

poder financiero. Bajo ese sistema especial, el castillo y la ciudad, a su alrededor, fomentaron una cultura vigorosa y creativa sobre el fondo del comercio urbano y de ultramar. En este marco surge un nuevo estilo arquitectónico, el sukiya, condicionado por el pabellón del té.

Sukiya significa algo así como “edificio de gusto selecto”. La palabra aparece por primera vez documentada en el año 1532. A fines del Siglo XVI se designaba con ese nombre a la casa del té, aislada. Más tarde se designará de esa forma a cualquier edificio que presentara los elementos del pabellón del té, reglamentados por el monje Sen-no-Rikyu. El alma de la ceremonia del té reside en un momento de descanso arrebatado a la presión del trabajo y en armonía. A pesar del despliegue de magnificencia exterior, tanto, ricos guerreros como mercaderes, deseaban un ambiente humilde y austero donde desarrollar mejor la meditación. Este monje concibió este espacio tomando como referencia a la casa minka, suprimiendo toda ornamentación externa y decoración interior.

El estilo sukiya se desarrolló, al principio, como una variante peculiar del estilo shoin, la arquitectura de los samurai y los sacerdotes budistas, pero adquirió un nuevo impulso al volver a las raíces de las simples casa rústicas.

Este estilo superó con el tiempo todas las barreras sociales y fue empleado en todo los edificios del Japón, desde la casa del hombre sencillo hasta el palacio de recreo.

Un ejemplo muy peculiar de este estilo es la villa Katsura, construida en varias etapas, entre 1616 y 1660 por el príncipe Hachijo no Miya Toshihito y su hijo Noritada. La villa se levanta a orillas del río Katsura, en Kyoto.

El complejo de la villa se compone de tres shoin escalonados y cuatro pabellones de té que se acomodan en un jardín convencional con lago.

La arquitectura del edificio se diferencia de la de los pabellones porque se abre completamente hacia el jardín. Parece como si el jardín se esparciera por todo el complejo, los espacios son abiertos y luminosos, el mundo exterior, el jardín, debe inundar el mundo interior.

Aquí vemos la predilección por la ordenación diagonal escalonada de los edificios, diagonales que suelen guiar la atención del espectador hacia objetos concretos. Nos vemos rodeados por un entorno visiblemente modelado por el hombre, donde el ángulo recto se contrapone con la forma natural. El ganko “la formación de una bandada de gansos silvestres”.

### Conclusión

Distintas lecturas ha tenido la arquitectura japonesa a lo largo del siglo XX, desde Frank Lloyd Wright hasta el minimalismo que suele considerarla como una de sus fuentes de inspiración.

Bruno Taut fue uno de sus más fervientes admiradores, sobre todo del palacio Katsura del que dijo: “En el Katsura, los ojos piensan”. Lo consideró uno de los representantes de mayor nivel arquitectónico y artístico y un ejemplar del movimiento moderno concebido con mucha anticipación a éste.

Kenzo Tange vio algo diferente: una resolución dialéctica de la unión de dos culturas, el refinamiento y formalismo de las clases altas que emerge en le Yayoi con la energía y fuerza de la clase campesina y su expresión en el período Jomon. Finalmente, Arata Izozaki, tituló su trabajo: “ Villa Katsura: La ambigüedad de su espacio.” No lo considera ni el épito-

me de la arquitectura moderna ni la expresión de un ideal democrático, para él es la combinación de diversas influencias que resultan de accidentes y que dan por resultado una cierta opacidad en el diseño y una gran ambigüedad.

## El cuarto año, un ensayo para la profesión.

Julia Cabral

### Aprender haciendo

Hipótesis. Laboratorio de asesoramiento profesional que oriente al alumno a resolver problemas reales en cada etapa del proceso profesional.

El presente trabajo persigue el objetivo de reflexionar acerca de la enseñanza aprendizaje del diseño de interiores en la etapa del último año académico.

Este tema fue definido para mejorar y promover o crear aspectos actitudinales hacia de inserción laboral de los alumnos en el último año.

### Didáctica

En términos didácticos el diseño se enseña a través del diseño, es decir a través de la práctica del diseño y de su reflexión. La ausencia de reflexión quita sentido a las operaciones proyectuales y la falta de práctica torna vacua su reflexión. Hay aquí también un implicancia mutua: ni se piensa sobre la nada, ni la acción eficiente puede prescindir de una reflexión y una teoría previa.

Esta propuesta didáctica se complementa con otra: enseñar a pensar. Haciendo desarrollar un pensamiento creativo para poder hacer un diseño creativo. Es fundamental que el docente sea capaz de incentivar a los alumnos para la formación de las personas y conducirlos a la autogestión

En este sentido una medida importante es proveer una serie de materiales, instrumentos, técnicas, de manera que el alumno pueda hacer consciente el proceso de diseño, las etapas que están involucradas y el sentido del proceso proyectual

### Experiencias reales. Casos reales para clientes reales

Durante el año 2003, los ejercicios académicos estuvieron ligados con necesidades y clientes reales. En el primer cuatrimestre con vidrieras para distintas empresas. En el segundo cuatrimestre, para el tema hotelaría, también casos reales, de reciclajes para hoteles existentes

Resultados obtenidos: experiencia en la que todos ganan. Aspectos internos, aprendizaje desde el alumno: vidrieras construidas, concreción de las ideas, afirmación de la capacidad de hacer, aprendizaje en la dirección de gremios. Comprobar conceptos transferidos. Primeras experiencias en transferir, presentar ideas, resolver problemas, considerando que siempre está la cátedra como respaldo.

En este tipo de experiencias hay un doble rédito, por parte de los alumnos, quienes viven una experiencia real en donde hay otro tipo de transacción que es el aprendizaje y la concreción de un hecho de diseño, por el empresario cliente quien obtiene un producto concreto, la resolución de un tema con gran carga creativa y por parte de la Universidad, que avala este intercambio en donde fomenta además un caso de formación de ejercitación para el alumno de autogestión.

Además del posicionamiento en el mercado dentro de un sector específico.

Como resultado entonces se puede decir que es una experiencia en la que todos ganan.

### **Contactos para el futuro**

#### **Análisis de fortalezas y debilidades**

- Aspectos internos
- Fortalezas...

Las fortalezas detectadas son en aspectos actitudinales  
Innovación

Mucha creatividad y frescura de intenciones. actitud proactiva. Flexibilidad.

Capacidad de establecer alianzas con otros nuevos profesionales del diseño de la misma universidad.

- Debilidades

Poca experiencia en resolver problemas.

Desconocimiento en aspectos técnicos y legales...

- Aspectos externos.

Oportunidades..

- El Mercado necesita cosas nuevas. Siempre que hay innovación hay oportunidad.

La innovación puede ser orientada en cualquier aspecto, tanto de lanzamiento de productos como de servicios.

- Honorarios más convenientes a igualdad de servicios.

Amenazas.

El mercado y la competencia. Otros estudios.

Hipótesis. Para desarrollar en la Universidad:

Laboratorio de asesoramiento profesional que oriente al alumno a resolver problemas, técnicos legales y de comunicación con el cliente para casos reales en cada etapa del proceso profesional para exalumnos.

## **Centro de Recursos para la producción y la investigación. Trabajo de articulación de las producciones docentes.**

Thais Calderón

### **Introducción**

El Centro de Recursos en Diseño y Comunicación tiene entre sus objetivos “colaborar con las acciones de extensión a la comunidad académica que realiza la Facultad, proporcionando materiales específicos para la planificación y desarrollo de seminarios, cursos, talleres y otras actividades”. De este modo el Centro de Recursos (CR) proporciona diversos materiales curriculares a los estudiantes, graduados y profesionales en las distintas instancias de sus actividades y producciones académicas, complementando con información documental el material bibliográfico disponible en la Biblioteca de la Universidad de Palermo.

Dos líneas reflexión surgen en torno a lo anterior: una relacionada con la producción y/o búsqueda de los materiales y recursos elegidos para el aprendizaje; otra, tiene que ver con el valor de los recursos para docentes y estudiantes.

En principio no existe una única definición disponible que pueda ser aplicada al término “materiales curriculares”, coexisten en torno a este tema concepciones amplias que per-

miten catalogar de distintas maneras los instrumentos y medios que proveen al educador de pautas, recursos y criterios para la toma de decisiones en el aula, mientras otras más restringidas se limitan sólo a los textos. Siguiendo este enfoque, los materiales curriculares son por ejemplo, herramientas, muestras de productos, videos, revistas, textos elaborados o elegidos por los docentes, que se utilizan en las aulas y que son empleados por los docentes en el desarrollo de su enseñanza y para estimular el aprendizaje de los estudiantes. Algunos investigadores establecen una diferencia entre esta clase de materiales curriculares respecto de otros que no son concebidos con objetivos pedagógicos, pero que dadas sus características, sirven a los docentes para integrar con sus prácticas de enseñanza, como por ejemplo, el periódico, la radio, Internet, películas, etc. Estos materiales, presentan asimismo, un gran valor actual y potencial para los procesos educativos. Como vemos, se trata de un concepto amplio, que hace posible establecer puntos de contacto entre la didáctica y el campo de las tecnologías aplicadas a la educación, siendo posible tomar el marco conceptual y metodológico para rescatar producciones culturales elaboradas inicialmente con otros fines e integrarlas al desarrollo curricular.

### **Enfoques en la selección de materiales curriculares.**

En nuestros días es imposible desarrollar una acción educativa sin recurrir o apoyarse en los materiales curriculares. El conjunto de medios, artefactos y materiales existentes que pueden ser empleados en el logro de las metas educativas muy amplio, hay muchas formas de entender el papel y funciones de los materiales en los procesos de innovación y desarrollo del currículum: una proviene de una lógica técnico-racional donde los materiales son concebidos como garantes del fiel desarrollo de los programas curriculares debiendo ser elaborados por expertos; otra, se inspira en la práctica, aquí los medios y materiales son fruto de la experiencia real de los docentes cuando llevan adelante el proceso pedagógico.

Estos materiales curriculares son más flexibles en su planteamiento y están adaptados a las necesidades de los estudiantes. Dado que los materiales curriculares son una estrategia clave para la difusión y el desarrollo de innovaciones educativas, el seleccionar determinados materiales pone de manifiesto la orientación de los cambios curriculares, por eso es indispensable preguntarnos acerca de cuál es el papel que tienen los contenidos curriculares en el perfil del futuro profesional. Desde estas reflexiones activas el recurso y/o material puede ser útil, integrándose a la enseñanza.

Otro aspecto importante de la estrategia de desarrollo de los materiales curriculares es que su selección y aplicación se complementa inevitablemente con estrategias que promuevan la formación docente para lograr una buena adecuación entre estos y las características propias de los estudiantes, de la universidad y de las condiciones del entorno. Lo anterior nos sitúa ante la responsabilidad del docente como orientador respecto del uso del material, entendiéndose que si bien los materiales pueden proponer estrategias innovadoras de enseñanza de ciertos contenidos, su uso en el aula no constituye un fin en sí mismo, en realidad lo realmente innovador es la propuesta pedagógica en la que ese material se inserta desde la selección que haga el docente. Justamente desde esta perspectiva que promueve una participación activa del docente en la elaboración y difusión de los mate-