



**Tesis Doctorales y Trabajos Fin de Grado dirigidos y defendidos en el Departamento de Arte y Ciencias del Territorio, Área de Historia del Arte, de la Universidad de Extremadura, correspondientes al año 2020**

**Título:** *La musealización de la Antigüedad. Análisis y proyección del patrimonio artístico de Mérida (Museology of Antiquity. Research and impact of Mérida's artistic heritage).*

**Tipo de Trabajo:** Tesis Doctoral con Mención Internacional

**Nombre del alumno/a:** Cristina Eugenia Íscar Gamero

**Directores del Trabajo:** María Cruz Villalón y Trinidad Nogales Basarrate

**Universidad:** Universidad de Extremadura

**Facultad/Escuela:** Facultad de Filosofía y Letras

**Fecha:** 29/01/2020

**Resumen:**

En esta tesis se abordan los procesos de musealización que se han llevado a cabo en el yacimiento emeritense a lo largo de su historia. Se ha partido de una revisión general de los aspectos teóricos de la museología arqueológica y de la evolución de la museografía reciente, para centrarnos después en el estudio del contexto de la gestión de la tutela del patrimonio emeritense. Se ha realizado un exhaustivo análisis del proceso de musealización del Museo Nacional de Arte Romano, desde sus inicios hasta sus actuales intervenciones, poniendo en valor la singularidad de su discurso museológico y de sus renovaciones museográficas. De la misma forma, se recoge una visión completa sobre la evolución del planteamiento museológico realizado en cada recinto y espacio patrimonial del yacimiento emeritense.

Con todo ello, se ha pretendido desde el inicio realizar una merecida y necesaria puesta en valor de su singularidad como modelo de aplicación para otros yacimientos desde el punto de vista de la museología y de su proyección científica y cultural. De esta última, se destaca la importante creación de una matriz social que refleja como resultado el importante vínculo de la ciudadanía local con su patrimonio, proyectando un enfoque más social y accesible.

Asimismo, se han analizado las últimas tendencias museológicas y museográficas de los principales yacimientos y museos arqueológicos de España y en otros puntos de interés, núcleos capitales de la Antigüedad, como Roma, Atenas o China. Los resultados de este análisis se reflejan en las posibles aplicaciones propuestas para potenciar e incrementar la calidad de la difusión del yacimiento emeritense, a través de la implantación de innovaciones en nuevas tecnologías aplicadas al patrimonio.

Finalmente, de ellas se extraen y se proponen tres conceptos fundamentales para su proyección: Mérida como espacio patrimonial de difusión tecnológica; como Ciudad-Museo; y su proyección como un circuito patrimonial único que refleje la investigación y difusión de la vida cotidiana en una ciudad arqueológica viva, diacrónica y que ha fomentado su crecimiento y evolución hacia la sostenibilidad de su patrimonio cultural.

**Título del trabajo:** *Creación artística y Nuevo Extremismo francés. El universo cinematográfico de Gaspar Noé.*

**Tipo de trabajo:** Trabajo de Fin de Máster

**Nombre del alumno/a:** Fernando Domínguez Reyes

**Director/a del trabajo:** Moisés Bazán de Huerta

**Universidad:** Universidad de Extremadura

**Facultad/Escuela:** Facultad de Filosofía y Letras

**Fecha de presentación:** 30/07/2020

**Resumen:**

En el presente trabajo de investigación se pretende poner de manifiesto el auge y asentamiento del Nuevo Extremismo francés como corriente cinematográfica. En paralelo, se trata la figura de uno de los máximos exponentes de esta, el director franco-argentino Gaspar Noé. Su obra, además de ser representativa de las temáticas y del lenguaje propio del Nuevo extremismo, expone los rasgos de un cineasta original, ajeno a convencionalismos y prejuicios arraigados en el público actual.

**Título:** *Reutilización de los edificios histórico-artísticos para nuevos usos en el proyecto Alba Plata.*

**Tipo de Trabajo:** Trabajo Fin de Máster

**Nombre del alumno/a:** Cristina Nieto Díez

**Directores del Trabajo:** Pilar Mogollón Cano-Cortés

**Universidad:** Universidad de Extremadura

**Facultad/Escuela:** Facultad de Filosofía y Letras

**Fecha:** 23/11/2020

**Resumen:**

Estudio de la recuperación y puesta en valor del patrimonio histórico-artístico situado en el tramo extremeño de la Vía de la Plata a partir de 1997, con la aprobación y consolidación del proyecto Alba Plata. El proyecto, que fue promovido por la Consejería de Cultura de la Junta de Extremadura, permitió poner en marcha diferentes actuaciones basadas en la restauración y rehabilitación monumental que han sido tratadas a través del análisis histórico-artístico de los inmuebles emplazados en las provincias extremeñas de Badajoz y Cáceres convertidos en centros de interpretación, albergues y aulas culturales.

**Título del trabajo:** *Cuando el videojuego conoció al arte. Formas de relación entre el ocio digital y la cultura analógica.*

**Tipo de trabajo:** Trabajo de Fin de Máster

**Nombre del alumno/a:** Álvaro Santero Martín

**Director/a del trabajo:** Moisés Bazán de Huerta

**Universidad:** Universidad de Extremadura

**Facultad/Escuela:** Facultad de Filosofía y Letras

**Fecha de presentación:** 23/11/2020

**Resumen:**

Desde su aparición, los videojuegos se han convertido en una herramienta lúdica, un instrumento dirigido al entretenimiento que ha evolucionado conforme pasaban las décadas. En ese constante cambio han adquirido nuevas facetas que incluyen diversas lecturas, instaurándolos como un medio que se acerca a la cultura de masas con el objetivo de proporcionar conocimientos. Siguiendo esa línea de investigación, con este trabajo pretendemos estudiar las posibles relaciones existentes entre la Historia del Arte y los videojuegos, identificando los estilos, referencias o artistas más representativos entre ambas disciplinas.