

# Mis Recortables

Coleccionable de personajes de papel

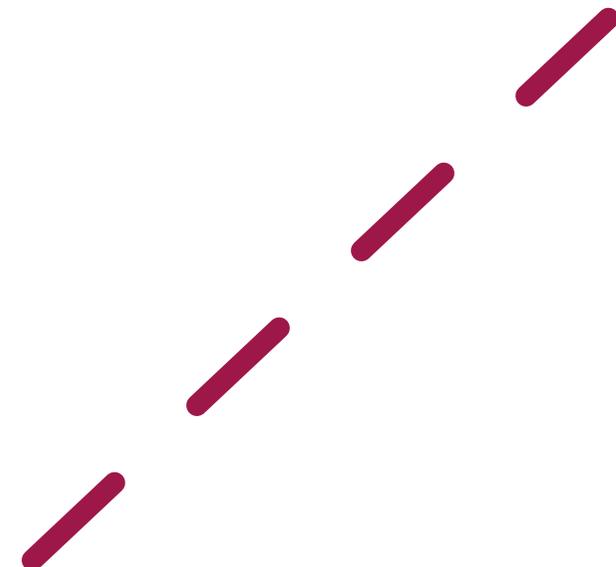
**Yanira Coello de la Rosa**

Tutores:

**María Luisa Hodgson Torres**

**José Luis Sánchez de la Rosa**

Grado en Diseño. Universidad La Laguna 2018

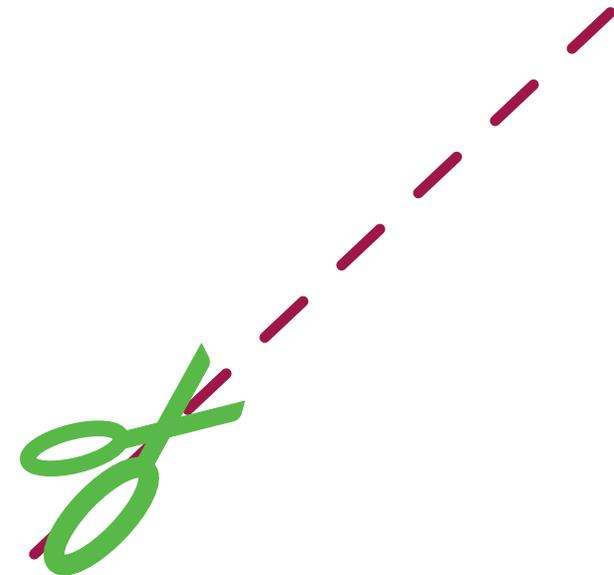


# Índice

<b>Agradecimientos</b>	5
<b>Resumen</b>	6
<b>Abstract</b>	7
<b>Introducción</b>	8
<b>Objetivos</b>	9
<b>Metodología</b>	10

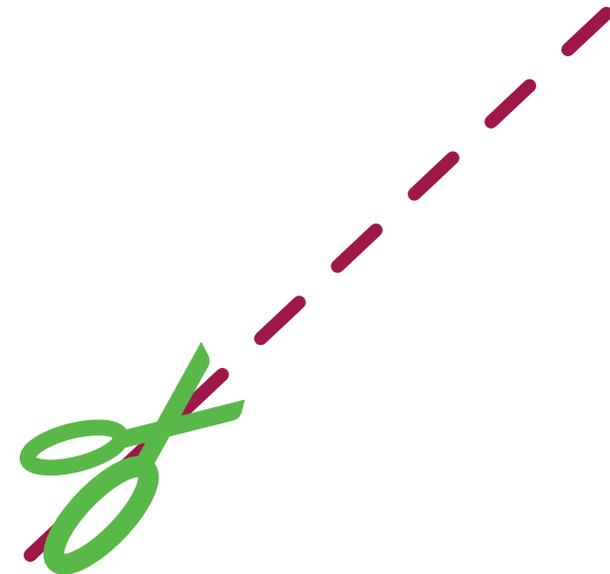
## **Fase 1: Estudio e Investigación**

• Antecedentes	12-15
• Inspiración	16-18
• Contexto histórico	19-26
• Futuros compradores	27
• Fundamentos Psicológicos para el diseño	28
• Competencia	29-31



## 2. Fase 2: Diseño

- Propuesta 33-34
  - Antecedentes de la propuesta 33-34
- Naming 35-37
  - Propuesta del posible logotipo Diseño: 37
- Diseño: 38-50
  - Formato 40
  - Retícula 41
  - Tipografías 42-43
    - Posibles Tipografías 42
    - Tipografías finales 43
  - Personajes 44-46
  - Propuesta final 47-50



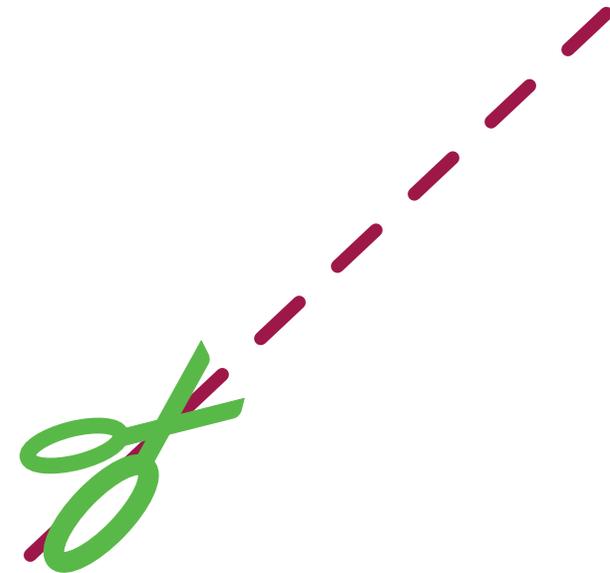
### 3. Fase 3: Producción

- Impresión 52
- Materiales y calidades de impresión 53
- Encuadernación 54
- Troquelar y Recortar 55
- Presupuesto 56
- Prototipo 57

**Resultados y Conclusiones** 58-59

**Anexo** 60-66

**Fuentes Bibliográficas** 67-71



# Agradecimientos

Este trabajo ha sido posible gracias al apoyo de mi pareja, familia y amigos. Agradezco también a todos mis profesores y profesoras, sus enseñanzas, las que me han permitido hoy encontrarme un paso más cerca de realizar mi sueño.

Espero que otras personas, ahora y en el futuro, puedan disfrutar de esta experiencia de defender sus ideas y proyectos, tanto como lo he hecho yo.

# Resumen

Este proyecto ha consistido en la creación de un coleccionable de personajes de papel.

Se ha planteado y desarrollado para su adaptación a varios formatos, aunque su formato principal es el cuadernillo. En este, se puede encontrar una sección para estimular la creatividad. El usuario podrá diseñar más piezas (como ropa y complementos) y adaptarlas a su personaje de una forma sencilla y entretenida.

Se puede definir este juego clásico como un entretenimiento que potencia nuestra parte más creativa e imaginativa.

Mi interés desde el principio del trabajo (TFG) ha sido precisamente este. Es decir, se ha buscado rescatar del pasado un juego sencillo y constructivo que hoy podría seguir siendo un estímulo para la imaginación.

Con este proyecto se aspira mostrar el logro de las competencias del título cursado y el desarrollo de las habilidades necesarias en el diseño y la ilustración.

# Abstract

This project is about the creation of a collection of paper characters. It has been developed and organized for its adaptation to several forms although in this case the main form is the booklet. Besides, you can find a part related to encourage the creativity. Furthermore, the user will design more pieces such as clothes and accessories and will arrange to the character in an easy and enjoyable way.

Moreover, we can define this classic game like as an entertainment that it develops our more imaginative and creative part. So, I have

tried to get this aim from the beginning of the project (TFG). Therefore, I have looked to rescue from the past a simple game and nowadays, it could be an incentive to the imagination.

Taking everything into account, the aim of this project is show the achievement of the skills of the degree and the development of this skill for the illustration and the design.

# Introducción

En este trabajo se parte de un elemento tan básico como el papel. Este es un elemento que desde su invención ha estado presente en la vida de las personas y claro está, también en su ámbito más lúdico. Aunque en la actualidad, con las nuevas tecnologías, los juegos de papel han ido quedando relegados a un segundo plano.

Los juegos de papel, esos grandes olvidados, como son los cromos y las muñecas recortables.

Como muchas generaciones anteriores, la mía también contó con la oportunidad de disfrutar de las muñecas recortables. Aunque desde hace ya varios años su declive resulta muy evidente, pues cada vez se vuelve más difícil encontrar modelos nuevos e incluso encontrar uno en sí mismo. La baja calidad de estos recortables comenzó a hacer perder el interés de los compradores, tanto así que prácticamente hoy es un elemento inexistente.

Sin embargo, en este trabajo podrá apreciarse como estos recortables y los personajes que representan han marcado mi estilo como artista y mis expectativas de profesión futura.

Es importante señalar que las habilidades creativas y la imaginación son muy importantes para el desarrollo de las personas, no solo en el caso de los artistas sino para cualquier profesión, pues constituyen un camino de expansión mental a nuevos horizontes y curiosidades.

Este trabajo de fin de grado proporciona la oportunidad de desarrollo de un reto y posee un carácter nostálgico al mismo tiempo. Se trata de recuperar la esencia de las muñecas recortables. Para ello, se ha planteado el diseño de una serie de personajes con los que se pueda disfrutar creando, es decir, que el mismo producto facilite la creación de nuevas piezas (como vestuario y complementos) adaptadas a los distintos personajes.

Los formatos pueden variar según la preferencia del usuario. Otro aspecto a destacar es que, al tratarse de un elemento del pasado, las personas de generaciones anteriores que ya lo conocían pueden disfrutar de ello con nostalgia, y al mismo tiempo mostrarles a los más jóvenes como jugaban no hace tanto tiempo. Se puede plantear como un entretenimiento familiar que fomente la curiosidad y creatividad de cualquiera que muestre interés.

# Objetivos

- Fomentar las habilidades creativas del usuario.
- Crear una colección con varios personajes.
- Buscar que el usuario se identifique con el producto.
- Conseguir el entretenimiento de uno o varios usuarios a la vez.
- Destacar y poner en valor el papel como recurso creativo para jugar.
- Mostrar como iniciarnos en el terreno lúdico del papel, desarrollando tres acciones básicas: Dibujar, diseñar y recortar.

# Metodología

Desde el planteamiento, expuesto en el resumen y la introducción, para alcanzar los objetivos propuestos se ha enfrentado al desarrollo por fases para finalmente alcanzar los resultados propuestos: proyectar la idea, dirigirla hacia un público determinado y la posible viabilidad de producirla.

Nos ha parecido interesante, desde la tutela del trabajo, seguir los pasos y orientaciones que propone en el *Manual de diseño industrial*, el profesor y diseñador Gerardo Rodríguez (Ed. G.G. México, 1983).

Según la metodología de este autor, el planteamiento debe ser claro y hasta cierto punto conciso. Además, debe incluir los elementos necesarios para delimitar las características del problema. Las cuestiones a abordar son:

- 1 ¿qué voy a hacer? – **un producto**
- 2 ¿por qué lo voy a hacer? – **la causa**
- 3 ¿para quién? – **el usuario**

4 ¿con qué tecnología? – **los recursos productivos**

5 ¿para qué mercado? – **la distribución del producto**

Antes de abordar cada cuestión nos adentrábamos en el estudio e investigación del tema principal, referentes y ámbitos cercanos.

Así hemos llegado a establecer una estructura por fases a la hora de redactar la memoria del Trabajo de Fin de Grado que presento.

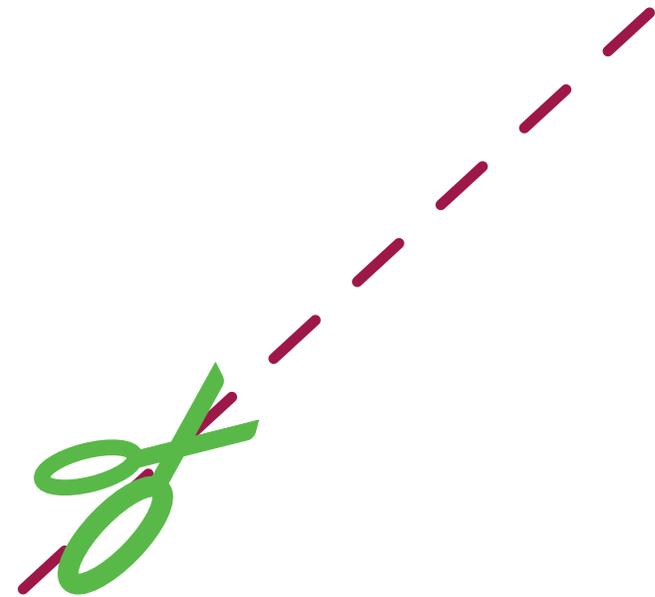
Fase 1: Estudio e investigación

Fase 2: Desarrollo

Fase 3: Producción

Cada una de las cuestiones anteriores (planteadas en forma de preguntas), de una manera u otra se han tratado, intentando darles respuesta, quedando implícitas en cada fase del trabajo.

# Fase 1: Estudio e Investigación



# Antecedentes

En este sector de las muñecas de papel se ha considerado destacar a dos grandes artistas: **María Pascual** y **Tom Tierney**. No sólo triunfaron como grandes ilustradores, sino que también aportaron a lo largo de su vida grandes obras de diseño de muñecas de papel, que hoy en día son joyas para los coleccionistas. También, se consideró añadir a la ilustradora **Carla Chaves** por sus trabajos con muñecas recortables en la era digital.

## María Pascual

Esta artista fue una gran ilustradora e historietista española. Su carrera va desde mediados de los años cincuenta hasta casi nuestros días. Comenzó su andadura como ilustradora a los catorce años. Realizaba dibujos para algunas editoriales como *Ameller*, *Marte* y *Toray*, con esta última trabajaría casi toda su carrera, desde 1955.

Sus obras se caracterizan por sus trazos suaves y su buen uso del color. Asimismo, el dinamismo de sus personajes, con caras redondeadas de ojos grandes y pecosas, acompañadas de pequeñas narices, que se caracterizaban por tener expresiones dulces, cariñosas y pícaras.

Gracias a la delicadeza, sencillez y belleza de su trabajo, **María Pascual** se hizo muy popular, y sus trabajos son conocidos por varias generaciones, pues hoy en día siguen apareciendo reediciones



de sus cuentos o tebeos, e incluso de algunas de sus muñecas recortables.

Esta gran ilustradora no sólo ilustró cuentos y tebeos, también diseñó una gran colección de muñecas recortables, todas ellas con su característico estilo; que no sólo llevaba a las muñecas, sino a todo lo que las rodeara, pues no dejaba ningún detalle sin resolver.

La gran mayoría de su obra, que puede ser vista en su portfolio, de más de dos mil imágenes, resulta accesible a través de la Biblioteca Nacional de Cataluña.

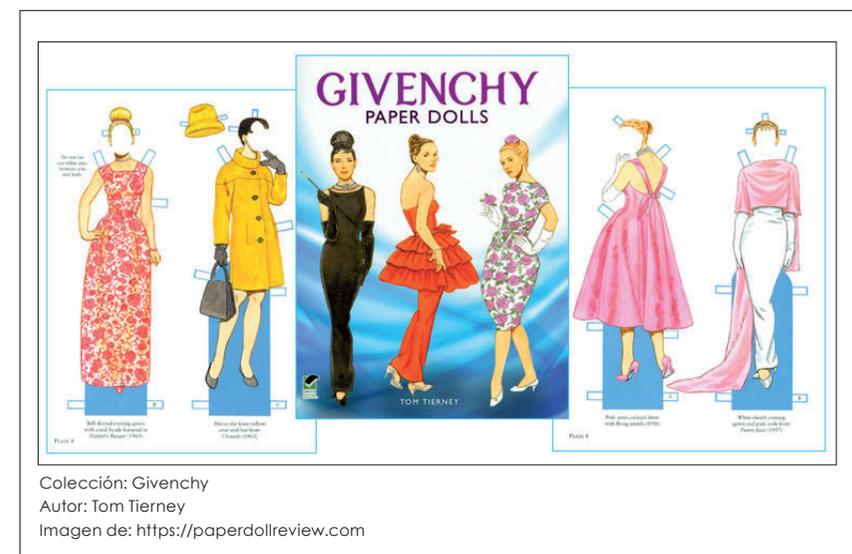
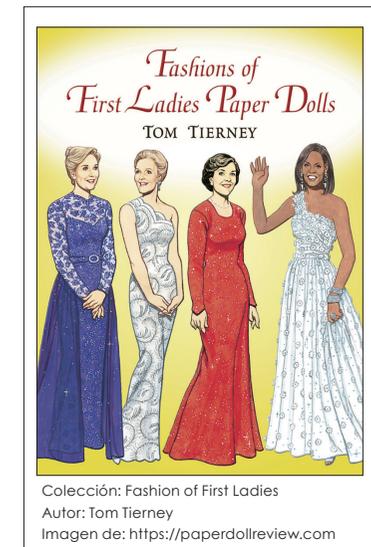
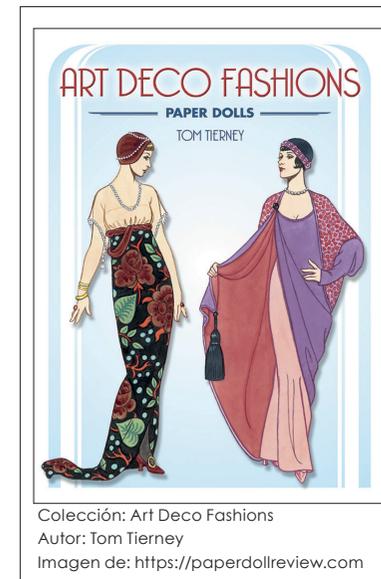
Esta gran artista realizó un trabajo que ha marcado a muchas generaciones, haciéndose reconocible al instante.

## Tom Tierney

Fue un gran ilustrador de moda. La gran mayoría de su trabajo fue realizar libros de muñecas de papel.

Su andadura artística comenzó en la década de los años cuarenta, siendo contratado como ilustrador de moda para las grandes tiendas de ropa del momento como fueron *Mancys*, *Gimbels*, *Lord & Taylor* y *Bounit Teller* entre muchas otras.

Su primera publicación de muñecas de papel fue un regalo para su madre. Estaba tan orgullosa de este regalo que se lo enseñaba a todos sus amigos y a quien pasara por su casa. Una de estas personas fue un agente literario, que dijo a **Tom Tierney** que había creado algo singular. Es aquí cuando comienza su carrera como ilustrador de muñecas de papel.



Su primera publicación fue *The 30's Paper Doll Collection* en el año 1976. Esta publicación lo catapultó para comenzar su relación con la revista *Dover* que se encargó de publicar todo su trabajo. Su primera publicación con esta revista fue *The Glamorous Movie Stars of Thirties* en 1978.

Toda su carrera se caracterizó por realizar multitud de publicaciones de muñecas de papel de grandes estrellas y distintos periodos de tiempo, convirtiéndose así en un gran historiador de moda.

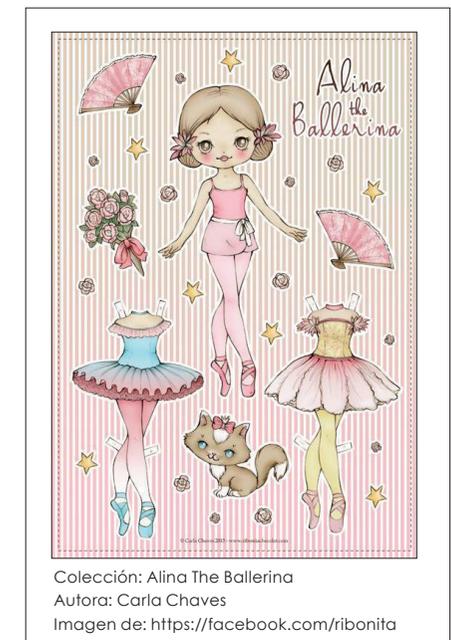
### Carla Chaves:

Ilustradora portuguesa. Su mayor inspiración es su *hobbie*, las muñecas de colección. Por eso, sus personajes están llenos de personalidad y dulzura. La mayoría de sus trabajos tienen estas características, de apariencia tierna y dulce. Ha llegado a plasmar esta pasión en un mundo tan versátil como son los recortables.

Después de revisar la obra de estos artistas, se ha creído conveniente destacar los antecedentes de la idea plasmada en este trabajo, que ha ido madurando en el tiempo permitiendo llegar hasta aquí.

El mundo de las muñecas de papel es tan versátil e inspirador que siempre ha despertado la curiosidad y la pasión en mi caso particular, coleccionando a lo largo del tiempo numerosos recortables o creando otros propios.

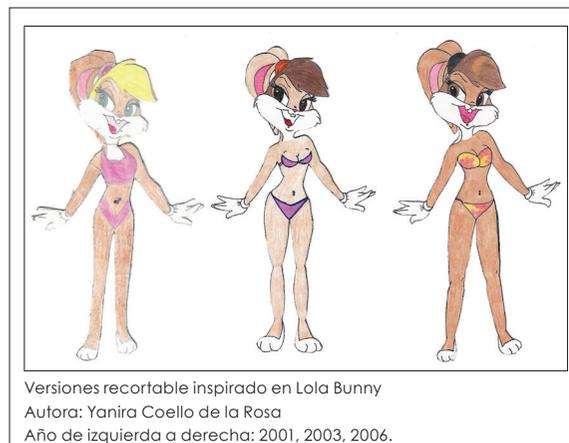
Mi primera creación surge cuando me regalan un libro de colorear de **Lola Bunny**, en ese momento mi personaje favorito. De uno de los dibujos surgió la idea de reproducir a **Lola Bunny** y crear un gran repertorio de elementos a su alrededor: vestimenta, complementos,



escenarios, etc. Dibujando y calcando surgió la primera muñeca, forrada con un protector plástico y pegada en un soporte más rígido, cartulina, para intentar garantizar su conservación a través del tiempo, lo cual funcionó y la ha conservado hasta hoy en día. De esta muñeca he realizado numerosas versiones a lo largo de los años.

Muchas de estas muñecas se crearon en el colegio para otras niñas, personalizando cada uno de ellas según los gustos de su nueva propietaria.

Durante la carrera, cursando el segundo curso, fue posible experimentar la realización de un recortable propio, bajo el nombre **Yukari\_Doll**, lo más real posible, con base en un ejercicio de elaboración de un tríptico. Obviamente, este prototipo tiene muchos fallos de diseño a simple vista, pero fue un gran percusor de este trabajo.



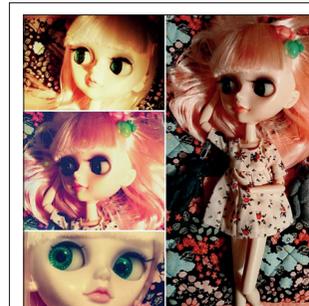
# Inspiración

Todos los proyectos se apoyan en un primer momento en elementos que lo inspiran o proyectan la idea, pudiendo ser un artista, un objeto o incluso la naturaleza.

Para comenzar, conviene señalar que la fuente principal de inspiración de este trabajo son las muñecas en sí mismas. Normalmente, cualquier clase o tipo, pero principalmente las que se salgan de lo común.

El origen de las muñecas es muy variado, pueden ser productos de una gran empresa americana como *Mattel*, *Monster High*, *Ever After High*<sup>1</sup>; o muñecas de origen asiático como pueden ser las *Pullip*<sup>2</sup>, *Tangkou*<sup>3</sup>, *Blythe*<sup>4</sup>; o españolas como la famosa *Nancy*<sup>5</sup> o la *Pocas Pecas* de *Nenas Guapas* de *Feber*<sup>6</sup>.

El gusto artístico particular desempeña un papel importante y en este caso se relaciona con la cultura japonesa, sobre todo el *manga*<sup>7</sup> y sus artistas los *mangakas*<sup>8</sup>. Destacando la *mangaka* japonesa, Naoko Takeuchi, indiscutible favorita. Ya que sus *mangas shojos*<sup>9</sup> están llenos de romanticismo y pureza. Saltó a la fama con el manga *Nombre en clave Sailor V* publicado en 1991, pero no se hizo realmente famosa hasta 1992 con la publicación del manga *Sailor Moon* que es la continuación de la historia de *Nombre en clave Sailor V*. Ese mismo año, fue lanzado a televisión el *anime*<sup>10</sup>, de esta heroína, que fue emitido en más de ochenta países y doblado a cuarenta y dos idiomas. Aunque su logro internacional fue *Sailor*



Muñeca Tangkou Sakura  
Colección: Yanira Coello de la Rosa  
Imagen de: <https://instagram.com/yanirayukidoll/>



Muñeca Nancy de Famosa  
Imagen: <https://elcorteingles.es/juguetes>



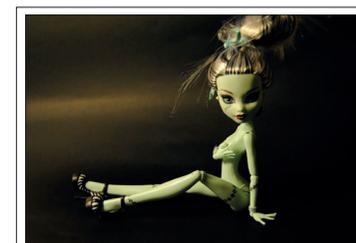
Exposición Blythecom 2017  
Autora: Yanira Coello de la Rosa



Muñeca Ever After High Cupida  
Colección: Yanira Coello de la Rosa  
Imagen de: <https://instagram.com/yanirayukidoll/>



Muñeca Pullip Jade  
Colección: Yanira Coello de la Rosa  
Imagen de: <https://facebook.es/yaniradoll/>



Muñeca Monster High Frankie  
Colección: Yanira Coello de la Rosa  
Imagen de: <https://facebook.es/yaniradoll/>



Muñeca Pocas Pecas de Feber  
Colección: Yanira Coello de la Rosa  
Imagen de: <https://facebook.es/yaniradoll/>

Moon, esta autora goza de otras obras de igual calidad, como *Chocolate Christmas*, *María*, *Love Call*.

Esta gran autora tiene un estilo único, puede considerarse etéreo y onírico. Los trazos finos de sus dibujos suelen mezclarse con la trama de sus fondos, entrando estos de una forma sutil pero muy hermosa en las ilustraciones. El trabajo de **Naoko** destaca por sus detalles a la hora de crear cualquier personaje o fondo. Se pueden observar construcciones muy complejas, observables en un accesorio del pelo o simplemente en los destellos de una trama.

En mi opinión, su tratamiento del cuerpo humano es fascinante, sobre todo por cómo estiliza la figura dotándola de movimientos elegantes. A la hora de crear personajes destacan sobretodo esos detalles que ella incluye para otorgarles dulzura, como los ojos grandes llenos de luz y los rasgos del rostro muy suaves; tanto en personajes femeninos como masculinos, concediéndoles un toque andrógino, que resulta muy interesante.

En cuanto a la ilustración, **Benjamin Lacombe** es otro gran referente. En mí caso, su obra permite identificarme con sus ilustraciones. Ya sea por la expresión de los ojos, el tamaño, o la desproporción del cuerpo de sus personajes. Este artista arrastra al espectador a su fantástico mundo siniestro, porque a pesar del colorido de sus ilustraciones tienen siempre algún toque oscuro. Pero es ese toque lo que atrae como artista, ya que trata temas difíciles en sus obras y aunque resulten duros no llega a mostrarlos de un modo tan oscuro y siniestro como otros. Por el contrario, con su toque personal proporciona un misterio que absorbe, lo que se puede observar en el libro *Cuentos Macabros* de Edgar Allan Poe; el trato de las ilustraciones es exquisito, y siempre dejando que el lector



Sailor Moon  
Autora: Naoko Takeuchi  
Imagen de: <http://es.sailormoon.wikia.com>



Sailor Moon  
Autora: Naoko Takeuchi  
Imagen de: Manga tomo 4, propiedad Yanira Coello



Chocolate Christmas  
Autora: Naoko Takeuchi  
Imagen de: <http://es.sailormoon.wikia.com>

se acompañe de la ilustración, pero ésta no es donde se centra su imaginación, más bien refuerza la imaginación del lector sin contarle todo.

Un aspecto importante que sobresale de este gran artista es su técnica. Él utiliza acuarelas, óleos, guaches y lápices de colores para elaborar sus ilustraciones, en las cuales según el tamaño puede tomarse de tres a diez días dependiendo de su complejidad. El factor digital sólo entra en juego a la hora de maquetar. Es admirable que su trabajo se centre en técnicas tradicionales, por eso cada una de sus obras es única, ya no sólo por sus trazos sino por el tratamiento del color.

**1 Monster High y Ever High:** Muñecas de la empresa Mattel, unas representan a las hijas de los monstruos y las otras a las hijas de los protagonistas de los cuentos.

**2 Pullip:** Muñecas de la empresa coreana Groove. Son muñecas personalizables para coleccionistas su precio de venta suele variar de los 50 a 300€.

**3 Tangkou:** Muñecas de la empresa China The 6th Sense Tang Doll. Son muñecas personalizables de colección, que comparten características con las muñecas Pullip y Blythe, se suele decir que es una fusión de ambas. Su precio de venta al público oscila entre los 40 a 70€.

**4 Blythe:** Muñeca de colección personalizable de la empresa japonesa TakaraTommy. Su precio de venta ronda desde los 40 a los 2000€ dependiendo de la colección y si están personalizadas por algún artista.

**5 Nancy:** La muñeca más rentable y conocida de la marca española Famosa. Tiene dos versiones la versión original de los años 60 y la versión actual. Los coleccionistas prefieren la antigua.

**6 Pocas pecas, Denenas Guapas:** Muñeca pelirroja y con pecas de los años 90. Esta muñeca pertenecía a la empresa española Feber, su popularidad duro hasta mitad de la década de los 90 poco antes de desaparecer. La empresa Feber se fue a quiebra y fue absorbida por Famosa.

**7 Manga:** Cómic perteneciente a un género japonés en el que se inspiran numerosas series de dibujos animados. Definición de la Rae

**8 Mangaka:** Palabra compuesta por dos partes, la palabra Manga, que es un comic o una historietta, y el prefijo "KA", que hace referencia al creador de algo. Es el que crea los Mangas. Este término tiene dos connotaciones, en Japón se utiliza para definir al creador de historietas. Fuera del país, normalmente en occidente se utiliza para nombrar a los autores de los Mangas. Definición de <http://blog.honeyfeed.fm/es/que-es-mangaka-definicion/>

**9 Mangas Shojo:** Género del manga que va dirigido a un público adolescente femenino. Shojo en japonés significa literalmente "niña joven". Definición resumida <https://es.wikipedia.org/wiki/Shōjo>

**10 Anime:** Palabra de origen francés, que significa animado o vivo, y que los japoneses adaptaron desde 1985 para referirse a los dibujos animados en televisión. <https://www.significados.com/anime/>



Odine  
Autor: Benjamin Lamcombe  
Imagen de: Libro Odine, propiedad Javier Hernández



Cuentos Macabros  
Autor: Edgar Alan Poe Ilustador: Benjamin Lamcombe  
Imagen de: Libro Cuentos Macabros , propiedad Isis Rodríguez.

# Contexto Histórico

## Juegos de papel:

Los juegos de papel de todo tipo existen desde que existe el papel, mientras hubiera personas creativas para realizarlos.

Cuando se habla de juegos de papel, siempre se piensa en productos efímeros.

Pero gracias a algunas personas que los conservaron, hoy en día se puede saber de su existencia e incluso coleccionarlos. Las muñecas de papel, los montables, los cromos, eran los juegos más populares cuando no había tanta abundancia, pero siempre han existido e ido evolucionando a lo largo del tiempo. Pero el punto fuerte de estos juegos de papel, no sólo era su economía, sino su capacidad para obligar al usuario a desarrollar sus habilidades, tanto creativas como manuales. Algo que ya no tenemos muy en cuenta, pues por lo general se prefieren los productos tecnológicos.

Los cromos tuvieron una gran aceptación, pues estos no sólo eran coleccionables sino también se podía jugar con ellos. El juego consistía en ganar los cromos de tus contrincantes virándolos con la palma de la mano. Según la calidad de los cromos que se apostaran se añadían más o menos cromos.

Otro ejemplo de juegos de papel son los libros troquelados o *pop-up*; son construcciones de papel que representan escenarios



o escenas de cuentos. Algunos de ellos representaban casas de muñecas en los que se podía jugar con muñecas y luego plegarlo como un libro. Hoy en día hay libros infantiles de este estilo que son verdaderas obras de arte.

Es una pena que algunos de estos juegos ya no se encuentren en el mercado con la calidad de antaño.

Como este trabajo se centra en las muñecas recortables, se expone aquí un poco de su trayectoria en el tiempo.

## Las muñecas de Papel:

En un principio los muñecos de papel eran dibujados y coloreados a mano, hasta la invención de la cromolitografía (técnica litográfica por colores) en 1837, en que estos comenzaron a ser fabricados en masa.

Las muñecas de papel como se conocen hoy en día datan del siglo XVIII parisino, pero estas se usaban como figurines a pequeña escala para mostrar los nuevos diseños de moda de los sastres más famosos y así presentar a sus futuras clientas como quedarían puestos los vestidos. Estas muñecas recreaban a mujeres aristócratas. Las muñecas de papel iban a la cabeza de la moda, dando a conocer las tendencias de la época.

En 1791, el *Journal des Luxus und der Moden* fue una de las principales revistas de moda que anunciaba una muñeca inglesa, que contaba con una gran variedad de vestidos y sombreros. Este fue declarado "un juguete para niñas, pero que las mujeres adultas también quieren jugar con ellas, por lo que puede observarse su



Libro Pop-Up  
Autor: Desconocido  
Imagen de: <http://librospopup.blogspot.com.es/>



Libro Pop-Up  
Autor: Desconocido  
Imagen de: <http://librospopup.blogspot.com.es/>

buen o mal gusto en el vestir y en el peinado que escogen, para las muñecas" (Ctd en Burley B, traducción de Loreto Casanueva).

Desde 1810, diversas compañías europeas comercializaron muñecas de papel con figuras de niños y niñas, como por ejemplo la marca inglesa S&J Fuller, con *The History of The Little Fanny*, un cuento con moraleja que tenía como protagonista a la pequeña Fanny, una niña de buenos sentimientos, dueña de un surtido guardarropa.

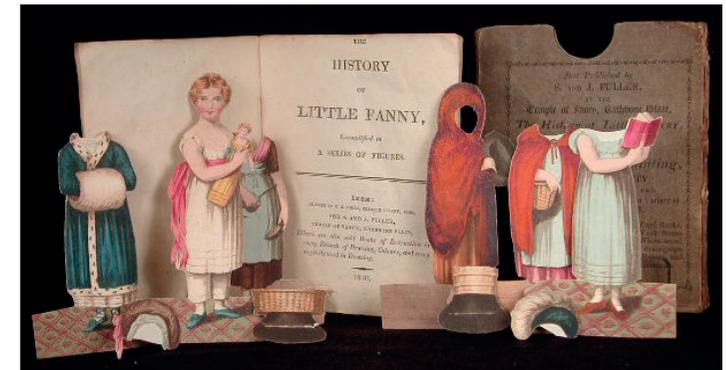
Esta tendencia se extendió a Estados Unidos donde destacó *The History and Aventures of Little Henry*.

Como dato curioso estos primeros recortables no tenían las aletas plegables que los caracteriza, por lo que sus ropas se pegaban con pequeñas gotas de cera de abejas.

La industria también incluyó a su repertorio de muñecos, personajes célebres de la época, como la viajera Nellie Bly y la reina Victoria.

Una anécdota curiosa de la reina, es que cuando esta era princesa se dedicaba en su tiempo libre a decorar y escribir su *scrapbook*, una especie de diario que incluía recortes y recuerdos del día. En él se dedicaba a ilustrar y pintar muñecas de papel con su institutriz, la baronesa Lehzen.

Aunque este pudiera parecer un pasatiempo de la aristocracia, doncellas y dueñas de casas confeccionaban también sus propias muñecas de papel.



The History of The Little Fanny S&J Fuller 1810  
Autor desconocido  
Imagen de [www.popuplady.com/about01-history.shtml](http://www.popuplady.com/about01-history.shtml)



The History and Adventures of Little Henry  
Autor desconocido  
Imagen de [www.theriaults.com/paper-doll](http://www.theriaults.com/paper-doll)  
página de productos de colección, este ejemplar sale 400\$.

En 1856, la editorial neoyorquina *Anson D.F Randolph*, publicó el libro, *Paper Doll and How to Make Them* escrito por una madre anónima que invitaba a sus congéneres a hacer muñecas de papel en casa para que se divirtieran con sus hijas. Después del éxito que tuvo, al año siguiente la editorial lanzó, *Papers Dolls Furniture and How to Make it or How to Spend a Cherful Rainy Day*. La confección de muñecas buscaba reunir a toda la familia en torno a retales de tela, encajes, cartulina y papel crepé, una materia prima indispensable para dar realismo a los trajes de las muñecas.

Hacia 1890, la compañía estadounidense *Demison Manufacturing Co.* innovó en el mercado con la venta de vestidos de papel crepé y *tissue* para muñecas, también manuales para aprender a hacerlos en casa. Además, ofrecían una gran variedad de papeles de todos los colores, que la misma empresa comercializaba.

A principios del siglo XX, las familias podían crear muñecas con sus hijas, gracias a las publicaciones que enseñaban cómo hacerlo. Aunque también podían recibirlas como regalo con algunas revistas. Como fue el caso de la tradicional revista *Good House Keeping* a la que muchas familias de clase media estaban suscritas, y la cual incluía en sus números muñecas como Polly Pratt, que fue ilustrada por Sheila Young. Cada mes esta muñeca renovaba su armario, al que no le faltaba vestimenta para la ocasión que se prestase, como Pascua, *Halloween*, paseos al campo e incluso una fiesta de muñecas.

Otra revista que se puede destacar en la publicación de muñecas de papel fue *McCall's*. En 1951, junto con la ilustradora Kay Morrissey, lanzan la muñeca *Betsy McCall*, siendo ésta la portada de la revista ese mes. La curiosidad que tenía *Betsy* es que cada vez que alguno



de sus amigos o familiares salía en la revista este se incluía en formato papel, dando así a las niñas que la coleccionaban muchos muñecos más con los cuales jugar. Otra característica de esta publicación es que las niñas que querían vestir como Betsy podían hacerlo, ya que en ella incluían patrones de sus vestidos que las madres podían seguir. Esto fue una buena estrategia de *marketing* de la empresa que antes se dedicaba a la venta de patrones, con esto consiguió tener una publicidad con bajos costos.

En 1952, con el gran éxito que supuso la muñeca de papel Betsy, la empresa *McCall* solicitó a una empresa juguetera que les realizara una muñeca física, la cual tuvo éxito según salió al mercado.

La popularidad de estas muñecas de papel alcanzó su mayor plenitud de éxito en las décadas de 1900 hasta 1950, incluso en algunos países hasta los años setenta, como es el caso de España. Las dos guerras mundiales y la gran depresión del veintinueve, favorecieron a estas muñecas de papel, porque eran un entretenimiento muy económico, tanto en su producción como en su precio de venta.

Estas muñecas no sólo representaban a las niñas de la época sino también a los soldados de la guerra, siendo así populares entre los niños, incluso algunas se decantaban por un bando u otro.

También representaban a personajes de *Disney*, como Blanca Nieves, o iconos del cine y glamour como Chaplin, Shirley Temple, Marilyn Monroe y Elizabeth Taylor. Gracias a esto, las niñas y adolescentes podían echar un vistazo al guardarropa de sus artistas favoritos. Tanto fue así que, con la fiebre de Elvis, se creó un muñeco, con lo que se podía vestir al Rey con sus mejores galas.



Betsy McCall, extracto de la revista de Septiembre de 1951.

Autor desconocido

Imagen de [www.thebleudoor.com](http://www.thebleudoor.com)

Se pueden encontrar todos los numeros de la revista desde los 50's hasta 90's.

Una innovación que se introdujo en éste, es que no era ilustrado sino una fotografía del Elvis en una posición seductora.

Otro personaje famoso que tuvo su propia muñeca de papel fue Twiggy, fue la primera supermodelo y una gran celebridad en los años sesenta. De ella se vendió mucho *merchandising*; uno de esos productos, fue su muñeca de papel. Esta fue lanzada en 1967 por la editorial estadounidense *Whitman*. La muñeca venía en una carpeta colorida con fotografías, con un armario lleno de prendas para todas las estaciones, con una gran variedad de sombreros, zapatos, carteras...

A lo largo de la historia muchos ilustradores han realizado grandes trabajos y obras de arte con respecto a las muñecas de papel. Un ejemplo de ello es el ilustrador Tom Tierney, que dedicó gran parte de su vida, comenzando en los setenta, a crear y vestir muñecas de papel con ilustraciones de prendas de alta costura. Algunas de ellas fueron de Coco Chanel, Madeline Vionnet, Mariano Fortny, Paul Poinet y la inigualable Elsa Schiaparelli. Recuperando así la antigua modalidad de presentar las colecciones en muñecas de papel a pequeña escala.

Como dato curioso, Tom Tierney, en la década de los ochenta, ilustró a Barbie, aumentando aún más la popularidad de ésta, porque no sólo se podía adquirir como muñeca de plástico, sino que también se podía tener su versión en papel. La década de los noventa tuvo otro ilustrador, Barb Rausch, que la ilustró durante unos años hasta que dejó de producirse a mediados de los noventa.

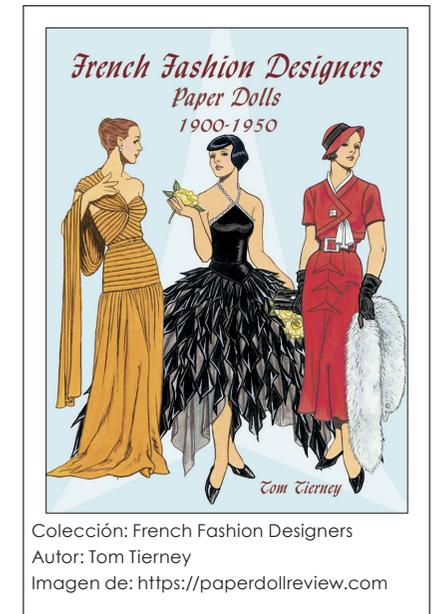
Otro ejemplo de muñecas de papel de alta costura fue la casa *Louis Vuitton*, que, en el año 2013, junto a la estilista Kim Hershov y



Elvis presley, Pageant Magazine, 1957  
Propiedad: Collectors Weekly  
Imagen del artículo de Loreto Casanueva



Twiggy Recortable 1967 de la empresa Whitman  
Imagen de [www.puppenhausmuseum.de](http://www.puppenhausmuseum.de)  
museo virtual de juguetes de origen Alemán.



Colección: French Fashion Designers  
Autor: Tom Tierney  
Imagen de: <https://paperdollreview.com>

la ilustradora Kerrie Hess, creó una serie de figurines y prendas de colección *prêt-à-porter* de primavera-verano.

En España, no se sabe exactamente cuando aparecieron las muñecas de papel, pero en los años veinte ya existían las famosas Mariquitas, aunque se perdieron en la guerra. En la época de la posguerra volvieron aparecer, ya que éstas eran una manera económica de que las niñas se lo pasaran bien jugando. Pero su punto álgido fue en la época de los sesenta y setenta. A estas muñecas en España se les conoce con el nombre de recortables.

La editorial *Roma* fue una de las más prolíferas en la creación de recortables, durando en la profesión cincuenta años. Algunos de estos, se vendían en láminas y otros en bolsitas con los vestidos de papel y la muñeca troquelada de cartón, que en algunas ocasiones incluían tijeras. Los ilustradores que colaboraban con esta editorial fueron Gallarda, Helenita o Contijoch, entre otros.

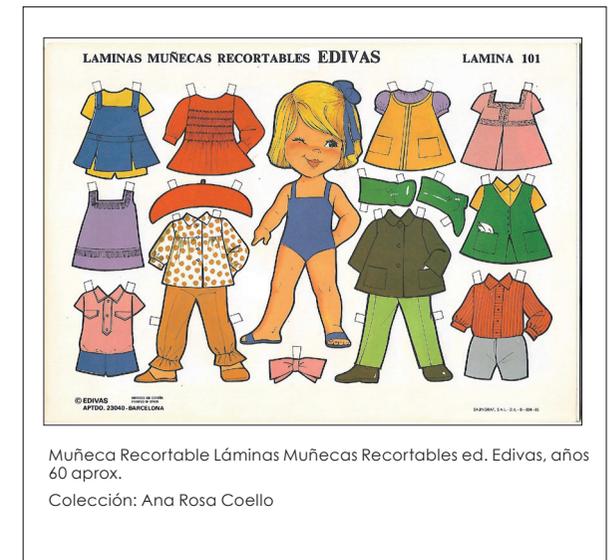
Otra editorial importante fue *Bruguera*, que realizó una gran colección de muñecas troqueladas en cartón y presentadas en libritos llamada *Mis Muñecas*, que constaba de siete series, todas diferentes, que iban desde el año 1970 hasta 1976. Estas fueron dibujadas entre otros por Manuel Brea, Julita, Gil o María Rosa Batlle.

Estas series constaban de doce números cada una, en tres tamaños diferentes, que fueron reeditadas en varias ocasiones. Fueron publicadas en la revista *Lily*. Bruguera editó muñecas de la casa Famosa como Nancy, Corisa, Famosete o Evelyn, entre otras. También editó una serie de los dibujos de moda del momento como Heidi y Marco.



En otras editoriales destacaron dibujantes de muñecas de papel como Arnalot o la gran María Pascual, que trabajaba para la editorial Toray y que ilustró una gran variedad de muñecas a lo largo de sus treinta años de carrera.

Se puede destacar también que a modo de innovación algunas editoriales sacaban un cuento con la historia de la muñeca, la cual se podía encontrar con sus vestidos en las páginas finales del cuento.



# Futuros compradores

El producto que se presenta supone una remasterización y adaptación de uno anterior con un diseño innovador.

Está dirigido a dos grupos de compradores:

- Niños y niñas de entre 6 a 12 años, teniendo en cuenta que puede llamar la atención a otras edades. Implica la práctica de habilidades motrices de los menores, al tiempo que fomenta su creatividad e imaginación en el juego.
- Público adulto, que puede revivir de manera divertida y con nostalgia juegos de su infancia, tener la oportunidad de coleccionarlos o jugar compartiendo con la familia.

# Fundamentos psicológicos para el diseño

En este apartado se comenta brevemente cómo el diseño de un producto afecta al individuo. Con él se pretende despertar ciertas emociones y sentimientos para reforzar el vínculo con el producto.

Para ello, se realizó un pequeño estudio con dos psicólogas profesionales, tratando de buscar las bases psicológicas de las preferencias personales y la aceptación de los rasgos que se incluirían en los personajes que se diseñen, de manera que se facilite un acercamiento con el usuario. Se recomendó para ello la lectura de algunos libros de psicología que se muestran en la bibliografía.

El recortable ya de por sí despertará un sentimiento de nostalgia en aquellas personas que ya lo conocían, con las que ya existe un vínculo previo. Para reforzar ese vínculo conviene despertar su curiosidad, realizando o añadiendo elementos que puedan

llamar su atención, como puede ser generar una gran diversidad de personajes que puedan ser transformados a gusto por el usuario. Eso sí, compartiendo rasgos de carácter infantil, como son los ojos grandes y las cabezas desproporcionadas, pues estos rasgos se identifican automáticamente con cualquier tipo de cría, despertando un sentimiento de ternura y protección, según nos informan los estudios de psicología humana consultados.

Se ha intentado dejar fuera la sexualización de los personajes en el diseño. Los humanos tendemos a sexualizar mucho a los más pequeños imponiendo unos cánones de belleza que en este trabajo se pretende evitar, pudiendo dar la libertad al usuario de crear elementos sin restricciones en este sentido. Se pretende evitar los estereotipos.

# Competencia

En el siglo XXI, la competencia más directa que puede tener cualquier producto de formato físico, es *internet* y las plataformas digitales, aunque algunas editoriales han sabido hacerse un hueco en este mercado haciendo progresos en el diseño y formato, innovando en materiales y evolucionando el producto original.

Un ejemplo de ello, son los libros de colorear de **TopModel**, de la editorial alemana *Despeche*. Tienen varios modelos y tamaños, aparte de una gran variedad de colecciones. Estos libros se centran en que el usuario dibuje encima de un figurín la ropa que le guste, creando el estilo que mejor considere o guiándose de los ejemplos que se pueden encontrar en él. Aunque no sólo vamos a encontrar a modelos a las cuales vestir, también mascotas, casas y caras para realizarles maquillajes. Estos libros pueden incluir plantillas y pegatinas para decorar los diseños. Y se pueden encontrar en formato carpeta o con materiales incluidos como lápices de colores o rotuladores.

**TopModel** se ha vuelto un juguete muy popular extendiéndose su *merchandising* a todo lo que nos podamos imaginar, como útiles escolares, todo tipo de papelería, e incluso una revista. La página web del producto, no sólo es una web informativa, sino que también en ella se pueden hacer varias actividades relacionadas con la moda y el diseño. Aparte de juegos y concursos en los cuales cualquier usuario pueda participar. **TopModel** es una marca versátil que ha sabido aprovechar varios campos saliéndose de su zona de

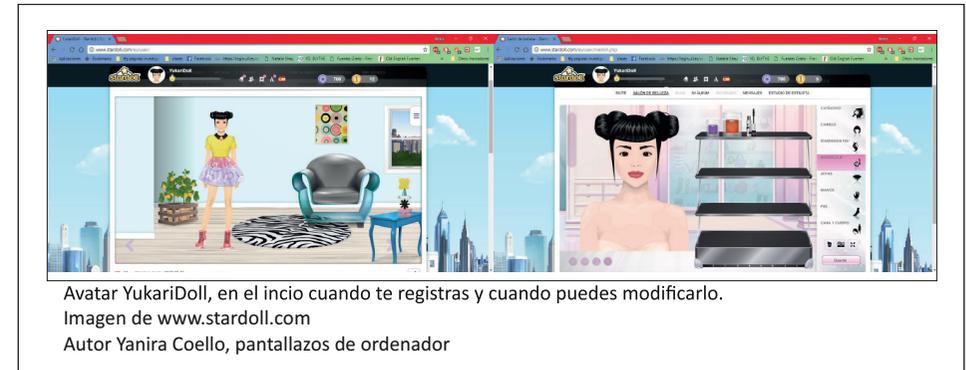


*confort*, conquistando varios sectores de mercado y triunfando en cada uno de ellos.

Si navegamos por *internet*, podemos encontrar una gran variedad de páginas webs con juegos que consisten en vestir a uno o varios personajes. Su formato es muy similar a los recortables, pero quitando la esencia del mismo, es decir no se puede hacer nada más con el personaje salvo ver cómo colocamos piezas de ropa o complementos sobre él. Bajo mi punto de vista, no se tarda más de diez minutos en perder el interés. Es cierto, que, en algunas puedes descargar la imagen de tu personaje con la ropa elegida, pero sigue siendo una experiencia vacía, por el hecho de que no se puede hacer más que lo básico. Un ejemplo de estas webs puede ser la página **www.stardoll.com**. En ella no sólo se puede vestir a un avatar propio, sino también ir de compras, decorar la casa, realizar y vender los diseños que el usuario idee. Es una comunidad de moda, en la cual se tiene también la opción de poder chatear con otros usuarios de más de 200 países. Este sistema puede resultar satisfactorio por el hecho de interactuar con otros usuarios que comparten gustos, pero está más enfocado a la personalización de un avatar.

Otro formato interesante, son las muñecas recortables adhesivas. Son láminas en las que se encuentran una muñeca y sus accesorios, pero todas ellas son piezas de material adhesivo. Con este sistema se puede usar esta muñeca para decorar y según nos apetezca, cambiar su estilo consiguiendo una decoración actualizada en todo momento.

También, destacar como una fuerte competencia a ilustradores que realizan sus recortables y los cuelgan en la red. Dando



opción con ello a los usuarios de poder descargarlos e imprimirlos gratuitamente. Es una forma sencilla de darse a conocer e incluso de innovar en el propio estilo.

Constituyen una competencia considerable porque son creadores artesanos que se abren paso ante un sistema totalmente mecanizado.



Muñeca Recortable Roslin  
Autora: Carla Chaves  
Imagen de: <https://facebook.com/ribonita>

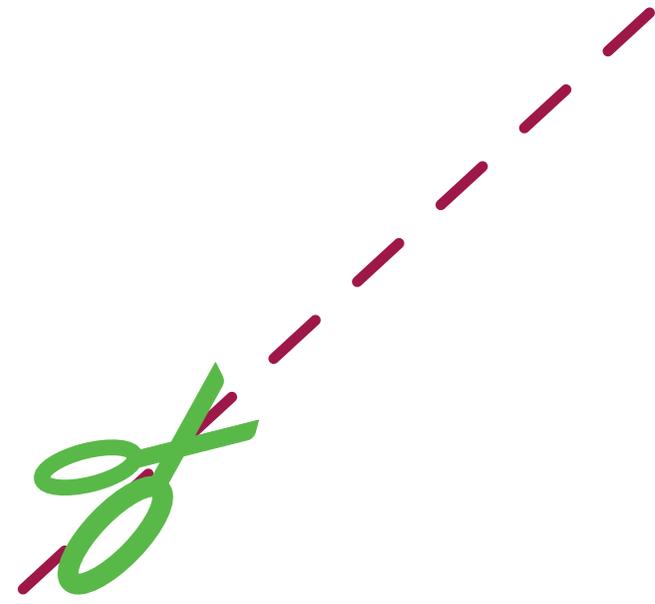


Colección Muñecos Recortables  
Autora: Carla Chaves  
Imagen de: <https://facebook.com/ribonita>



Muñeca Recortable She Wolf  
Autora: Carla Chaves  
Imagen de: <https://facebook.com/ribonita>

## Fase 2: Desarrollo



## Propuesta:

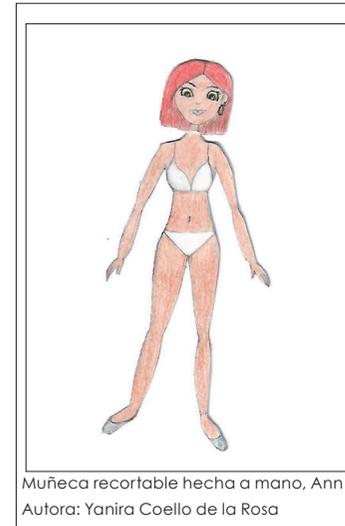
La idea del trabajo es recrear un recortable con una gran variedad de personajes. Su formato principal es el clásico cuadernillo, pero también puede presentarse en otro tipo como las láminas.

## Antecedentes de la propuesta:

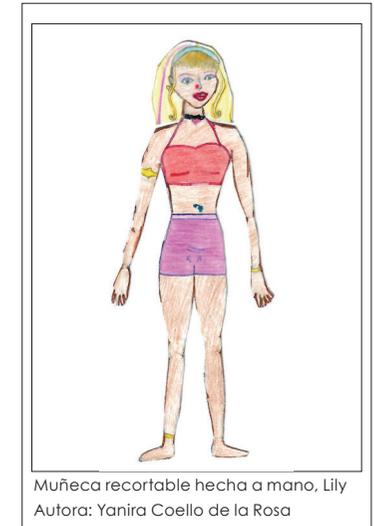
Destaca en este proyecto el hecho de que parte de una idea muy personal, la cual ha ido evolucionando hasta llegar a una propuesta mucho más definida y con una idea clara de producto.

Lo primero fue recuperar y revisar un conjunto de recortables de mi infancia, algunos ideados por mí y otros calcados principalmente de libros de colorear. Sobre el recortable se realizaba un proceso de reforzado; pegando el recorte del dibujo en cartón o cartulina y protegiéndolo con papel adhesivo transparente; se facilitaba así poder calcar la silueta del personaje y dibujarle vestimenta al gusto. Este formato resultó muy artesanal y laborioso.

Más adelante con los estudios de la carrera se intentó adaptar el recortable en un tríptico "promocional". En el que la muñeca que se promocionaba era el personaje del recortable. En este caso el personaje era una imagen real de la muñeca, a la cual se le dibujó la ropa con *Photoshop*, usando el método anterior, pero incluyendo la técnica digital.



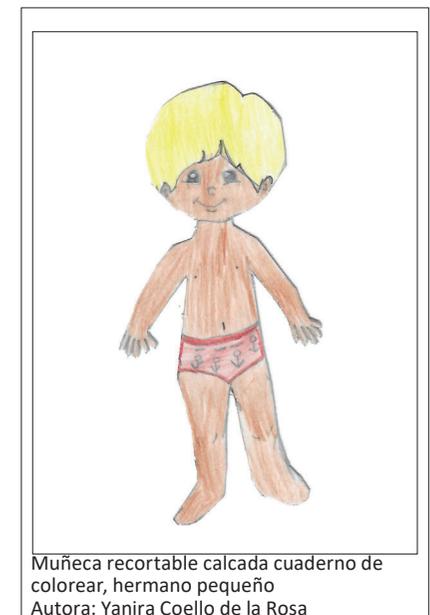
Muñeca recortable hecha a mano, Ann  
Autora: Yanira Coello de la Rosa



Muñeca recortable hecha a mano, Lily  
Autora: Yanira Coello de la Rosa



Muñeca recortable calcada cuaderno de colorear, hermana mayor  
Autora: Yanira Coello de la Rosa



Muñeca recortable calcada cuaderno de colorear, hermano pequeño  
Autora: Yanira Coello de la Rosa

A partir de estos intentos, surge la idea de enfocar el recortable como un producto, lo que constituye el objeto de este trabajo. Observando la existencia de productos similares en el mercado actual surge la idea de crear un recortable que ofrezca la posibilidad al usuario de enriquecerlo con sus creaciones complementarias con una nueva sección. Con ésta se pretende recuperar la manualidad del producto, teniendo en cuenta un enfoque sencillo para que sea

adaptable a un amplio campo de usuarios. Lo sencillo de calcar la silueta del personaje para crearle conjuntos nuevos puede complicarse tanto como las habilidades de su usuario permitan, aunque en cualquiera de los casos su resultado será óptimo, con la certeza de que siempre las piezas nuevas van a encajar a la perfección en la muñeca o muñeco.



Recortable tríptico Yukari\_Doll  
Autora: Yanira Coello de la Rosa  
Año: 2012

# Naming:

Cuando se pretende lanzar un producto nuevo, siempre tenemos que tener en cuenta el impacto que va a producir y para ello se ha de escoger un buen nombre que nos ayude a vender el producto.

Por otro lado, como este trabajo no se va a centrar en la creación de una marca nueva sino de un producto, se tratará aquí el tema del logotipo de la marca a modo de propuesta.

Se resaltan únicamente aspectos básicos como son la elección de un buen nombre y una sencilla propuesta del logotipo.

Considerando el alcance del producto se pensó en primer lugar en utilizar un concepto básico para determinar el nombre, **Muñecas de Papel**, en varios idiomas:

**Poupée Papier** - francés

**Paper doll** - inglés

**Bambola di carta** - italiano

**Kami no ningyo** - japonés

**Papierpuppe** - alemán

También se pensó en una fusión de idiomas como:

**Kawaii doll:** Muñeca en inglés y bonita en japonés



Aunque la mezcla de conceptos resultaría interesante, se tuvo en cuenta que, al ser un producto hecho en España, al menos su nombre fuese del mismo origen. Sobre todo, plantear términos sencillos y de fácil entendimiento, o frases que al mismo tiempo pudieran servir de eslogan. Se han barajado los siguientes:

**Mis Papelitos**

**Mis Muñec@s de papel**

**Mis recortes**

**Personajes de Papel**

**Papelitos divertidos**

**Recortitos**

**Mis Recortables**

**Mis Personajes de papel**

Esta idea tiene como referente a la gran colección que hubo de recortables en España, pues cada una de las denominaciones centraba la atención en la actividad propuesta, recortar.

Después de analizar con detenimiento las propuestas, se tomó la decisión de escoger el nombre **Mis Recortables**. Esta opción se escogió porque hace referencia al producto, anunciando de lo que trata y de que se puede encontrar en él. Éste al ser un nombre neutro no especifica el género de los personajes, abriendo así el mercado a varios usuarios.

## Propuesta de diseño del posible logotipo:

Para empezar, se han tenido en cuenta algunos factores como son el estilo de las tipografías y si el logotipo debería o no incluir un símbolo o imagen que lo apoye.

En un principio se planteó realizar una muñeca en la cual se incluyera el nombre del producto. El problema es que, si se considera como imagen una muñeca, el producto dejaría de ser neutro. Por esta razón, se propone un logotipo tipográfico.

Después de probar algunas tipografías de estilo sin *serif*, se prediseñó una tipografía que pudiera usarse como logo en sí. Esta fue creada con formas geométricas simples y vectorizada para hacer más sencilla su adaptación a cualquier formato.



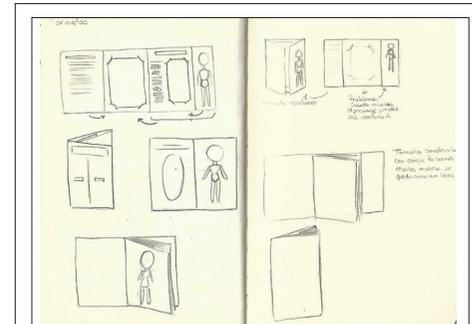
# Diseño:

Conociendo los antecedentes de estos productos se pueden plantear algunos tipos de formatos que puedan ser novedosos. O en este caso, secciones que incluyan una actividad extra.

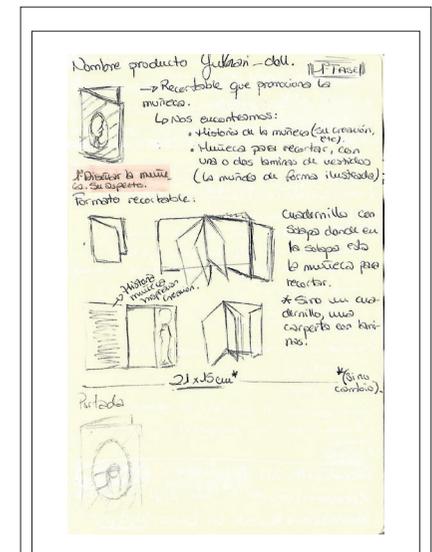
Se planteó también realizar un tríptico con láminas sueltas a modo de carpeta, pero este formato plantea algunos problemas como son, la posibilidad de extraviar los elementos o de que se cree un desorden.

Por lo tanto, se consideró simplificar el formato al cuadernillo tradicional de los recortables. Aquí se plantean algunas dudas, el personaje dónde se debe incluir, en la contracubierta o en el interior de la tripa incluyendo un material más rígido en su interior. Esto plantea una serie de dificultades. Si se incluye el personaje en la contracubierta, éste al ser recortado, deformaría la estructura del cuadernillo dejando sin protección la última hoja pudiendo también crear un conflicto de intereses, pues a la hora de almacenarlo si no se ha terminado de recortar se podría desmejorar el resto de piezas.

Por otro lado, si se incluyera al personaje en la tripa, al introducir otro material más rígido en ella los costes se elevarían, además de incluir un pliego de otro material con una hoja que tendría una textura diferente rompiendo la armonía del conjunto.

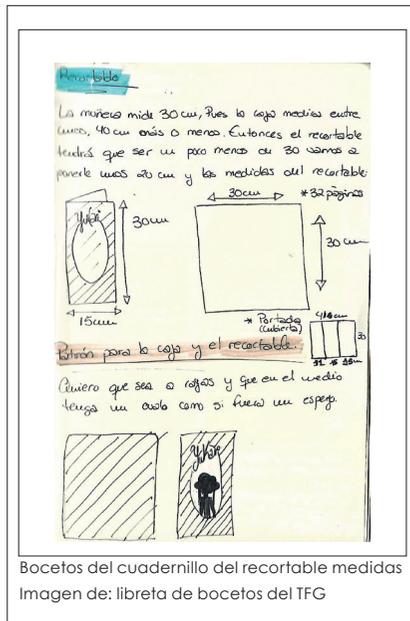


Bocetos de posible formatos del Recortable, trípticos y cuadernillos más la disposición del personaje.  
Imagen de: libreta de bocetos del TFG



Bocetos del cuadernillo del recortable  
Imagen de: libreta de bocetos del TFG

Por tanto, una buena idea de solución ha sido la de incluir una solapa en la contracubierta del cuadernillo, siendo ésta prescindible a la hora de recortar el personaje, dejando así el cuadernillo intacto.



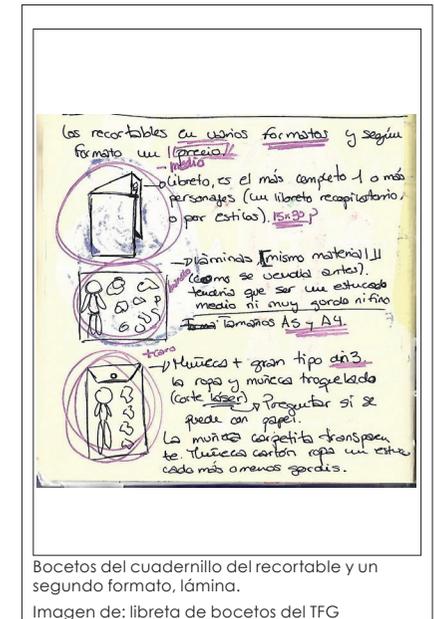
Bocetos del cuadernillo del recortable medidas  
Imagen de: libreta de bocetos del TFG



Maqueta del formato cuadernillo



Boceto formato cuadernillo  
Imagen de: libreta de bocetos del TFG



Bocetos del cuadernillo del recortable y un segundo formato, lámina.  
Imagen de: libreta de bocetos del TFG

## • Formato:

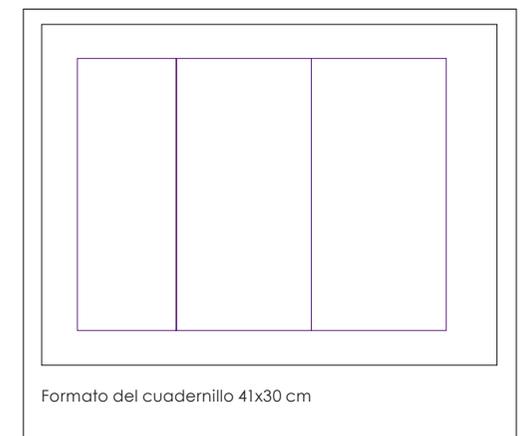
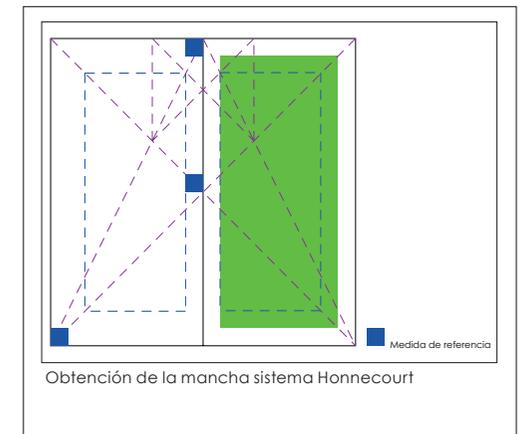
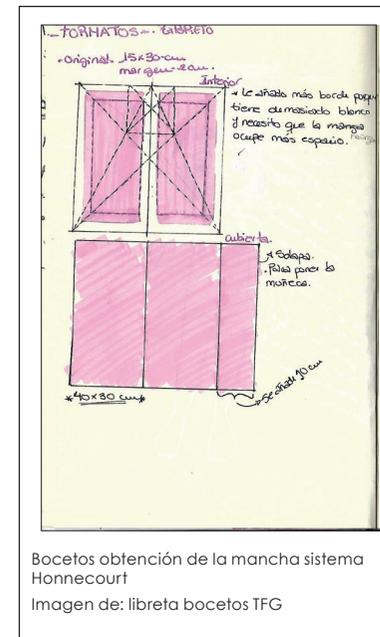
El diseño del producto se realizará en un formato cuadernillo, incluyendo en la contracubierta de este una solapa donde se incluye el personaje.

Para las dimensiones del cuadernillo, se planteó un formato estrecho, en lugar del típico cuadernillo en *DIN A4*. Las medidas del cuadernillo cerrado son de 30 centímetros de alto por 15 centímetros de ancho.

Desplegado sería de 30 centímetros por 41 centímetros, ya que se le añaden los 11 centímetros de la solapa.

Una vez planteado el formato, se define la mancha y como se resolverá la disposición de los elementos en ella. En primer lugar, se tuvo en cuenta que será un libreto básicamente visual, porque incluye varios elementos gráficos y muy poco texto. El espacio donde se incluirán los elementos gráficos ha de estar bien aprovechado.

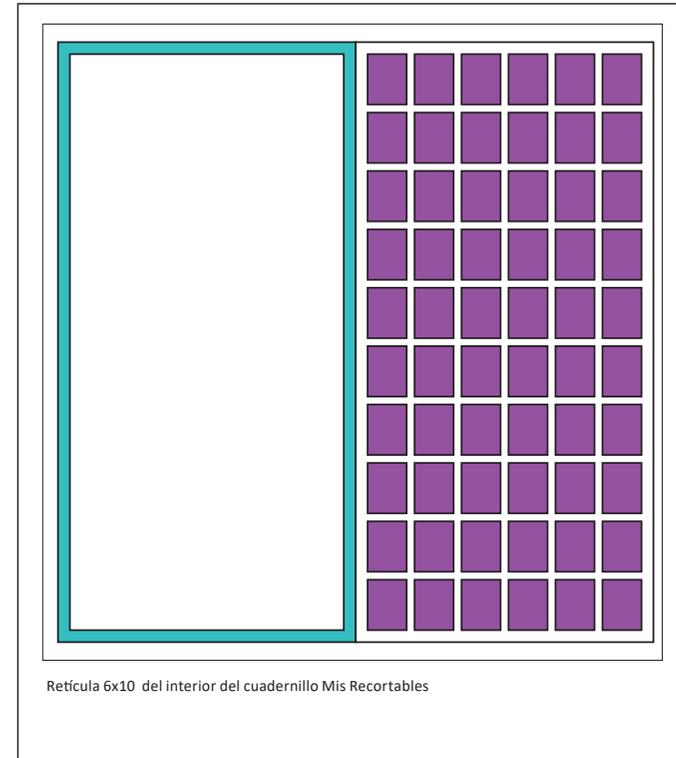
La mancha se obtuvo con el sistema **Honnecourt** logrando una aproximación de los blancos, para después definir la mancha que se va a usar, incluyendo algunos centímetros de más para ajustar definitivamente los márgenes.



## • Retícula:

Para repartir bien los elementos en la mancha se dispuso de una retícula sencilla, cuya división fuera par, de manera que a la hora de distribuir el espacio fuese más regular. La retícula se dispuso de seis columnas por diez filas.

Se utilizarán las cuatro columnas centrales para los textos. Cada elemento gráfico dispondrá de una celda en principio, si fuese necesario podría usarse varias celdas para un mismo elemento, manteniendo como separación el medianil de cuatro milímetros.



Retícula 6x10 del interior del cuadernillo Mis Recortables

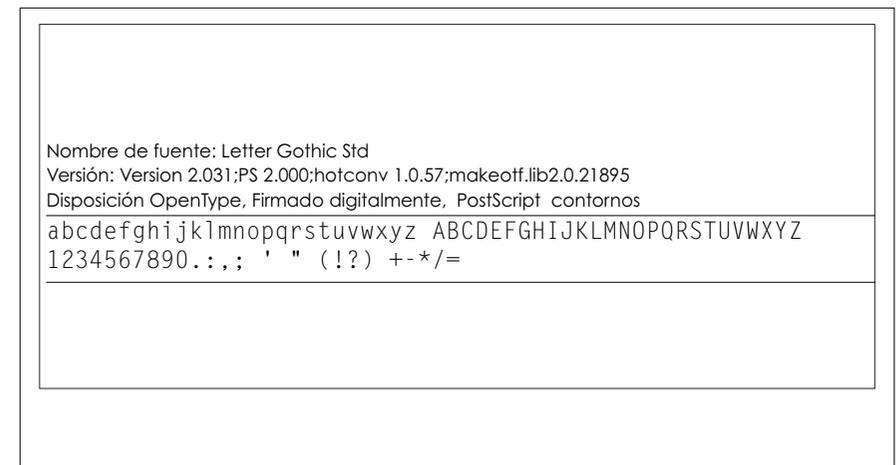
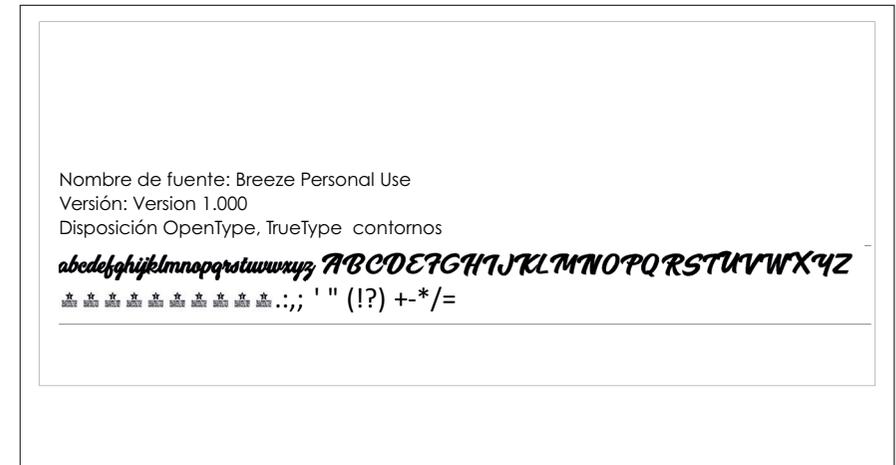


## Las tipografías finales:

Como tipografías finales se han escogido las siguientes *Opentype*, **Breeze Personal Use**, para los títulos y portada; y **Letter Gothic Std**, para los textos.

Se han considerado estas tipografías porque encajan con la idea de escritura manual y mecánica. Por eso, la tipografía de los textos imita a las tipografías de las máquinas de escribir, dándole así al producto un estilo *vintage*.

Por otro lado, la tipografía de la portada y de los títulos hace referencia a un trazo manual, pero con un estilo más ilustrativo, aportando un toque llamativo al producto.



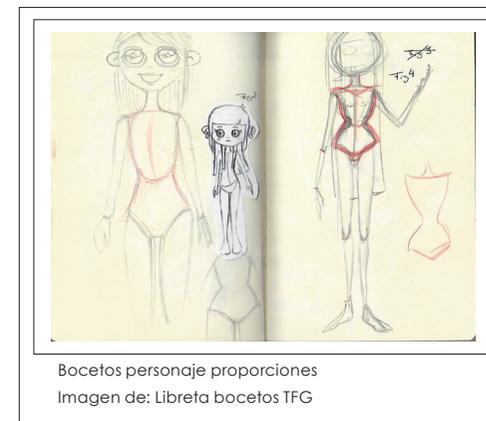
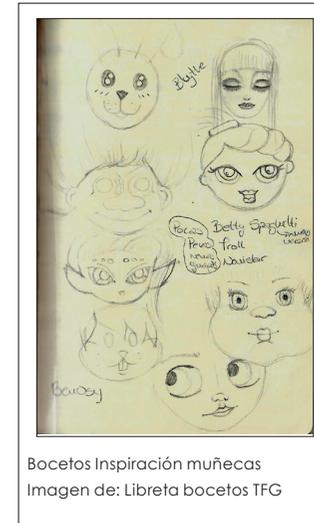
## • Personajes:

**Mis Recortables** será un coleccionable con distintos personajes. Todos y cada uno compartirán unos rasgos distintivos y reconocibles, los ojos grandes y la cabeza en desproporción al cuerpo, además de una piel pecosa. El porqué de estas características viene de dos motivos. Por una parte, los bebés y las crías de animales se destacan por estos rasgos singulares, despertando en el ser un humano sentimientos de ternura y protección. Por otro lado, la inspiración en cierto tipo de muñecas que hay en el mercado, sobre todo muñecas asiáticas de colección como las *Pullip* o las *Blythe*.

La idea fundamental de este trabajo se centra en torno a los juegos de la infancia, lo que facilita la cercanía del usuario al producto al ofrecer la posibilidad de identificarse con los personajes. Es por ello, que la decisión sobre la identidad del género no se haga explícita y el rango de edad se sitúe entre la niñez y la adolescencia.

El personaje principal constituye un homenaje a la infancia y a esos primeros proyectos que fundamentaron la idea base de este trabajo.

Se pretendió que este personaje llamará la atención, sobre todo por su desproporción. Esta característica se enfocó de varias maneras, tal como se puede observar en las imágenes de los bocetos. Se desproporcionan la cabeza, los ojos y el cuerpo. Por otra parte, se busca aportar al personaje un toque humorístico, que suscite una sonrisa a quien lo ve, por lo que se decide destacar las orejas, lo que no pasa inadvertido.



Con la premisa de destacar otros rasgos singulares, se crean una serie de personajes en los que destacan distintos aspectos, como pueden ser los dientes separados, el pelo rebelde, una nariz respingona...

Incluso crear seres fantásticos, como pueden ser los trolls o las sirenas.

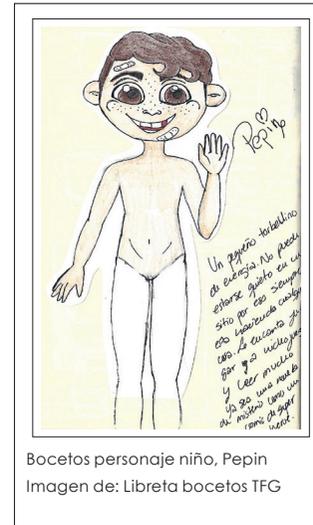
Un detalle a destacar en estos personajes es que están llenos de color, se pretende mantener una gama de colores muy vivos, dando diversidad incluso a la piel. Pudiendo ser de cualquier color, hagan referencia a la realidad o no.

Retomando el personaje principal con las características deseadas, se decide crear al personaje de forma vectorial, destacando trazos simples y limpios. La ventaja de vectorizar a los personajes es la fácil adaptación a cualquier formato, dando así variedad al producto.

Asimismo, la indumentaria de los personajes también será vectorizada, usando la silueta de estos para crear las piezas directamente en vectores.

Para acabar, el nombre de los personajes. Cada nombre puede dar alguna pista de cómo será la personalidad del personaje, descrita brevemente en el producto. Pero esta regla no siempre ha de cumplirse.

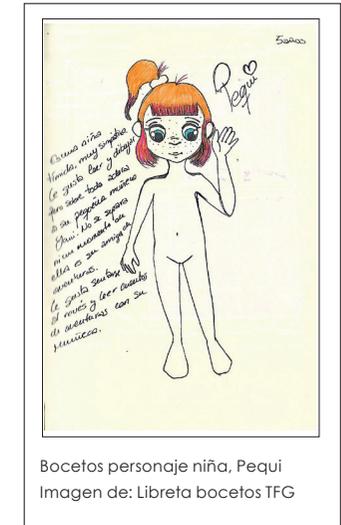
En un principio, cada nombre representará el de un muñeco o una muñeca que tuve en mi infancia. También, cabe destacar que cada uno de estos personajes incluye su firma, de una forma caligráfica;



Bocetos personaje niño, Pepin  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



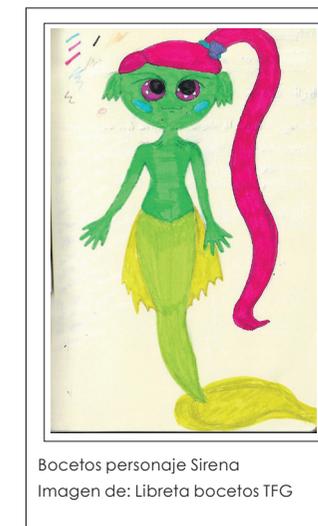
Bocetos personaje niña preadolescente, Maripili  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Bocetos personaje niña, Pequi  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Bocetos personaje Trolls  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Bocetos personaje Sirena  
Imagen de: Libreta bocetos TFG

siendo todas distintas entre sí, ya que cada una de ellas se realizará con trazos manuales.

Otra característica a tener en cuenta, es que, cada vez que se adquiera uno de estos personajes, se estará adoptando a un amigo o amiga.

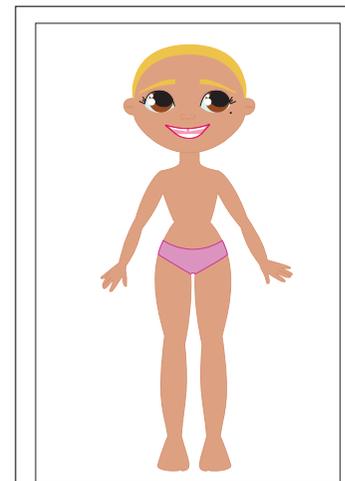
Como se mencionó anteriormente, el producto que se presenta en este trabajo representa al personaje principal que inicia la colección. El nombre escogido es **Yukari**, inspirado en la primera muñeca de colección de origen asiático, *Pullip*, que adquirí hace algunos años. La traducción del japonés es *Árbol de Pera Hermosa*, alude a la personalidad de la muñeca, siendo esta una amante de la naturaleza, de carácter tranquilo y tierno.



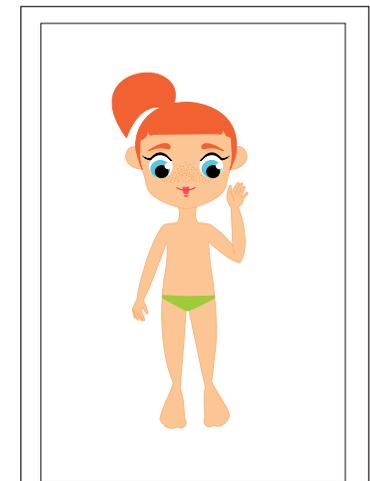
Bocetos personaje chica adolescente, Yukari  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Personaje Yukari Vectorizado  
Personaje principal



Personaje Maripili Vectorizado



Personaje Pequi Vectorizado

## • Propuesta final

Una vez resuelto el planteamiento del diseño, esta sería la propuesta final:









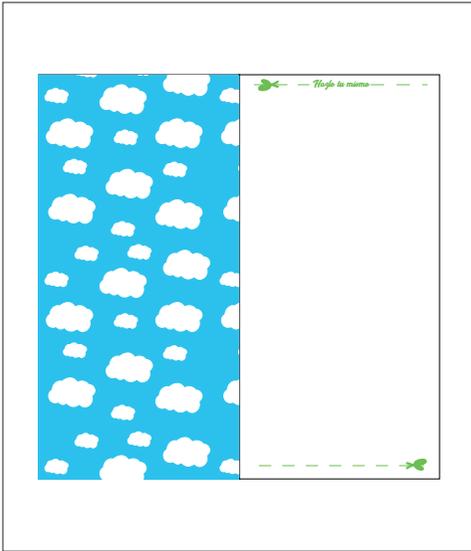
**Hazlo tu mismo**

En las siguientes páginas puedes crear mucha más ropa y accesorios para mí. Tengo un método sencillo que puedes usar. Sigue estos sencillos pasos:

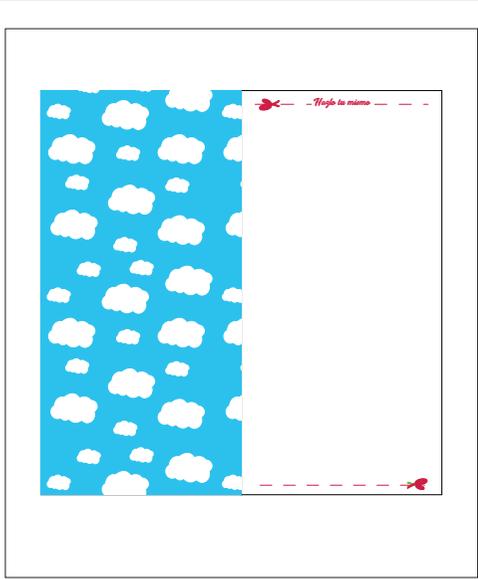
1º Cógeme y calca mi silueta en la hoja.

2º Crea tus propios diseños y haz que tu creatividad se expanda.

Sección Hazlo tu mismo, Instrucciones

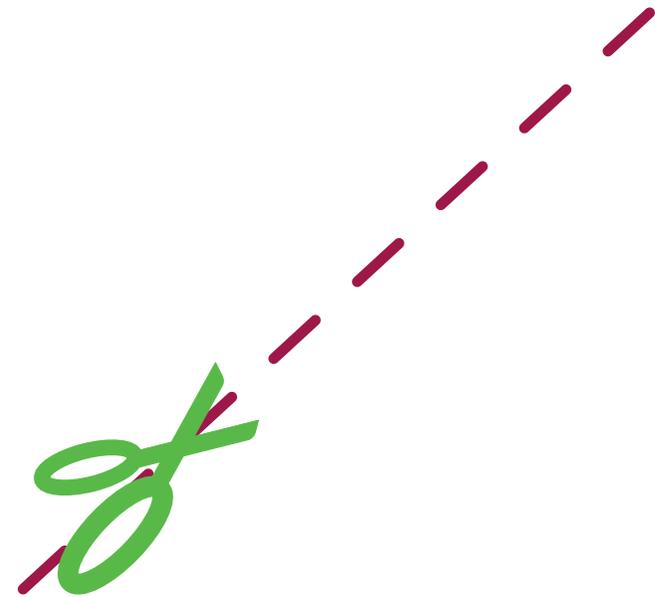


Página Hazlo tu mismo



Página Hazlo tu mismo

## Fase 3: Producción



# Impresión:

El sistema de impresión más indicado, sería el *offset*. Ya que se realizarán grandes tiradas del producto, siendo también y por este motivo, la opción más económica.

Es un sistema que ofrece resultados de impresión de alta calidad, tanto para reproducción en escala de grises como impresión a color. A día de hoy, el sistema de impresión *offset* sigue destacando como proceso escogido para reproducir trabajos en cuatricromía.

La reproducción mecánica usa máquina rotativa e impresión indirecta. Esto quiere decir, que parte de moldes sobre cilindros y de estos al papel.

Por otro lado, nos encontramos ante un proceso muy cuidado y algo lento en fases como, secado de tintas y barniz. Esto es debido al uso de tintas oleosas

Como otra opción, se planteó la impresión digital. También resulta económica, y la obtención del producto es más rápida, pero

teniendo en cuenta las altas tiradas de producto su costo sería más elevado. Otro posible inconveniente es la calidad de imagen, que puede presentar fallos de impresión muy comunes, como un rayado blanco en la trama de la imagen.

Aunque si se precisa rapidez es una buena opción, pues no hay que esperar que las tintas sequen y se puede obtener una aproximación muy fiel del acabado del producto.

Para comenzar la producción del producto, se plantea usar empresas locales. Por mi experiencia pasada y buenos resultados obtenidos con las empresas *Gráficas Sabater* o *Social Makers*. Aunque teniendo en cuenta que en Canarias se encuentran otras de gran prestigio.

Siendo partidaría de apostar por empresas de arte gráficas e industriales de las Islas, para este trabajo se recurrirá a estas empresas con el fin de obtener un producto elaborado y producido en Canarias.

# Materiales y calidades para impresión

Para este producto se planteó que los materiales, tanto los escogidos para su producción como para su fabricación, fueran además de económicos, de calidad. Estableciendo una buena relación, calidad precio.

Se plantea de esta forma porque, el producto requiere ser manipulado por el usuario. Al ser también un producto coleccionable, se pretende dar una calidad media alta, pero sin que se vea afectado el coste final.

Teniendo en cuenta el sistema de impresión preferente, *offset*, se investigaron los materiales más usados, sorprendiendo con una amplia gama de tipos y calidades. Los más comunes son: los papeles estucados, mate o brillo, y los papeles idóneos para la impresión en *offset*. Teniendo su uso más frecuente en revistas, catálogos, etc.

Para este trabajo se toma la decisión de usar las calidades antes mencionadas, ya que sus características son óptimas y se adaptan al producto y su uso.

Para aportar resistencia a la cubierta y como consecuencia a la imagen del personaje de la solapa, se decidió usar un papel estucado mate de un gramaje de 250 gramos, al cual se le incluirá un laminado brillante para la mejor conservación del personaje y del cuadernillo en sí.

Otra ventaja de usar este tipo de papel es su gran calidad a la hora de reproducir imágenes. Los colores y la resolución resultan excepcionales por su acabado liso y al ser poco absorbente permite una mejor definición.

Como segundo tipo de soporte de impresión se consideró usar el papel idóneo para la impresión en *offset*. Ya que, en la tripa, no se es necesario un papel ni muy grueso ni con muchos tratamientos. Es por ello que se consideró un gramaje entre 90 gramos y 100 gramos, siendo el de 100 gramos la opción más indicada. La ventaja de este papel es su buena absorción de las tintas y como consecuencia de su porosidad evita los reflejos. También, teniendo en cuenta la última sección del recortable, que es para dibujar, era necesario un papel que permitiera el uso de distintos materiales.

# Encuadernación:

**Mis Recortables** se caracteriza por ser un producto sencillo, pero de gran atractivo.

A la hora de elegir la encuadernación se tomó la decisión de que fuera una encuadernación rústica grapada. Como se ha venido mencionando anteriormente, se quieren reducir los costos de producción sin perder calidad, por lo que, aunque esta encuadernación sea económica nos aportará el resultado deseado para el producto, ya que se caracteriza por una cubierta flexible y su uso extendido en, revistas, folletos, libros de bolsillo, etc.

El hecho de que el recortable sea grapado es por la sencilla razón de que el cuadernillo contiene una tripa de unas dieciséis hojas, las cuales no aportan el volumen suficiente para que este sea cosido, ya que podría causar roturas en el producto por el poco margen y grosor.



# Troquelar y recortar

Este procedimiento consiste en cortar o perforar papel, cartulina o cartón mediante punción con piezas cortantes - troqueles- que mediante presión siguiendo perfiles o contornos de las imágenes o figuras y marcas previstas para ello obtenemos acabados especiales. Pasan por este proceso tras la impresión, antes otras fases del plegado u otros acabados, trabajos como: *packaging*, pegatinas, ediciones de algunos libros o cuadernos (cuentos infantiles), etiquetas para prendas de ropa, etc. Se requiere la preparación de las máquinas especiales, conocidas como máquinas troqueladoras, pudiéndose realizar también en máquinas de imprimir tipográficas o flexográficas expresamente preparadas para el proceso de corte por troquel. Cada troquel, realizado con láminas de acero de aristas cortantes, es el molde específico que se ajusta a líneas de corte y contornos.

Como en este trabajo también se estudiaron los libros troquelados, por un momento se tuvo en cuenta añadirlo. Este se podría añadir

en los elementos gráficos del producto como son los trajes del personaje, siendo precortados, o en el mismo personaje. O añadir también un calado, pero con los troqueles hay que tener en cuenta su costo. Dependiendo de cómo se quiera el troquel tendremos una variedad de precios. Es decir, si es un troquel de forma básica el costo es menos elevado que si se necesitara un troquel diseñado a medida y de uso exclusivo de ese producto, como sería el caso de este trabajo. Teniéndolo en cuenta, se elevaría demasiado el coste de producción y como consecuencia el precio de venta al público, dejando atrás la idea de producto económico y de calidad.

Porello, este proceso se descarta, no sólo por el coste de producción, sino porque se pretende dar al recortable un uso más manual, perdiendo su esencia principal al añadir el troquel. Reforzando así el enfoque lúdico de este juego, recortar como actividad manual del usuario.

# Presupuesto:

El presupuesto de este producto se realiza en una aproximación del coste de 100 copias. En él se incluirá un precio orientativo de venta al público.

En los siguientes precios, se incluye el Impuesto **General Indirecto Canario (IGIC)**, ya que este producto se venderá, en un principio, a nivel autonómico. Con expectativas de una expansión de mercado, no sólo a nivel nacional sino internacional.

## Presupuesto

Libreto de 16 hojas.  
Cubierta: papel estucado mate de 300gr + láminado + hendidos.  
Tripa: papel idóneo para impresión offset 100 gramos + encuadernación en grapa.  
~~Precio por unidad 7,60€~~  
100 unidades ~~760€~~ (incluido el IGIC)

PRECIO DE VENTA AL PÚBLICO: 13€  
IGIC 0,91€  
Producción 7,60€  
Beneficio por unidad vendida 4,49€

100 unidades 449€ beneficio postventa

## Mis Recortables

Posible presupuesto de la producción de Mis Recortables

# Prototipo:

Para realizar una muestra de este proyecto se ha desarrollado una maqueta, muy próxima al resultado final que se quiere obtener de este producto.

Se ha considerado realizarla en impresión digital ya que se harán pocos ejemplares y este sistema es rápido, económico y de una calidad media alta.

La empresa con la que se ha querido colaborar es el espacio creativo **Social Makers**, ya que esta empresa ofrece un servicio de imprenta a nivel profesional y una buena calidad y variedad de materiales.

Se imprimen cuatro muestras del cuadernillo. Una para cada miembro del tribunal para que se observe el resultado final, y otra muestra para la ponente en la explicación del producto.

Este recortable ofrece otras propuestas de formato, se imprimen algunas muestras de láminas en tamaño *DIN A3* y *DIN A5*.



Cuadernillo Mis Recortables.



Cuadernillos Mis Recortables.



Láminas DIN A5 y A4 Mis Recortables



Láminas DIN A5 y A4 Mis Recortables

# Resultados y conclusiones

A lo largo de este **Trabajo de Fin de Grado** se han obtenido los siguientes resultados:

- Recuperación del pasado de los recortables, dotándolo de una versión nueva e innovadora.

**Mis Recortables** consta de dos secciones: la primera, las clásicas páginas de piezas de ropa y complementos; y la segunda, una sección creativa para la continuación de la colección de piezas de ropa y complementos, realizadas por el usuario. De forma extraordinaria, se ofrece al usuario una presentación del personaje y una historia en segundo plano de adopción del mismo. Se establece una relación con el usuario a través del producto.

- La ilustración de todos y cada uno de los elementos gráficos de **Mis Recortables**.

Cada elemento de este cuadernillo está realizado vectorialmente, teniendo como base los bocetos iniciales realizados a mano, siendo cada imagen digitalizada a una versión pulida y acabada del boceto. Aplicándose no sólo a los personajes y a sus piezas de ropa y complementos, sino también a la creación gráfica para un posible registro de marca.

- La proyección del recortable acabado y con posibilidades de viabilidad.

El estudio de producción de **Mis Recortables** da como resultado una maqueta de un producto casi acabado, dando opciones de futuro de una reproducción en mayor escala.

Como conclusiones de este **Trabajo de Fin de Grado**, destacar el desarrollo del diseño de los personajes, pues ha sido una experiencia que ha mejorado los conocimientos de dibujo y del tratamiento de la imagen que se poseían inicialmente.

También, como se menciona en el apartado del naming, en un futuro a la hora de producir y desarrollar en la industria gráfica, **Mis Recortables**, me propongo a crear y desarrolla la identidad corporativa de la marca. Teniendo en cuenta la propuesta ya planteada anteriormente.

Asimismo decir que, **Mis Recortables** se ha mostrado a un público objetivo de distintas edades, que ha manifestado, que el producto ha evocado en ellos sentimientos de nostalgia en unos casos y curiosidad en otros. Nostalgia para aquellos que ya eran

conocedores de este tipo de producto y curiosidad por parte de los más pequeños al considerarlo un entretenimiento diferente.

Finalmente, destacar, que para poder enfrentarme ahora a estas últimas páginas de la memoria del trabajo realizado, se han revisado los objetivos que apuntábamos al principio. Los resultados quedan reflejados, así como todo el estudio y trabajo realizado, quedando abierto para mí un interesante camino para seguir mejorando, completando y aprendiendo, aspirando a desarrollarme en mi faceta profesional.

Deseo además continuar con este proyecto, como además me ha indicado y animado mi tutora la profesora Hodgson. Sería interesante orientar los resultados y llevarlos al terreno de la enseñanza y la educación de niños y niñas. "Aprender jugando con actividades formativas planteadas desde el Arte y el Diseño", podría ser un objetivo de partida, aspirando a colaborar en la educación en valores como la igualdad, diversidad cultural y sin diferenciar o discriminar por sexo o género.

Como se indica en la **Ley Orgánica 8/2013**, de 9 de diciembre (BOE), para la mejora de la calidad educativa. En el segundo párrafo del preámbulo XIV dice que:

*Uno de los principios en los que se inspira el Sistema Educativo Español es la transmisión y puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, así como que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación. Se contempla también como fin a cuya consecución se orienta el Sistema Educativo Español la preparación para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento.*

(TEXTO CONSOLIDADO - Última modificación BOE: 10 de diciembre de 2016)

# Anexo

## Primera Propuesta de Recortable: Kawaii doll

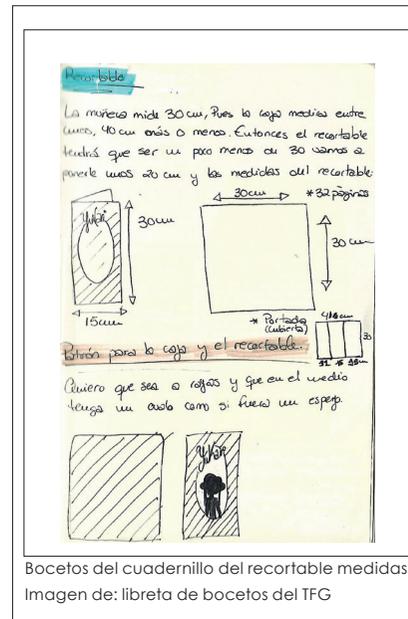
- Bocetos previos Kawaii doll:



Bocetos de posible marca Kawaii doll  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Bocetos de posible marca Kawaii doll  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Bocetos del cuadernillo del recortable medidas  
Imagen de: libreta de bocetos del TFG



Bocetos posible personaje Kawaii doll  
Imagen de: Libreta bocetos TFG



Bocetos posible personaje Kawaii doll  
Imagen de: Libreta bocetos TFG

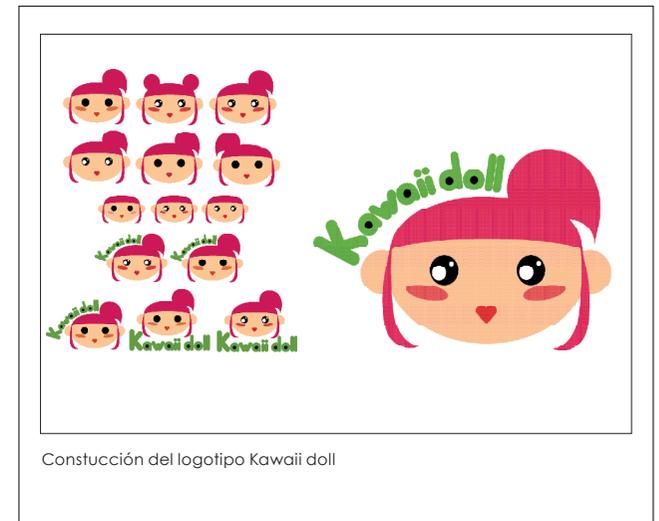
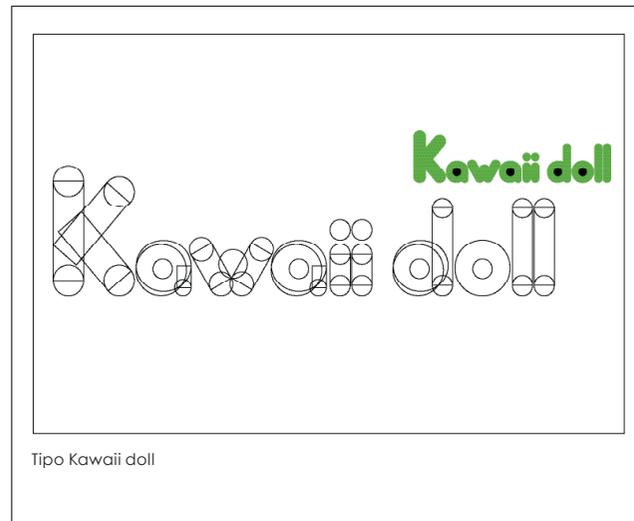
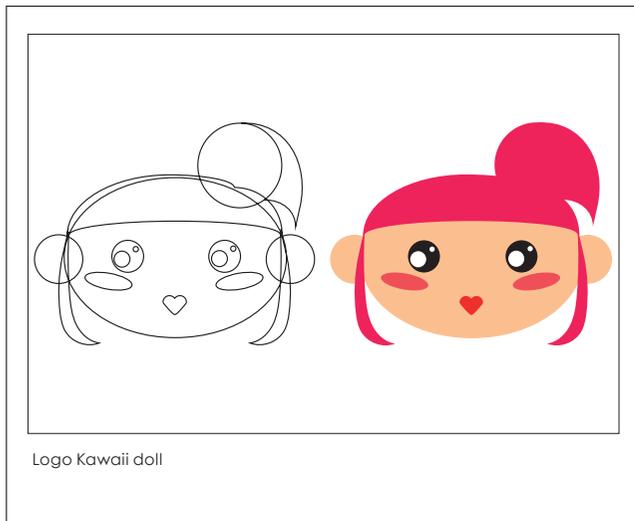


Bocetos posible personaje Kawaii doll  
Imagen de: Libreta bocetos TFG

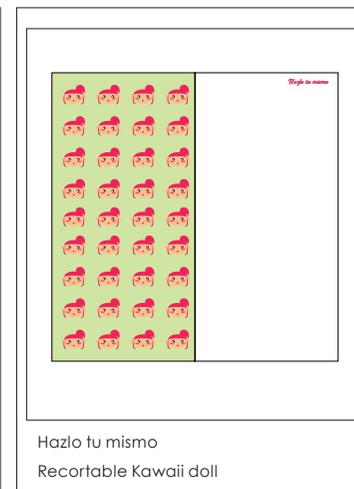
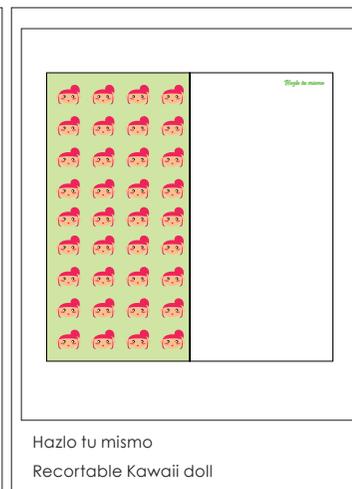
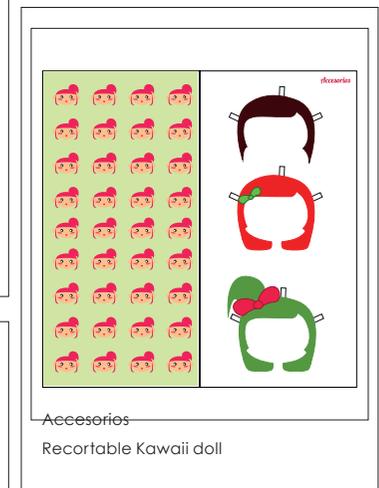
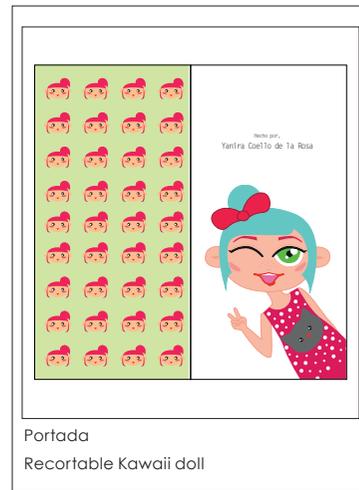


Bocetos posible personaje Kawaii doll  
Imagen de: Libreta bocetos TFG

- Propuesta de posible logotipo Kawaii doll:



• Recortable Kawaii doll:



- Prototipo Kawaii doll:



Recortable Kawaii doll

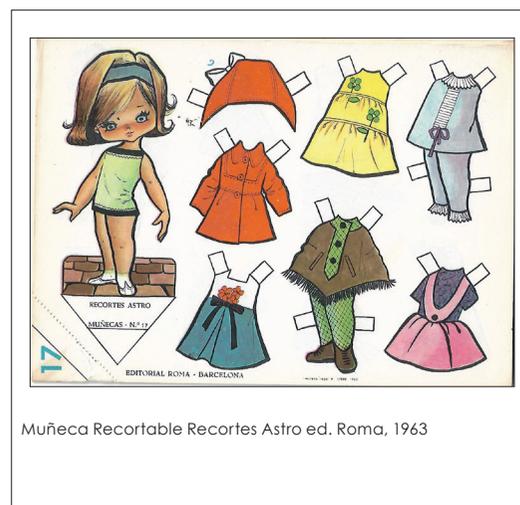
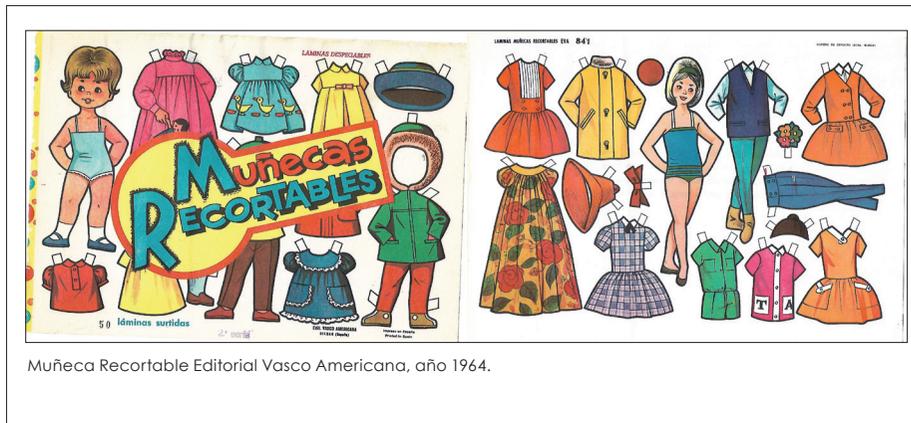


Recortable Kawaii doll

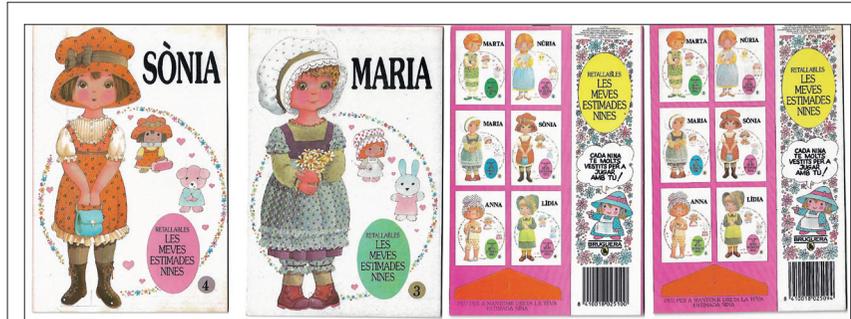


Recortable Kawaii doll

- Algunos ejemplares de la colección particular: Ana Rosa Coello Marrero
- Recortables españoles:



- Algunos ejemplares de la colección particular: Ana Rosa Coello Marrero
- Recortables Varios:



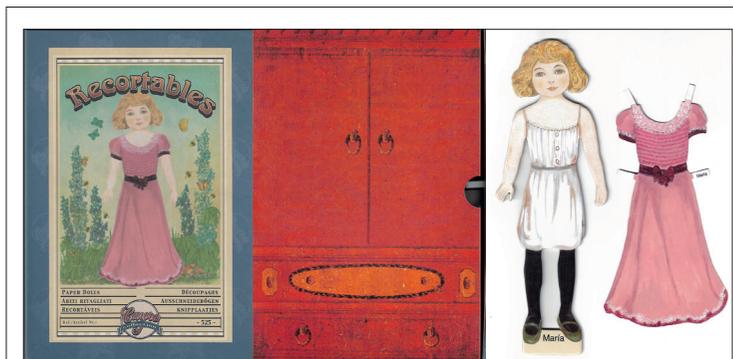
Muñecas Recortables "Les Meves Estimades Nines," año 1985



Muñeca Recortable Pin up,  
Reimpresión del original año 1950



Muñeco Recortable Jimmy,  
Reimpresión del original año 1920



Muñeca Recortable de Época



Muñeca Recortable de Época

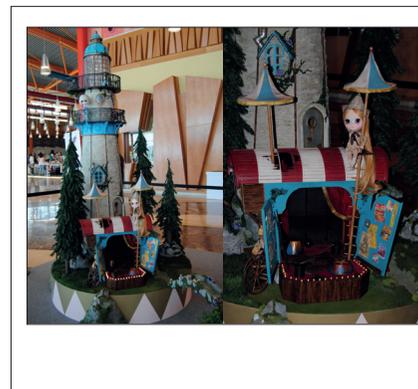
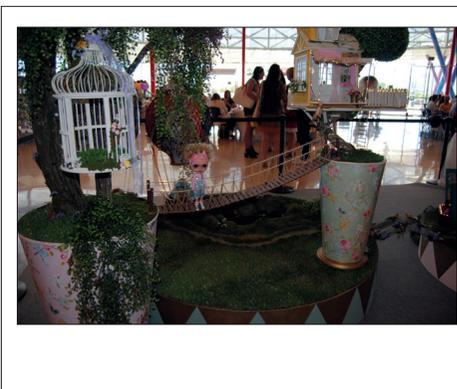
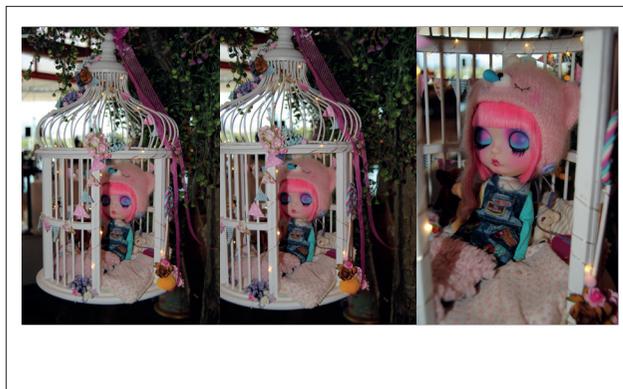
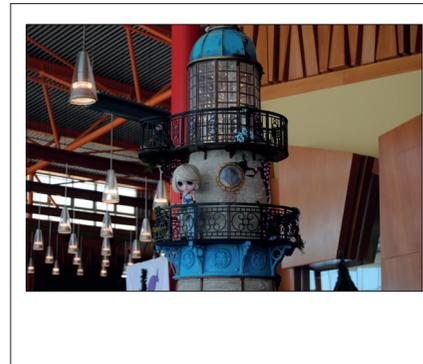
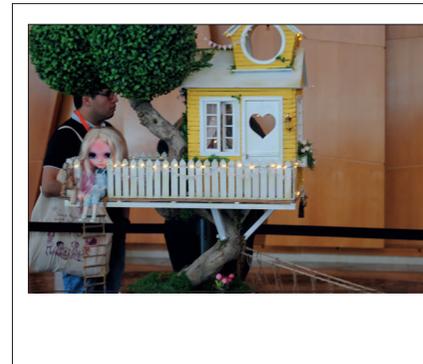


Muñecas Adhesivas

• **Viaje Blythecom Málaga 2017:**

**Blythecom:** Convención de Muñecas Blythe a nivel europeo.

La convención Blythecom ha sido una gran fuente de inspiración para este proyecto. Ya que en esta organización no sólo se podía encontrar muñecas, sino hermosos dioramas que contaban una historia. Siendo así un refuerzo más a la idea de juego creativo y de llamar la atención de los usuarios a través del color.



# Fuentes Bibliográficas

## Bibliografía por temas:

### • Dibujo:

AAVV. (2002). *Como dibujar Manga nº 4, El Cuerpo Humano*. Madrid: Norma Editorial.

DRUDI, ELISABETTA Y PACI TIZIANA (2001). *Dibujo de Figurines para el Diseño de Moda*. Milán: Editorial The Pepin Press.

FEYERABEND, F.V. (2007). *Figurines de Moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili Moda.

### • Diccionario:

MARTÍN, EURICIANO; TAPIZ L. (1981). *DAIG Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*. Barcelona: Ediciones Don Bosco.

### • Diseño:

AVELLANA, NATALIE (2004). *Diseñar con papel: Técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

PEÑA, JESÚS ALBERTO (2010). *Color como herramienta del diseño infantil*. Madrid: editorial S/E.

POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL (2000). *Producción de Proyectos Gráficos*. Barcelona: Elvira Ediciones.

POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL (2000). *Diseño e Industria Gráfica*. Barcelona: Elvira Ediciones.

POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL (2008). *La fabricación de las materias papeleras*. Barcelona: editoria CPG.

RODRÍGUEZ M, GERARDO (1983). *Manual de diseño industrial, curso básico UAM-A*. México: editorial Gustavo Gili.

SAMARA, TIMOTHY (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: editorial Gustavo Gili.

STEPHENSON, MARK KEITH (2008). *Papel, opciones de manipulación y acabado para el diseño gráfico*. Barcelona: editorial Gustavo Gili.

- **Historia:**

MEDINA GUILLEM Y SIMÓN NURIA (2013). *Toy Land Made in Asia*. Bilbao: Editorial Astiberri.

MEDINA GUILLEM Y SIMÓN NURIA (2011). *Toy Land Made in Spain*. Bilbao: Editorial Astiberri.

MEDINA GUILLEM Y SIMÓN NURIA (2015). *Vestidas de Papel, Un Recorrido Nostálgico por las muñecas recortables de nuestra niñez*. Madrid: Editorial Diábolo Ediciones.

- **Ilustración:**

AAVV. (2011). *This is Illustration! Asian Illustrators*. Barcelona: Editorial Monsa.

Bou, Louis (2012). *Super Cute Dolls: The Art Of Erregiro*. Barcelona: Editorial Monsa Ediciones.

VARGAS, CHARUCA (2010). *I love Kawaii, selected by Charuca*. Barcelona: Editorial Monsa.

WIEDEMANN, JULIUS (2012). *Illustration Now! 3*. Madrid: Editorial Taschen Benedikt.

- **Psicología:**

BARON, ROBERT A. Y BYRNE DONN (1998). *Psicología Social*. Madrid: editorial Prentice Hall, Octava edición.

BARRACA, JORGE (2008). *Bases sociales de la conducta*. Madrid: Editorial CCS.

CANTÓN CORTES, JOSÉ; MARÍA DEL ROSARIO CORTES ARBOLEDA; DAVID CANTÓN CORTES (2011). *Desarrollo socio afectivo y de la personalidad*. Madrid: Editorial Alianza.

THERON ALEXANDER; PAUL ROODIN; BERNARD GORMAN (1991) 4º Edición. *Psicología Evolutiva*. Madrid: Editorial Pirámide.

## Bibliografía por género de ilustración:

### • Mangas

TAKEUCHI, NAOKO (2015). *Pretty Guardian Sailor Moon, Short Stories 1*. Barcelona: Norma Editorial

TAKEUCHI, NAOKO (2015). *Pretty Guardian Sailor Moon, Short Stories 2*. Barcelona: Norma Editorial

TAKEUCHI, NAOKO (2013). *Pretty Guardian Sailor Moon, Tomos 1-12*. Barcelona: Norma Editorial

### • Novelas Ilustradas

LACOMBE, BENJAMIN (2012). *Odine*. Madrid: Editorial Edelvives.

POE, EDGAR ALLAN (2011). *Cuentos Macabros*. Madrid: Editorial Edelvives.

### • Colección de Muñecas de Papel (Recortables)

Coello Marrero, Ana Rosa. Colección particular de Recortables.

## Fuentes consultadas en internet:

### • Benjamin Lacombe:

5/03/2017 <http://eltriunfodearciniegas.blogspot.com.es/2014/01/benjamin-lacombe.html>

5/03/2017 <http://www.culturamas.es/blog/2014/01/07/el-universo-de-benjamin-lacombe/>

### • Carla Chaves:

29/11/2017 <https://casitadepapel.wordpress.com/2012/03/20/carla-chaves/>

29/11/2017 <https://www.instagram.com/mimiribonita/?hl=es>

12/12/2017 <http://www.ribonita.com/>

- **Libros Troquelados:**

6/11/2017 <https://www.actualidadliteratura.com/maria-pascual-la-gran-ilustradora-cuentos-infantiles/>

25/11/2017 <http://www.teinteresasaber.com/2011/12/los-cromos-origen-e-historia.html>

24/11/2017 [http://www.academia.edu/6776347/Historia\\_de\\_los\\_libros\\_pop-up](http://www.academia.edu/6776347/Historia_de_los_libros_pop-up)

24/11/2017 [http://www.20minutos.es/noticia/2785209/0/libros-pop-up-biblioteca-nacional/Paula\\_Arenas\\_30/06/2016](http://www.20minutos.es/noticia/2785209/0/libros-pop-up-biblioteca-nacional/Paula_Arenas_30/06/2016)

29/10/2017 [https://es.wikipedia.org/wiki/Libro\\_pop-up](https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_pop-up)

- **María Pascual:**

12/10/2017 <https://www.actualidadliteratura.com/maria-pascual-la-gran-ilustradora-cuentos-infantiles/>

- **Muñecas Recortables:**

25/03/2017 <https://ceclirevista.wordpress.com/2015/12/23/pequena-y-personal-historia-de-las-munecas-de-papel-especial-de-navidad/>

7/10/2017 <http://www.opdag.com/history.html>

9/10/2017 <http://madalynne.com/paper-dolls-betsy-mccall/>

11/10/2017 <http://www.historyofdolls.com/doll-history/history-of-paper-dolls/>

11/10/2017 <http://www.rtve.es/rtve/20151211/vestidas-papel-munecas-recortables-nuestra-ninez/1267920.shtml>

12/10/2017 <https://salaludica1948.wordpress.com/about-2-2/>

12/10/2017 <https://mariquitinas.wordpress.com/2009/03/21/las-munecas-espanolas-mas-antiguas-2/>

12/01/2018 <http://tiempodevivir.blogcindario.com/2012/01/00072-historia-de-la-munecas-recortables.html>

- **Tom Tierney:**

26/10/2017 <http://www.doverpublications.com/tomtierney/>

26/10/2017 [http://doverpublications.ecomm-search.com/  
search?keywords=Tom+Tierney&sort\\_by\\_field=Popularity](http://doverpublications.ecomm-search.com/search?keywords=Tom+Tierney&sort_by_field=Popularity)

26/10/2017 [https://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_Tierney\\_\(ar-](https://en.wikipedia.org/wiki/Tom_Tierney_(ar-)

tist)20/01/2018: <https://www.tomtierneystudios.com/>

- **Naoko Takeuchi:**

4/03/2017 [http://es.sailormoon.wikia.com/wiki/Naoko\\_Takeuchi](http://es.sailormoon.wikia.com/wiki/Naoko_Takeuchi)

5/03/2017 [http://www.neoverso.com/2015/03/  
naoko-takeuchi-sailor-moon-y-su-mundo.html](http://www.neoverso.com/2015/03/naoko-takeuchi-sailor-moon-y-su-mundo.html)

La Laguna, marzo 2018