea de autores como Oliver Grau (2003) o Edmond Couchot (1998), quienes destacan la capacidad de lo virtual para generar nuevas modalidades de presencia y experiencia estética. En este sentido, VAP plantea un espacio de experimentación donde convergen la percepción sensorial, la mediación tecnológica y la reflexión crítica sobre la materialidad del arte en la era digital.

Desde un enfoque interdisciplinar, el proyecto reúne a investigadores de los ámbitos del arte, la arquitectura, el diseño y la filosofía para estudiar las implicaciones espaciales, sensoriales y conceptuales de estas nuevas prácticas. En colaboración con el FabLab de la Universidad Francisco de Vitoria, las maquetas y prototipos físicos se conciben como puntos de partida para su expansión virtual, evidenciando un proceso de creación que une lo tangible con lo intangible, lo visible con lo potencial.

El proyecto VAP – Virtual Art Processes propone así un modelo de investigación artística que integra teoría y práctica, arte y tecnología, en una búsqueda por redefinir los límites de la experiencia estética en un mundo cada vez más mediado por lo inmersivo.

## From Object to Augmented Space

This experimental phase of the VAP – Virtual Art Processes project focuses on the materialization and digital expansion of a series of 3D-printed geometric pieces, conceived as starting points for projection into augmented space. Inspired by the geometric and luminous patterns found in the work of Javier Riera, these models act as bridges between the tangible and the virtual, establishing a dialogue among form, light, and perception.

The fabrication process was carried out at the FabLab of Universidad Francisco de Vitoria, where various materials and spatial configurations were tested to analyze their luminous behavior and adaptability to immersive environments. Each prototype represents an experiment combining 3D modeling, additive manufacturing, and augmented visualization technologies, in pursuit of a hybrid artistic language that transcends the boundary between physical object and digital experience.

Methodologically, these experiments are conceived as processes of material translation, where the printed object does not represent a final artifact but an evolving interface. Once incorporated into augmented reality (AR) environments through XR development software (such as Unity 3D and AR Foundation), the pieces acquire a new spatial dimension, freeing themselves from the physical substrate to unfold within the viewer's environment. This expansion process reflects the project's aim to explore how artistic objects can migrate between material and immaterial states while maintaining formal and expressive coherence.

Thus, From Object to Augmented Space reveals the transition between sculptural form and digital environment, offering a reflection on presence, scale, and perception in the immersive era. The models exhibited here are traces of an ongoing artistic research, in which experimental practice becomes both a generator of knowledge and a platform for future hybrid installations.



Technical reference:  
Modeling and visualization: Autodesk Fusion 360, Blender, Unity 3D (version 2023.3f1)  
3D printing: Prusa i3 MK3S+, eco-PLA filament (1.75 mm)

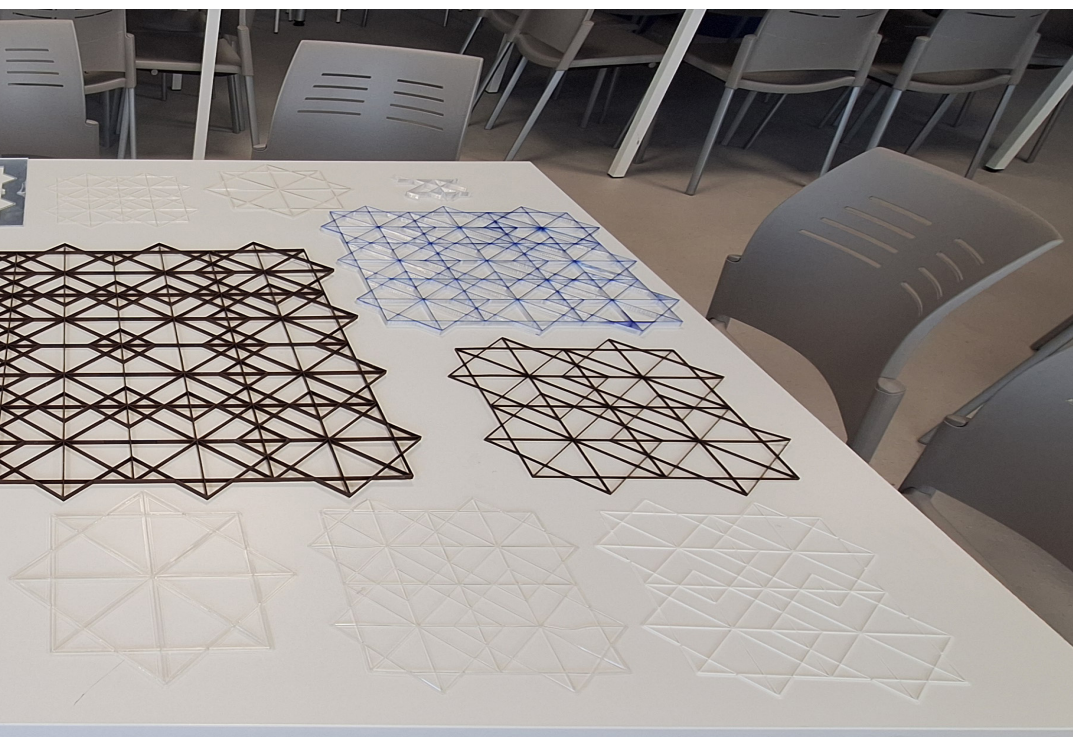
## Del objeto al espacio aumentado

Esta fase experimental del proyecto VAP – Virtual Art Processes se centra en la materialización y posterior expansión digital de una serie de piezas geométricas impresas en 3D, concebidas como el punto de partida para su proyección en el espacio aumentado. Inspiradas en los patrones lumínicos y estructuras geométricas presentes en la obra de Javier Riera, estas maquetas actúan como puentes entre lo tangible y lo virtual, estableciendo un diálogo entre forma, luz y percepción.

El proceso de fabricación se ha desarrollado en el FabLab de la Universidad Francisco de Vitoria, donde se exploraron distintos materiales plásticos y configuraciones espaciales con el objetivo de analizar su comportamiento lumínico y su capacidad de adaptación a entornos inmersivos. Cada prototipo constituye un ensayo que combina tecnologías de modelado tridimensional, impresión aditiva y visualización aumentada, en busca de un lenguaje híbrido que trascienda la distinción entre objeto físico y experiencia digital.

Desde un punto de vista metodológico, estas pruebas se conciben como experimentos de traducción material, donde el objeto impreso no representa un resultado final, sino una interfaz en evolución. Al ser incorporadas a entornos de realidad aumentada (AR) mediante software de desarrollo XR (como Unity 3D y AR Foundation), las piezas adquieren una nueva dimensión espacial, liberándose del soporte físico para desplegarse en el entorno del espectador. Este proceso de expansión responde al interés del proyecto por investigar cómo los objetos artísticos pueden migrar entre lo material y lo inmaterial, manteniendo su coherencia formal y expresiva.

De este modo, Del objeto al espacio aumentado evidencia la transición entre la forma escultórica y el entorno digital, proponiendo una reflexión sobre la presencia, la escala y la percepción del arte en la era inmersiva. Las maquetas presentadas en esta exposición son, por tanto, testimonios de un proceso de investigación artística en curso, en el que la práctica experimental se convierte en motor de conocimiento y en plataforma para futuras instalaciones híbridas.



Proyecto VAP, Universidad Francisco de Vitoria, 2025.  
Fotografía: Equipo VAP.

VAP Project, Universidad Francisco de Vitoria, 2025.  
Photo: VAP Team.

Referencia técnica:  
Modelado y visualización:  
Autodesk Fusion 360,  
Blender, Unity 3D (versión 2023.3f1)  
Impresión 3D: Prusa i3  
MK3S+, filamento PLA eco-  
lógico (1.75 mm)

# Immersive Installation Based on the Creative Processes of Javier Riera's Work

The immersive installation presented within the framework of the VAP – Virtual Art Processes project functions as an experimental space where art, technology, and perception converge. Inspired by the creative processes of Javier Riera, the installation translates the aesthetic principles of his work with geometry, light, and landscape into a virtual environment, exploring how the viewer's sensory experience shifts from the physical realm to the augmented space.

Immersive installations occupy one of the most innovative frontiers of contemporary art. As Oliver Grau (2003) notes, immersion does not merely reproduce the illusion of being inside the image; it reconfigures spatial and bodily awareness, integrating the viewer within the artistic environment. This conception, expanded by Edmond Couchot (1998) through his reflections on digital interactivity and by Paul Virilio (1994) through his critique of mediated perception and speed, positions the immersive installation as a device that unites presence, body, and technology on a single aesthetic plane.

Drawing from Riera's geometric and luminous patterns, the research team has developed an augmented reality experience in which projections and three-dimensional structures interact with the viewer's real environment. The work proposes a renewed reading of landscape and architecture as living surfaces, where light ceases to be a mere visual element to become a constructive and emotional material.

The installation also examines the potential of immersive technologies to preserve, reinterpret, and expand artistic practice beyond its original physical context. In this sense, VAP operates as an interdisciplinary laboratory that unites artistic research, technical experimentation, and theoretical reflection, demonstrating that XR tools not only extend artistic languages but also generate new forms of aesthetic knowledge.

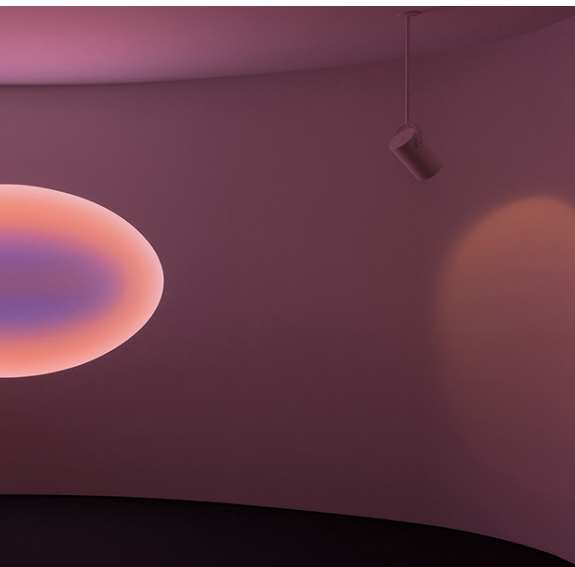


Holzherr, F. (2019). Passages of Light, Museo Jumex, Mexico City. [Photograph]. Published in México Design.

Theoretical references:  
Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.  
Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*. Hermès.  
Virilio, P. (1994). *La vitesse de libération*. Galilée.

# Instalación inmersiva basada en los procesos creativos de la obra de Javier Riera

La instalación inmersiva presentada en el marco del proyecto VAP – Virtual Art Processes constituye un espacio experimental donde confluyen arte, tecnología y percepción. Inspirada en los procesos creativos de Javier Riera, esta propuesta busca trasladar al entorno virtual los principios estéticos de su trabajo con la geometría, la luz y el paisaje, para explorar cómo la experiencia sensorial del espectador se transforma al pasar del territorio físico al espacio aumentado.



Holzherr, F. (2019). Pasajes de luz, Museo Jumex, Ciudad de México. [Fotografía]. Publicado en México Design.

Las instalaciones inmersivas se sitúan en una de las fronteras más innovadoras del arte contemporáneo. Tal como apunta Oliver Grau (2003), lo inmersivo no solo reproduce la ilusión de estar dentro de la imagen, sino que reconfigura la conciencia espacial y corporal del espectador, integrándolo en el interior del entorno artístico. Esta concepción, reforzada por las teorías de Edmond Couchot (1998) sobre la interactividad digital y por la crítica de Paul Virilio (1994) a la velocidad de la percepción mediada, sitúa la instalación inmersiva como un dispositivo que articula presencia, cuerpo y tecnología en un mismo plano estético.

Partiendo de los patrones geométricos y lumínicos característicos de Riera, el equipo de investigación ha desarrollado una experiencia de realidad aumentada en la que las proyecciones y estructuras tridimensionales dialogan con el espacio real del espectador. La obra propone una nueva lectura del paisaje y de la arquitectura como superficies vivas, en las que la luz deja de ser un mero recurso visual para convertirse en materia constructiva y emocional.

La instalación busca, además, examinar el potencial de las tecnologías inmersivas para conservar, reinterpretar y expandir la práctica artística más allá de su contexto físico original. En este sentido, VAP se plantea como un laboratorio interdisciplinar en el que convergen la investigación artística, la experimentación técnica y la reflexión teórica, demostrando que las herramientas XR no solo amplían los lenguajes del arte, sino que generan nuevas formas de conocimiento estético.

## Referencias teóricas:

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.

Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*. Hermès.

Virilio, P. (1994). *La vitesse de libération*. Galilée.

Javier Riera. Light intervention on landscape, 2019. Geometric projection on natural environment. [Photograph courtesy of the artist].



**Javier Riera** is a visual artist whose work explores the relationship between geometry and nature, on which he intervenes through light projections. His practice is grounded in real, site-specific interventions in the landscape, placing him close to the approaches of Land Art. His work extends across several media, including video, painting, cyanotype, and public space interventions.

In Riera's work, the dialogue between geometry and nature takes on a meditative dimension aimed at expanding the viewer's perception and revealing hidden layers of the spaces he transforms. He conceives geometry as a natural language that precedes matter, capable of establishing a subtle and revelatory resonance with it.

Riera has exhibited in major contemporary art museums such as the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Centro Niemeyer, MUSAC (León), DA2 (Salamanca), CAB (Burgos), Centro Galego de Arte Contemporáneo (Santiago de Compostela), and Museo de Bellas Artes de Asturias. He has participated in several editions of PPhotoESPAÑA.

His light interventions have been presented in international festivals and cities such as Miami (Ignite Festival 2025); Amsterdam, Netherlands (Amsterdam Light Festival 2024); Riyadh, Saudi Arabia (Noor Riyadh 2024); Sydney, Australia (Vivid Sydney 2024); Paris and Rouen/Le Havre, France (Paris Nuit Blanche 2023); Durham, United Kingdom (Lumiere Durham 2019, 2021, 2023); Shenzhen, China (Glow Shenzhen 2022); Lyon, France (Fête des Lumières 2024, 2022); Zagreb, Croatia (Zagreb Festival of Lights 2024); Parma, Italy (WWHT 2022); Madrid, Spain (LuzMadrid 2021) and the Royal Botanic Garden (2017); Vitoria, Spain (Umbra 2019, 2023); and Bilbao, Spain (Gau Zuria 2022), among others.

His work is included in major public and private collections such as the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Museo de Bellas Artes de Asturias, Nueva Colección Pilar Citoler, Fundación Princesa de Asturias, Banco de España Collection, Fundación Caja Madrid, Museo Municipal de Arte Contemporáneo de Madrid, and DA2 Salamanca.

He teaches at the Universidad Francisco de Vitoria and is a faculty member of the PPhotoESPAÑA Master's Program, which he directed from 2019 to 2022. <https://javierriera.com/>



Javier Riera. Intervención lumínica sobre paisaje, 2019. Proyección geométrica sobre entorno natural. [Fotografía: cortesía del artista].

**Javier Riera** es un artista visual cuyo trabajo explora las relaciones entre geometría y naturaleza, sobre la que interviene habitualmente con proyecciones de luz. Se centra por tanto en una experiencia de intervención real sobre el paisaje que le aproxima a las propuestas del Land

Art. Su trabajo se extiende a medios como vídeo, pintura, cianotipia e intervenciones en espacios públicos.

La relación entre geometría y naturaleza adquiere aquí un carácter meditativo que aspira a ampliar la percepción del espectador, tendiendo puentes hacia dimensiones ocultas de los espacios en los que interviene. Riera entiende la geometría como un lenguaje natural anterior a la materia, capaz de establecer con ella un tipo de resonancia sutil y reveladora.

Ha llevado a cabo exposiciones en museos de arte contemporáneo tan relevantes como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Centro Niemeyer, el MUSAC de León, DA2 de Salamanca, CAB de Burgos, el Centro Galego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela, o el Museo de Bellas Artes de Asturias. Ha participado en varias ediciones de PHotoESPAÑA.

Ha llevado a cabo intervenciones en ciudades como Miami (Ignite festival 2025) Amsterdam, Holanda (Amsterdam Light Festival 2024); Riyadh, Arabia Saudita (Noor Riyadh 2024) Sydney, Australia (Vivid Sydney 2024); Paris, Rouen/Le Havre, Francia (Paris Nuit Blanche 2023); Durham, Reino Unido (Lumiere Durham 2019, 2021, 2023); Shenzhen China (Glow Shenzhen 2022); Lyon, Francia (Fête des Lumières 2024, 2022); Zagreb, Croacia (Zagreb Festival of Lights 2024); Parma, Italia (WWHT 2022); Madrid, España (LuzMadrid 2021) y Real Jardín Botánico (2017); Vitoria, España (Umbra 2019, 2023); Bilbao, España (Gau Zuria 2022), entre otras.

Su obra se encuentra en colecciones como la del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo de Bellas Artes de Asturias, la Nueva colección Pilar Citoler, la Fundación Princesa de Asturias, Colección Banco de España, Fundación Caja Madrid, Museo municipal de arte contemporáneo de Madrid, o el DA2 de Salamanca.

Mantiene actividad docente en la Universidad Francisco de Vitoria y es profesor del Master PHotoESPAÑA, del que ha sido director entre 2019 y 2022. <https://javierriera.com/>

# Registro visual del proyecto VAP

Visual Record of the VAP Project



## VAP, EXPERIENCIA INMERSIVA A TRAVÉS DEL ARTE

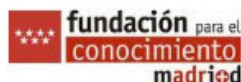
Instalación inmersiva inspirada en Javier Riera,  
que combina realidad virtual, arte, tecnología y paisaje

### Exposición abierta

Hall Edificio K, Facultad de Comunicación  
Del 15 al 29 septiembre

### Mesa redonda

26 septiembre a las 12:00h  
Hall Edificio K, Facultad de Comunicación  
Profesores: Lidón Ramos Fabra, Javier Riera, David García  
León, Emilio Delgado y Carlos Pesqueira



Proyecto VAP – Virtual Art Processes, financiado por la Universidad Francisco de Vitoria (UFV) dentro de la Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Investigación 2025, con el apoyo de la Fundación para el Conocimiento madri+d y cofinanciado por la Unión Europea en el marco de la Noche Europea de los Investigadores de Madrid 2025.

VAP – Virtual Art Processes project, funded by Universidad Francisco de Vitoria (UFV) under the 2025 Research Projects Call, with the support of the madri+d Foundation for Knowledge and co-funded by the European Union within the framework of the European Researchers' Night Madrid 2025.



Proyecto VAP, Universidad Francisco de Vitoria, 2025. Fotografía: Equipo VAP.  
VAP Project, Universidad Francisco de Vitoria, 2025. Photo: VAP Team.

Vista general de la exposición VAP, Experiencia inmersiva a través del arte, instalada en el Hall del Edificio K, Facultad de Comunicación, Universidad Francisco de Vitoria.

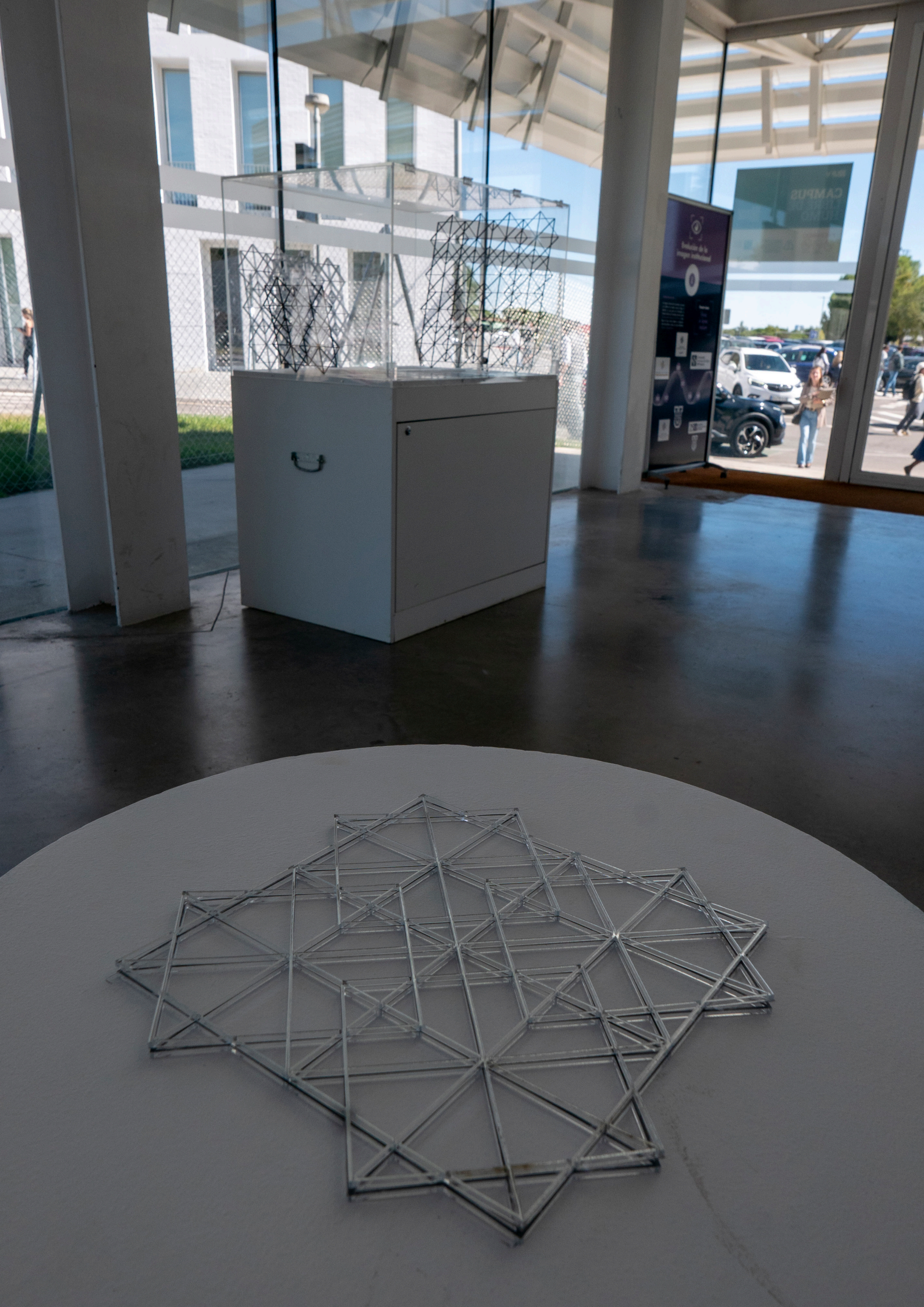
General view of the exhibition VAP, Immersive Experience Through Art, installed at the Hall of Building K, Faculty of Communication, Universidad Francisco de Vitoria.



Momento de interacción del público con la instalación inmersiva. La obra invita al espectador a habitar el espacio aumentado, experimentando la luz y la geometría desde una perspectiva sensorial.

Audience interaction with the immersive installation. The artwork invites viewers to inhabit the augmented space, experiencing light and geometry from a sensory perspective.



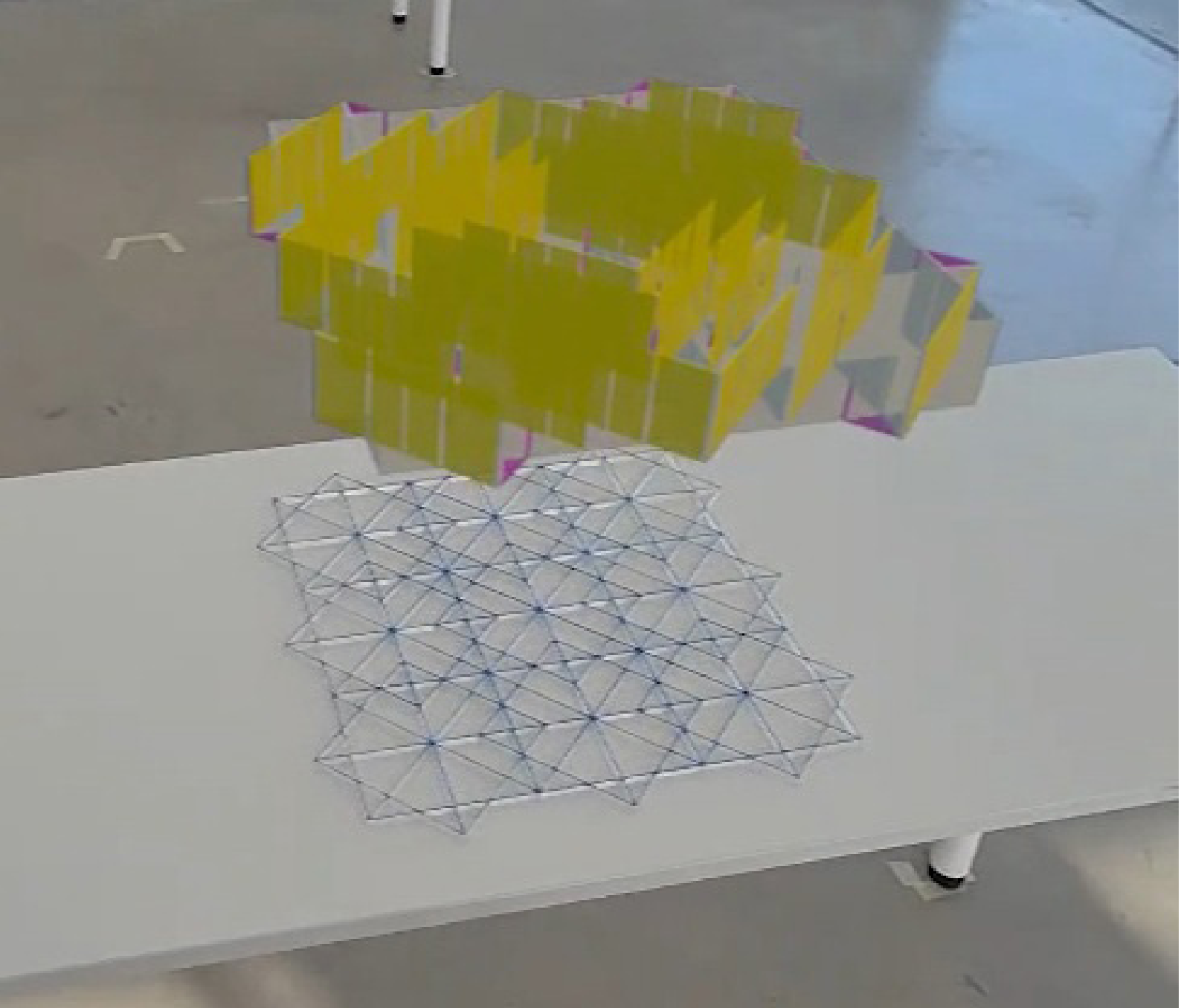




Proyecto VAP, Universidad Francisco de Vitoria, 2025. Fotografía: Equipo VAP.  
VAP Project, Universidad Francisco de Vitoria, 2025. Photo: VAP Team.

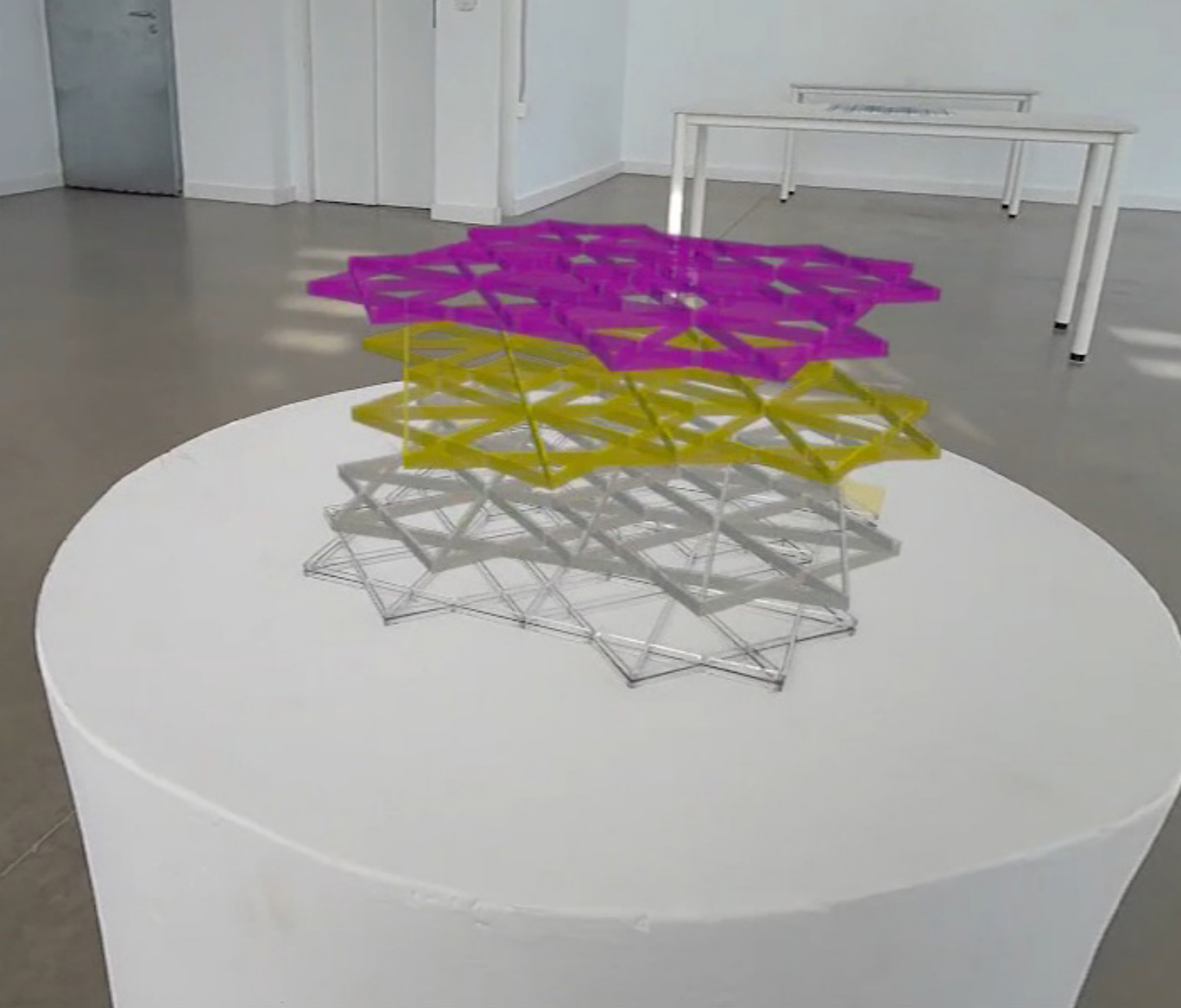
Prototipos geométricos desarrollados en el FabLab de la Universidad Francisco de Vitoria. Piezas impresas en 3D que actúan como punto de partida para su expansión en realidad aumentada dentro del proyecto VAP.

Geometric prototypes developed at the FabLab of Universidad Francisco de Vitoria. 3D-printed pieces serving as starting points for their expansion into augmented reality within the VAP project.



Detalle de las piezas materiales expuestas, donde se investiga la relación entre forma, luz y percepción como base del tránsito entre lo físico y lo virtual.

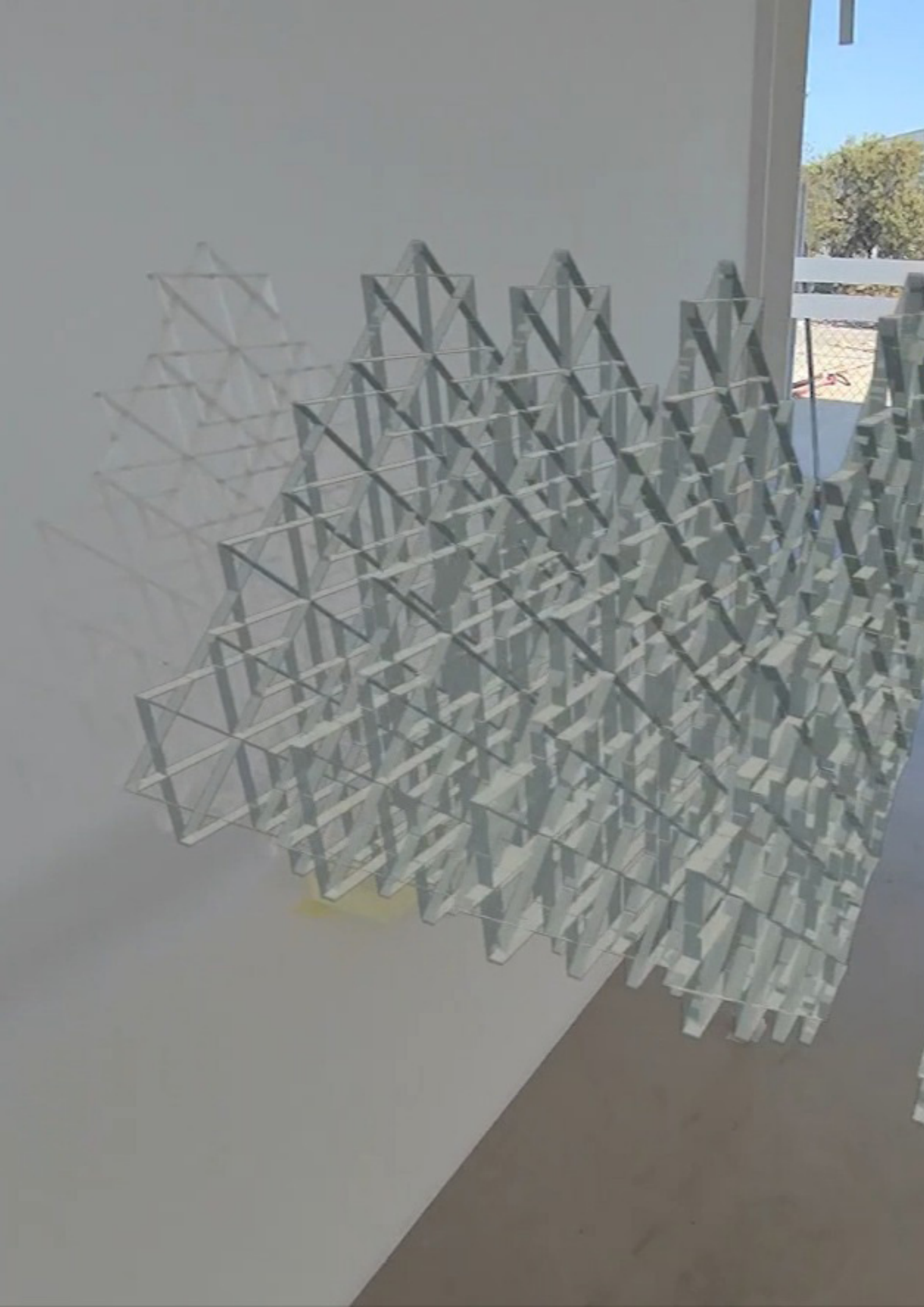
Detail of the exhibited physical pieces, exploring the relationship between form, light, and perception as the foundation for the transition between the physical and the virtual.



Proyecto VAP, Universidad Francisco de Vitoria, 2025. Fotografía: Equipo VAP.  
VAP Project, Universidad Francisco de Vitoria, 2025. Photo: VAP Team.

Relación entre las maquetas físicas impresas en 3D y su versión digital en realidad aumentada, evidenciando la continuidad entre materia y entorno virtual.

Correspondence between the 3D-printed physical models and their digital augmented reality version, revealing the continuity between materiality and virtual space.





Proyecto VAP, Universidad Francisco de Vitoria, 2025.  
Fotografía: Equipo VAP.  
VAP Project, Universidad Francisco de Vitoria, 2025.  
Photo: VAP Team.

Captura de la experiencia inmersiva mostrada a través de las gafas de realidad virtual, donde las geometrías proyectadas se integran en el entorno real del espectador.

View from the immersive experience through virtual reality headsets, where projected geometries merge with the viewer's real environment.



*Fotografías cortesía de la Oficina de Transferencia de Conocimiento (OTC) de la Universidad Francisco de Vitoria y de la Noche Europea de los Investigadores de Madrid 2025.*

*Photographs courtesy of the Knowledge Transfer Office (OTC) of Universidad Francisco de Vitoria and the European Researchers' Night Madrid 2025.*



## Mesa redonda y contexto académico

La mesa redonda del proyecto VAP – Virtual Art Processes tuvo lugar el 26 de septiembre de 2025 en el Hall del Edificio K, Facultad de Comunicación de la Universidad Francisco de Vitoria, en el marco de la exposición “VAP, experiencia inmersiva a través del arte”.

Participaron en ella Lidón Ramos Fabra (Doctora en Bellas Artes, UFV), Javier Riera (artista visual y profesor UFV), David García León (Doctor en Bellas Artes, UCM), Emilio Delgado Martos (Doctor en Humanidades, UFV) y Carlos Pesqueira Calvo (Doctor Arquitecto, UPM y profesor UFV).

Durante el encuentro se abordaron los procesos de creación artística en entornos inmersivos, reflexionando sobre cómo las tecnologías XR (realidad virtual, aumentada y mixta) están transformando la relación entre artista, obra y espectador. Los ponentes destacaron el potencial de estas herramientas no solo para ampliar la práctica artística contemporánea, sino también para renovar la experiencia estética y educativa, integrando los medios digitales como instrumentos de pensamiento, experimentación y mediación cultural.

El diálogo puso de manifiesto la necesidad de un enfoque interdisciplinar que combine arte, tecnología, arquitectura y humanidades, consolidando el papel del proyecto VAP como espacio de investigación universitaria y divulgación científica.

## Round Table and Academic Context

The round table of the VAP – Virtual Art Processes project took place on September 26, 2025, at the Hall of Building K, Faculty of Communication, Universidad Francisco de Vitoria, as part of the exhibition “VAP, Immersive Experience Through Art.”

Participants included Lidón Ramos Fabra (PhD in Fine Arts, UFV), Javier Riera (visual artist and UFV lecturer), David García León (PhD in Fine Arts, UCM), Emilio Delgado Martos (PhD in Humanities, UFV), and Carlos Pesqueira Calvo (PhD in Architecture, UPM; UFV faculty).

The discussion focused on artistic creation processes in immersive environments, exploring how XR technologies (Virtual, Augmented, and Mixed Reality) are reshaping the relationship between artist, artwork, and audience. Speakers emphasized the potential of these tools not only to expand contemporary artistic practice but also to renew aesthetic and educational experiences, integrating digital media as instruments of reflection, experimentation, and cultural mediation.

The conversation highlighted the importance of an interdisciplinary approach combining art, technology, architecture, and the humanities, reinforcing the role of the VAP project as a platform for university-based research and scientific dissemination.



## Referencias bibliográficas

- Benjamin, W. (2005). *The Arcades Project* (H. Eiland & K. McLaughlin, Eds. and Trans.). Harvard University Press.
- Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*. Hermès.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.
- Virilio, P. (1994). *La vitesse de libération*. Galilée.
- Riera, J. (2019). *Pasajes de luz*. Museo Jumex, Ciudad de México. [Catálogo de exposición].
- Riera, J. (2021). *LuzMadrid*. Ayuntamiento de Madrid. [Instalación urbana].
- Riera, J. (2024). *Amsterdam Light Festival*. Ámsterdam, Países Bajos. [Instalación artística].
- Universidad Francisco de Vitoria (UFV). (2025). *Proyecto VAP – Virtual Art Processes*. Facultad de Comunicación, Ufv.

## Bibliographic References (MLA 9th Edition)

- Benjamin, Walter. *The Arcades Project*. Edited and translated by Howard Eiland and Kevin McLaughlin, Harvard University Press, 2005.
- Couchot, Edmond. *La technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*. Hermès, 1998.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press, 2003.
- Virilio, Paul. *La vitesse de libération*. Galilée, 1994.
- Riera, Javier. *Pasajes de luz*. Exhibition catalogue, Museo Jumex, Mexico City, 2019.
- . *LuzMadrid*. Urban installation, Madrid City Council, 2021.
- . *Amsterdam Light Festival*. Art installation, Amsterdam, 2024.
- Universidad Francisco de Vitoria. *VAP – Virtual Art Processes Project*. Faculty of Communication, Ufv, 2025.

## Créditos y agradecimientos

El equipo del proyecto VAP – Virtual Art Processes desea expresar su agradecimiento a todas las personas e instituciones que han hecho posible esta investigación y exposición.

Agradecimientos especiales al FabLab de la Universidad Francisco de Vitoria (UFV) por su apoyo técnico en el desarrollo y la fabricación de los prototipos 3D, y al equipo técnico de montaje por su implicación en la materialización de la instalación inmersiva.

Este proyecto ha contado con financiación institucional de la Universidad Francisco de Vitoria, dentro de la Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Investigación 2025, con el apoyo de la Fundación para el Conocimiento madri+d y la Unión Europea en el marco de la Noche Europea de los Investigadores de Madrid 2025.

Agradecemos igualmente la colaboración de los autores de las fotografías y materiales gráficos, en especial al equipo de la Oficina de Transferencia de Conocimiento (OTC) de la UFV y a la Noche Europea de los Investigadores de Madrid, por su contribución visual a la documentación del proyecto.

## Credits and Acknowledgements

The VAP – Virtual Art Processes team would like to express its gratitude to all individuals and institutions that made this research and exhibition possible.

Special thanks go to the FabLab of Universidad Francisco de Vitoria (UFV) for their technical support in the development and fabrication of the 3D prototypes, and to the technical assembly team for their commitment to the realization of the immersive installation.

This project received institutional funding from the Universidad Francisco de Vitoria under the 2025 Research Project Grants Call, with the support of the madri+d Foundation for Knowledge and the European Union, within the framework of the European Researchers' Night Madrid 2025.

Acknowledgements are also extended to the photographers and graphic authors, especially the Knowledge Transfer Office (OTC) of UFV and the European Researchers' Night Madrid, for their visual contribution to the project's documentation.



## Nota final

El proyecto VAP – Virtual Art Processes nace con la voluntad de favorecer la transferencia y la difusión del conocimiento artístico y tecnológico, acercando los procesos de investigación universitaria al ámbito social, educativo y cultural. Esta publicación se concibe como un espacio abierto de diálogo entre arte, ciencia y tecnología, y como una contribución a la reflexión contemporánea sobre las formas inmersivas de creación y experiencia estética.

## Final Note

The VAP – Virtual Art Processes project was conceived with the aim of promoting the transfer and dissemination of artistic and technological knowledge, bringing university research processes closer to the social, educational, and cultural spheres. This publication is intended as an open space for dialogue between art, science, and technology, and as a contribution to contemporary reflection on immersive forms of creation and aesthetic experience.

Open-access publication under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>