



Título: MUSEOS VIRTUALES Y DIGITALES: PROYECTOS Y REALIDADES. DEL ARTE DEL OBJETO AL CIBERARTE

Nombre: BELLIDO GANT, M. LUISA

Universidad: Universidad Carlos III de Madrid

Departamento: HUMANIDADES

Fecha de lectura: 13/07/1999

Programa de doctorado: ESTUDIOS DE ARTE ANDALUZ(CONVALIDADO A HUMANIDADES)

Dirección:

> **Director:** FEDERICO CASTRO MORALES

> **Codirector:** FERNANDO MARTÍN MARTIN

Tribunal:

> **presidente:** ANTONIO RODRIGUEZ DE LAS HERAS PÉREZ

> **secretario:** JOSÉ ANTONIO MOREIRO GONZÁLEZ

> **vocal:** IGNACIO HENARES CUÉLLAR

> **vocal:** ENRIQUE VILLALBA PEREZ

> **vocal:** INMACULADA JULIÁN GONZÁLEZ

Descriptores:

> ANTROPOLOGIA

> ANTROPOLOGIA CULTURAL

> TEORIA ANALISIS Y CRITICA DE LAS BELLAS ARTES

> CIENCIAS DE LAS ARTES Y LAS LETRAS

> MUSEOLOGIA

El fichero de tesis no ha sido incorporado al sistema.

Localización: BIBLIOTECA UCIII. C/MADRID, 28903 GETAFE

Resumen: Desde hace algunos años se ha convertido en algo cotidiano hablar de arte electrónico, realidad virtual, entornos inmersivos, museos virtuales o museos digitales. Estos terminos han entrado a formar parte de nuestro vocabulario y a casi nadie sorprenden. Ante esta realidad nos hemos planteado realizar una investigación para intentar desenmarañar los aspectos científicos,artísticos y tecnicos de este fenómeno. Para ello partimos de la constatación de que el arte desde principios del siglo XX ha ido evolucionando en un proceso caracterizado por la búsqueda de nuevos materiales, soportes, tecnicas,



e incluso de una nueva identidad. En esta evolución, la aparición de las nuevas tecnologías informáticas y de comunicación ha modificado la percepción que tenemos de las obras de arte, aunque este cambio es el resultado de un proceso que parte de las vanguardias históricas y se afianza en la década de lo sesenta.

La tesis se estructura en ocho capítulos donde se analiza desde la dimensión contemporánea de la obra de arte, la utilización de los soportes magneto-ópticos e Internet como nuevos espacios para la creación y la comunicación artística, hasta el seguimiento de la realidad virtual y su incidencia en las manifestaciones artísticas, el desarrollo del video-arte y la aparición del arte digital.

La segunda parte está dedicada al mundo de los museos reflexionando sobre los cambios sociales y culturales que están experimentando en el siglo XX con la utilización de las nuevas tecnologías y el surgimiento de una nueva tipología museística representada en los museos virtuales y digitales.