



INSPIRADO POR:

"BASKET CHAIR" (SILLA DE CESTO) POR ISAMU NOGUCHI E ISAMU KENMOCHI

TEMA:

Descubrir cómo el diseño combina la estética y la función de una manera única a través del proceso de diseño.

RAZONAMIENTO:

Al reflexionar acerca de cómo el diseño forma parte de la vida diaria, los niños descubren cómo piensan y crean los diseñadores, lo que les empodera para dar forma y diseñar el mundo a su alrededor.

LOS RECURSOS INCLUYEN:

PARA LOS FACILITADORES:

- Guía práctica de facilitación (con información sobre el tema y obras de arte individuales, enlaces para la investigación de fondo, un video que destaca la obra de arte y otro que muestra el proyecto de arte)
- Enlaces e imágenes de la obra de arte en alta resolución
- Diapositivas de enseñanza con información condensada y preguntas de discusión (se proporciona para grupos de edad múltiples)

PARA NIÑOS:

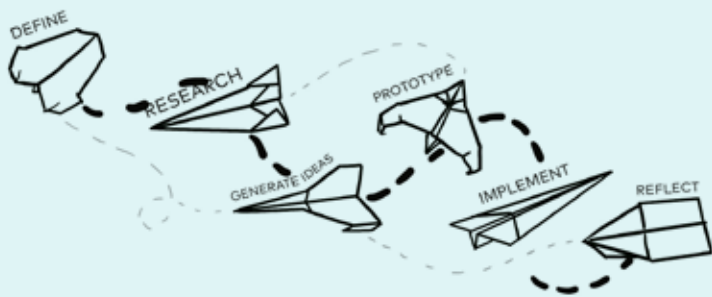
- Hoja de instrucciones para el proyecto de creación de arte
- Girador virtual (Virtual Spinner)



Isamu Noguchi y Isamu Kenmochi, "Basket Chair" (Silla de cesto), 1950, creada en 2008. Bambú, madera y hierro; 28 7/8 x 34 1/2 x 30 pulg. Lutz Bamboo Collection en el Denver Art Museum: Donación de Adelle Lutz en honor de Ronald Otsuka, 2010.406.



¿QUÉ ES EL DISEÑO?



“El diseño es el método de unir forma y contenido. El diseño, al igual que el arte, tiene múltiples definiciones; no hay una sola definición. El diseño puede ser arte. El diseño puede ser estético. El diseño es tan sencillo; por eso es tan complicado”

– Paul Rand

El diseño está en todo nuestro alrededor, bien sea en forma de objetos y espacios, imágenes e interacciones, o sistemas y procesos. El diseño configura nuestras vidas de maneras fundamentales y nosotros, como diseñadores, podemos configurar el diseño participando en la creación del mismo. Más allá de satisfacer una necesidad, el diseño puede ser una expresión de un concepto o estética (belleza) y puede experimentar con formas, técnicas o materiales.

El diseño implica un proceso creativo para resolver problemas. El diseño no es totalmente lineal o secuencial; no es simplemente una trayectoria recta desde el punto A al punto B. El proceso a menudo tiene muchos ciclos y va dando saltos hacia adelante y hacia atrás entre etapas hasta que se encuentra una solución. Cada

proyecto tiene invariablemente su propio camino único. Independientemente del tipo de problema de diseño que estés intentando resolver, lo más probable es que lo hagas según estas fases clave:

- **Define:** Empieza con una pregunta o necesidad.
- **Investiga:** Aprende sobre tu problema y los usuarios.
- **Genera ideas:** Discute e inventa todas las soluciones que puedas.
- **Haz un prototipo:** Prueba tus ideas usando modelos y bocetos.
- **Pon en práctica:** Lleva a cabo tu mejor idea.
- **Reflexiona:** Pide e incorpora reacciones y comentarios.



¿QUÉ HACE AL DISEÑO ALGO ÚNICO?



El diseño se encuentra en la intersección entre la empatía y la creatividad. Mientras que algunos quizás digan que arte y diseño no son sinónimos, otros piensan que el diseño es donde la estética y la utilidad se difuminan. La belleza puede ser subjetiva y estar en el ojo del espectador, en cuyo caso no es simplemente superficial. Es difícil separar el contenido de una obra y su forma; por lo tanto, los diseñadores tienen una capacidad única de dotar de belleza a su obra, estimular así nuestros sentidos y conectar un elemento con la cultura en la que ha sido creado. Los grandes diseñadores encuentran soluciones y la estética que acentúa su valor.

Mira El Denver Art Museum a través de una lente diferente: Una tejedora y una ingeniera conversan sobre la "Basket Chair" de Isamu Noguchi y Isamu Kenmochi, y reflexionan sobre la forma y función de este diseño.

[ENLACE AL VÍDEO](#)

PREGUNTAS DE CONVERSACIÓN:

- ¿Por qué las sillas son como son, o qué elementos componen una silla? ¿Qué crees que influye en la forma en que se diseñan?
- ¿Qué hace que la "Silla de cesto" sea única?
- ¿Qué conecta a la "Silla de cesto" con la cultura japonesa?
- ¿De qué materiales está hecha esta silla? ¿Por qué habrían elegido los diseñadores esos materiales?
- ¿Qué tipo de problema se resuelve al tejer bambú en esta silla? O ¿de qué modo el tejer bambú en esta silla resuelve un problema o una necesidad?
- ¿Qué influyó en la forma de esta silla?






APRENDE MÁS SOBRE ESTE OBJETO

Esta colaboración entre Isamu Noguchi (escultor estadounidense de origen japonés) e Isamu Kenmochi (diseñador industrial japonés) amplió los conceptos del modernismo occidental y japonés. Esta silla ejemplifica la aspiración de ambos de crear objetos universalmente funcionales que también incorporen la belleza básica de la simplicidad basada en el conocimiento de los materiales naturales. También adoptaron técnicas y recursos experimentales.

La "Basket Chair" de bambú se diseñó como un prototipo para la producción en masa, aunque en última instancia, no fue producida para el público en general. Mientras Noguchi no buscaba dotar específicamente al diseño occidental de una estética japonesa, a Kenmochi le interesaba profundamente adaptar la silla para su uso diario en Japón.

Las esteras tatami son un tipo de asiento tradicional en Japón y forman parte de importantes tradiciones culturales como la meditación y la ceremonia del té. En la década de 1920, se comenzaron a usar sillas más comúnmente en Japón, tanto en público como en lugares privados, debido a la globalización de los negocios. Para ambos diseñadores, el proceso de creación de la silla experimental de bambú (en 1952) se dedicó al propósito de avanzar la modernización de las formas japonesas conjuntamente con el uso de técnicas y materiales japoneses tradicionales que podrían ser reunidos para el mercado japonés y extranjero.

PROFUNDIZA MÁS *(enlaces útiles)*

-  Aprende más sobre las esteras de tatami
-  Aprende más sobre Isamu Noguchi
-  Aprende más sobre Isamu Kenmochi



Isamu Noguchi y Isamu Kenmochi, "Basket Chair" (Silla de cesta), 1950, creada en 2008. Bambú, madera y hierro; 28 7/8 x 34 1/2 x 30 pulg. Lutz Bamboo Collection en el Denver Art Museum; Donación de Adelle Lutz en honor de Ronald Otsuka, 2010.406.

INOVACIÓN EN EL TEJIDO

Una interesante cualidad de la **"Basket Chair"** es que está tejida con tiras de bambú. Tejer es una forma de arte centenaria con una rica y extensa historia que sigue evolucionando. Desde una tarea doméstica necesaria a una ocupación impulsada por la habilidad, hasta una forma de expresión personal, generaciones de dedicados artesanos han reinventado y transformado el arte de tejer. Tejer es una práctica que trasciende las fronteras culturales. Los ejemplos de diferentes técnicas y usos de culturas de todo el mundo ponen de relieve cómo la artesanía refleja las tradiciones culturales. Hoy en día, artistas, diseñadores y artesanos contemporáneos crean nuevas e interesantes obras a partir de las enseñanzas de sus antecesores. Los materiales utilizados, y sus variadas aplicaciones, resultan en objetos increíblemente sorprendentes en una gran variedad de formas. Compara esta **"Silla de cesto"** de bambú con estas otras obras de arte tejidas (históricas y contemporáneas) en la colección del Denver Art Museum.



Detalle de Isamu Noguchi e Isamu Kenmochi, **"Basket Chair"** (Silla de cesto), 1950, creada en 2008. Bambú, madera y hierro; 28 7/8 x 34 1/2 x 30 pulg. Lutz Bamboo Collection en el Denver Art Museum: Donación de Adelle Lutz en honor de Ronald Otsuka, 2010.406.

PROFUNDIZA MÁS *(enlaces útiles)*

Reflexiona sobre las influencias culturales del arte de tejer y del bambú en la **Basket Chair**

 Tradiciones de tejido japonesas

 Bambú: Tradición en forma contemporánea



El Anatsui (Ewe), *¿La lluvia no tiene padre?*, 2008. Tapas de botella y alambre de cobre encontrados; 153 x 239 pulg. Denver Art Museum: Fondo para adquisiciones Native Arts acquisition fund, U.S. Bank, Richard y Theresa Davis, Douglas Society, Dotación de voluntariado del Denver Art Museum, Alex Cranberg y Susan Morris, Geta y Janice Asfaw, Saron y Daniel Yohannes, Lee McIntyre, Milroy y Sheryl Alexander, Dorothy y Richard Campbell, Wayne Carey y Olivia Thompson, Morris, Rebecca H. Cordes, Kenneth Clark y Rebecca Gart, Tim y Bobbi Hamill, Kalleen y Robert Malone, Meyer y Geri Saltzman, Ann y Gerry Saul, Mary Ellen y Thomas Williams, Nancy y James Williams, Forrest Cason, First Western Trust Bank, Howard y Sandy Gelt, Gene Osborne, fundación Boettcher Foundation, John y Eve Glesne, la fundación Schlegel White Foundation, Jeffrey y Nancy Balter, y Tamara Banks, 2008.891. © El Anatsui



Tadek Beutlich, *Adorador de la luna*, 1971. Tejido de sisal; 82 x 44 pulg. Neusteter Textile en la Colección del Denver Art Museum: Donación del Sr. y la Sra. Edward M. Strauss, 1983.236. © Tadek Beutlich



Artista tlingit, *Cesto*, c. 1911. Fibra y tinte; 6 1/4 x 7 1/4 x 6 3/4 pulg. Denver Art Museum: Donación de Nancy L. Harris y Hamilton R. Harris, 2018.740.



Artista tlingit, *Cesto*, alrededor de 1900. Raíz de abeto; 1 1/2 x 7 1/2 pulg. Denver Art Museum: Donación de Pat Carney y Charlie Anderson, 2015.15.

PREGUNTAS DE CONVERSACIÓN:

- ¿Qué materiales puedes reconocer?
- ¿Cómo aplicó cada uno de estos artistas las técnicas de tejido de una manera diferente?
- ¿Qué te sorprende de estos tejidos?



EXTENSIÓN DE LA ACTIVIDAD



Basket Chair (Silla de cesto) es tan solo una silla dentro de una larga historia de sillas y de diseñadores que exploran el proceso del diseño, lo que la sitúa en el lugar perfecto para comenzar. Aprende sobre el pensamiento de diseño prestando atención a dos aspectos del proceso – definir y repetir – usando la evolución de la silla de oficina como ejemplo.

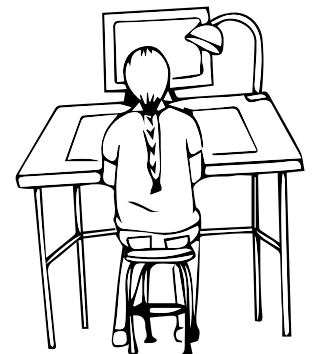
A lo largo de la historia, las sillas han encapsulado la vida y las épocas de diseñadores y consumidores. Como cualquier obra de arte, la construcción, los materiales, el fabricante y el estilo de una silla son reveladores de la cultura de la que esta surgió. Los materiales y métodos de producción multiplicados por la imaginación producen un número casi ilimitado de soluciones al problema de dónde sentarse. ¿Qué era importante en aquel momento?

¿Para quién se crearon? ¿Qué espacios habitaron? A medida que el arte y el diseño evolucionan con el tiempo, el diseño de sillas también lo hace. Sin embargo, el propósito principal no ha cambiado: durante milenios, la gente ha necesitado un lugar para sentarse. Como tal, la silla es un marcador perfecto para los cambios constantes de la historia del diseño. Echa un vistazo a algunas de las sillas de la colección del Denver Art Museum y utiliza estas preguntas de discusión para enmarcar tu comprensión del proceso de diseño.

COLECCIÓN DE SILLAS

DEFINE EL PROBLEMA:

- Qué podríamos deducir de las necesidades de quienes usaban estas sillas?
- ¿Qué revela la silla sobre la época o la cultura en se creó?
- ¿Qué revelan las características de la silla acerca de las necesidades de quienes la usaban?





REPETICIÓN

(ES DECIR, EL CICLO DE CREACIÓN DE PROTOTIPOS, PRUEBAS Y AJUSTES)

Como grupo, ordenen cronológicamente estas sillas de trabajo que se encuentran en las páginas 8 y 9, basándose en las fechas que se encuentran en las etiquetas.

PREGUNTAS DE CONVERSACIÓN:

- ¿Cuáles son algunos de los cambios que notas en el diseño de sillas a lo largo del tiempo?
- ¿Por qué piensas que eso es así?
- ¿Qué elementos de estas sillas han permanecido inalterados?
- ¿Por qué piensas que eso es así?

Considera la silla de trabajo: una silla de trabajo es una silla de oficina o de escritorio, algo en lo que te sentarías mientras trabajas. Según la Sociedad Británica de Psicología, los empleados de oficina pasan, en promedio, unas 6 horas al día en su silla de oficina, por lo que es el segundo mueble más utilizado en las vidas de los empleados, aparte de su cama.

Los cambios en los hábitos de trabajo, los medios de producción, el conocimiento de la ergonomía (estudio de la eficacia de las personas en su entorno de trabajo) y las expectativas sociales han afectado a la forma y función de la silla de trabajo a lo largo del tiempo.

- Durante el siglo XIX, los diseñadores crearon sillas de trabajo primeramente para satisfacer las necesidades de las empresas en expansión.
- A mediados del siglo XX, la producción de sillas se industrializó gracias a nuevos materiales y tecnologías de fabricación.
- Más tarde, a partir de la década de 1970, se diseñaron sillas de trabajo ergonómicamente avanzadas para los empleados que se sentaban frente a computadoras durante largos períodos de tiempo.
- Por último, se introdujo el concepto de sostenibilidad. A medida que los lugares de trabajo contemporáneos, cada vez más digitalizados, se van transformando, ¿qué tipo de innovaciones crees que nos esperan en el futuro?

MUSEUM WEB QUEST VIRTUAL VISIT + MORE

PENSAMIENTO DE DISEÑO LOS ARTISTAS RESUELVEN PROBLEMAS

GUÍA PARA EL FACILITADOR

DENVER
art
MUSEUM



Silla con resorte centrípeto

Thomas E. Warren
American Chair Company, 1849



Thomas E. Warren, *Silla con resorte centrípeto*, alrededor de 1849. Hierro fundido pintado, acero pintado, madera, y tapicería original; 21 ½ x 18 ¾ x 20 ½ pulg. Fabricado por American Chair Company, Troy, Nueva York. Denver Art Museum: Fondos provenientes de DAM Yankees, 1989.91.

La American Chair Company era principalmente un fabricante de asientos de vagón de ferrocarril con un mecanismo de resortes diseñados para absorber impactos durante el movimiento a alta velocidad. La silla con resorte centrípeto de Thomas E. Warren fue uno de los primeros productos de la compañía. Elogiada por su innovador mecanismo de resorte en la exposición Crystal Palace 1851 en Londres, el diseño de Warren giraba a la manera de una moderna silla de escritorio.

Silla Aeron

Donald Chadwick | William Stumpf
Herman Miller, Inc., 1994



Donald Chadwick y William Stumpf, *silla Aeron*, 1994. Poliéster reforzado con fibra de vidrio, aluminio fundido a presión y tapicería de piel y material sintético "pellicle"; 39 1/4 x 25 x 25 pulg. Fabricado por Herman Miller, Zeeland, Michigan. Denver Art Museum: Donación del fabricante, 1995.252. Imagen cortesía de Herman Miller.

La "Aeron" debutó en 1994. Fue diseñada para ofrecer soporte ergonómico e innovación de materiales usando malla en vez de espuma, tela o cuero. Después de su debut, la silla se convirtió en un símbolo de estatus en Silicon Valley, un área conocida por su alta densidad de empresas tecnológicas.

Silla Perch

Robert Propst
Herman Miller, Inc., 1964



Robert Propst, *silla Perch*, 1964. Acero cromado, cuero, espuma de látex y aluminio fundido; 40 ¼ x 21 ¾ x 28 ¾ pulg. Fabricada por Herman Miller, Zeeland, Michigan. Denver Art Museum: Donación de Elizabeth Torke Jones en memoria de David R. Torke, 2012.320.

Robert Propst diseñó la *silla Perch* como lugar de descanso para las personas que trabajan principalmente de pie. Formaba parte de la Action Office I (AO-1), un sistema modular de mobiliario de oficina fabricado por Herman Miller. La investigación de Propst sobre los ambientes de trabajo le llevó a darse cuenta de los beneficios de estar de pie mientras se trabaja mucho antes de que el término "ergonomía" fuera de comprensión general.

Silla Sayl

Yves Béhar
Herman Miller, Inc., 2011



Yves Béhar, *silla Sayl*, 2011. Acero, plástico, aluminio, espuma de poliuretano y tapicería de poliéster reciclado; 33 ¾ x 24 1/2 x 16 pulg. Fabricada por Herman Miller, Zeeland, Michigan. Denver Art Museum: Donación de Workplace Resource of Colorado and Herman Miller, 2019.642.

La *silla Sayl* tiene un soporte en forma de "Y" que crea un aspecto visual interesante e inspirado en puentes colgantes. La estructura de la silla proporciona el apoyo más ergonómico mientras que utiliza el menor material posible, haciéndolo ecológico.



Silla de Mecanografía 45

Ettore Sottsass | Albert Leclerc, Masanori Umeda
Olivetti, 1971

Ettore Sottsass comenzó diseñando equipos de oficina individuales antes de interesarse en crear espacios de trabajo ideales y holísticos. La "Síntesis 45", una silla de mecanografía, es parte de un conjunto completo de muebles. Sottsass se hizo conocido por su visión de alejarse del funcionalismo y centrarse más en la emoción, el sentimiento y la belleza en su trabajo.

Ettore Sottsass, *silla de mecanografía Síntesis 45*, 1971. Plástico ABS moldeado por inyección, espuma de poliuretano y tapicería; 34 1/2 x 21 1/2 x 23 pulg. Fabricado por Ing. C. Olivetti & C., Ivrea, Italia. Denver Art Museum: Donación del Dr. Robert Blaich, FIDSA/FRSA, 1999.183. Imagen cortesía VINTAGE.



🕒🕒🕒🕒 **TU TURNO:**

Dibuja, construye o imagina un diseño para la silla de oficina del futuro. ¿Cómo será el trabajo en el futuro? ¿Cuáles son las necesidades del futuro empleado de oficina y cómo satisface tu diseño de silla estas necesidades?

Después de aprender cómo los diseñadores difuminan los límites entre la belleza y la utilidad, cómo se inspiran en la cultura y experimentan con la forma y los materiales con las sillas, ahora es tu turno para pensar como un diseñador y rediseñar el mundo que te rodea. Empezaremos diseñando intencionalmente con nuestras propias ideas de belleza, con el fin de investigar el papel de la estética en el proceso de diseño.

1. Haz una lista de objetos interesantes que son útiles en tu vida, (auriculares, una tetera, zapatos tenis, etc.).
2. Elige un objeto para rediseñarlo con tus propios requisitos de belleza/intriga en mente. Considera cómo los elementos culturales que son importantes para ti podrían jugar un papel en el aspecto del objeto. Piensa en cómo el material que elijas afectarán tu diseño, como pasaba con el uso de bambú en la **Basket Chair(Silla de cesto)**.
3. Haz un prototipo de tu idea: crea un dibujo o modelo 3D (tamaño real o miniatura).
4. Comparte tu rediseño con los demás y recopila sus comentarios. ¿Qué piensan sobre su aspecto? ¿Qué piensan sobre su funcionamiento?
5. A continuación, rediseñarás para otro usuario. Utiliza este girador virtual o Virtual Spinner para seleccionar un usuario final para el objeto.

Miles The Bronco, Harry Potter, Pantera Negra, Bob Esponja, Compañero de equipo Among Us, Ms. Marvel, Nya-Nya/Miko Tezumi (Teen Titans), Hector Rivera, Hello Kitty.

GIRADOR VIRTUAL

6. Empatiza con tu usuario final. ¿Cuáles crees que podrían ser sus necesidades? ¿Y por qué? Busca toda la información que puedas sobre su usuario final.
7. Repite tu diseño haciendo otra versión de tu dibujo o prototipo.
8. Comparte tu repetición más reciente con otros y recopila sus comentarios.
9. Continúa reflexionando y repitiendo tantas veces como desees.



PREGUNTAS DE REFLEXIÓN:

- ¿Qué te pareció hacer múltiples repeticiones de tu diseño y recibir comentarios?
- ¿Cómo influyeron los comentarios en el resultado final?
- ¿De qué manera combinaste utilidad y estética en cualquiera de tus repeticiones?
- ¿De qué modo se vio afectado tu diseño por la cultura?
- En este desafío, primero diseñaste para la belleza y la intriga.
¿Qué efecto tuvo eso en tu trabajo? ¿Hubo algún tipo de dificultad en este enfoque?
- ¿Qué podría haber pasado si en lugar de considerar la belleza y la intriga, hubieras diseñado con las necesidades de otra persona en mente?
- ¿Qué otros objetos te gustaría rediseñar en tu mundo