Patrimonio Virtual

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN HISTÓRICO-ARQUEOLÓGICA

ONLINE

PROFESORADO:

JUAN DIEGO CARMONA; IÑAKI DIÉGUEZ URIBEONDO; PABLO APARICIO RESCO

PLANTEAMIENTO DEL CURSO

19 CRÉDITOS

190 h lectivas

Precio por alumno: 900 €

Precio reducido: 800€[i]

Formato: semipresencial

Duración: de Octubre de 2019 a Mayo de 2020

Una clase online presencial semanal

DESCRIPCIÓN

En la actualidad, la ilustración histórica se está revalorizando como una disciplina científica, artística y humanística de primer nivel que aporta algunas de las herramientas de comunicación del Patrimonio Cultural más interesantes. Las técnicas de dibujo, ilustración, coloreado y mattepainting o fotomontaje permiten llevar a cabo productos demandados por museos, empresas y otras instituciones instituciones y útiles en numerosos formatos que dan lugar a verdaderos trabajos científicos gracias a la tarea de documentación previa.

El Curso de Especialización en Ilustración Histórico-arqueológica tiene como objetivo la formación de profesionales con conocimientos avanzados en técnicas de documentación, arquitectura, dibujo, ilustración, coloreado e iluminación, matte painting y diseño.

EXTENSIÓN DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN EN ILUSTRACIÓN HISTÓRICO-ARQUEOLÓGICA
(19 Créditos)

ASIGNATURA	TEMA	DURACIÓN	CRÉDITOS
1.- El dibujo y la ilustración histórica. Introducción al dibujo técnico. (JD)	Introducción a la ilustración histórica	10h	1
	Introducción al dibujo técnico	10h	1

2.- Reconstrucción de yacimientos arqueológicos (JD)	Reconstrucción de yacimientos arqueológicos (I). El proceso de documentación	10h	1
	Reconstrucción de yacimientos arqueológicos (II). Estructuras arquitectónicas y tec. constructivas	20h	2
3.- Proceso de trabajo en ilustración (I): bocetos, estudios previos y dibujo (IDU)	Nociones básicas de dibujo artístico y composición	5h	0,5
	Documentación y estudios previos. Bocetos	5h	0,5
	Desarrollo del dibujo. Técnicas.	10h	1
4.- Creación de personajes y escenas (IDU)	Planteamiento inicial. Estudios previos	10h	1
	Personajes: características, vestimenta, ajuar y objetos	10h	1
	Escenas: composición narrativa, estructuras y paisajes	10h	1
5.- Proceso del trabajo en ilustración (II) (PAR)	Introducción y teoría del color	5h	0,5
	Técnicas de coloreado	10h	1
	Técnicas de sombreado e iluminación	10h	1
6.- Edición y publicación. Matte painting (PAR)	Edición y retoque digital básico	5h	0,5
	Matte painting	15h	1
	Publicación	10h	1
7.- TRABAJO FINAL		40h	4

EL DIBUJO Y LA ILUSTRACIÓN EN HISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO

DESCRIPCIÓN

Tanto el dibujo como la ilustración han sido recursos imprescindibles en la documentación del registro arqueológico a lo largo de la historia de esta disciplina. En esta asignatura muestra al alumno la evolución de las técnicas de representación y documentación desde dos puntos de vista, el del dibujo científico realizado en base a unos criterios normalizados y el de la ilustración divulgativa con una mayor amplitud de recursos de representación.

Abordamos también una introducción al dibujo técnico, haciendo un repaso del material más habitual en su desarrollo tradicional y formas de empleo. Por otro lado se realiza una introducción al diseño asistido por ordenador (CAD) y al conocimiento de las herramientas básicas de dibujo en software libre de este tipo (Draftsight).

OBJETIVOS

- Obtener conocimientos teóricos sobre la historia de la ilustración científica
- Aproximar al alumno al conocimiento de la evolución del dibujo y la ilustración arqueológicas
- Presentar las diferentes formas de representación diferenciando entre dibujo e ilustración en arqueología
- Conocer el panorama actual del dibujo y la ilustración arqueológicas y su futuro
- Conocer las herramientas habituales del dibujo técnico tradicional y su manejo
- Aprender el concepto de las escalas, su clasificación y su uso. Aplicar escalas normalizadas en el dibujo técnico.
- Introducirse de forma práctica en la representación de objetos bidimensionales en una superficie bidimensional a través de los diferentes sistemas de representación.
- Acercar al alumno a los diferentes softwares de diseño asistido por ordenador (CAD) y explicar las herramientas básicas.

TEMARIO

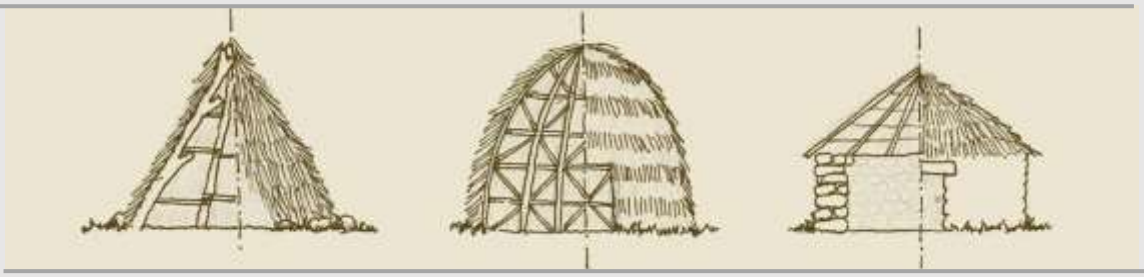
- Tema 1: Introducción a la ilustración arqueológica

    - Hacia una ilustración científica
    - Historia del dibujo y la ilustración arqueológica
    - Tipos de lenguaje gráfico
    - La ilustración en la actualidad
    - El dibujo en la actualidad
- Tema 2: Introducción al dibujo técnico
    - Las herramientas
    - Normativas de dibujo
    - Las escalas
    - Los sistemas de representación
    - Trazados geométricos
    - Introducción a Cad

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Juan Diego Carmona
- Créditos: 2 (20 h).
- Material: video-tutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).

RECONSTRUCCIÓN DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS



DESCRIPCIÓN

En un primer bloque dedicado a la reconstrucción de yacimientos arqueológicos se aborda la fase previa de documentación. Se acerca al alumno al conocimiento de las diferentes fuentes a las que acudir para obtener información que permita llevar a cabo una reconstrucción con carácter científico. En una segunda fase se desarrolla la gestión de las fuentes y la discriminación de datos en función del valor de la información proporcionada. En un segundo bloque se abunda sobre el conocimiento del estado de conservación del yacimiento como fase previa al proceso de reconstrucción.

Por otra parte, realizamos una introducción a las diferentes estructuras arquitectónicas más tradicionales y su proceso de ruina, con la intención de mostrar cómo afecta el paso del tiempo y como los restos del colapso también nos aportan una información muy interesante para la reconstrucción. Finaliza el bloque con un repaso a las diferentes formas de mostrar el proceso reconstructivo mediante el uso distintas vistas, así como la forma de representar y diferenciar en el dibujo los elementos conservados de los elementos reconstruidos (Escalas de evidencia arqueológica).

OBJETIVOS

- Conocer los diferentes tipos de fuentes de información: primarias, secundarias y terciarias
- Identificar, caracterizar y manipular fuentes de información en diferentes soportes.
- Evaluar fuentes y fondos de información teniendo en cuenta aspectos cuantitativos y cualitativos.
- Establecer un flujo de trabajo que permita obtener la máxima información posible.
- Aprender a gestionar y ordenar datos obtenidos (Unidades Reconstructivas).
- Conocer los diferentes tipos de estructuras arquitectónicas.
- Conocer el proceso de ruina y colapso en las estructuras.
- Estudiar las técnicas constructivas tradicionales.
- Saber representar mediante el uso de diferentes recursos la reconstrucción.
- Diferenciar en el dibujo entre lo conservado y lo reconstruido.

TEMARIO

- Tema 1: Reconstrucción de yacimientos arqueológicos (I). El proceso de documentación
    - La documentación previa
    - Referencias etnográficas
    - Referencias bibliográficas
    - Estrategias
    - Otros recursos
    - Equipos de trabajo
    - Flujo de trabajo
- Tema 2: Reconstrucción de yacimientos arqueológicos (II). Estructuras arquitectónicas y tec. constructivas
    - Estado de conservación del yacimiento arqueológico
    - Introducción a las tipologías de estructuras arquitectónicas más frecuentes
        - Estructuras vegetales
        - Estructuras de piedra
        - Estructuras de tierra
        - Estructuras mixtas
    - El proceso de ruina en las estructuras arquitectónicas
    - Técnicas constructivas tradicionales
- Tema 3: Fórmulas de representación del proceso reconstructivo
    - Plantas
    - Secciones
    - Perspectivas
    - Detalles constructivos
    - Simbología para la representación de elementos reconstruidos

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Juan Diego Carmona
- Créditos: 3 (30 h).
- Material: video-tutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).

PROCESO DE TRABAJO EN ILUSTRACIÓN (I): BOCETOS, ESTUDIOS PREVIOS Y DIBUJO

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura se impartirán las nociones básicas de dibujo artístico que el ilustrador debe conocer, así como los contenidos y estrategias destinados a que el ilustrador realice un estudio y documentación previos que doten de solidez a su trabajo. Se entiende el desarrollo de una reconstrucción como un trabajo de investigación y conocimiento de los elementos que se van a incluir en la ilustración; en primer lugar, nos centraremos en los estudios y bocetos previos destinados a familiarizarnos con la documentación elegida. Posteriormente, explicaremos cómo debe ser el desarrollo del boceto inicial, y sus correcciones posteriores. En una última parte explicaremos cómo construir el dibujo partiendo de la estructura contenida en el boceto, como desarrollarlo técnicamente y aplicar las correcciones y cambios necesarios hasta lograr un dibujo terminado.

OBJETIVOS

- Adquirir un hábito de orden en cada una de las fases del proceso y en su flujo de trabajo
- Conocer y aplicar los fundamentos básicos del dibujo artístico y la composición
- Conocer las fuentes directas e indirectas para elaborar una ilustración
- Aprender a construir un boceto y a incluir en él toda la información necesaria
- Conocer las técnicas de dibujo manual y digital más utilizadas
- Saber efectuar correcciones y aplicarlas de manera práctica e inteligente
- Capacitar al alumnado para elaborar un dibujo completo y terminado que pueda publicarse

TEMARIO

- Tema 1: Nociones básicas de dibujo artístico y composición
    - Formas y volúmenes
    - Luz y sombra
    - Composición

- Tema 2: Documentación, estudios previos y bocetos

    - La documentación inicial.
    - Búsqueda de documentación adicional: Fuentes directas e indirectas.
    - Estudios previos y parciales.
    - Desarrollo del boceto inicial. Planteamiento general.
    - Correcciones y boceto más detallado. Inclusión de anotaciones y referencias.
    - Boceto final.

- Tema 3: Desarrollo del dibujo. Técnicas
    - Técnicas de dibujo manual.
    - Técnicas de dibujo digital con Adobe Photoshop y GIMP.
    - Proceso de elaboración del dibujo.
    - Correcciones y cambios. Gestión inteligente de los modificaciones.
    - Dibujo final.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Iñaki Diéguez Uribeondo
- Créditos: 2 (20 h).
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).

CREACIÓN DE PERSONAJES Y ESCENAS

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura se impartirán los aspectos básicos para que el alumnado conozca el proceso de creación de personajes en sus ilustraciones, y pueda recrear escenas de vida cotidiana de manera completa y optimizando el uso de la información que se le proporciona al plantear un proyecto.

En primer lugar, se hablará de los estudios previos y se indicará la manera más efectiva de modelos de personajes y escenas que posteriormente puedan adaptarse a la ilustración requerida. En los dos temas siguientes se explicará el proceso de documentación necesario tanto en cultura y bienes materiales (vestimenta, ajuar, objetos, etc) como en los elementos inmuebles (estructuras, viviendas, paisaje y entorno) de manera que toda esta información quede incluida en la creación de una escena, y los personajes sean coherentes entre sí.

OBJETIVOS

- Conocer los pasos necesarios en la creación de un personaje o una escena coherente
- Conocer los recursos a disposición del ilustrador para crear un personaje o una escena
- Saber documentarse correctamente
- Aplicar la creatividad en un entorno de investigación y reconstrucción científica
- Optimizar los recursos empleados para conseguir imágenes atractivas y rigurosas

TEMARIO

- Tema 1: Búsqueda de modelos. Estudios previos.
    - Personajes
    - Escenas. Composición

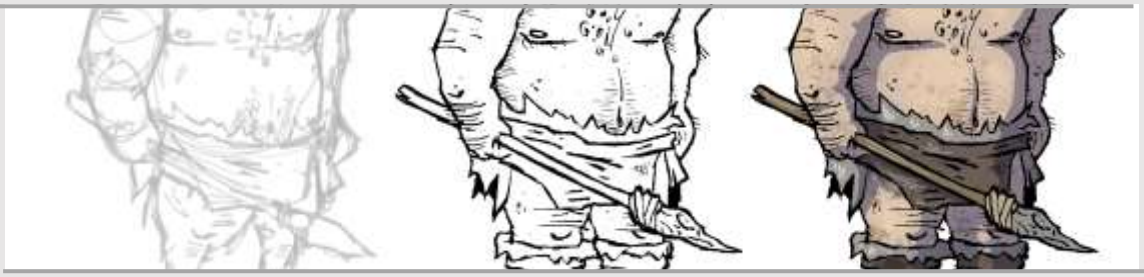
- Tema 2: Creación de personajes
    - Documentación
        - Vestimenta y ajuar
        - Armamento
        - Objetos asociados
    - Desarrollo del trabajo. Boceto, dibujo y coloreado digital (Adobe Photoshop y GIMP)

- Tema 3: Creación de escenas
    - Documentación
        - Arquitectura y estructuras
        - Paisaje y entorno
        - La composición narrativa
    - Desarrollo del trabajo. Boceto, dibujo y coloreado digital (Adobe Photoshop y GIMP).

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Iñaki Diéguez Uribeondo
- Créditos: 3 (30 h).
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).

PROCESO DE TRABAJO EN ILUSTRACIÓN (II). COLOR Y LUZ



DESCRIPCIÓN

A lo largo de esta asignatura se explicará al alumno la importancia del color y de la luz (sombreado e iluminación) para completar nuestros dibujos arqueológicos. El color puede utilizarse como una herramienta más para ayudar a transmitir detalles sobre decoraciones, materiales o estructuras y, además, nos puede ayudar a hacer más atractiva una representación. La luz, por su parte, aportará el volumen a nuestras recreaciones y permitirá ambientarlas mejor. Para ello profundizaremos en el uso de software de ilustración digital raster y aprenderemos a utilizar de forma básica software de ilustración vectorial.

OBJETIVOS

- Adquirir los conocimientos básicos sobre el color para poder crear paletas que ayuden a la comprensión de nuestras ilustraciones
- Conocer las claves del buen uso de la luz y la sombra en nuestras ilustraciones para conseguir el volumen necesario de las mismas
- Experimentar con distintos tipos de representación, ya sea realista o cartoon
- Profundizar en el uso de software de ilustración digital raster (Photoshop, Gimp)
- Aprender los principios básicos del uso de software de ilustración vectorial (Illustrator, Inkscape)

TEMARIO

- Tema 1: Introducción
- Tema 2: Teoría del color
- Tema 3: Técnicas de coloreado en software de ilustración digital raster (Photoshop, Gimp)
    - Coloreado realista
    - Coloreado cartoon
- Tema 4: Técnicas de sombreado e iluminación en software de ilustración digital raster (Photoshop, Gimp)
- Tema 5: Introducción a los software vectoriales y proceso de trabajo (Illustrator, Inkscape)

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Pablo Aparicio Resco
- Créditos: 2,5 (25 h).
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).

EDICIÓN Y PUBLICACIÓN. MATTE PAINTING

DESCRIPCIÓN

El objetivo de cualquier ilustración arqueológica es su publicación para que pueda cumplir el objetivo de transmitir la Historia. De este modo, la preparación de la imagen para su correcta impresión o publicación web es uno de los pasos más importantes de nuestro trabajo. A lo largo de esta asignatura aprenderemos a editar nuestras imágenes finales en software de edición de imagen, a llevar a cabo trabajos con la técnica del matte painting que permitirá llevar a cabo composiciones de fotografías, imágenes 3D y dibujo, y a preparar las imágenes para su publicación.

OBJETIVOS

- Aprender las técnicas básicas de edición de imagen en software de ilustración digital raster (Photoshop, Gimp)
- Conocer los pasos necesarios para llevar a cabo atractivas infografías, carteles y paneles
- Conocer la técnica de matte painting y poder llevar a cabo ilustraciones utilizándola
- Saber llevar a cabo un logo propio para acompañar nuestros trabajos
- Saber cómo preparar nuestras imágenes para su publicación, ya sea digital o impresa
- Aprender a utilizar la escala de evidencia histórico arqueológica para reconstrucciones

TEMARIO

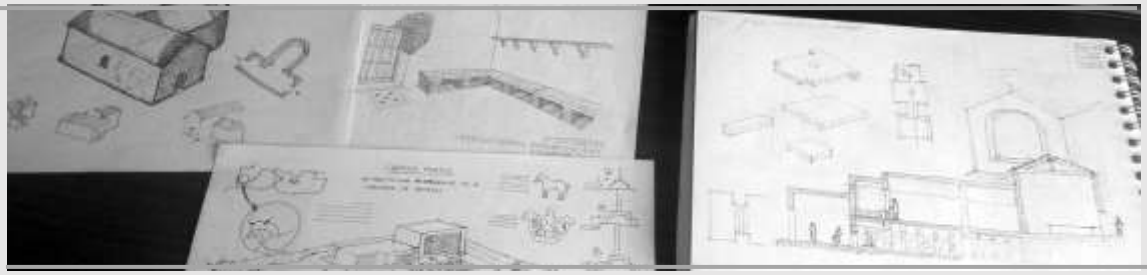
- Tema 1: Edición y retoque digital básico
    - Uso de software digital para retoque de imagen y dibujo (Photoshop, Gimp)
    - Montaje de infografías, carteles y paneles
- Tema 2: Matte Painting
    - Introducción
    - Documentación y preparación de materiales
    - Uso de un escenario 3D básico como fondo para una ilustración
    - Combinación de dibujos, fotografías e imágenes 3D
- Tema 3: Publicación
    - La escala de evidencia histórico arqueológica para reconstrucciones: representación de la veracidad de los elementos reconstruidos

- Creación de logos e iconos
- Requisitos y teoría para la publicación en ediciones impresas y soportes digitales. Resolución de imagen

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Pablo Aparicio Resco
- Créditos: 2,5 (25 h).
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).

TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN



DESCRIPCIÓN

Para concluir la especialización los alumnos deberán llevar a cabo su propia ilustración arqueológica a modo de trabajo final, acompañándola de una memoria de trabajo que justifique los elementos representados.

OBJETIVOS

- Conseguir enfrentarse a un proyecto real de ilustración arqueológica
- Llevar a cabo un correcto y completo proceso de documentación
- Aplicar las técnicas aprendidas durante el curso
- Presentar correctamente la ilustración final

INFORMACIÓN GENERAL

- Docentes: Juan Diego Carmona, Iñaki Diéguez Uribeondo, Pablo Aparicio Resco
- Créditos: 4 (40 h).

DOCENTES

IÑAKI DIÉGUEZ URIBEONDO (Ourense, 1972)

Es licenciado en Arqueología y Antropología de América (Universidad Complutense, Madrid, 1996). Desde 1998 trabaja como arqueólogo especialista en registro gráfico, y desde 2006 como especialista en ilustración arqueológica como "IDU Ilustración". Sus ilustraciones están presentes en museos y yacimientos de toda España.

Desde 2016 imparte talleres y cursos presenciales sobre dibujo e ilustración arqueológica (UIMP, Fundación Universidad de La Rioja, Museo Romano Oiasso, CDL Aragón (2017), Museo Arqueológico Nacional (2016) y cursos online monográficos, en solitario y en colaboración con otros profesionales de reconocido prestigio, como Pablo Aparicio Resco (PAR – Arqueología y Patrimonio Virtual).

Actualmente es vicepresidente de ADARQ, la Asociación Nacional de Dibujantes e Ilustradores de Arqueología.

Email: iduilustracion@gmail.com
Web: www.idu-ilustracion.com
Facebook: https://www.facebook.com/IDU-Ilustraci%C3%B3n-831168060343904/

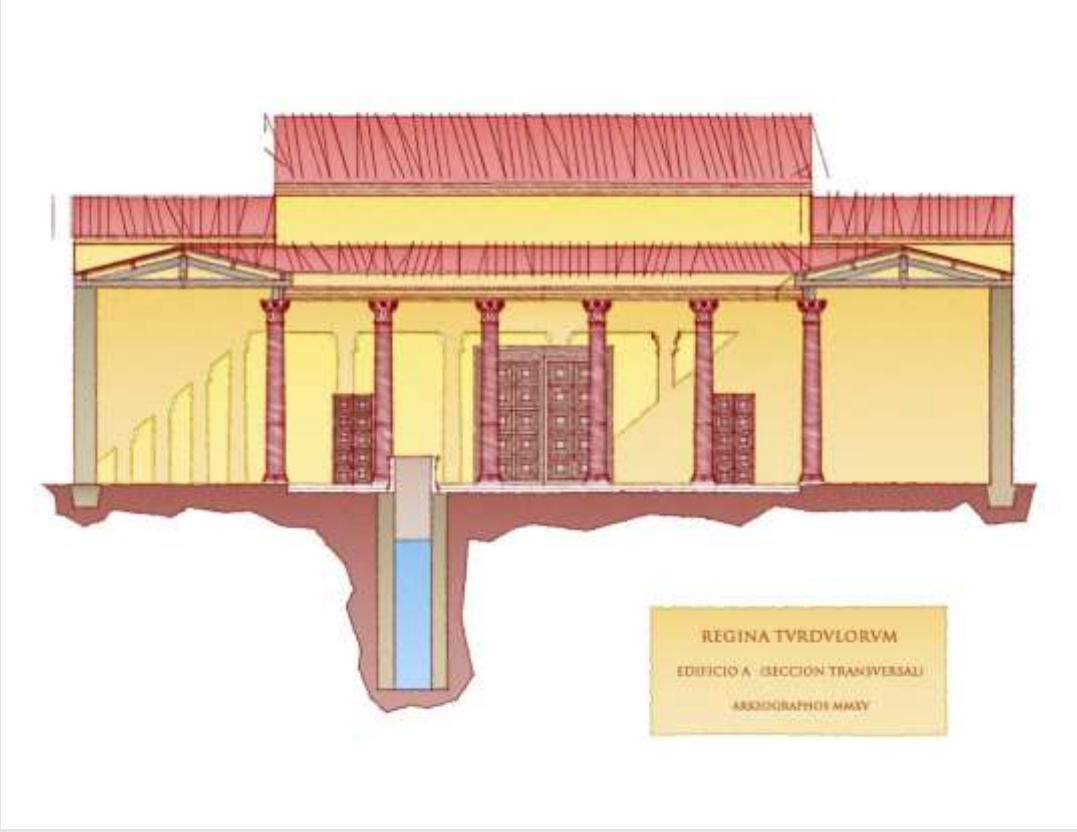
JUAN DIEGO CARMONA BARRERO (Alange, 1970)

Es diplomado en Arquitectura Técnica por la UEX e Ingeniero de la Edificación por la UCJC de Madrid, Máster de Investigación Universitaria en Arte y Humanidades y doctorando en Arqueología Espacial por la UEX, Especialista en Virtualización del Patrimonio y Restauración Virtual por la UA. Es secretario de la Asociación Nacional de Dibujantes e Ilustradores de Arqueología (ADARQ) y editor de la revista SCHEMA. Así mismo es responsable de Arkeographos H&K.

Su campo de investigación está centrado en la arquitectura antigua y las técnicas constructivas tradicionales. En estos últimos años centra su línea de investigación con las nuevas tecnologías, la documentación del patrimonio y la recreación virtual de yacimientos arqueológicos, realizando reconstrucciones virtuales como las de Regina Turdulorum (Badajoz) o Madinat al-Balat (Cáceres), proyecto del que forma parte como miembro del equipo científico.

En el campo de la docencia, ha desarrollado su labor en cursos sobre aplicaciones informáticas de diseño gráfico, CAD, Modelado 3D y fotogrametría tanto terrestre como aérea.

Email: arkeographos@gmail.com
Web: www.arkeographos.com
Facebook: https://www.facebook.com/Arkeographos/
Pinterest: https://es.pinterest.com/ARKEOGRAPHOS/



PABLO APARICIO RESCO (Guadalajara, 1989)

Es licenciado en Historia del Arte por la UCM, Máster en Arqueología por la UV, Especialista en Virtualización del Patrimonio por la UA e Ilustrador Digital por la ESDIP. En 2013 fundó PAR – Arqueología y Patrimonio Virtual, donde realiza trabajos de virtualización del patrimonio (en especial reconstrucciones y recreaciones virtuales) y docencia de la disciplina.

Durante tres años impartió cursos online de arqueología y patrimonio virtual en la Universidad de Burgos y actualmente imparte estos mismos y otros cursos en su propia plataforma online. Es profesor colaborador, además, del Máster de Patrimonio Virtual de la UA, así como de sus especializaciones en virtualización del patrimonio y restauración virtual; y del curso de postgrado TDDG del Incipit-CSIC.

Ha participado en numerosas excavaciones arqueológicas en España, Italia y República de Macedonia, destacando en los últimos años su participación en el Proyecto Arqueológico Cerro Bilanero para el que ha realizado trabajos de documentación 3D y reconstrucción virtual.

Actualmente es también vocal de ADARQ, la Asociación Nacional de Dibujantes e Ilustradores de Arqueología.

Email: aparicio.pablo89mail.com
Web: www.parpatrimonio.com
Facebook: https://www.facebook.com/parpatrimonio/
Twitter: https://twitter.com/par_virtual
Instagram: https://www.instagram.com/parvirtual/

[i] Precio reducido aplicable a socios de ADARQ y antiguos alumnos de los cursos de especialización y Máster en Patrimonio Virtual