

# PONIENDO EN PRÁCTICA EL ESCALADO DEL DISEÑO DE TEJIDOS

OER: SCALING TEXTILES

<b>Objetivo y alcance</b>	<p>Los OER, a través de la contextualización, tienen como objetivo proporcionar a los estudiantes una mejor comprensión de las técnicas textiles, sus expresiones estéticas, propiedades estructurales y posibilidades de aplicación. Los estudiantes aplican estos conocimientos en la actividad de aprendizaje dentro de un contexto específico de aplicación: Diseño de muebles: desarrollo de un diseño de una silla.</p>
<b>Preguntas de la actividad</b>	<p><b>¿Cómo podrían las ligamientos de un tejido convertirse en un parámetro central de diseño de una silla?</b></p>
<b>Objetivos del aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capaz de comprender las propiedades, técnicas y ligamentos textiles y cómo la interacción de estas influye en la conceptualización y el diseño con los textiles, combinando la función, la forma y la expresión estética.</li><li>• Ser capaz de comprender los potenciales y limitaciones de los ligamentos textil dentro del diseño de muebles</li><li>• Transferir conceptos, procedimientos y métodos textiles a un contexto específico de uso: diseño de muebles-desarrollo de un diseño de una silla</li><li>• Ser capaz de analizar una estructura textil y transferir lógicas textiles a otro material o escala</li><li>• Ser capaz de analizar una estructura textil y transferir lógicas textiles a otro material o escala</li><li>• Aprenda a transferir el hacer y el pensamiento de una disciplina a otra para fomentar la cooperación interdisciplinaria</li></ul>
<b>Categorías</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="text-align: center;"><p><b>Tecnología textil</b></p></div><div style="text-align: center;"><p><b>Diseño de producto</b></p></div></div>
<b>Referencias</b>	<p>Por cómo el pensamiento y la fabricación textil han inspirado a practicantes y teóricos más allá del campo textil, por ejemplo, arquitectos, ingenieros, científicos de materiales y artistas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• García, M. (2006). Architecture + Textiles = Architextiles, Architectural Design, 76 (6), pp. 5-11.</li><li>• Quinn, B. (2010). Textile Futures: Fashion, Design and Technology. Berg Publishers, pp. 184-200.</li></ul> <p>Un caso sobre cómo las técnicas textiles han inspirado a los arquitectos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ramsgaard Thomsen, M.; Bech, K. &amp; Sigurðardóttir, K. (2012). Textile Logics in a Digital Architecture.eCAADe 30 -Volume 2 -New Design</li></ul>
<b>Material de soporte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">OER</a></li><li>• <a href="#">Summary presentation</a></li></ul>
<b>Equipamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Portátil con acceso a un programa de dibujo, como Rhino y Adobe Illustrator</li><li>• Herramientas y materiales para la modelización</li></ul>

## A.

### ¿Cómo han inspirado las distintas técnicas de tisaje a otros actores dentro del mobiliario y el diseño de interiores?

Se aconseja que esta actividad se realice en grupos de 2-4 alumnos

#### 1. Pre-sesión: lectura en casa de los OER y literatura correspondientes.

Ver referencias y material de apoyo

**2. Identificar casos inspiradores para apoyar la sección de síntesis.** Se les pide a los estudiantes que hagan una investigación documental, y luego elijan colectivamente una selección de un mínimo de 6 estudios de casos de lógica textil (tejido, trenzado, tejido, etc.) y su funcionalidad y estética.

#### 3. Presentaciones de casos y comentarios



Menos de una hora



Grupo pequeño  
Discusión



Descubrir &  
Definir

## B.

### Imagina una silla tejida. ¿Cómo se pueden aplicar los ligamientos explicados en el OER en el diseño de una silla?

Aconsejamos que esta actividad se realice en grupos de 2-4 alumnos

**1. Elija una de las tres técnicas de tejido** (simple/ panama o tejido de sarga) para su diseño.

#### 2. Desarrollar un diseño de silla utilizando la técnica de tejido elegida.

Al desarrollar su diseño, considera qué tipo de cualidades de superficie te gustaría lograr. Considera su:

- Apertura/cercanía
- Densidad/transparencia
- Espesor
- Cualidades visuales y asociaciones

Considere también su experiencia táctil por medio de, por ejemplo:

- Suavidad/ dureza
- Fuerza/ fragilidad
- Cualidades táctiles y asociaciones

Finalmente considere si la silla tiene una subestructura de soporte como el diseño Bertjan Pot del Big String Sofa (Quinn, B. (2010). Textile Futures – fashion, design and technology: Berg Publishers, p. 189) o si el textil se vuelve „tectónico“, fusionando superficie y estructura de soporte, como en los diseños de Marcel Wanders KnottedChair y Fishnet chair (Quinn, B. (2010). Textile Futures – moda, diseño y tecnología: Berg Publishers, pp. 185-6).

**3. Desarrolla tu diseño a través de dibujos y maquetas** (maquetas, dibujos 3D y 2D, bocetos y prototipos 1:1 de estructuras textiles)



Un día o más de un día



Grupo pequeño  
Discusión



Desarrollar &  
Entregar