



FECHA: del 2 al 22 de noviembre de 2017

PRESENTACIÓN

Una de las principales funciones de la arqueología es estudiar la Historia a través de los restos materiales que han llegado a nosotros y que reflejan la vida de las personas que habitaron o trabajaron en ese lugar, analizando los contextos espaciales y temporales en los que aparecen esos restos. Para un arqueólogo es tanto más importante el contexto en el que aparece un objeto, como el objeto en sí mismo. Esto es así porque las relaciones del objeto arqueológico con otros objetos, con estructuras, etc. suelen producir más información histórica que la que se puede extraer del propio objeto aislado. El mejor medio para captar estas relaciones contextuales y analizar todos los datos extraíbles de los objetos arqueológicos es el dibujo interpretativo de los restos.

El dibujo cuenta con una serie de ventajas:

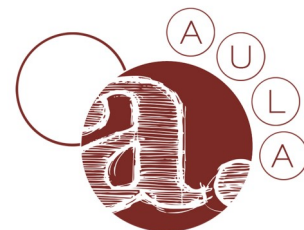
- Simplifica la realidad, eliminando contenidos que pueden distraer y mostrando los datos importantes para el trabajo arqueológico.
- Es un medio de interpretación de la realidad donde el técnico puede plasmar información no visible en una imagen fotográfica (fases cronológica, materiales...)
- Muestra las dimensiones reales de lo representado, sin la deformación propia de la lente óptica y sin la dependencia de las condiciones externas de luz o sombra.

No hay que olvidar que la intervención sobre el patrimonio, arqueológico o arquitectónico, siempre supone, aun trabajando con el mayor cuidado, la destrucción de parte de la información. Por tanto todos los que participamos en este tipo de intervenciones estamos obligados a elaborar un registro documental de las mismas tan detallado y exhaustivo como sea posible para lo que el dibujo arqueológico es uno de los medios primordiales.

DESTINATARIOS

Estudiantes, profesionales y personas con interés en el dibujo científico de materiales arqueológicos y su tratamiento con programas de software libre.





OBJETIVOS

Objetivo general.

- Conocer e iniciarse en el manejo de las herramientas y técnicas necesarias para la representación gráfica de los bienes muebles procedentes de intervenciones arqueológicas. Este es el motivo de que el curso tenga un contenido eminentemente práctico.

Objetivos específicos.

- Conocer las técnicas y convenciones necesarias para el dibujo 2D de los distintos tipos de materiales arqueológicos mediante el programa de software libre Inkscape.
- Conocer e iniciarse en el manejo del programa de software libre Blender para la digitalización y recreación 3D de los materiales arqueológicos.

METODOLOGÍA:

Mediante el sistema de enseñanza e-learning a través del Aula Virtual Almagre, el curso se organiza en bloques teóricos y prácticos, donde se entregará documentación teórica sobre el tema y un guion de prácticas a seguir. Así, cada bloque contará con documentos, textos y enlaces de apoyo que faciliten la mejor comprensión de cada uno de los temas. Se establece un sistema de tutorías a través de foros y correos de consulta con el profesor. La evaluación del curso se realiza mediante la entrega de las prácticas de cada tema y la evaluación de cuestionarios.

DOCENTE

Rafael Valera Pérez. Licenciado en Geografía e Historia con la especialidad de Historia Medieval. Arqueólogo y gestor del Patrimonio Histórico con 12 años de experiencia en el trabajo de campo, así como en el dibujo arqueológico, tanto en 2D, con programas como Inkscape o Corel Draw, como en 3D, a través de Blender o Autocad. Propietario de *Arkeotexturas*.

PROGRAMA FORMATIVO

- 1- Introducción.
- 2- Dibujo a mano de recipientes: cerámica y vidrio.
- 3- Dibujo a mano de materiales líticos, óseos y metálicos.
- 4- Digitalización del dibujo arqueológico.
- 5- Dibujo 3D de materiales arqueológicos con software libre.
- 6- Creación de escenas virtuales con software libre.
- 7- Decoración de piezas 3D con software libre.

HORAS: 30 horas lectivas entre teoría y prácticas.

PRECIO: 110€

PREINSCRIPCIÓN: hasta el 24 de octubre de 2017

MATRICULACIÓN: del 23 al 27 de octubre de 2017

Número máximo de plazas: 25. El criterio de admisión será por orden de preinscripción.

Para formalizar la preinscripción, enviar el formulario que se encuentra en la web de Almagre a aula@almagre.es

