

USO DE LA INFORMÁTICA EN LA ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN DE LA HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

Jorge Daniel Czajkowski [♦] y Fernando Aliata ¹
Instituto de Estudios del Hábitat, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP.
Calle 47 Nro 162 (1900) La Plata

RESUMEN

Una de las áreas temáticas dentro de la enseñanza e investigación en arquitectura en nuestro país con mayor atraso en el uso y desarrollo de recursos informáticos es la historia. Es entonces que en el año 1999 se decide realizar dos experiencias piloto que alcanzaron resultados concretos.

El primer caso corresponde a la enseñanza participativa y consistió en interesar a lo largo de un curso anual a una comisión de 25 alumnos organizados en equipos de cuatro integrantes para que sus trabajos prácticos fueran realizados con los recursos bibliográficos y comunicacionales clásicos pero incorporando progresivamente las búsquedas sistemáticas en internet y utilizando recursos informáticos para la presentación del trabajo final.

El docente cumplió el doble rol de ayudar y guiar la evolución del trabajo en el plano teórico de la asignatura y en el uso e implementación de recursos informáticos.

El segundo caso corresponde al desarrollo de un sistema informatizado para la sistematización de la obra de un arquitecto de gran influencia en el período rivadaviano argentino que debía facilitar la tarea de un equipo de 15 investigadores en 5 países. El principal problema radicaba en que 30 años de historia de la ciudad y la arquitectura de nuestro país se encontraba en Italia y el acceso a la documentación se encontraba restringida.

En función de este problema se implementa en primer lugar una página web que relata una reseña del Arq. Carlo Zucchi y posteriormente se comienza la tarea de adaptar la metodología de fichado utilizado en historia del arte a un sistema multimedial. Se define una arquitectura tentativa del sistema y se discute el lenguaje y/o herramienta a utilizar en función de los recursos escasos marcados por el proyecto. Entendiendo por recursos escasos a software y personal especializado. Entre los requerimientos se encontraba la necesidad de digitalizar un millar de documentos (planos, fotografías, cartas, legajos técnicos, etc), generar fichas electrónicas, utilizar hipervínculos para acceder a la información desde diferentes aspectos, ser un sistema abierto que pueda: compatibilizarse con internet; distribuirse en CD; eventualmente comercializarse; compilarse; contener un buscador para el rescate de información; generar reportes; mantener un historial de búsqueda y navegación y evitar el pago de derechos.

Se presenta un trabajo final multimedial realizado por alumnos y una versión beta del sistema desarrollado para el rescate de la obra de Carlo Zucchi. Se discute la metodología y estrategias de desarrollo utilizadas.

[♦] Investigador Asistente CONICET – Docente Taller Vertical de Historia de la Arquitectura

¹ Investigador Independiente CONICET – Profesor Titular Taller Vertical de Historia de la Arquitectura