



Grupo trabajo. Cep Córdoba, 2012/13.

Código: 131408GT080
(22 de noviembre 2012)

APUNTES: El telar de tarjetas, o telar egipcio

(de <http://otrotrastomas.blogspot.com.es>):

Se utiliza para hacer pulseras planas y cinturones. El color y el diseño lo hacen los hilos de la urdimbre, que van cambiando según se giran las tarjetas, mientras que el hilo de trama (el que el tejedor va pasando) no se ve.

El telar más antiguo encontrado data del 1185 a.C., en Egipto (con lo que me gusta a mí el Egipto Antiguo ¿cómo no iba yo a probar?). Mucho más tarde, en la Edad Media, fue un telar muy apreciado entre las damas de la nobleza europea, aunque luego fue cayendo en desuso.

→ **Primero de todo**, los materiales. Los hilos adecuados son los de algodón, como los que se usan en ganchillo, preferiblemente perlé nº8.

→ **Las tarjetas** se pueden hacer de madera, de plástico, de cartón... las he visto incluso con cartas de una baraja de naipes. Debemos numerarlas y perforar cada esquina. Cada agujero llevará una letra (A, B, C, D) empezando por la esquina superior izquierda en sentido de las agujas del reloj.

- Ahora la parte más engorrosa y también la más importante:

- Enhebrar: Vamos a echar un vistazo al esquema:

	1	2	3	4	5	6
A	x	o	o	o	o	x
B	x	o	x	x	o	x
C	x	o	o	o	o	x
D	x	o	x	x	o	x
Z	S	S	Z	Z	Z	Z

Secuencia de giro: FFFFBBBB

- Los números del 1 al 6 corresponden a cada tarjeta.

- En esta ocasión solo necesitamos 6.

- Las letras A B C D son para saber qué hilo debe ir en qué agujero.

- Las S y Z de abajo nos dicen en qué sentido deben de ir enhebradas las tarjetas.

- ¡Sin asustarse, que ahora lo vemos paso a paso!

- Yo empiezo por la última -en este caso la 6- y luego voy amontonándolas ya enhebradas.

- Así, miramos el esquema: La columna debajo del 6 nos dice que tiene los cuatro hilos negros, y que se enhebra en Z.

- Esto es lo que me costó más trabajo entender y por eso nunca salía como debía. Que esté enhebrado de una forma o de otra hará que los hilos giren en diferente sentido y variará el dibujo.

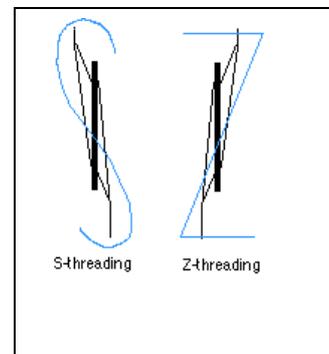
	1	2	3	4	5	6
A	x	o	o	o	o	x
B	x	o	x	x	o	x
C	x	o	o	o	o	x
D	x	o	x	x	o	x
Z	S	S	Z	Z	Z	Z

Secuencia de giro: FFFFBBBB

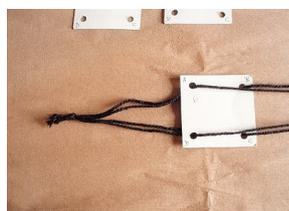
- En esta imagen se explica de donde viene lo de llamarlo S o Z... →

- Pero es más fácil aprenderse este truco:

- En Z el hilo entra por debajo desde la izquierda y pasa por encima de la tarjeta hacia la derecha.



- Atamos los extremos y la dejamos a un lado con los hilos estirados.



	1	2	3	4	5	6
A	x	o	o	o	o	x
B	x	o	x	x	o	x
C	x	o	o	o	o	x
D	x	o	x	x	o	x
Z	S	S	Z	Z	Z	Z

Secuencia de giro: FFFFBBBB



- Ahora la 5
- Igual que la anterior, pero con hilos rojos.
- Cuando esté lista la ponemos sobre la 6.
- Vamos con la 4:

	1	2	3	4	5	6
A	X	o	o	o	o	X
B	X	o	X	X	o	X
C	X	o	o	o	o	X
D	X	o	X	X	o	X
Z	S	S	Z	Z	Z	

Secuencia de giro: FFFFBBBB



- Ahora tenemos hilo rojo en A y en C, negro en B y D.
- ¡¡Atención a la 3!!**

	1	2	3	4	5	6
A	X	o	o	o	o	X
B	X	o	X	X	o	X
C	X	o	o	o	o	X
D	X	o	X	X	o	X
Z	S	S	Z	Z	Z	

Secuencia de giro: FFFFBBBB



- Los colores van igual que en la 4, pero cambia el sentido.
- Esta se enhebra en S.
- El hilo entra desde la izquierda por arriba y sale por debajo de la tarjeta.
- En la siguiente foto están la 4 y la 3 para que se vea la diferencia: (tarjeta 4 arriba, tarjeta 3 abajo)
- La tarjeta 2, también en S, todos rojos

	1	2	3	4	5	6
A	X	o	o	o	o	X
B	X	o	X	X	o	X
C	X	o	o	o	o	X
D	X	o	X	X	o	X
Z	S	S	Z	Z	Z	

Secuencia de giro: FFFFBBBB



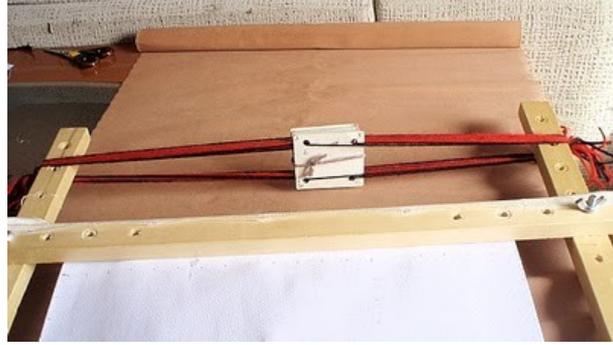
- Y llegamos a la 1

	1	2	3	4	5	6
A	X	o	o	o	o	X
B	X	o	X	X	o	X
C	X	o	o	o	o	X
D	X	o	X	X	o	X
Z	S	S	Z	Z	Z	

Secuencia de giro: FFFFBBBB



- Todo negro, en Z
- Bueno, ya hemos pasado la peor parte...
- Ahora, con todas las tarjetas ya enhebradas y en un montón, las atamos para que no se descoloquen al cogerlas.



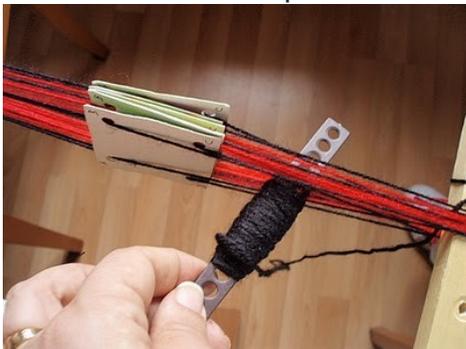
- Ahora que ya tenemos todas las tarjetas enhebradas, lo que hay que hacer es atar los extremos de los hilos a algún punto fijo. En mi caso he usado los palos de mi bastidor cuadrado porque me ha parecido práctico, pero también se puede hacer tipo telar de cintura (atar un extremo a un gancho en la pared -por ejemplo- y el otro extremo a un cinturón que llevemos puesto). Otras ideas [aquí](#) y [aquí](#).

- Para empezar a tejer he dispuesto el telar de modo que la tarjeta nº1 quede mirando a la izquierda (ver foto de abajo). En la parte superior estarán las letras A y B, y abajo D y C, y nos quedaran los hilos separados en dos grupos, unos arriba y otros abajo, que forman la "calada", es decir, el hueco por el que pasaremos la lanzadera. La calada cambiará cada vez que giremos las tarjetas.

- Para empezar a tejer ¡por fin! necesitamos una lanzadera.

- ¿Qué es una lanzadera? En [este enlace se pueden ver las de madera](#), pero realmente nos vale cualquier cosa en que podamos enrollar el hilo (un lápiz, un palo, un cartón duro...). Hay que procurar elegir el mismo color que hayamos puesto en los cartones 1 y 6, porque en los bordes es donde se va a ver.

- Pasamos la lanzadera de izquierda a derecha y...



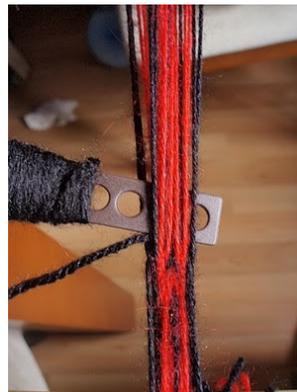
	1	2	3	4	5	6
A	x	o	o	o	o	x
B	x	o	x	x	o	x
C	x	o	o	o	o	x
D	x	o	x	x	o	x
Z	S	S	Z	Z	Z	Z

Secuencia de giro: FFFFBBBB

...echamos otro vistazo al esquema:

- Nos dice que la secuencia de giro es FFFFBBBB. Eso quiere decir que las tarjetas girarán 4 veces hacia delante (Forward) -alejándose del tejedor- y luego 4 veces hacia atrás (Backward) -volviendo hacia el tejedor.

- Así que ahora nos toca hacer 1/4 de giro hacia delante (1º F).



- Deberían quedar arriba las letras B y C.
- Ahora toca "peinar" la pasada, que no es otra cosa que apretar bien el hilo hacia abajo con ayuda de la lanzadera o de una regla.
- Pasamos la lanzadera, y hacemos otro cuarto de giro (2ª F) y deberíamos tener arriba las letras C y D.
- Volvemos a pasar la lanzadera y a peinar.
- Cuando hayamos completado 4 cuartos de giro, (recordad: giro, pasar lanzadera, peinar) volverán a estar arriba A y B. Veréis que en la parte de arriba los hilos se han ido enredando; esto es normal.



- En algunos esquemas nos dará más trabajo, pero por suerte en este tocan ahora 4 giros en dirección contraria que los van a desenredar.
- Giramos ahora 1/4 hacia atrás (1 B) ↑
- Lanzadera, peinar... así hasta completar los 4 cuartos y volver a tener A y B arriba.
- Y si todo ha ido bien tendréis algo ↓ como esto:



- También se puede jugar con la secuencia de giro.
- Por ejemplo con FFFBBB (tres adelante, tres atrás) sale así ↑

Un par de consejos finales:

- Hay que procurar que al pasar la lanzadera el hilo no quede demasiado tirante, pero que tampoco asome por los lados. No os desesperéis si al principio os sale retorcida, o floja; cogerle el punto a la tensión es cuestión de práctica y el único modo es insistir.
- También hay que vigilar la tensión de la urdimbre (los hilos enhebrados en las tarjetas); demasiado tirante nos será difícil girar las tarjetas, y demasiado flojo nos será complicado "peinar" la pasada.
- Y otra cosa, es buena idea llevar la cuenta de los giros con lápiz y papel, porque es fácil perderse.

<http://otrotrastomas.blogspot.com.es/2010/12/tutorial-telar-de-tarjetas-1-parte.html>

Montaje en un carrito de la compra:

<http://otrotrastomas.blogspot.com.es/search/label/telar%20egipcio%20%28tarjetas%29>

Este explica muy bien el funcionamiento:

- <http://el-blindado-personal.blogspot.com.es/2011/03/el-telar-de-tablillas-1-tejer-o-hacer.html>
- <http://el-blindado-personal.blogspot.com.es/2011/04/el-telar-de-tablillas-2-preparando-el.html>
- <http://el-blindado-personal.blogspot.com.es/2011/04/el-telar-de-tablillas-3-patrones.html>
- <http://el-blindado-personal.blogspot.com.es/2012/06/telar-de-tablillas-5-tejiendo-con.html>