

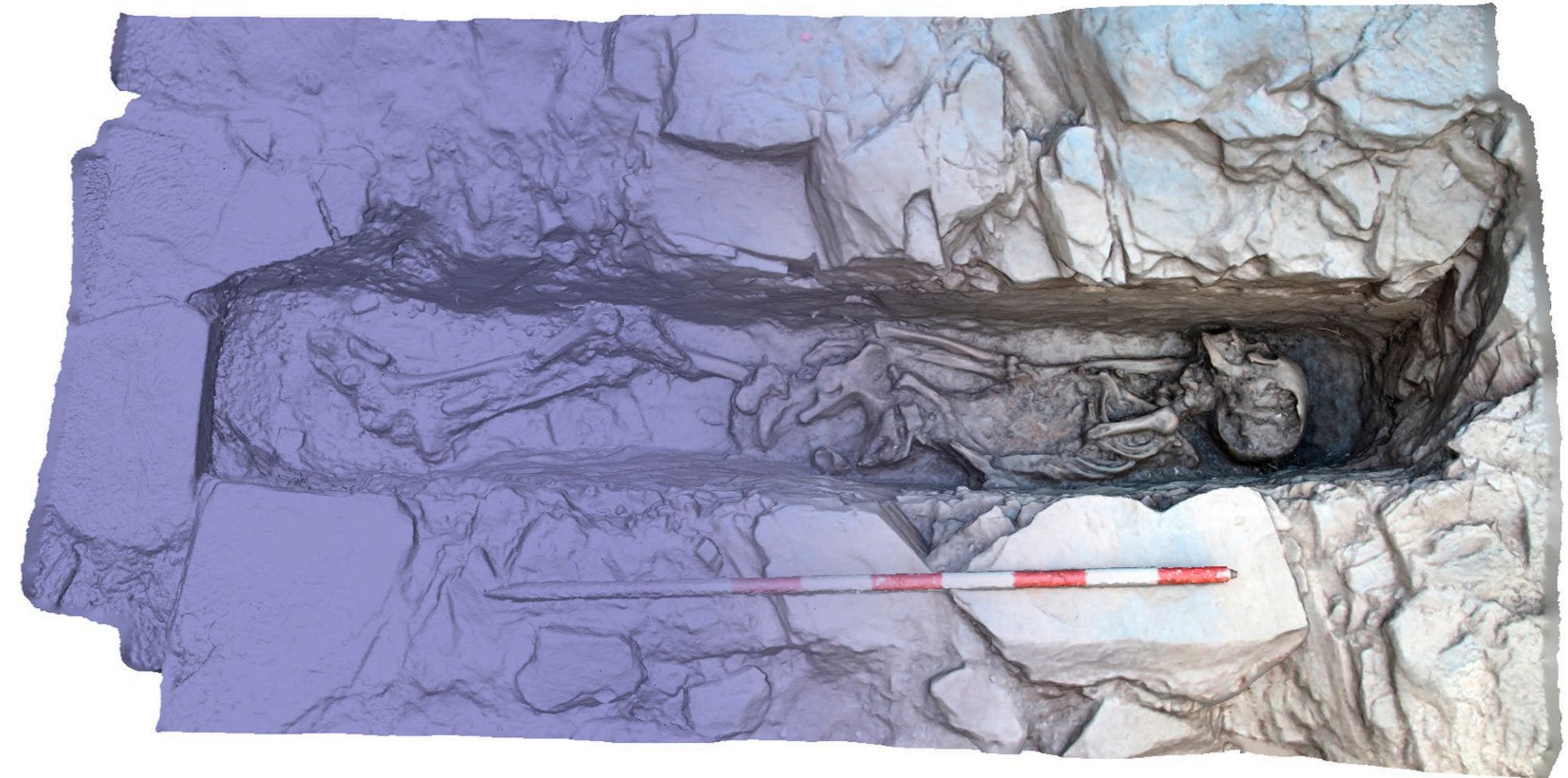
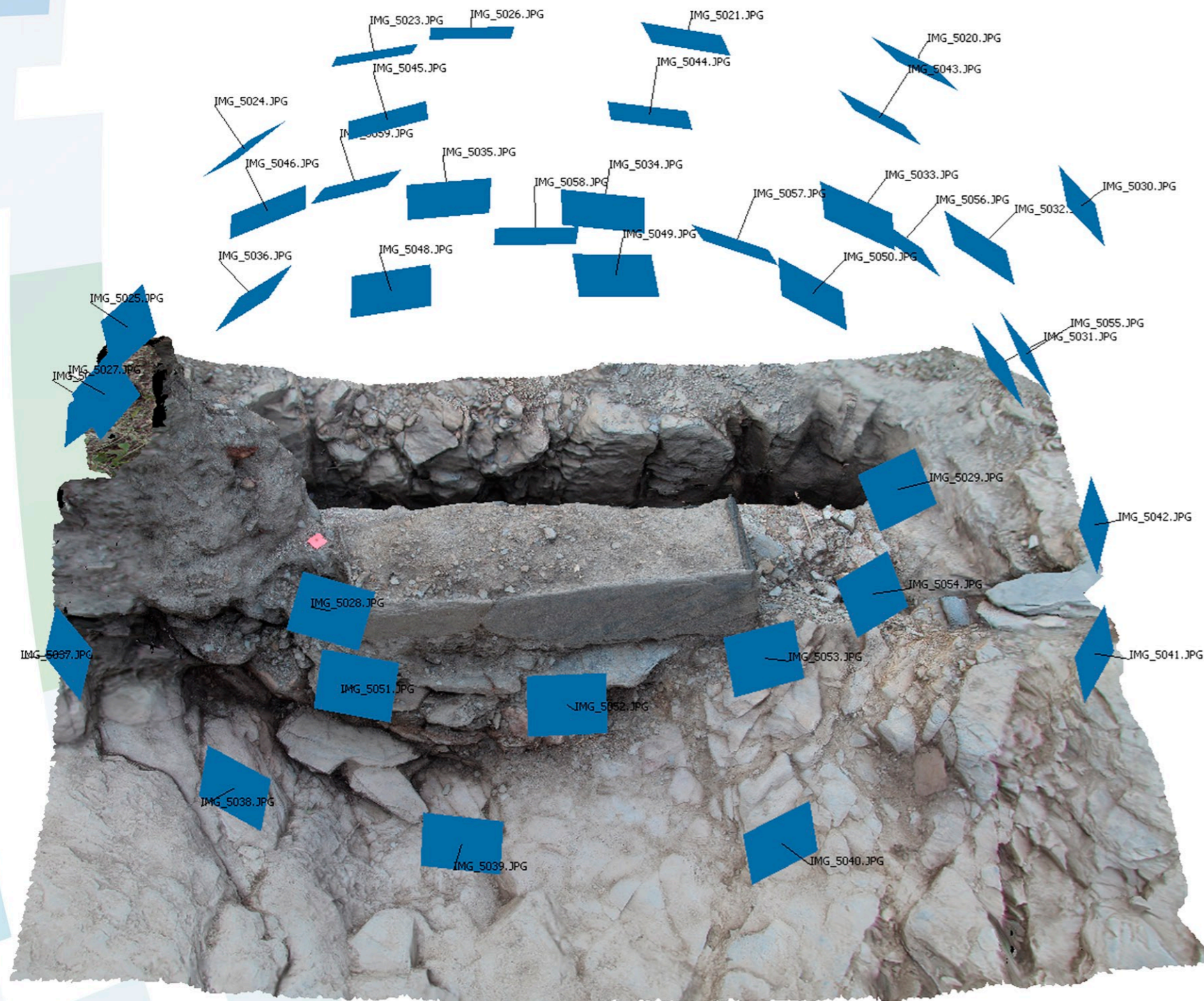
LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS STRUCTURE FROM MOTION EN EL REGISTRO ARQUEOLÓGICO

Pablo Romero Pellitero
Universidad de Granada
FP7 MEMOLA project
pablromero86@gmail.com

José Caballero López
Universidad de Granada
pepe_grana_15@hotmail.com

1 La implementación del Structure from Motion (SfM) supone un gran adelanto en la utilización de la fotogrametría dentro del flujo de trabajo de cada vez más proyectos arqueológicos. La utilización de estas técnicas conlleva grandes ventajas, como una agilización de la toma de datos en campo, una recogida de datos más exhaustiva, que permite, dentro de la destrucción inherente al proceso de excavación, una recuperación mayor de información y un abanico mucho más amplio de análisis en gabinete.

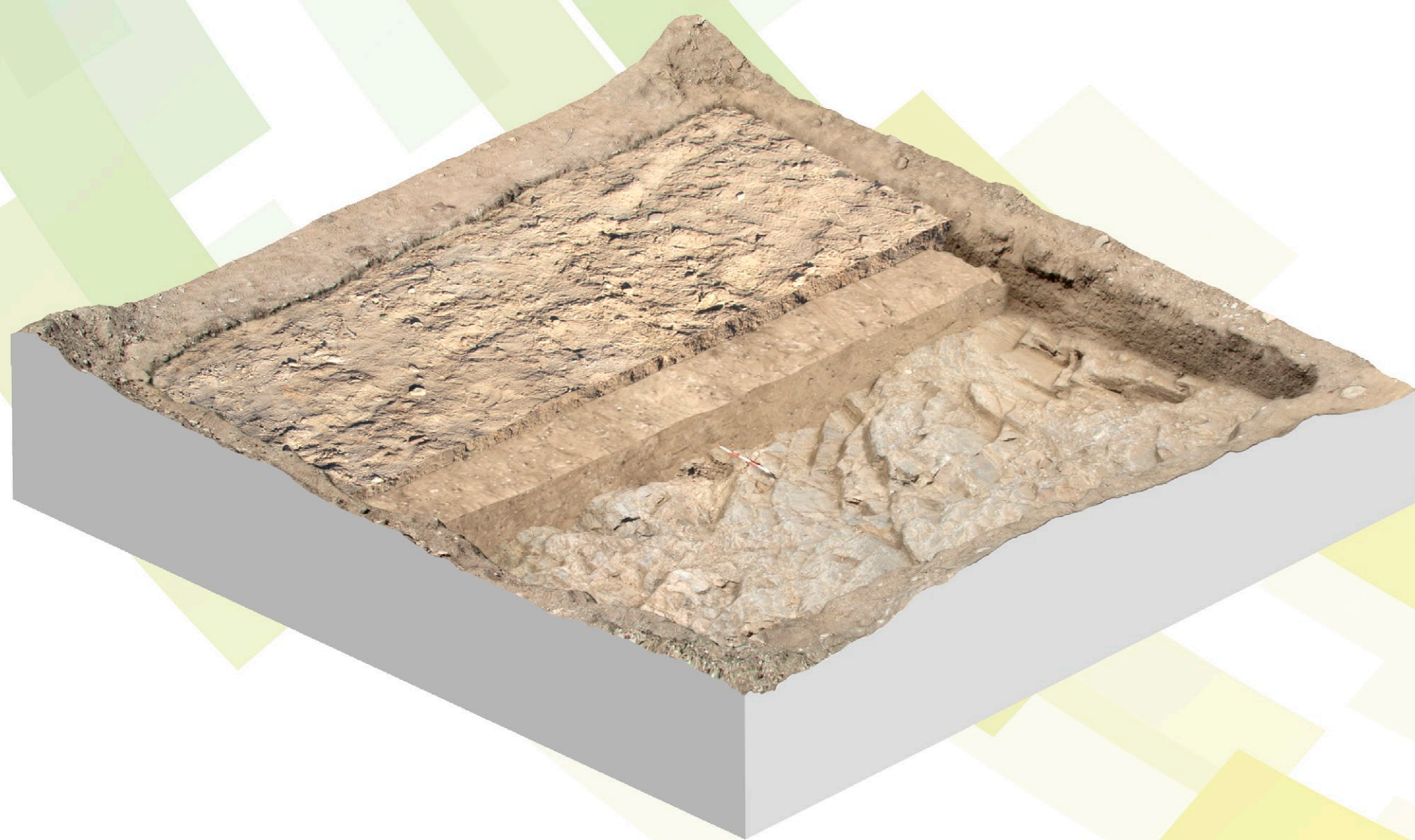
3 Otro de los puntos fuertes es con respecto a la difusión, tanto de los resultados como del propio proceso para conseguirlos. Las redes sociales juegan un papel muy importante en la transmisión de la información. El uso de la tecnología 3D que conlleva nuestro trabajo nos permite exponer en repositorios virtuales toda la información procedente de las excavaciones, colaborando a que cualquier estudiante, científico o persona interesada puede acceder a ella. Colgando este material en plataformas online como Sketchfab, se posibilita el seguimiento de todo el proceso de investigación.



2 Las imágenes y modelos tridimensionales de las diferentes unidades estratigráficas tienen gran valor informativo por sí solas, aunque su punto fuerte es la combinación de estas, realizando una reconstrucción de la secuencia estratigráfica excavada. Esto es posible debido al exhaustivo registro que se hace de cada unidad, que incluye la fotografía y georreferenciación de la misma. Todos estos datos permitirán que se puedan reconstruir virtualmente las unidades estratigráficas en su posición exacta y también las relaciones físicas entre ellas, revirtiendo, en cierto modo, el proceso de excavación.

4 Toda esta dinámica de trabajo aspira a un método participativo e interactivo que tiene como principales aliados a las redes sociales. De esta manera el trabajo realizado por el grupo adquiere una nueva faceta social. Esta nueva dimensión actúa de una forma bidireccional, tanto para beneficio del público que puede acceder a un material que hasta entonces solía estarle vetado, como a los propios profesionales de la arqueología que al sacar a la luz sus métodos de trabajo ven reivindicada su figura.

Estas nuevas técnicas conllevan la aparición de un nuevo lenguaje mucho más intuitivo, más directo y más fácilmente descifrado por el público no iniciado en las codificaciones arqueológicas.



BIBLIOGRAFÍA
ALMAGRO GORBEA, A. (2003). De la fotogrametría a la infografía: Un proceso informatizado de documentación. En GARCÍA PORRAS, A., ed., Informática y Arqueología Medieval, Granada: Universidad de Granada, p. 47-82.
APARICIO RESCO, P. (2014). Caminos y trampas de la divulgación de la arqueología en directo. El caso del Horno de Montesa (Valencia). TEJUELO. Didáctica de la lengua y la literatura. Educación, 9, p. 835-847.
LÓPEZ FRAILE, F. (2007). La infografía 3D como sistema de documentación y divulgación. En Primer Simposio de la Investigación y Difusión Arqueopaleontológica en el Marco de la Iniciativa Privada. Madrid: Auditores de Energía y Medio Ambiente S.A., p. 429-431.
ZAPATA-ROS, M. (2011). La investigación y la edición científica en la web social: la ciencia compartida. RED. Docencia universitaria en la Sociedad del Conocimiento, 3 (1) Murcia: Universidad de Murcia, p. 1-19.

SI QUIERES VER ALGUNOS DE NUESTROS 3D
ESCANEA EL CÓDIGO QR
CON TU SMARTPHONE O TABLET Y VISITA EL PERFIL DEL
PROYECTO MEMOLA EN  Sketchfab



Excavación arqueológica "Pago del Jarafí, 2015" (Lanteira, Granada - España)
Dirigida por: José M^a Martín Civantos, coordinador del proyecto europeo MEMOLA.