

# MAPAS-METODOLOGÍA PARA PROCESOS CREATIVOS DISE 3236-I 2013- I

## **Hora y Lugar**

Martes de 10am a 11h30am salón ML 516

Viernes de 10am a 11h30am salón ML 606

## **Profesor**

Camila Echeverría

c.echeverria393@uniandes.edu.co

## **Intensidad**

3 Créditos

## **Dirigido a**

Todos los estudiantes del departamento de Diseño y todos los estudiantes de la Universidad que quieran ver una electiva de Diseño o un curso de libre elección para aprender a organizar la información de sus procesos creativos y aplicarla usando la herramienta del Mapa.

## **Asignatura**

Electiva de Diseño o Curso de Libre elección

## **Descripción del Curso**

Nadie puede decir con certeza cuando aparecieron los primeros mapas, las primeras razones para registrar quiénes somos, qué somos y qué ha cambiado con el paso del tiempo.

Anteriormente, la gente buscaba básicamente la manera de encontrar su camino y reducir así el miedo por lo desconocido. Ahora, todos reconocemos la información de los mapas y vemos en ellos reflejado nuestro conocimiento a través de ese otro lenguaje. Pero debemos tener en cuenta que los mapas siempre sugieren preguntas que nos inspiran a crearnos nuevas inquietudes y a considerar otras posibilidades - Solicitar un mapa es lo mismo que decir "cuénteme una historia".

El propósito de una historia no es únicamente contar una experiencia pero crear un contexto para guiar al lector por un recorrido en particular y convertirlo en un explorador.

Por esta razón, el mejor vehículo para ese proceso de descubrimiento es el trabajo que estamos tratando de crear con bocetos, textos y recolección de detalles en libretas de notas, que al final se van a traducir en un mapa.

## **Objetivos**

Los estudiantes se convierten en viajeros de su propio recorrido, reconociendo que tienen información importante que ofrecerle a los demás. El profesor es el guía al que le van a preguntar por direcciones convirtiéndolo así en un personaje activo en el descubrimiento del recorrido y posteriormente en el proceso de mapeo. Según Peter Tuchi, autor del libro *MAPS OF THE IMAGINATION: The writer as a cartographer*, el mapeo es un proceso metafórico. La intención al hablar de mapa no es quedarse en direcciones geográficas, es promover una libertad de movimiento en cada uno de los estudiantes y convertirse en su propio equipo de viaje y su propia tripulación. Por esta razón el objetivo de esta clase es que los estudiantes aprendan a organizar la información que obtienen de un proceso de investigación, usando el mapa como herramienta para llegar a una propuesta creativa.

## **Metodología**

Durante este curso teórico práctico, el estudiante comenzará escogiendo un tema de su interés como punto de partida, para realizar una investigación y un mapeo por los lugares físicos que son importantes para comenzar a visualizar su propio mapa. Luego de un proceso puramente exploratorio, los estudiantes van encontrando los puntos de interés de su investigación y el enfoque que le quieren dar a su propuesta orientada hacia un tipo de mapa- herramienta en concreto: El Pre-Mapeo: Deseo de situarnos en el espacio, Mapas Orales y Mentales, Mapas y Obras de Arte, Mapas y Realidad, Mapas Imaginarios.

Paralelo a los ejercicios, tendrán acceso a información sobre artistas que trabajen con mapas, películas y textos tanto literarios como teóricos que complementen y orienten su proceso metodológico. Es aquí donde los estudiantes deberán encontrar puntos convergentes y divergentes con las diferentes aplicaciones y definiciones de Mapa para llegar al final del semestre a proponer su propia versión como objeto terminado o como herramienta. El objetivo último es entender y adoptar una metodología aplicable a cualquier proceso creativo y usar el mapa como herramienta de navegación y como posible objeto de Diseño y Comunicación. En esta clase se le proporciona al estudiante un espacio de creación libre, de auto-conocimiento y de búsqueda acompañada por charlas de invitados expertos en el tema que le proporcionarán al estudiante ejemplos y posibilidades.

## Sistema de la Evaluación

La evaluación se hará en términos del desarrollo de los ejercicios y el progreso del estudiante a lo largo del semestre / la participación y la asistencia a la clase/ las presentaciones / la organización y las habilidades/ el cumplimiento de los objetivos (ver metodología)

La nota final es el promedio de todas las notas obtenidas en los diferentes trabajos siguiendo los siguientes criterios:

- 1.Cumplimiento en las fechas de entrega
- 2.Calidad en los procesos de documentación, investigación y presentación, relevancia, profundidad y valor estético
- 3.Calidad en las piezas finales (limpieza y cumplimiento del objetivo)

**Causales de Falla:** No llevar los materiales o instrumentos pedidos para la clase, ameritará el retiro del estudiante de la sesión y generará falla. A las 2h15 se cerrarán las puertas, los que lleguen después de esa hora tendrán falla.

### Primer corte

Métodos y herramientas: A través de un proceso de experimentación a partir de los sentidos reflejados en ejemplos de casos en arte, diseño, arquitectura, se introducirán recursos básicos que prepararán el estudiante para la siguiente etapa del curso.

### Primer corte

30%

-----

30%

### Segundo corte

35%

-----

65%

### Trabajo Final

35%

-----

100%

## Reglas generales de Clase

Las clases comenzarán en punto y los estudiantes pueden entrar hasta las 10h15 pm sin tener falla. Se debe asistir a todas las clases, si faltan debe haber una excusa médica aprobada por el servicio medico de la universidad que justifique su ausencia, sino es falla. Esta clase cubre una gran cantidad de material en un periodo corto de tiempo, por esta razón es obligación del estudiante contactar a los miembros de la clase que considere necesarios para tratar de reponer la información perdida si llegase a faltar. Si el estudiante falta el 20% del total del curso, pierde la materia.

Para pasar el curso se necesita mínimo tener una nota de 3.00 Las aproximaciones se harán de la siguiente manera: La nota final del semestre sube a 3.00 únicamente a partir 2.99 – todas las notas por debajo de 2.99 bajan a 2.50

## Materiales y Recursos

Los materiales son variables dependiendo del proyecto de cada estudiante. Se espera que los estudiantes tengan siempre en las clases una libreta de apuntes.

Habrà lecturas sugeridas por el profesor, de manera que se espera que el estudiante lea y escriba una pequeña reflexión sobre el texto en relación con el ejercicio práctico. Los textos tendrán nota y serán parte de las evaluaciones.

## **Bibliografía**

**Terminal Architecture**, Martin Pawley/ Reaktion Books 1998

**Maps of the imagination**: The writer as a cartographer, Peter Turchi/  
Trinity University Press, 2004

**Architourism**, Edited by Joan Ockman and Salomon Frausto, Prestel

**The city in History**, Lewis Mumford, Harcourt, Brace and world inc.  
1961

**The city reader** – third edition, Richard T. Legates and Frederic Stout,  
Routledge 2003

**Archigram Architecture without architecture**, Simon Sadler  
Massachusetts Institute of technology 2005

**Suturas y Fragmentos. Cuerpos y territorios en la ciencia  
ficción**, Fundación Antoni Tàpies Barcelona

**Prisoners of Museum**, Guy Lafranchi – Research Institute of  
experimental architecture, Bern Switzerland 2001

**Mappa** – Lucca Cerizza, Alighiero

**El Asombroso** camino de los mapas – Val Ross

**El Mapa y el territorio** – Michel Houellebecq