

ESPACIOS VIRTUALES DE LA ALTERIDAD

Patrimonio religioso medieval desaparecido: datos y contextos



CLARIAH-ES



Marisa Bueno Sánchez, ATI Senior Fellow, UCM

This Project has received funding from the Talent Attraction Senior Program (Madrid Region) . Grant agreement 2017/HUM/ T1'-5650

EL PROYECTO

CONCEPTO

Espacios Virtuales de la Alteridad (EVA), es un proyecto multidisciplinar de historia cultural que analiza las transformaciones de los edificios de culto en la Edad Media en relación con los diversos procesos de conquista que se producen en el espacio Ibérico (siglos VII-XV).

OBJETIVOS

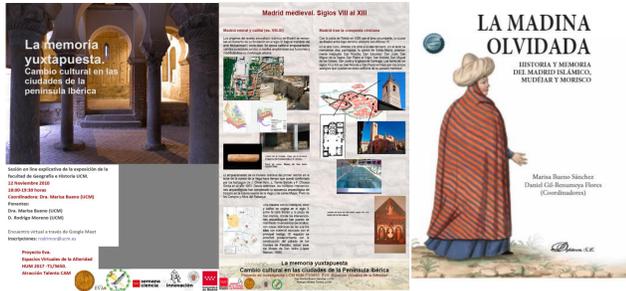
- Sistematizar la información derivada de las fuentes crónicas y jurídicas tanto árabes como cristianas relativa al tratamiento de los lugares de culto del vencido combinando la información con los datos del registro arqueológico en diferentes áreas de la península Ibérica.
- Abrir una línea de trabajo donde la materialidad de la escritura permita plantear interrogantes sobre la existencia de lugares de culto que actualmente sólo existen en el papel.
- Identificar la existencia de patrimonio religioso desaparecido y que puede ser reconstruido a través de la información textual.
- Establecer una secuencia crítica del impacto sobre iglesias y mezquitas de los procesos de conquista árabe y cristiana, estableciendo similitudes y diferencias de la aplicación y uso de la dhimma. Así como el efecto de los cambios de situación jurídica de las minorías reflejado en sus lugares de culto.

METODOLOGÍA

- Sistematización de la información textual y arqueológica en una base de datos con entradas que permitan identificar desde el proceso de fundación a las transformaciones posteriores del edificio incluida su destrucción.
- Utilización de programas y metodologías de reconstrucción virtual, a través del uso de herramientas digitales (Blender) que permite mostrar el aspecto de los espacios de culto desaparecidos a través de la interpretación de vestigios y documentación histórica.
- En caso de existir vestigios previos se realiza una fotogrametría de los restos existentes, que se completan en Blender aplicando postprocesado digital.

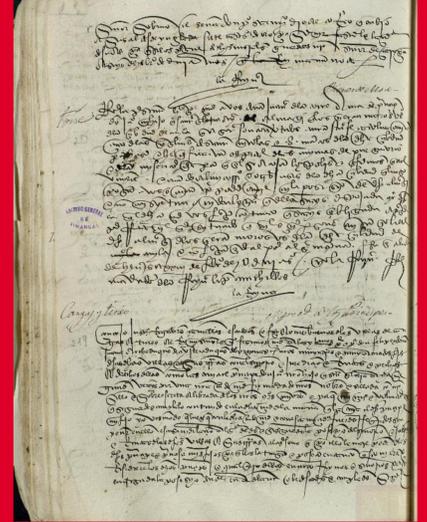
RESULTADOS

- Creación de una base de datos: Eva. Procesos de cambio cultural en los lugares de culto de la Península Ibérica (siglos VIII_XV)
- Publicaciones científicas
- Difusión de resultados: Congresos, programas de televisión, Semana de la Ciencia (2017-2023)

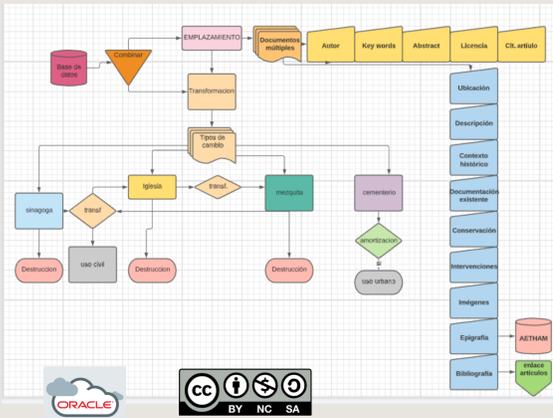


La materialidad de la escritura

Donación a Juana de la Torre, ama del difunto príncipe don Juan. Del almají (almagid, mezquita) de los moros que vivían cerca de las iglesias de San Nicolás y San Marcos para hacer un hospital de las ánimas del Purgatorio y de la Misericordia en esa ciudad. AGS, CCA. CED, 6, 51, 2, 23 de Febrero de 1502, Alcalá de Henares



BD: CREACIÓN DEL CORPUS



Para la constitución del corpus se ha diseñado un BD partiendo del Oracle UCM Web Service basado en MySQL, alojado en la plataforma institucional UCM, adaptado al proceso de investigación. Si bien el software está pensada como herramienta web la fácil gestión e integración de los datos a través de la asociación de páginas hijas y la versatilidad de las mismas nos permite recoger en diferentes formularios con información textual e información arqueológica, de fácil almacenamiento.

La BD posee algunas limitaciones, pero la ventaja de la autogestión por los miembros del proyecto, y la estabilidad y mantenimiento de la misma en el repositorio institucional UCM hacen de la misma una herramienta útil para la creación de Corpus sistemáticos y la difusión de resultados on line.

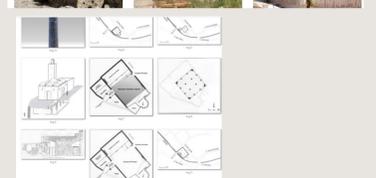
Como contrapartida no permite análisis estadístico, ni representación SIG, problema que se solucionará con la creación de un SIG autónomo asociado mediante un enlace, realizándose la gestión estadística de los datos de manera independiente.

El Corpus se sistematiza en varios campos de búsqueda que permiten un acceso rápido a la información:

- Orden alfabético
- Espacio geográfico
- Tipo de transformación

Los campos han sido relacionados para facilitar el acceso a la información y la gestión de los datos.

Como resultado cada emplazamiento posee una ficha específica donde se consignan todos los datos histórico arqueológicos sistematizados, transformaciones del edificio, documentación, intervenciones recientes, planimetrías y una bibliografía actualizada.



En el diseño de la BD hemos consignado todas las posibles transformaciones que puede tener un espacio de culto a lo largo del tiempo, siendo así mismo relacionados los campos de análisis para ofrecer al investigador diferentes ítems en una misma categoría de datos de una manera sistemática.

Las diferentes entradas de la base de datos aparecen con el nombre del autor que ha realizado el informe y el análisis poniendo a disposición de la comunidad universitaria el acceso a los datos en Open acces bajo licencia Creative Commons con ciertas restricciones (uso no comercial)



La versatilidad del Web Service permite el acceso desde cualquier dispositivo y garantiza la correcta difusión de los datos para todos los usuarios, una vez que la BD esté en abierto

La plataforma permite el trabajo simultáneo de varios usuarios autorizados en la BD en remoto y garantiza la seguridad de los datos, que solo estarán disponibles una vez el proyecto esté concluido.



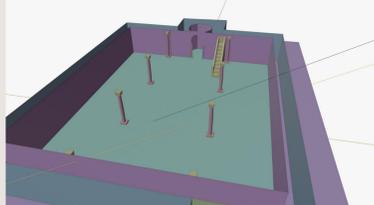
MÉTODOS DIGITALES PARA LA RECONSTRUCCIÓN DEL PATRIMONIO DESAPARECIDO

Como parte del proceso de investigación incluimos el diseño virtual de algunos de los edificios desaparecidos y de los que no poseemos ninguna evidencia material. La reconstrucción se realiza a partir de las informaciones arqueológicas disponibles, plantas históricas, descripciones en fuentes del periodo, artículos científicos relativos al edificio en concreto y paralelos históricos.

Hemos comenzado la andadura con la reconstrucción de la desaparecida mezquita de la Alhambra, sobre la que se construyó la actual Iglesia de Santa María (1576) y de la que solo poseemos datos aislados.

El uso de Blender 2.90, programa informático multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, animación y creación de gráficos tridimensionales. También de composición digital utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura (incluye topología dinámica) y pintura digital.

Los estudios realizados se incluirán en la BD, y se pondrán así mismo a disposición pública una vez publicados.



Distintas fases del proceso de modelado. Blender 2.90. Marisa Bueno, Rodrigo Moreno



Actual iglesia de Santa María de la Alhambra



TRABAJO EN CURSO



TRABAJO EN CURSO



TRABAJO EN CURSO

Primeros resultados del levantamiento 3D. Blender 2.90. Marisa Bueno, Rodrigo Moreno

