



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La arquitectura del fuego

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Estarlich Fortea, Álex

Tutor/a: Gómez Haro, Leonardo

Cotutor/a: Chornet Roig, Jaime

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

CASTELLANO

Mi amor e interés por las fallas se combinan en este proyecto dando como resultado un proyecto de falla infantil completo. La temática del mismo es un imaginario propio moderno, combinado con una reinterpretación de algunos de los personajes del conocido monstruario valenciano para no dejar de lado el componente didáctico de las fallas.

El proyecto abarca todo el proceso del mundo fallero, de inicio a final, bocetos, gestión de recursos y económica, búsqueda de materiales, modelado, empapelado, proceso de gotelé, lijado, pintura y cromatismo, decoración de la falla, plantá y cremá.

Con este trabajo de investigación, trato de documentar como ha sido todo este proceso, explicando los procesos además de la evolución del proyecto y las dificultades encontradas junto sus respectivas soluciones.

Además en esta falla se incorporan diversas técnicas y habilidades que he ido desarrollando e investigando durante los años de carrera, especialmente en ámbitos como la escultura, la pintura y la ilustración combinados con nuevos métodos desarrollados única y exclusivamente para este proyecto, el cual me gusta describir como el culmen de mi grado en BBAA, un proyecto cerrado, el cual no podrá ser desarrollado al tratarse de arte efímero, ya que será quemado el día 19 de marzo. Sin embargo servirá como base y escaparate, además de banco de pruebas para mi carrera artística profesional la cual me gustaría que estuviese ligada a las fallas y a todo lo que las rodea.

Palabras clave: Fallas, Texturas, Ninots, Proceso creativo.

VALENCIÀ

El meu amor i interés per les falles es combinen en aquest projecte donant com a resultat un projecte de falla infantil complet, la temàtica del mateix és un imaginari propi modern, combinat amb una reinterpretació d'alguns dels personatges del conegut monstruari valencià per a no deixar de costat el component didàctic de les falles.

El projecte abasta tot el procés del món faller, d'inici a final, esbossos, gestió de recursos i econòmica, cerca de materials, modelatge, empaperat, procés de *gotelé, escatat, pintura i cromatisme, decoració de la falla, plantà i *cremà.

Amb aquest treball de recerca, tracte de documentar com ha sigut tot aquest procés, explicant els processos a més de l'evolució del projecte i les dificultats trobades junt les seues respectives solucions.

A més en aquesta falla s'incorporen diverses tècniques i habilitats que he anat desenvolupant i investigant durant els anys de carrera, especialment en àmbits com l'escultura, la pintura i la

Il·lustració combinats amb nous mètodes desenvolupats exclusivament per a aquest projecte, el qual m'agrada descriure com el cim del grau de belles arts, un projecte tancat, el qual no podrà ser desenvolupat en tractar-se d'art efímer, i serà cremat el dia 19 de març, no obstant això servirà com a base i aparador, a més de banc de proves per a la meua carrera artística professional la qual m'agradaria que estiguera lligada a les falles i a tot el que les envolta.

Paraules clau: Falles, Textures, Ninots, Procés ceatiu.

ENGLISH

My love and interest in fallas are combined in this project resulting in a complete children's falla project, its theme is a modern imaginary itself, combined with a reinterpretation of some of the characters of the well-known Valencian monster not to be left out. the didactic component of the fallas.

The project covers the entire process of the fallas world, from start to finish, sketches, resource and economic management, search for materials, modeling, gotelé process, sanding, painting and chromaticism, decoration of the falla, plantá and cremá.

With this research work, I try to document how this whole process has been, explaining the processes as well as the evolution of the project and the difficulties encountered along with their respective solutions.

In addition, this falla incorporates various techniques and skills that I have been developing and researching during the years of my degree, especially in fields such as sculpture, painting and illustration combined with new methods developed solely and exclusively for this project, which I like. describe as the culmination of the degree of fine arts, a closed project, which cannot be developed as it is ephemeral art, and will be burned on March 19, however it will serve as a base and showcase, as well as a test bench for me professional artistic career which I would like to be linked to the faults and everything that surrounds them.

Keywords: Fallas, Textures, Ninots, Creative process.

AGRADECIMIENTOS

A los artistas falleros, a la Falla Rei Jaume I de Catarroja, a mi familia, a mi tutor Leonardo Gómez Haro y a todas las personas que hacen grandes las fiestas de las Fallas.

Gracias a Pablo Masero Garrido, Antonio Estarlich Dauder, Sergio Gómez Cuallado, Nicolás Caballero García, Alba Campos Ginestar y a tantas y tantas personas que lo hicieron posible.

ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN	<i>Pág. 6</i>
2. OBJETIVOS	<i>Pág. 7</i>
3. METODOLOGÍA	<i>Pág. 8</i>
4. EL ORIGEN DE LAS FALLAS	<i>Pág. 9</i>
5. REFERENTES	<i>Pág. 11</i>
5.1. Miguel H	<i>Pág. 11</i>
5.2. Joan S. Blanch	<i>Pág. 12</i>
5.3. Marina Puche	<i>Pág. 13</i>
6. DISEÑO DE LA FALLA	<i>Pág. 14</i>
6.1. La idea	<i>Pág. 14</i>
6.2. Diseño de personajes	<i>Pág. 15</i>
6.3. Exposición del ninot	<i>Pág. 17</i>
6.4. Boceto Final	<i>Pág. 18</i>
7. CREACIÓN Y MANUFACTURA DE LA FALLA	<i>Pág. 19</i>
7.1. Planificación	<i>Pág. 19</i>
7.2. Búsqueda de materiales y presupuesto	<i>Pág. 19</i>
7.3. ¿Cómo se hace una falla? Proceso	<i>Pág. 21</i>
7.3.1 <i>El boceto</i>	
7.3.2 <i>El modelado</i>	
7.3.3 <i>Estructura</i>	
7.3.4 <i>Empapelado</i>	
7.3.5 <i>Gotelé</i>	
7.3.6 <i>Lijado</i>	
7.3.7 <i>Pintura</i>	
7.4 APLICACIÓN DE NUEVAS TEXTURAS	<i>Pág. 26</i>
7.5 DECORACIÓN DE LA FALLA	<i>Pág. 29</i>
7.6 ARTE FINAL Y GALARDONES	<i>Pág. 30</i>
8. CONCLUSIONES	<i>Pág. 32</i>
9. BIBLIOGRAFÍA	<i>Pág. 33</i>
10. INDICE DE IMÁGENES	<i>Pág. 35</i>
11. ANEXO	<i>Pág. 37</i>

1. INTRODUCCIÓN

Las fallas de Valencia son quizás las fiestas más coloridas y espectaculares de España, y desde que era un niño he tenido la suerte de participar de ellas como fallero, como presidente infantil y actualmente como presidente de mi comisión. Sin embargo más allá de la experiencia de ser fallero siempre quise realizar fallas y ser como todos esos artistas falleros que he admirado durante toda mi vida.

El camino para hacer fallas no es nada sencillo, ni conseguir una comisión que confíe en ti, ni reunir las cualidades artísticas necesarias para realizarlas ni tampoco es sencillo poder gestionar un taller con todos los gastos y dificultades que conlleva. Pese a todo, tras muchos años buscando una oportunidad la he conseguido, en mi pueblo, junto a la falla Rei Jaume I.

Gracias a esta oportunidad de realizar una falla desde principio a fin, desde los primeros bocetos hasta verla arder en llamas, con todo lo que eso supone. En estas páginas trato de relatar toda esta experiencia y que quede constancia de todo el proceso creativo y artístico.

2. OBJETIVOS

Este Trabajo de Final de Grado tiene la intención de realizar un proyecto integro de falla infantil, con todo lo que supone el proceso, desde buscar una comisión que me contrate como artista y buscar un local para realizar la falla, trabajar una idea y un imaginario propio que se pueda ver reflejado en el arte final. Para conseguir ese objetivo general, que para mí era el principal he necesitado a cumplir, a su vez con los siguientes objetivos específicos:

- Investigar sobre la metodología de creación de fallas y aplicarla a mis conocimientos básicos.
- Aprender a traducir correctamente mis ideas al papel y más tarde al corcho blanco o el material que precise la construcción de la falla.
- Investigar acerca de nuevas formas y texturas, además de materiales aplicables al mundo de las fallas.
- Hacer un buen trabajo gestionando la parte económica del proyecto, sobre todo para conocer con exactitud los costes de producción en futuras fallas.
- Tratar de poner en valor el oficio de artista fallero.

3. METODOLOGIA

Metodológicamente, el proyecto se apoya en tres ejes.

Uno de esos ejes ha consistido en buscar documentación y recopilación de información en torno al tema en bibliotecas, en los documentos de la Junta Central Fallera e internet, también en la consulta con diversos profesionales y gentes del sector, desde ilustradores, artistas e incluso falleras mayores y fundadores de fallas.

Un segundo eje ha sido el trabajo de campo, se ha realizado visitas a diferentes talleres para conocer los procesos de creación de varios artistas, entre ellos un habitual en la sección especial infantil.

Un tercer eje ha sido la realización de estudios sobre la forma y los volúmenes que deberían tener los monstruos, especialmente he leído cuentos y fabulas valencianas que explican el origen y la variedad de nuestros monstruos, además de ver películas de animación actuales, que han servido para desarrollar el aspecto de los monstruos más modernos.

Por último queda por mencionar la experimentación y práctica real, concretamente en mi propio taller, el cual hasta la fecha ha producido una única falla, esta concretamente forma parte de la falla infantil de la falla Jaume I de Catarroja.

4. EL ORIGEN DE LAS FALLAS

El principio de la fiesta de las Fallas se remonta a la tradición de los antiguos carpinteros de la ciudad, que en vísperas de la fiesta de San José, su patrón, quemaban frente a sus talleres, en las calles y plazas públicas, los trastos viejos y aquellos que ya no les servían junto con los “parots”, uno artulugios de madera en forma de L que utilizaban para alzar los candiles que les iluminaban mientras trabajaban en los meses de invierno. Por ese motivo, el día de la cremà (momento en el que arden las fallas) siempre coincide con el día 19 de marzo, Festividad de San José.

Existen documentos escritos que nos informan de que, en 1870 se persiguió duramente los festejos populares como el Carnaval y las Fallas. Esta presión provocó que en 1885 surgiera un movimiento en defensa de las tradiciones típicas, otorgando la revista "La Traca" premios a los mejores monumentos falleros. Este hecho provocó la competición entre los vecinos y dio lugar al nacimiento de la falla artística, un término con el que se suele denominar a una tipología de fallas en las que no desaparecía la crítica, pero predominaba la preocupación estética.

Hoy en día lo que comenzó como una fiesta de carpinteros que quemaban sus trastos se ha convertido en la fiesta por excelencia de la ciudad de Valencia, con un gran reconocimiento a nivel estatal y mundial, hasta el punto de ser reconocida como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO desde 2016.

La fiesta de las Fallas ha estado en continuo cambio y adaptación desde sus orígenes, más concretamente desde el año 1901, cuando el Ayuntamiento de Valencia comenzó a otorgar premios a las mejores fallas municipales. En ese momento la competitividad entre comisiones falleras comenzó a crecer más y más, lo que llevó a los artistas a exprimir sus capacidades al máximo para intentar obtener el ansiado galardón. Fue a partir de entonces cuando las comisiones comenzaron a preocuparse más aún por la estética de sus fallas, dándole más importancia a los acabados, a la pintura y sobre todo a la composición, lo que supuso un quebradero de cabeza para los carpinteros que se ocupaban de la estructura interna de las fallas.

También por entonces fue cuando los artistas comenzaron a explorar acerca de los nuevos materiales. Téngase en cuenta que el proceso del cartón piedra era bastante tedioso y hacia a los artistas, abromados por el exceso de trabajo a reutilizar demasiadas veces un mismo “ninot” ya que los costes de producción eran muy elevados. Esto continuó siendo así durante todo el siglo XX, hasta que a partir de los años 90 comenzó a utilizarse el poliestireno expandido (más



Fig. 1. *Cosas del mundo*
Falla Guillem de Castro-Triador 1961
M. Giménez Monfort

conocido como corcho blanco), un material que debido a su ligereza permitió que las fallas alcanzaran dimensiones, alturas y creaciones artísticas hasta entonces nunca vistas.

En este periodo, además comienza a aparecer la figura del ilustrador, ya que hasta la fecha la mayoría de ideas y bocetos surgían en el taller de los propios artistas. Y la entrada de los ilustradores dio un poco de aire fresco a los bocetos que más tarde materializarían los artistas falleros.

Hoy en día la figura del ilustrador se ha vuelto tan importante que la mayoría de ellos están presentes desde que la falla comienza a gestarse hasta que se quema, su labor es la de encargarse de plasmar en el papel o en digital las ideas propias o de los artistas dándole su estilo pictórico que al final será el que marque la estética de la falla. Por ese motivo en la actualidad, la mayoría de proyectos de falla son presentados con el tándem “artista fallero-ilustrador” y en lugar de bajo la firma del artista fallero únicamente.



Fig. 2. *El miracle*. Falla Na Jordana 2021. Mario Gual

5. REFERENTES

5.1 MIGUEL H

Miguel da sus primeros pasos en el mundo de las fallas con apenas 14 años, cuando, junto con otros compañeros se dedica a hacer maquetas, fallas pequeñas y colaboraciones esporádicas hasta ir escalando poco a poco.

Con 25 años decide abandonar completamente su estética primigenia, más próxima a las fallas tradicionales, y empieza a experimentar estilísticamente, y a utilizar nuevos materiales, cambio de mentalidad que atribuye a su paso por la Facultad de Bellas artes.

En ese instante decide incluso cambiar radicalmente sus referentes, y comienza a interesarse por la literatura y la ilustración infantil, temáticas no muy habituales en las fallas. Incluso llegó a publicar un libro sobre una de sus fallas.

Miguel, además de ser uno de mis referentes, considero que es una pieza clave en la aplicación de nuevos materiales, como el pelo o la tela en las fallas. Su gran experiencia en recorrido en la sección especial, primero con la Falla Malvarrosa, y más tarde en la Falla Na Jordana lo avalan como uno de los artistas más consagrados del momento además de uno de los artistas imprescindibles que debemos de conocer para entender a la nueva generación de artistas falleros.

La fallas de Miguel son fallas de autor, que no dejan indiferente a nadie, sobre todo su etapa más reciente, donde abandona un poco la falla tradicional y entra de lleno en el mundo de las fallas experimentales. Un buen ejemplo de ello es la Falla Borrull Socors de 2022, que llevaba por lema "l'incendi" una composición de 100 cerillas para conmemorar el 100 aniversario de la comisión, esta falla obtuvo el Primer Premio de sección y el segundo de ingenio y gracia, además obtuvo el Primer Premio de Fallas Experimentales de Valencia. Otro buen ejemplo de falla de autor es la falla Na Jordana de 2021, con el lema "Manual d'instruccions" donde Miguel, a través de una casa de muñecas donde los niños y niñas podían jugar y interactuar con los ninots contaba una experiencia personal, lo que le da un valor añadido. Esta falla consiguió el segundo premio de fallas experimentales y el primero de ingenio y gracia de la sección especial.



Fig. 3. "El xicotet príncep" Portada llibret falla municipal infantil, 2018. Miguel Hache

5.2 JOAN BLANCH

Joan S. Blanch es un laureado artista fallero que forma parte de un grupo de artistas que, a finales de la década de los ochenta, rompieron con la estética Disney y se inspiraron en el cómic para explorar nuevas temáticas y explorar un enfoque didáctico en sus fallas.

Inició su formación estudiando diseño industrial en la Escuela de Artes y Oficios de Valencia, sus primeros trabajos fueron como diseñador gráfico y aparejador

En el año 1994 comenzó a plantar fallas infantiles y desde entonces ha obtenido tres primeros premios en la Sección Especial Infantil, seis Ninots Indultats y ha plantado dos fallas municipales infantiles en 2005 y 2006.

En sus obras, Joan S. Blanch siempre aborda temas que permiten a niños y niñas aprender sobre científicos, exploradores, tradiciones falleras, emociones en el mundo fallero, cambio climático, uso del agua, comercios históricos del centro, hechos relevantes de la historia de Valencia y, especialmente, típicas expresiones valencianas.



Fig. 4 “Passos perduts” Falla
Exposición- Micer Mascó, 2019
Joan S Blanch

5.3 MARINA PUCHE

Marina Puche es una diseñadora valenciana y artista fallera, su creación artística en este ámbito es bastante reducida. Licenciada en Bellas Artes y forma parte de la tercera generación de los Puche, familia de grandes artistas falleros.

Ha hecho fallas infantiles, carrozas de flores, murales, cuadros hiperrealista que no se parecen nada a la ilustración infantil y también, junto a su hermana montó una pequeña empresa llamada "Manitas de Plata" de porcelana e ilustración.

El caso de Marina es especial, ya que se dedica a la ilustración y también a las fallas. En sus diseños predominan las líneas simples y concisas, su estilo es muy infantil y se caracteriza entre otras cosas por la utilización del color blanco en la piel de sus personajes.

En 2023 tuvo la oportunidad de debutar en la localización más importante de las fallas de Valencia, la Plaza del Ayuntamiento, en colaboración del veterano artista fallero Manolo García ambos crearon "*cardioversió valenciana*" una falla con un gran corazón realizado en vareta y una gran variedad de personajes diseñados por Marina que relataban escenas típicas valencianas.

En 2024 seguirá plantando en la Plaza del Ayuntamiento, pero esta vez en la falla infantil de la mano de Ceballos y Sanabria, dos de los artistas más reconocidos del panorama fallero y los que más veces han plantado en este emplazamiento.



Fig. 5 "*Cardioversió valenciana*"
Falla Municipal Valencia 2023
Marina Puche y Manolo García

6. DISEÑO DE LA FALLA

6.1 LA IDEA

Nuestra falla se basa principalmente se basa en un mundo imaginario donde los monstruos conviven con los niños. Los monstruos en su mayoría se presentan de una manera amigable y colorida y muy humanizada, ya que algunos chatean, practican zumba e incluso juegan a los videojuegos. Sin embargo hay algunos que no han querido evolucionar y siguen asustando a los más pequeños, como es el caso de monstruos valencianos como el Butoni o el home del sac, que tras ser cada vez menos recordados por las nuevas generaciones han vuelto para reclamar el sitio que les corresponde y desean con ansia aterrorizar a los más pequeños.



Fig. 6 Garabatos iniciales.

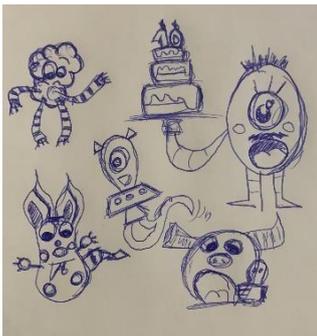


Fig. 7 Garabatos iniciales II.



Fig. 8 Boceto inicial de la falla.

Esta idea surgió hace ya varios años, como un simple garabato de un niño apasionado de las fallas, pero jamás creí que fuera a materializarse. Nunca me lo había ni imaginado. Sin embargo, a raíz de mi paso por Bellas Artes y la aparición en mi vida de diversos forofos de las fallas, consigo abrirme la puerta de algunos talleres, y empiezo a conocer a varios artistas, entre ellos Vicente Domínguez, que no duda en invitarme a su taller para explicarme como trabaja. Más tarde tuve la oportunidad de trabajar con otros artistas con los que aprendí los procesos de construcción y pude conseguir varios números de proveedores y gente del sector que en un futuro me serian útiles. Tras esto pude colaborar en alguna ocasión con Miguel H, y finalmente todo este conjunto de factores me dieron la oportunidad de poder plantar una falla en “solitario” y justo en mi pueblo natal, por lo que el componente de afecto e ilusión es mayor aún.

Esta falla trata de ser un reclamo visual para niños y mayores, ya que es muy colorida y tiene gran cantidad de pequeños detalles que debemos observar con atención si no queremos perdernos ninguno. Además cuenta con la presencia de pelo sintético de colores, el cual le da un aspecto diferente a los ninots, y aunque bien es cierto que este material ha sido utilizado por varios artistas en Valencia en los últimos años, es muy poco común encontrarlo fuera de la capital.

Por otro lado, la falla no puede dejar de lado un factor que considero indispensable, y es que las fallas sean didácticas y en su medida interactiva. En este caso tratando de que los más pequeños recuperasen la atención y se centraran en el eje principal de la fiesta, que no es otro que la propia falla. Y pese a que en los últimos años sorprendentemente se ha ido empañando por los diferentes eventos que se organizan durante todo el año, por la figura de la propia fallera mayor, que muchas veces adquiere más protagonismo que la



Fig. 9 Concurso diseño ninot.



Fig. 10 Diseño ninot ganador

propia falla e incluso por las propias verbenas, a las que muchos falleros les dan prioridad en el momento de elaborar presupuestos.

Con esta falla quería devolver las ganas y la ilusión a todos los falleros. Quería que durante la semana fallera no se despegasen de su fallita, así que me propuse que la falla fuese interactiva. Hasta el momento la mayoría de fallas interactivas en las que se involucra la acción del espectador son fallas experimentales, donde los niños pueden cambiar ninots de lugar, mover bloques o piezas de la falla o incluso construirla ellos mismos. Pero la comisión tenía claro que no quería una falla experimental, por lo que el reto era quizás un poco mayor, elaborar una falla tradicional interactiva.

Tras pensar algunos juegos que se podrían realizar en la falla mediante un panel de luces, o juegos que involucrasen buscar y encontrar ninots, recordé una falla con temática ochentera que había visto años antes del artista Mario Pérez. Y como siempre he sido un apasionado de esta década recordé aquellas máquinas de los recreativos donde nuestros padres pasaron tantas y tantas horas de diversión. En la línea de humanizar a los monstruos, y tratando de mostrar su parte más simpática, diseñe una escena en la trasera de la falla donde tres monstruos jugaban a la consola suspendidos en el aire.

Pensé que sería muy interesante que el espectador pudiese jugar a la consola, ya que sería un elemento nunca visto en el mundo de las fallas, y sería el distintivo que la haría diferente a cualquier falla plantada anteriormente. Además el componente de que los juegos fuesen Arcade fomentaba que los padres y madres pasasen un rato agradable con sus hijos recordando aquellos años donde los videojuegos eran tan diferentes a los de hoy en día. En definitiva, la consola mantuvo a mayores y pequeños cerca de la falla durante toda la semana fallera, compartiendo momentos que seguro jamás olvidarán.

Dentro de la interactividad de la falla, y la implicación de la comisión que estaba buscando, también pensé que sería buena idea implicar a los más pequeños. Dado que la temática de la falla lo permitía organizamos un concurso de dibujo, donde un ninot sería elegido y elaborado para formar parte de la falla. Este evento generó mucha expectación e ilusión en la comisión infantil, que presento propuestas más que interesantes. Sin embargo algunas fueron desechadas dada la gran complicación que supondría elaborarlas físicamente.

6.2 DISEÑO DE PERSONAJES

Tras hacer un estudio de las partes que quería que tuviese la falla, hice una larga lista de personajes que podrían formar parte de la misma. Algunos de ellos al tratarse de dibujos de monstruos infantiles muy sencillos y desenfadados, fue bastante sencillo trasladarlos al corcho. También quería que la falla tuviese



Fig. 11 Reinterpretación Stitch



Fig. 12 Alien verde

algunos monstruos que fuesen reconocibles, ya que esto cautiva al espectador y hace que se interese aún más por la falla, puesto que reconocer a un personaje de la cultura popular como podría ser el conocido Triki (el monstruo de las galletas) tiene un cierto punto nostálgico. La lista completa de los monstruos que formaba la falla es la siguiente:

- Monstruo central: un monstruo con grandes cuernos, protagonista de la falla. Con un gesto amigable y recubierto de pelo.
- Dragón rojo: dragón de 1,2m de alto con escamas de gomaeva roja, rasgos exagerados, boca grande, patas y alas de tamaño reducido.
- Monstruo del bosque: un monstruo con una gran boca con cuernos prominentes, texturizado con corteza de árbol y pétrea.
- Monstruo del lago Ness: monstruo de la cultura popular rediseñado y texturizado con escamas de piña.
- Ninot marino: Ninot diseñado por la fallera infantil Andrea.
- Trolls del bosque: pareja de trolls morados habitantes del bosque con indumentaria similar a la de los aborígenes americanos.
- Planta Carnívora: pequeña planta carnívora de color verde y con una lengua larga situada en la zona del bosque.
- Demogorgon: reinterpretación del famoso villano de "Stranger Things".
- Gárgola: pequeña gárgola con acabado de piedra junto un castillo encantado.
- Magikarp: Adaptación del conocido pokemon de tipo agua.
- Alíen verde: Alíen con ansias de conquistar la tierra, situado en el cuerno izquierdo del monstruo central y rodeado de planetas.
- Fantasmas Pacman: fantasmas del famoso juego Arcade, situados en el cuerno derecho, forman parte de la partida que están jugando los monstruos de la parte trasera.
- Monstruo morado: monstruo morado y verde que se ha querido sumar a la partida de Pacman robando una cereza.
- Grupo exposición: grupo de tres monstruos que conmemora el décimo aniversario de la comisión.



Fig. 13. Adaptación Yeti

- Yeti: adaptación del conocido hombre de las nieves, texturizado con pelo blanco.
- Niño esquimal: niño diseñado para acompañar al Yeti, pintado con tonos marrones y con detalles de pelo.
- Hombre del saco: adaptación de uno de los monstruos más famosos del grupo de monstruos valencianos, ojos sobresaliendo del suelo y un gran saco de tela de arpillera.
- Niño asustado: Niño rubio escondido en la cama, asustado por la presencia del hombre del saco.
- Monstruo de las galletas: adaptación de uno de los monstruos más icónicos de Barrio Sésamo.
- Niño con galletas: Niño con peto comiendo galletas encima de la cama.
- Stitch: adaptación del conocido monstruo azul de la serie producida por Disney Channel, participando en la partida de pacman.
- Monstruo rojo y naranja: monstruos diseñados desde cero, participando en la partida de pacman

6.3 EXPOSICIÓN DEL NINOT

La exposición del ninot es una de las principales actividades y una de las más esperadas dentro del mundo fallero. Se trata de una exposición donde se presentan ninots con unas medidas determinadas, a modo de adelanto de lo que se verá en las calles de Valencia semanas más tarde. Además estos ninots compiten entre sí mediante los votos de los propios visitantes de la exposición. Es tradición que el ninot que resulte ganador, tanto en la categoría de falla mayor o infantil se salvará del fuego el día de la cremà, pasando a formar parte de la historia de las fallas y ocupando un lugar privilegiado en el Museo Fallero de la ciudad.

En Catarroja, por su parte, la exposición del ninot comienza la primera semana de marzo y termina el día 14. Al no disponer de Museo Fallero, los ninots que resultan ganadores de la votación popular y del jurado se suelen guardar en los casales falleros de las comisiones ganadoras.



Fig. 14 Exposición del ninot

Para esta ocasión diseñé un grupo para la exposición que hacía referencia al décimo aniversario de la comisión. El ninot se componía de un gran monstruo

pastelero de color verde que sostenía en su mano una tarta decorada con diferentes relieves y motivos florales.

También formaban parte de este grupo una especie de serpiente naranja que se enrollaba en el cuerno del monstruo verde y un pequeño monstruo morado que descansaba en lo alto del gorro de pastelero. La base, por su parte estaba formada por una plataforma redonda que simulaba un pastel, y los detalles de nata estaban realizados con silicona blanca.

6.4 BOCETO FINAL



Fig. 15 Boceto final

7. CREACIÓN Y MANUFACTURA DE LA FALLA

7.1 PLANIFICACIÓN

Para poder materializar este proyecto, lo primero fue buscar una comisión fallera que confiase en mis cualidades artísticas para la realización de su falla infantil, lo que no fue una sencilla tarea, ya que es complicado encontrar comisiones dispuestas a ofrecer oportunidades sin tener apenas experiencia en el sector. Sin embargo la falla Rei Jaume I de Catarroja, tras largas conversaciones, decidió apostar por mi trabajo.

Una vez superado este obstáculo lo siguiente era comenzar a desarrollar la idea. Para la ocasión rescate un boceto que había ideado años atrás y le di un toque más actual seleccionando escenas y diferentes ninots que llevaría la falla. La temática era los monstruos, y con ella quería hacer un repaso a diferentes monstruos de la cultura popular combinados con un imaginario propio, dotándolos de expresividad y envolviéndolos en diferentes situaciones y aspectos de la vida cotidiana. También trate de que estableciesen diferentes relaciones con los otros ninots y principalmente con el espectador. Entre otras cosas quería hacer ver que los monstruos no eran tan malvados como se les ha representado históricamente. Estos monstruos daban miedo, pero también tenían miedo de los niños, y también jugaban con ellos.

7.2 BÚSQUEDA DE MATERIALES Y PRESUPUESTOS

El siguiente paso era la elaboración de un minucioso presupuesto, probablemente la parte más complicada de este proyecto. En un sector bastante herido por la pandemia, por la inflación y por la competencia desleal que ejercen algunos talleres, elaborar un presupuesto para el ejercicio 2023 era casi un deporte de riesgo. Tras reuniones con la falla, y estudiando los diferentes puntos de vista y necesidades del proyecto, llegamos al acuerdo mutuo de que no cobraría por la elaboración de la falla, y que se destinarían todos los recursos a

la compra de materiales, debido a las necesidades del proyecto que tenía entre manos y a las dificultades que el mismo podría entrañar, ya que no se trataba de una falla estrictamente tradicional. Para este proyecto se necesitaba gran cantidad de materiales poco comunes para la elaboración de fallas y finalmente las facturas en material ascendieron hasta los 5000 euros, sin incluir los gastos de transporte y decoración en la plantà.

La lista de los materiales la elaboré a partir de mi poca experiencia en el mundo de las fallas y algunas conversaciones con diferentes artistas amigos y conocidos. Y pese a existir algunas informaciones en la red sobre cómo construir fallas, lo mejor es ir a los talleres, hablar y escuchar a los profesionales, y en base a sus consejos y recomendaciones, junto con las ideas que yo mismo había desarrollado durante la carrera, y las pruebas realizadas pude desarrollar una lista bastante aproximada de todo lo que sería necesario, aunque con el proceso algunos fueron variando.

A rasgos generales los materiales necesarios eran: porexpan expandido o corcho blanco como eje principal de la construcción de los volúmenes de la falla, pese a ser un material bastante contaminante sus características lo hacen esencial para construir fallas, aunque es cierto que traté de reducir su uso al mínimo sustituyéndolo por otros materiales o haciendo vaciados a las piezas grandes para utilizar los restos en otros ninots.

Madera de pino para la realización de las estructuras de la mayoría de los ninots.

Hierro para pequeños detalles de la falla. Bien es cierto que los materiales de una falla deberían ser completamente combustibles. Sin embargo hoy en día algunos artistas de fallas infantiles lo han sustituido por la madera, y únicamente utilizan hierro para estructurar sus ninots. En mi caso traté de utilizarlo lo menos posible, concretamente en la escena de la Nintendo, donde los ninots están suspendidos en el aire a una altura de 1'5 metros aproximadamente.

Cartón fallero y cola blanca para el empapelado de las piezas. Gotelé para darle una capa que se pueda lijar y refinar a los ninots.

Pintura acrílica satinada para pintar las piezas. Todo esto además de diferentes consumibles como poliuretano, tornillos, tachas, clavos, grapas, lijas, pinceles... además de herramientas como una clavadora neumática, atornillador, radial, ingletadora, lijadora orbital, pistola neumática para pintura...

También fueron necesarios gran cantidad de materiales diversos para los diferentes acabados de la falla, desde telas de pelo sintético, corteza de pino, esparto, musgo, serrín, piñas, gomaeva, cintas, botones, decoraciones, un monitor de Tv, un emulador de Nintendo Ness... estos últimos materiales, más

ligados al acabado final, fueron los más costosos de encontrar, ya que formaban parte de esa parte más experimental y de exploración del proyecto.

7.3 ¿CÓMO SE HACE UNA FALLA? PROCESO.

7.3.1 El boceto



Fig. 16 Proceso modelado

El primer paso para la creación de una obra efímera como son las fallas es la minuciosa elaboración de un diseño o un boceto, donde se puedan apreciar todas las escenas, los diferentes ninots y la propia composición que los mismos crearían. Para este proceso como he comentado anteriormente, cada vez es más frecuente la contratación de otros profesionales, desde diseñadores, ilustradores, dibujantes... a los que se les añaden profesionales digitales. Los diseñadores 3D, que han cobrado gran importancia en los últimos años, puesto que con las fresadoras de corcho actuales y los ninots en 3D se ahorra mucho tiempo en la producción de las obras, logrando conseguir acabados y modelados que tallando las piezas sobre trozos de corcho serían muy complicados de llevar a cabo. Aunque por otro lado estos procesos dejan de lado las cualidades escultóricas de los artistas. En este proyecto decidí tallar directamente del corcho todos los ninots, desde el central, la exposición del ninot y el resto de escenas. Al ser mi primer gran proyecto en el mundo de las fallas, quería ponerme el reto de no contar con ninguna ayuda digital, para ver hasta donde era capaz de llegar. Una vez modelada toda la falla he de decir que quedé muy satisfecho con el resultado, pero lamentablemente este proceso no es nada rentable para un taller profesional.

7.3.2 El modelado

Una vez todos los personajes estaban diseñados, el siguiente paso era decidir las escalas y los tamaños. Generalmente las fallas infantiles pueden medir hasta tres metros de alto y tampoco deben superar los tres metros de ancho. En este caso fui casi a los límites de las medidas.

Para modelar los ninots existen diferentes grosores de corcho. Los más comunes son 5,10 y 20 centímetros. En estas medidas se pueden ensamblar entre si utilizando cola blanca o espuma de poliuretano, que suele ser lo más habitual, ya que los tiempos de secado son mucho más cortos, además permite rellenar huecos e imperfecciones en el propio material. Una vez pegados los trozos de corcho, el siguiente paso es dibujar el contorno del perfil o frontal del ninot (dependiendo de sus necesidades), y a continuación recortarlo con un hilo de nicrom, lo habitual es separar las cabezas de los cuerpos, ya que es más sencillo trabajar las diferentes secciones por separado.

Para el modelado de las piezas no existe una herramienta específica en el sector. Incluso algunos artistas se fabrican de manera artesanal las suyas propias. Para este proceso se utilizan todo tipo de cuchillos, cutters, cepillos de púas, bisturís, lijas... este proceso termina cuando el corcho tiene la forma deseada. Para ello es muy importante saber con exactitud el acabado que llevará el ninot cuando esté terminado, ya que no es lo mismo añadir una textura que buscar un lijado impoluto. Si se busca lo segundo, es necesario trabajar muy bien el corcho y dejarlo lo más liso posible, ya que esto puede ahorrar muchas horas de trabajo en los siguientes pasos.

7.3.3 Estructura

Una vez todos los ninots modelados es el momento de realizar uno de los pasos claves del proceso, la estructura de los ninots. Un paso que se debe seguir con mucho cuidado y habiendo realizado incluso bocetos previos, ya que de él dependerá la estabilidad de la falla. Y aunque bien es cierto que en las fallas infantiles no suele ser demasiado complicado, sí que es verdad que cada vez más artistas exploran los límites de los materiales haciendo composiciones arriesgadas y más complejas. No obstante la gran mayoría de estas composiciones van ligadas a la utilización del hierro, lo que en mi opinión ensucia bastante el momento de la cremà. Y esto porque en mi opinión, el corcho se desvanece en unos pocos segundos y aparecen las estructuras de hierro convirtiendo el momento de la cremà en un acto un muy poco estético, puesto que al no quemarse, se pierde parte del componente efímero de las fallas. Hasta el punto de que en algunos casos las estructuras han permanecido en pie hasta que las han retirado técnicos con excavadoras y otras maquinarias. Tal es el caso de la falla Nou Campanar del año 2012, del artista Julio Monterrubio, donde un castillo de naipes de una altura considerable altura quedó intacto tras apagarse la última llama.



Fig. 17 Estructura de hierro

En cuanto a lo que el proceso de esqueletaje de los ninots se refiere, una vez modelado, se procede a partirlos por la mitad o por el lugar que más convenga, dependiendo de las características del propio ninot. Una vez abierto es momento de hacer un vaciado en los lugares que deben ocupar las maderas. En este punto es vital reforzar los brazos, manos y las cabezas de los ninots, ya que son partes que corren alto riesgo de partirse durante el proceso de lijado o en el transporte.

La cantidad y el grosor de la madera variará en función del tamaño del ninot, el lugar donde se encuentre ubicado dentro de la composición, la altura a la que este suspendido o el peso que deba soportar, ya sea por otros ninots o

diferentes elementos decorativos. También es esencial tener en cuenta la ubicación de los “sacabutx”, que es como se le conoce al sistema de encastre en el mundo de las fallas, en la gran mayoría de fallas infantiles se realizan con pequeños trozos de tubo de hierro cuadrado, ya que es un sistema resistente y muy sencillo que permite ahorrar muchas horas de trabajo, puesto que el “sacabutx” original, el que se utiliza en las fallas grandes, requiere de paciencia y precisión, ya que las maderas deben encajar unas con otras perfectamente.

Una vez la estructura bien pegada a la base de corcho se procede a cerrar la pieza con espuma de poliuretano. Y una vez seca se corta y se vuelve a lijar para hacer imperceptibles las juntas.

7.3.4 Empapelado

El siguiente paso es el empapelado. Es quizás el paso más sencillo pero aunque requiere mucha paciencia y delicadeza, puesto que si no se hace correctamente se puede traducir en muchas horas de lijado o de reparación de fallos. Para comenzar a empapelar hay que asegurarse, previamente, de que la superficie a empapelar este lisa, seca y limpia, y si hay algo que se deba retocar en el corcho, este será el momento, tras este paso no será posible. Para empapelar se utiliza papel de periódico o cartón fallero. En mi caso utilizo ambos. El periódico para las caras, pelo, y manos, ya que al ser más fino permite registrar todos los pliegues y las arrugas sin perder demasiado detalle. El cartón, al ser más grueso permite menos detalle. Aunque cada taller lo hace de diferente manera.



Fig. 18 Proceso empapelado

El primer paso es aplicar una fina y uniforme capa de engrudo sobre la superficie que se quiere empapelar. Normalmente se le añaden unas gotas de colorante a la mezcla de engrudo para que sea más visual, ya que el engrudo es transparente y cuando se aplica sobre el corcho se suele disimular y se quedan algunas zonas por cubrir.

Luego, el cartón o el papel se empapa con engrudo, o con una mezcla a partir de harina agua y cola, y se va aplicando con cuidado sobre el ninot en pequeños trozos que se deben ir superponiendo unos sobre otros, sin dejar ninguna porción de corcho al descubierto, ya que esto sería un punto débil y frágil en el ninot que se podría dañar en las siguientes partes del proceso. El papel se debe colocar comenzando por la parte superior de la pieza, para evitar que caigan gotas o trozos de papel sobre zonas ya empapeladas, lo que generarían bultos no deseados. Y una vez colocado el papel se debe alisar con la ayuda de una espátula o pincel para eliminar el exceso de aire o de engrudo.

Una vez seco el papel (esto dependerá del tiempo atmosférico que haga y de la humedad) se debe revisar si hay algunas zonas que necesiten ajustes, retoques o más cantidad de engrudo para que la pieza quede lo más lisa posible.

7.3.5 Gotelé

Una vez finalizado el proceso de empapelado, a continuación se lleva a cabo el proceso de aplicación de gotelé sobre los ninots. Se puede hacer con gotelé en polvo o con sacos ya preparados. Ambos productos deben mezclarse con agua para rebajar el espesor del mismo.

En el ámbito fallero se suelen aplicar entre tres y cinco capas de gotelé a los ninots, dependiendo de la dificultad de la pieza o de los acabados que se requieran, siendo la primera la capa más espesa y la última la más líquida. En mi caso apliqué cuatro capas. El gotelé se suele aplicar con paletinas de diferentes tamaños o con una pistola de gotelé, que agiliza bastante el proceso, sobretodo en piezas de grandes volúmenes.

La primera capa es la capa más espesa y se le añade un poco de cola blanca para que se adhiera correctamente al papel. Además utilizo un sistema de colores utilizado por muchos talleres, el cual aprendí en el taller del artista Vicente Domínguez. A esta primera capa le añado unas gotas de colorante rojo para cuando llegue el proceso de lijado y se vayan eliminando las capas de gotelé. Una vez el rojo de la última capa aparezca, se debe continuar lijando con cautela y delicadeza, ya que traspasar la capa roja puede levantar el papel del empapelado u ocasionar desperfectos en el corcho.

Las dos siguientes capas únicamente se deben hacer un poco más líquidas que la primera, y añadirles gotas de colorante diferente. En mi caso, añado colorante amarillo a la segunda capa y colorante verde a la tercera. También hago las mezclas en cubos separados y señalados correctamente para evitar cometer errores en el número de capas aplicadas, algo que sería bastante habitual de no ser por la aplicación de este sistema.

La cuarta capa es más líquida todavía. A esta capa no se le añade ningún tipo de colorante, pero sí se añade un vaso de "pané" un preparado en polvo de color blanco que se utiliza en panaderías para que el pan aumente de volumen. El pané se utiliza porque ayuda a ablandar el gotelé y a poder lijar las piezas más fácilmente.

El gotelé tarda aproximadamente 24 horas en secarse, aunque estos tiempos pueden variar en función del tiempo y la humedad, por lo que hay que tener en cuenta que es un proceso largo que se debe planear correctamente. A respecto es recomendable comenzar a lijar una vez este seca la última capa, ya que, si se



Fig. 19 Proceso gotelé

deja mucho tiempo reposando, el “pané” perderá su efecto y el ninot se volverá más duro y difícil de lijar.

7.3.6 Lijado

Cuando el gotelé está completamente seco, el siguiente paso es el lijado. Esta quizás sea la parte del proceso más dura y tediosa, ya que para conseguir un buen acabado se requieren muchas horas de esfuerzo, en el lijado se debe tener mucho cuidado y ser muy meticuloso, ya que es muy fácil dejar bultos, relieves u orificios no deseados, por esto hay que seguir el proceso con calma y paciencia, lijando poco a poco hasta conseguir un acabado liso y uniforme. También es importante como he comentado anteriormente, no rebasar la capa de gotelé roja, para no dañar el ninot.



Fig. 20 Proceso Lija

Para lijar se necesitan lijas de gotelé de diferentes granos. En mi caso utilizo de los números 80, 120 y 360 y finalmente una esponja de lija. Aquí es opcional la utilización de una lijadora eléctrica, que puede aligerar bastante el proceso. Sin embargo en las fallas infantiles no se suelen utilizar demasiado, ya que la fuerza con la que lijan puede dañar los ninots, pero en piezas grandes o lisas es muy común su utilización.

A continuación se debe retirar todos el polvo que haya podido quedar en el ninot con un compresor de aire o con un trapo para, a continuación, pintar los ninots de una capa de color gris uniforme, a ser posible aplicada con pistola. El gris ayuda a visualizar todos los desperfectos que hayan podido surgir en la pieza, desde orificios, zonas mal lijadas o zonas donde no se han pasado todos los granos de lija y se pueden apreciar rayas.

Una vez seca la pintura gris es momento de aplicar masilla en todos los desperfectos que se aprecien en la pieza. Y una vez seca la masilla se debe lijar de nuevo todas esas zonas asegurándose de que se han corregido correctamente todos los errores.

El siguiente paso es dar una imprimación de látex y agua para cerrar todos los poros de la pieza. Una vez seca se vuelve a pintar entera, pero esta vez de blanco para poder empezar el proceso de pintura.

7.3.7 Pintura

La pintura en una falla tiene el poder de que el trabajo quede resaltado o se vea perjudicada. Un buen trabajo de pintura es capaz de disimular algunos pequeños defectos que hayan podido quedar en las piezas o acentuarlos si no existe un buen trabajo de pintura.



Fig. 21 Pintura gris



Fig. 22 Pintura

La pintura tiene el poder de marcar el estilo propio de un artista un pintor. Hay artistas que utilizan únicamente tintas planas, otros incluyen diferentes sombras y acabados, y también se debe de tener en cuenta el tema, la estética de la propia falla y los resultados que se buscan para decantarse entre un tipo de pintura u otra.

El primer paso es aplicar los colores base a las superficies. Esto se puede hacer con pistolas de pintura, brochas o rodillos, según sea necesario. La pintura debe aplicarse de manera uniforme y debe repintarse las veces que sea necesario, algunos colores como el amarillo, necesitan varias capas para quedar uniformes.

Una vez seca la capa base es el momento de añadir las diferentes sombras que se requiera. Se pueden incluir reflejos, texturas, degradados... prestando especial atención a los rostros de los ninots, ya que es quizás la parte más visible del mismo. Tras añadir todos los detalles y decoraciones se aplica una capa de barniz al agua a toda la pieza, excepto a las zonas como ojos, bocas, nariz... donde se aplica barniz porcelánico, que dota al ninot de mucho brillo y vivacidad.

Para todo este complejo proceso de pintura conté con la colaboración y con los consejos de Nicolás Caballero, ex alumno de la UPV y con una amplia carrera en los talleres falleros dando color a los ninots, llegando incluso a pintar para artistas de la máxima categoría de las fallas infantiles, como es el caso de Sergio Amar.

En lo que a la búsqueda cromática se refiere, y consultando algunas ilustraciones o libros donde se representaban monstruos con un carácter amigable, los colores utilizados fueron tonos vivos y muy coloridos para que llamasen la atención del espectador y le cautivasen, teniendo una gran cantidad de detalles que llamaban la atención. La falla se dividía en diferentes escenas. En la zona del mar utilicé tonos azules y verdes, los que hacían resaltar bastante al monstruo del lago Ness. En la zona del bosque contaba con tonos verdes y marrones. Y la zona de la trasera con las camas tenía gran variedad de colores y tonalidades.

7.4 APLICACIÓN DE NUEVAS TEXTURAS

La experimentación con texturas es una de las partes más importantes en lo que a la investigación y realización de pruebas del proyecto, ya que, aunque no exista una guía exacta de cómo realizar una falla completa, es relativamente sencillo conocer los procesos de construcción, ya sea consultando algunas páginas web, trabajando en un taller o preguntando a los propios artistas, que es como yo aprendí todos los procesos.



Fig. 23 Textura pelo



Fig. 24 Textura escamas gomaeva

La aplicación de texturas en las fallas ha crecido los últimos años. Algunos artistas como Cap de Suro, Miguel H, Gio o Vicente Domínguez, entre otros, cada año se superan y añaden más texturas a sus obras, y en mi opinión enriquecen mucho el trabajo, aunque las propias texturas tengan bastantes detractores en el mundo fallero. Esto es debido a que a la gran mayoría de personas les agrada más una falla más tradicional, con acabados casi porcelánicos y donde este todo pintado. No obstante, cada día se suman más seguidores a estos nuevos estilos, ya que aportan ese toque de aire fresco que las fallas tanto necesitan en los últimos años, generalmente una gran parte de todos estos aportes en los nuevos estilos, o incluso en las fallas experimentales, provienen de personas que han estudiado Bellas Artes, lo que pone en valor nuestra titulación dentro del mundo fallero, así lo que no estaba demasiado bien visto hace años, y se consideraba intrusismo laboral, hoy aporta gran cantidad de artistas al mundo fallero, por encima incluso que la formación profesional que se imparte en la ciudad fallera.

La falla que yo realicé contaba con gran cantidad de texturas, algunas por estética simplemente, otras además de por componente estético, porque también buscaban una combustión más limpia, tratando de evitar en la medida de lo posible que las fallas sean más perjudiciales para el medio ambiente.

La textura más utilizada fue la textura de tela de pelo, y aunque sí que es cierto que en los últimos años artistas como Miguel H o los hermanos JJ García la han popularizado, usa texturas aun no es demasiado habitual. Su aplicación, pese a parecer bastante sencilla, tiene algunos trucos y puede convertirse en una tarea compleja. Por eso es recomendable intentar hacer la menor cantidad de juntas posibles, y, en caso de ser necesarios los cortes deben de hacerse por el reverso de la tela, ya que de hacerlos por la zona del pelo este se dañaría y no encajaría con el resto de piezas.

Para aplicar esta textura únicamente modelé y empapelé los ninots, no siendo necesario el proceso de gotelé ni lijar la pieza, y con la ayuda de una pistola termofusible fui pegando poco a poco todas las piezas. En el caso del monstruo grande necesite ayuda de varias personas para poder pegar, cortar y tensar la tela, debido a las dimensiones del ninot y de la tela. Este proceso duró alrededor de ocho horas, y aun así los acabados no fueron exactamente los deseados. Debido al elevado precio de este tipo de tela, y siendo necesarios alrededor de siete metros para cubrir toda la superficie, me vi en la necesidad de comprar una tela con una largo de pelo bastante inferior al que hubiese deseado inicialmente, por lo que algunas de las juntas eran algo visibles. La solución que adopté fue colocar pequeños trozos de cuerda cruzados en dichas juntas para simular que estaba cosido, convirtiendo al ninot central en una especie de peluche amigable.



Fig. 25 Textura corteza pino

Otros de los monstruos que llevaban pelo eran la pareja de monstruos que estaban jugando a la consola, el yeti o el monstruo de las galletas entre otros. Este grupo de ninots, al ser de menor tamaño, sí que estaban confeccionados con el largo de pelo necesario, lo que permitió conseguir un mejor acabado y unos buenos resultados.

En la zona del bosque había varias texturas, principalmente en los árboles. Para conseguirlas mezcle revestimiento pétreo con serrín, masilla en polvo y colorante verde. Esta mezcla texturizaba bastante y le daba un poco de relieve a los árboles. Desconocida para mí con anterioridad, pero por lo visto es bastante utilizada en los talleres cuando se buscan acabados diferentes o por falta de tiempo en la elaboración de alguna pieza, ya que debido a la espesor de la mezcla y la dureza que adquiere cuando se seca, se puede aplicar directamente sobre el corcho sin necesidad de empapelar o aplicar gotelé. Esta textura también funciona muy bien en piedras, fachadas o rocas.

En esta zona había un ninot con una gran boca abierta que tenía textura a base de pétreo, pero también tenía trozos de corteza de pino, esparto, musgo y algunos árboles realizados con trozos de espuma pintados. Este ninot trataba de emular a una especie de gigante del bosque que emergía del suelo y estaba a punto de engullir a un troll morado. Conseguir la corteza no fue tarea fácil, ya que costó bastante encontrar una zona de pinos con trozos de corteza desprendidos de los árboles.



Fig. 26 Textura piñas I

Una de las texturas más laboriosas de aplicar fue la del dragón rojo que se podía observar en la parte frontal de la falla. Para realizar este dragón utilicé gomaeva de dos tonos de rojo, dibujando semicírculos que simulasen las escamas, las cuales dibuje siguiendo un patrón sobre las láminas de gomaeva. Una vez dibujadas sobre las diecisiete láminas que fueron necesarias, fui pegándolas una a una sobre toda la superficie del dragón, exceptuando la boca, los ojos, la tripa y las orejas. El proceso fue muy largo y tedioso, ya que fueron necesarias más de 1500 escamas, y tuve varias dificultades en las juntas con la tripa y en los pliegues de las extremidades, pero finalmente el resultado fue bastante satisfactorio.

En la parte de la falla donde estaban ubicados los monstruos marinos se encontraba el monstruo del lago Ness, un ninot con una altura considerable, ya que llegaba a los 140cm. En mi proceso de búsqueda de nuevas texturas para aplicar a la falla, y una vez resueltas las escamas del dragón rojo, se me presentaba el reto de volver a realizar una textura de escamas, y no quería volver a repetir la técnica de la gomaeva, además estas escamas debían de tener un aspecto más marino.



Fig. 27 Textura piñas II

Tras realizar varias pruebas bastante decepcionantes con algunos plásticos o corcho fundido, por casualidad recordé una técnica que utilizan los belenistas para hacer reproducciones de palmeras en sus Belenes. Se trataba de forrar cañas con escamas de piñas. Pensé que realizando algunas pruebas y ajustes podría aplicar esta técnica a las fallas, y me parecía curioso nunca haber visto nada parecido en el mundo de las fallas.

Las pruebas que realicé giraron, básicamente, en torno a cómo superponer las piñas para que pareciesen escamas, cómo generas grandes entramados de piñas y que pareciese un cuerpo de un reptil, también cómo podían pegarse entre sí correctamente. Finalmente opte por pegamento instantáneo, ya que la silicona caliente dejaba demasiados hilos que se enredaban entre otras piñas y era casi imposible eliminarlos completamente. Otra de las dudas que me surgía era como aceptarían la pintura y si era mejor pintarlas con pistola o con pincel. Y tras algunas pruebas llegué a la conclusión de que la mejor opción era aplicar una capa de barniz satinado, pintar con pistola y volver a aplicar una capa de barniza para que la pintura se fijase correctamente. También me di cuenta de que cuando se pintaban, las propias rugosidades de la piña generaban diferentes sombras y tonos muy interesantes, que jugando con tonos azules, verdes y amarillos podrían llegar a conseguir la sensación de que el monstruo había salido de un pantano, esta es la textura con la que más satisfecho quedé, y tanto los falleros como el resto de espectadores de la falla quedaron asombrados con el ninot. Incluso la fallera mayor de la comisión decidió indultarlo y guardarlo de recuerdo en un año tan especial.

7.5 DECORACIÓN DE LA FALLA

La decoración de la falla era algo que he tenido muy presente desde que comenzó el proyecto, casi como un objetivo de marca, ya que quería que cada ninot estuviese cuidado hasta el último detalle. Sabía que, debido al presupuesto que tenía, no sería posible realizar una gran cantidad de ninots, pero los pocos que hubiese debían estar trabajados con cariño y calidad, ya que esto aporta gran valor al trabajo.

Algunos de los elementos que utilicé para decorar fueron flores, cintas, plastilina, botones, abalorios de madera, esparto y un sinfín de cosas más que ayudaron a enriquecer los ninots. Todos estos materiales los adquirí de gran cantidad de lugares, desde tiendas de decoración, grandes almacenes, bazares...

Destacaré el resultado del ninot de la exposición, con esos acabados en la tarta y en la propia base del ninot, además del niño esquimal que acompañaba al yeti en una de las escenas de la parte trasera de la falla.



Fig. 28 Decoración ninots

También fue muy importante la elección de los colores de la piedra que adornaría la falla. En una primera instancia diseñe un esquema con gran variedad de piedras de colores. Sin embargo, hablando con el presidente de la comisión tuvimos que desechar la idea, ya que la factura ascendía a una cantidad muy elevada que la comisión no podía permitirse. Por eso optamos por la piedra blanca, que era una opción mucho más económica, y que además ayudaba a que los colores no compitiesen entre sí, sin ensuciar visualmente la estampa de la falla. También utilicé algunos toques de piedra de color rosa chicle, que añadía un toque más infantil y desenfadado a la composición, finalmente los falleros colaboraron haciendo una especie de vallas pequeñas a partir de pequeños palos de madera, que delimitaban la falla y cerraban una bonita composición.

7.6 ARTE FINAL Y GALARDONES

La falla, una vez plantada, fue todo un éxito de masas. Gente de todo el pueblo acudió a verla y me transmitieron muy buenas impresiones. En todo momento sabía que era imposible competir contra las otras fallas del pueblo, las cuales nos duplicaban o triplicaban en presupuesto. Aún así estoy más que satisfecho con el trabajo realizado, y tengo por seguro que los falleros de la comisión jamás olvidará su falla infantil de 2023, ya que la falla Rei Jaume I es una falla muy joven, este año celebraba su décimo aniversario, y jamás habían apostado tanto por su falla infantil.

En cuanto a los galardones obtenidos, la falla obtuvo el séptimo lugar en el concurso de fallas infantiles organizado por la junta local fallera de Catarroja, quedando a un punto de la falla que obtuvo el sexto lugar. Además obtuvo el primer premio en la categoría de ingenio y gracia. Dicho galardón fue recibido con inmensa alegría por parte de los falleros, que lo celebraron efusivamente, dándole la importancia que merecía, ya que el ingenio y gracia no entiende de presupuestos y cantidad de ninots. Este premio pone a todos los artistas en las mismas condiciones y premia su capacidad para expresarse.



Fig. 29 Primer premio I y G



Fig. 30 Arte final

8. CONCLUSIONES

Este proyecto de TFG me ha hecho crecer como persona y sobre todo como artista. Ha sido una oportunidad única para poder seguir haciendo lo que más me gusta, que no es otra que hacer fallas. Durante su creación he adquirido nuevas habilidades en diseño, modelado, pinturas y muchos más ámbitos artísticos practicados durante mis estudios en la Facultad de Bellas Artes y perfeccionados en el taller, además me ha permitido explorarme a mí mismo y mi creatividad sobre todo en la aplicación de texturas, creo que la oportunidad que me ha dado el poder compaginar mi TFG con la experimentación con nuevos materiales y nuevas texturas es un buen punto de partida para comenzar a imprimir un sello de marca en mis próximas fallas.

Además, haberlo conseguido implica una gran satisfacción personal. Ver mi trabajo finalizado, exhibido en la calle y siendo disfrutado por todos los niños y niñas durante la semana fallera realmente es una experiencia muy gratificante, que me hace aumentar mis ganas y mi pasión por seguir aprendiendo y mejorando poco a poco en mis próximos trabajos.

También he aprendido la importancia del trabajo en equipo, ya que si no hubiese contado con la ayuda de familiares, conocidos y amigos, hubiese sido mucho más complicado hacer todo esto. Durante el proceso también me he enfrentado al día a día de un artista fallero y a todos los retos que conlleva, desde la gestión del tiempo hasta la gestión de recursos económicos y la obtención de materiales. Estos desafíos me han dado la oportunidad de aprender valiosas lecciones y me han enseñado a ser más eficiente, a planificar mejor los tiempos y a encontrar soluciones ingeniosas y creativas, estoy seguro de que la experiencia vivida y todo lo que he aprendido me serán de utilidad en futuros proyectos falleros.

9. BIBLIOGRAFIA

MONOGRAFIAS

DD.AA. *Historia de las Fallas, Valencia*, Levante-El Mercantil Valenciano. 1990.

GÓMEZ HARO, Leonardo y CHORNET ROIG, Jaume. *Humor y sátira en los monumentos falleros y otras prácticas de participación ciudadana en la fiesta de las fallas de Valencia*. En VVAA. *Protopformance en España (1834-1964)*. Weekend Proms-LCI eds., Lucena-Córdoba, 2020.

LUNA, V., *Vicent Luna : l'art de fer falles*. València: Associació d'Estudis Fallers: Junta Central Fallera, D.L. 2007.

CASTELLÓ, JOAN. *Fallas infantiles. Juego y tradición*. Valencia: Adjuntamente de València, 2001.

PAGINAS WEB

CENDRA DIGITAL. Archivo fotográfico histórico de Fallas y Fogueres. Valencia. [consulta el 17 de abril de 2023]. Disponible en: <http://www.cendradigital.com/2020/05/31/archivo-fotografico-historico-de-fallas-y-fogueres>

MARINA PUCHE. Valencia. (consulta el 1 de mayo de 2023). Disponible en: <https://marinapuche.com/>

JUNTA CENTRAL FALLERA. Histórico Fallas Municipales Infantiles. Valencia. [consulta el 14 de marzo de 2023]. Disponible en: <https://www.fallas.com/index.php/main-historico-va/3082-historic-falles-municipals-infantils-2cen>

GREMI ARTESÀ ARTISTES FALLERS. València..(Consulta el 30 de febrero de 2023). www.gremiodeartistasfalleros.es.

DISTRITO FALLAS. *Fallas para falleros y no falleros según Candreu. Artistas falleros míticos*. Valencia. [consulta el 5 de abril de 2023]. Disponible en: <https://www.districtofallas.com/historia/artistas-falleros-miticos/>

ARTICULOS ONLINE

ARRAIZ, MIGUEL. Tanques grogues. En: Llibret Falla Plaza de la Mercé2013(Valencia) [consulta: 22 enero de 2023] Disponible en: <http://issuu.com/fallaplazadelamerced/docs/lilibret_2m13_articulo_tanques_grogues>

TESIS, TESIS DE MÁSTER, TRABAJOS FIN DE GRADO, ETC.

TORTAJADA ESTELLÉS, IVÁN. Incubando lo efímero [Tesina de final de Máster]. València: Universitat Politècnica de València, 2015.

FERNÁNDEZ SILVA, S. *Jugando con fuego*. [Trabajo Final de Grado]. Universitat Politècnica de València. 2016.

MARIN, RAFA Cultura y juego. La falla interactiva (Trabajo Final de Grado) Universitat Politecnica de València. 2020

ARTICULOS EN REVISTAS

HERRERO, TONO. L'estil artístic dels monuments fallers. En: Revista d'estudis fallers (València). València, 2002, nº7

SÁNCHEZ, ALBA. Les falles infantils: Tècnica, art i significat. En: Revista d'estudis fallers (València). Valencia, 2010, nº 15.

AUDIOVISUALES ONLINE

MALALT DE FALLES. Historia de les falles. Miguel Arraiz. En: Youtube [medio]. Valencia: 18 de Octubre 2014 [consulta el 14 de mayo de 2023:]. Disponible en:<<https://www.youtube.com/watch?v=OgO6zjGurfM&feature=youtu.be>>

AJUNTAMENT BURRIANA. *CD 11 La falla i el seu proces*. Disponible en: YouTube [medio]. 12 de junio 2015 [consulta el 18 de septiembre de 2022]. Disponible en:<<https://www.youtube.com/watch?v=LMIPtLn24Y>>

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. “cosas del mundo” Falla Guillem de Castro- Triador, 1961. En: <http://www.cendradigital.com/2020/08/17/falla-guillem-de-castro-triador-4>

Fig. 2. “el miracle” Falla Na jordana, 2021 Mario Gual. En: <https://www.levante-emv.com/fallas/2021/09/02/falla-seccion-especial-na-jordana-56849631.html#foto=1>

Fig. 3. “El xicotet princep” Portada llibret falla municipal infantil, 2018. Miguel Hache. En: https://issuu.com/yogurdefresa/docs/lilibret_infantil

Fig. 4 Fig. 4 “Passos perduts” Falla Exposición- Micer Mascó, 2019 Joan S Blanch. En: <http://www.cendradigital.com/2009/08/22/joan-s-blanch>

Fig. 5 “Cardioversió valenciana” Falla Municipal Valencia 2023 Marina Puche y Manolo Garcia <https://www.levante-emv.com/fotos/fallas/2023/03/15/falla-municipal-plaza-ayuntamiento-detalle-84679949.html>

Fig. 6 Garabatos iniciales I

Fig. 7 Garabatos iniciales II

Fig. 8 Boceto inicial de la falla

Fig. 9 Concurso diseño ninot

Fig 10 Diseño ninot ganador

Fig. 11 Reinterpretación Stitch

Fig. 12 Alien verde

Fig. 13 Adaptación Yeti

Fig. 14 Exposición del ninot

Fig. 15 Boceto final

Fig. 16 Proceso modelado

Fig. 17 Estructura de hierro

Fig. 18 Proceso empapelado

Fig. 19 Proceso gotelé

Fig. 20 Proceso lija

Fig. 21 Pintura gris

Fig. 22 Pintura

Fig. 23 Textura pelo

Fig. 24 Textura escamas gomaeva

Fig. 25 Textura corteza pino

Fig. 26 Textura piñas I

Fig. 27 Textura piñas II

Fig. 28 Decoración ninots

Fig. 29 Primer premio I y G

Fig. 30 Arte final



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				X
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.				X
ODS 4. Educación de calidad.		X		
ODS 5. Igualdad de género.				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.		X		
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.		X		
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.			X	
ODS 12. Producción y consumo responsables.		X		
ODS 13. Acción por el clima.			X	
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				X

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

Este Trabajo de Final de Grado involucra actividades educativas y creativas para los niños. Además les ayuda adquirir conocimientos sobre algunos temas. La innovación es una parte fundamental del mismo y contribuye a fortalecer el sentido de pertenencia además de la identidad cultural promoviendo la participación de los niños.

También trata de reducir los materiales contaminantes para realizar fallas, ya sea sustituyéndolos por otros o reutilizando sobras de otros materiales.

ANEXO II

Imágenes del resultado final y de la plantà de la falla.



