



INTRODUCCIÓN

La obra se enclava dentro de una colección de complementos de cuero: bolsos, carteras, monederos, etc., inspirados en algunas de las teorías del color y de la composición de formas geométricas sencillas promovidas en la Escuela de la Bauhaus.

El repertorio se desarrolla en base a los juegos de construcción que fabrican y promueven los artistas de la mencionada Escuela, influenciados por los métodos pedagógicos que han vivido en su infancia. Estos modos educativos enfatizaban la importancia del dibujo, como herramienta para comprender el mundo de una manera visual y expresar sentimientos e ideas; y del juego, como desencadenante de la creatividad del niño.

En este Proyecto, se quiere destacar la figura de Alma Siedhoff-Busch, diseñadora de mobiliario y espacios para niños, y en concreto, del juego "Bauhaus Bauspiel", de gran importancia en el desarrollo conceptual de este trabajo.



CIENTE OBJETIVO

La propuesta está dirigida a cualquier usuario de complementos de cuero atraído por las formas geométricas y los colores primarios.

La pieza está generada mediante el "juego" con las distintas formas geométricas sencillas, proceso creativo que refleja la modularidad de la composición; y permite que sea el propio cliente el que personalice su producto.

En el caso de una producción no personalizada, que permita ofrecer objetos disponibles en el acto, los complementos están concebidos con una línea directriz común, que pretende embaucar sutilmente al cliente, quien se sentirá motivado a ir adquiriendo distintas piezas de la misma colección.

El planteamiento de adquisición de este producto resulta de gran atractivo para realizar un regalo original y novedoso, puesto que, en realidad, el valor mayor de este obsequio para el que lo recibe será afrontar el reto que supone el diseño conceptual del objeto, junto con la ilusión de la obligada espera que conlleva la realización del diseño personalizado propuesto. Otro cliente potencial son las empresas que deseen complementar su imagen corporativa a través de regalos a sus empleados (para celebraciones especiales por jubilaciones, Navidad, aniversarios, Días Mundiales, ...).

BREVE HISTORIA

Rousseau y Pestalozzi impulsaron la "alfabetización gráfica", defendiendo el estudio del dibujo en la educación; y Fröbel presenta la importancia del juego creativo en la infancia. El énfasis en estas dos disciplinas en los entornos educativos de los siglos XIX y XX, provocan que muchos de los artistas de las vanguardias se vieran influidos por ellos.

La Escuela de la Bauhaus cuenta con una educación sistemática que profundiza en los conceptos de forma y color a través de juegos de construcciones. Su estilo se caracterizaba por la simpleza, las líneas rectas, y las figuras geométricas; al igual que por el empleo de los colores primarios (rojo, azul y amarillo) junto al blanco y al negro.

Alma Siedhoff-Buscher, artista de la Escuela de la Bauhaus, diseñó varios juguetes: utilizaba sólo los colores primarios, el verde y el blanco. Dos de sus obras más conocidas son el Kleine Schiffbauspiel y el Große Schiffbauspiel. Ambos permiten construir un barco, aunque no se limitan a ello, sino que fomentan la experimentación.



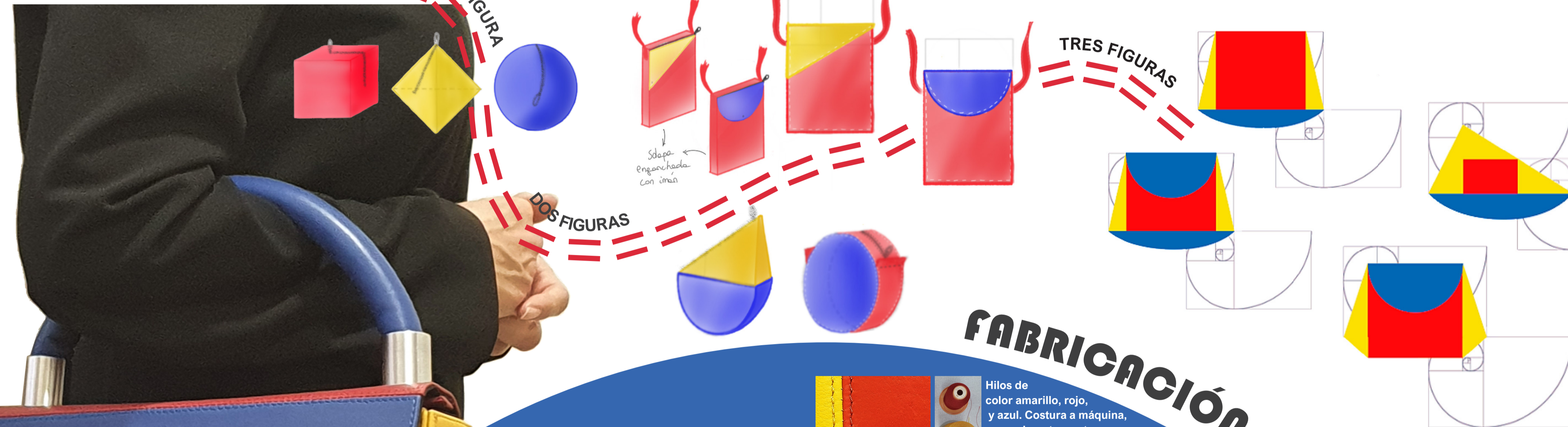
BAU - TASCHEN 3.4

PROCESO CREATIVO

UNA FIGURA

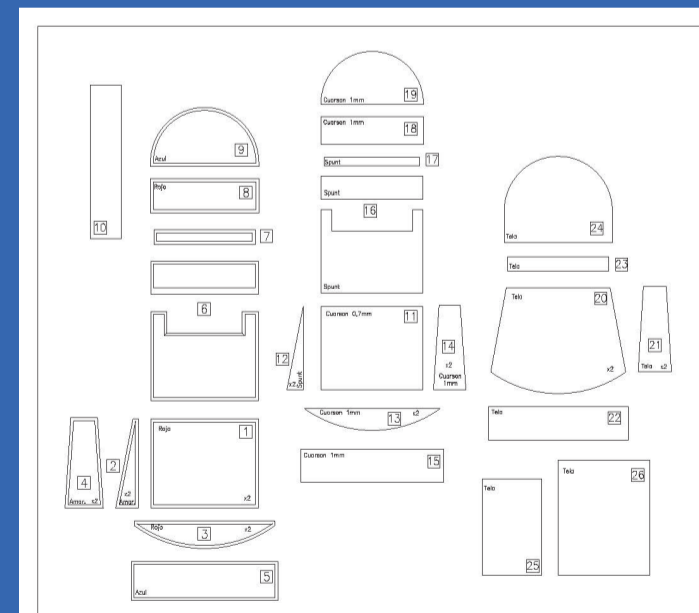
DOS FIGURAS

TRES FIGURAS



FABRICACIÓN Y MATERIALES

DIBUJO DE DESPIECE



NO.	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	MATERIAL	REMARKS	CANTIDAD	MATERIAL	
1	Cuerpo 2-1	1	Piel	14	Forro lateral	2	Cuaron 0,7mm
2	Asa 2-1	2	Piel	15	Piel interior	1	Cuaron 1mm
3	Asa 2-2	2	Piel	16	Cuaron (0,7mm)	1	Spunt
4	Asa 2-3	2	Piel	17	Piel cierre superior	2	Spunt
5	Asa 2-4	2	Piel	18	Bolsillo por refuerzo	1	Cuaron 1mm
6	Asa 2-5	2	Piel	19	Bolsillo por círculo	1	Cuaron 1mm
7	Asa 2-6	2	Piel	20	Bolsillo superior	2	Piel de tela
8	Bolsillo por refuerzo	1	Piel	21	Forro de tela	1	Piel de tela
9	Bolsillo por círculo	1	Piel	22	Piel interior	1	Piel de tela
10	Asa	1	Piel	23	Piel cierre superior	1	Forro de tela
11	Cuerpo 2-2	2	Cuaron 0,7mm	24	Cuaron	1	Forro de tela
12	Asa 2-1	2	Spunt	25	Bolsillo cierre superior	1	Forro de tela
13	Bolsillo 2-1	2	Cuaron 1mm	26	Bolsillo trasero	1	Forro de tela
14	Bolsillo 2-2	2	Cuaron 1mm	27	Bolsillo trasero	1	Forro de tela



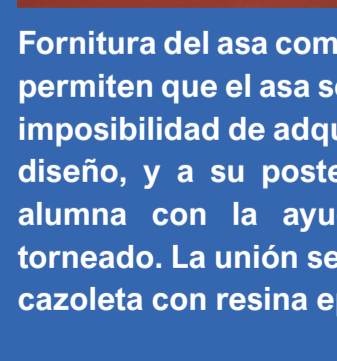
Hilos de color amarillo, rojo, y azul. Costura a máquina, generalmente; costura a mano (punto-pelota) para el asa rígida, y las costuras con hilo "grosor 20" en ambas partes.



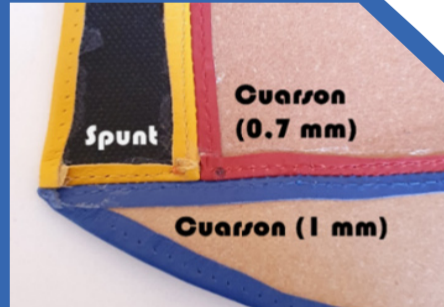
La cremallera principal permite una abertura completa en uno de sus extremos.



Chiflado y fileteado de todos los cantos. Refuerzos de cuaron y de spunt (en las piezas de menor tamaño).



Bolsillo trasero de tela, cosido tras la cara del bolso. La cremallera que le da acceso, encontrada en dicha cara trasera, queda oculta mediante una mínima solapa de piel.



Spunt
Cuaron (0,7 mm)
Cuaron (1 mm)



PARTE DEL MONTAJE



"El ángulo agudo está más cerca del máximo de calor y tiene por tanto coloración amarilla; el ángulo obtuso está más cerca del máximo de frío y tiene entonces color azul; entre estos dos extremos se encuentran el ángulo recto y el color rojo"
Vasilí Kandinski.

"Esta nueva idea plástica ignorará las particularidades de la apariencia [...]. Por el contrario, debería encontrar su expresión en la abstracción de la forma y el color, es decir, en la línea recta y el color primario claramente definido"
Piet Mondrian.

"Los juegos son el preludio de serias ideas."
Charles Eames.



"Una obra de arte nunca se termina, se abandona"
Leonardo Da Vinci