

# TFG

---

## ¿CÓMO ENTRAR EN CALARTS?

ELABORACIÓN DE UN PORTAFOLIO, UN SKETCHBOOK Y UNA DEMO REEL

Presentado por Anna Garrit Bodoque  
Tutora: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAD  
DE  
BELLAS ARTES

## RESUMEN

Este proyecto pretende investigar y desarrollar a partir de las bases planteadas un portfolio, un *sketchbook* o bloc de dibujo y una *demo reel* con la finalidad de ser presentados para aplicar en el grado de Diseño de Personajes del California Institute of the Arts (CalArts) en la Universidad de Santa Clarita, California (EE. UU.).

Para hacer este Trabajo Final de Grado (TFG) se ha recurrido al estudio de las bases propuestas por la misma universidad, así como a las distintas experiencias personales video documentadas por otros antiguos aspirantes a la plaza y a distintos portafolios de estudiantes actuales y exestudiantes del mismo grado, con la finalidad de poder comparar y desentrañar un patrón que, combinado con el propio imaginario y estilo, den como fruto una óptima solicitud para aplicar a CalArts.

## ABSTRACT

*This project aims to investigate how to develop a portfolio, a sketchbook and a demo reel in order to be presented to apply for the degree in Character Design of the California Institute of the Arts (CalArts) at the University of Santa Clarita in California (USA).*

*To do this final degree project (TFG), it's been resorted to the study of the CalArts bases, as well as the different video documented personal experiences by other former applicants and different portfolios of current and former students of the same degree, in order to be able to compare and unravel a pattern that, combined with my own imagination and style, yields the perfect CalArts request.*

## PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes; Animación; CalArts; Portafolio; *Sketchbook*; *Demo Reel*.

## KEYWORDS

*Character design; Animation; CalArts; Portfolio; Sketchbook; Demo Reel.*

## AGRADECIMIENTOS

A Carmen Lloret por la tutorización de este trabajo, y por haberme sabido guiar con sus aportaciones y consejos. Además, su constante valoración de mi trabajo artístico ha sido muy estimulante para seguir desarrollando este proyecto.

A mi familia, amigas y amigos, por la compañía que me han ofrecido durante este proceso que, en muchas ocasiones, no ha sido fácil.

Y a Antonio, por ayudar en todo lo que ha podido y ser el primero en darme la opinión, aunque esa opinión no siempre me guste. Muchas gracias por aguantarme.

Gracias a todos.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>2. OBJETIVOS</b>	7
2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES	7
2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS	7
<b>3. METODOLOGIA</b>	8
3.1. MARCO CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL	8
3.1.1. <i>Concept art y concept artista</i>	8
3.1.2. <i>El concept art en el mundo académico</i>	9
3.1.3. <i>Calarts</i>	10
3.1.4. <i>El portafolio</i>	12
3.1.5. <i>El sketchbook</i>	14
3.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	15
3.2.1. <i>Cronología de una aplicación</i>	15
3.2.2. <i>Referentes</i>	16
3.2.3. <i>Técnicas</i>	19
3.2.3.1. <i>Técnicas del portafolio</i>	19
3.2.3.2. <i>Técnicas del sketchbook</i>	19
3.2.4. <i>Contenido del portafolio</i>	21
3.2.5. <i>Contenido del sketchbook</i>	23
<b>4. CONCLUSIONES</b>	25
4.1. COHERENCIA DEL PLANTEAMIENTO	25
4.2. DIFICULTADES ENCONTRADAS	26
<b>5. REFERENCIAS</b>	27
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	29

<b>7. ANEXOS</b> .....	30
<b>7.1. ANEXO 1. EL PORTAFOLIO FINAL</b> .....	30
<b>7.2. ANEXO 2. EL SKETCHBOOK FINAL</b> .....	30
<b>7.3. ANEXO 3. LISTA DE REFERENTES INDIRECTOS PARA ELABORAR EL PORTAFOLIO</b> .....	30
<b>7.4. ANEXO 4. <i>PLAYLIST</i> DE REFERENTES INDIRECTOS PARA ELABORAR EL <i>SKETCHBOOK</i></b> .....	30
<b>7.5. ANEXO 5. CARTA DE ACEPTACIÓN DE CALARTS</b> .....	30

# 1. INTRODUCCIÓN

¿Cómo entrar en CalArts? surgió de la necesidad que se presenta a la gran mayoría de estudiantes de Bellas Artes cuando acaban el grado: elaborar una presentación o currículum artístico para optar a futuros trabajos o para continuar la formación en un programa académico más especializado. En nuestro caso concreto, se ha decidido por seguir la formación en CalArts ya que se trata de una institución que ofrece un prestigioso programa de estudio en diseño de personajes. Éste pretende ser, pues, un proyecto de elaboración y recopilación de la propia obra con la intención de obtener un portafolio y un *sketchbook*<sup>1</sup>, que son los requisitos básicos para poder solicitar una plaza en su programa de Diseño de Personajes.

California Institute of the Arts o CalArts es una escuela de artes, tanto escénicas como plásticas, localizada en la Universidad de Santa Clarita en Valencia, California (EE. UU.). En 1961 fue fundada por personalidades relacionadas con el mundo del arte, entre ellos Walt Disney, y de sus aulas han salido, desde entonces, muchos de los artistas animadores más conocidos.

Desde hace pocos años, este Instituto decidió abrir un nuevo grado dedicado la preproducción de la animación, y así poder formar profesionales más preparados y enfocados en esta materia. Así es como surgió el Grado de Diseño de Personajes, en el que no solo se trabaja esta disciplina, también instruyen a diseñadores de fondos, de objetos, y a artistas del guion gráfico (*storyboard*<sup>2</sup>) y de la animática<sup>3</sup>.

El Grado de Diseño de Personajes es uno de los estudios más solicitados actualmente, incluso a nivel internacional. Es por eso que su método de selección es, también, uno de los más estrictos y difíciles de pasar, muy por encima de otras instituciones de prestigio similar, la mayor parte ubicadas en América del Norte, como el Sheridan College en Oakville (Canadá), el Art Center College of Design (ACCD) en Pasadena (California), el Laguna College of Art and Design (LCAD) en Laguna Beach (California), la School of Visual Arts (SVA) en New York, la California College of Arts (CCA), The Savannah College of Art and Design (SVAD) en Georgia (Atlanta) o el Ringling College of Art and Design en Sarasota (Florida), entre otras.

Para solicitar una plaza se precisa enviar un portafolio online que contenga un vídeo introductorio, una *demo reel*<sup>4</sup> y una selección de la mejor obra de la

---

<sup>1</sup> **Sketchbook:** “es un libro o bloc con páginas en blanco para dibujar y los artistas lo utilizan con frecuencia para dibujar o pintar como parte de su proceso creativo.” (*Under Cover: Artists’ Sketchbooks*, 2006)

<sup>2</sup> **Storyboard:** (o Guion gráfico) “es, en resumen, un conjunto de viñetas en las que se representan de forma gráfica, aunque sencilla, distintos elementos que sirven como guía para elaborar las escenas de cualquier proyecto audiovisual.” (ESDESIGN, 2021)

<sup>3</sup> **Animática:** “es una herramienta empleada en el mundo audiovisual para darle movimiento a las imágenes estáticas. Se hace antes de que comience el rodaje definitivo del producto, por lo que permite aclarar las ideas de lo que se desea realizar, lo cual reduce los errores y en consecuencia aminora los costes.” (MONSUTON, s. f.)

<sup>4</sup> **Demo Reel:** “También conocida como reel o show reel, es un currículum audiovisual que se presenta en formato vídeo y en él se exponen las habilidades del animador, recopilando sus mejores trabajos.” (MONSUTON, s. f.)

persona candidata, tanto digital como tradicional. Además, junto con el portafolio, se tiene que enviar como mínimo un sketchbook, vía correo ordinario, además de una 'declaración de artista' donde se expongan las intenciones de la obra y el por qué se quiere aplicar a esta institución. Finalmente, piden que se adjunten dos cartas de recomendación de dos profesores, más una copia del expediente académico.

Con este proyecto, además de intentar superar la selección de CalArts, se pretende trabajar desde los soportes mencionados el estilo propio, haciendo hincapié en el diseño de personajes, tanto en su estilización como en su expresividad y movimiento y en el uso de distintas técnicas de dibujo y pictóricas. Todo ello con la finalidad de demostrar un amplio abanico de competencias, así como en la versatilidad de representación tanto en la obra observacional como en la creativa.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

El objetivo principal de este trabajo es elaborar un currículum artístico satisfactorio para superar el proceso de selección de CalArts, es decir, conseguir elaborar un producto de calidad para luego ser utilizado como carta de presentación de la autora en cualquier lugar de trabajo o institución académica.

### 2.2. OBJETIVOS COMPLEMENTARIOS

Procurar la versatilidad, tanto de técnicas como de estilos en los distintos campos planteados. Profundizar en el uso de la anatomía y las proporciones, la morfología, la energía y el movimiento. Asentar los conocimientos de perspectiva, las competencias acerca del funcionamiento de la luz y las sombras. Trabajar la tridimensionalidad, es decir, la habilidad para dibujar objetos 'sólidos' desde más de un punto de vista. Perfeccionar el uso de diferentes técnicas y medios, el *storytelling*<sup>5</sup>, y el buen uso del color.

Mostrar un estilo reconocible y unificado en cuanto al diseño de personajes, partiendo de la estilización de formas, el movimiento y la expresividad.

Incluir el estudio de distintos campos del dibujo como el del dibujo de figura, el dibujo natural del cuerpo humano, los estudios de animales, los estudios estructurales de figura (esqueleto, tanto animal como humano), los estudios y diseño de paisajes, y el diseño de objetos.

Narrar a través de la obra propuesta la vida cotidiana de la autora, su mundo creativo y sus gustos, experiencias, percepciones e intenciones por tal de ofrecer una propuesta más innovadora y original. En definitiva, una propuesta autobiográfica.

---

<sup>5</sup> **Storytelling:** "es el arte de contar una historia usando lenguaje sensorial presentado de tal forma que trasmite a los oyentes la capacidad de interiorizar, comprender y crear significado personal de ello." (Núñez, 2014)

## 3. METODOLOGÍA

### 3.1 MARCO CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL

#### 3.1.1. *Concept art* y *concept artist*

El *concept art*<sup>6</sup> es una demostración visual de lo que puede llegar a ser una producción: una película de animación, un videojuego, una película de imagen real, etc. Sirve para visualizar el pensamiento conceptual antes de empezar a desarrollar el producto final, pero también tiene la intención de dar una idea sobre el desarrollo visual y el diseño conceptual del propio artista. Un artista de *concept* o *concept artist*<sup>7</sup>, por tanto, es alguien que debe generar pensamientos innovadores y hacer de intérprete entre el pensamiento y la visualización. Se encarga de generar los personajes, entornos y objetos que después vayan a aparecer en el proyecto final, ya sean mundos oníricos y personajes que nunca podrían ser reales o diseños que perfectamente se puedan encontrar en la realidad. Por esa misma razón se espera que este tipo de arte sea comunicativo, muchas veces sin necesidad de que sea figurativo o pragmático.

El *concept artist* es extremadamente importante dentro de la cadena de montaje de una producción, ya que es su trabajo de preproducción el que impacta más en el resto de las tareas. Debe tener la creatividad y habilidad suficientes para representar lo que se le proponga para cada proyecto, y es esencial que tenga mucha información y control sobre el tema a representar, así como también infinidad de lenguajes y estilos a los que recurrir para representarlo de la forma más innovadora posible. (Shamsuddin, Islam & Islam, 2013)

En este caso del *concept art* dirigido a cortos y largometrajes de animación, que es el que nos atañe, se debería tener en cuenta también las distintas partes que lo concretan: desde el diseño de personajes a la búsqueda de la perspectiva cinematográfica, el diseño de *props*<sup>8</sup>, composición, grados de iluminación en las escenas o la creación de fondos, entran en las competencias de un *concept artist* que trabaja para un proyecto de animación. Las exigencias requeridas para este tipo de trabajos abarcan desde dibujos rápidos e inacabados, expresión, recortables, experimentación técnica, etc., hasta ilustraciones finalizadas al detalle y un análisis del color y luz muy complejos. Además, se permite trabajar con distintos medios, desde el arte tradicional (lápiz, pastel, gouache, óleo, etc.) hasta el uso de distintos *softwares* para

---

<sup>6</sup> **Concept Art:** “es una forma de ilustración que se utiliza para transmitir una idea para su uso en películas, videojuegos, animaciones, cómics u otros medios antes de que se produzca el producto final.” (Tenggren, 2015)

<sup>7</sup> **Concept Artist:** “es quien se encarga de generar un diseño visual para un elemento, personaje o área que aún no existe. Esto incluye, pero no se limita a, películas, animación y, más recientemente, producción de videojuegos. Ser un *concept artist* requiere compromiso, visión y una comprensión clara del papel.” (Stefyn, 2020)

<sup>8</sup> **Props:** “es la abreviatura de propiedad y se refiere a elementos que pertenecen a un personaje de una película o a la película en sí.” (Creating a Short Film: 06 Working on Set, 2016)





Fig. 1. Keane, G.: *Concept art de Flynn Rider*, 2010. Personaje de la película de Disney 'Enredados'.

Fig. 2. Lee, B.: *Concept Art del pelo de Elsa*, 2013. Protagonista de la película de Disney 'Frozen'.

Fig. 3. Kim, J.: *Concept art de Te Ka*, 2016. Personaje de la película de Disney 'Moana'.

dibujo y pintura digital (Procreate, Photoshop, Krita...etc.) así como programas 3D (Malla, Blender, ZBrush, etc.). (Vega, 2016)

Algunos de los artistas más reconocidos en la industria actualmente son por ejemplo Glen Keane, el *concept artist* que definió el estilo de las princesas Disney entre 1980 y 1990 y el de otras como *La Sirenita* (1989), *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladdín* (1992), *Tarzan* (1999) y *Enredados* (2010); Brittney Lee, que diseñó los peinados y vestuarios de *Frozen* (2013) y que también trabajó para la aclamada *¡Rompe Ralph!* (2012); o Jim Kim, que lleva trabajando para Disney desde los años 90 y que, gracias a su impresionante comprensión de las expresiones faciales, se ha convertido en sujeto de estudio. Películas como *Tiana y el Sapo* (2009), *Enredados* (2010), *Frozen* (2013), *Big Hero 6* (2014), *Zootopia* (2016) y *Frozen 2* (2019), le han convertido en uno de los *concept artists* más importantes del momento. (*Know Your Visual Development: Ten Famous Concept Artists*, 2019)

### 3.1.2. El concept art en el mundo académico

Dado que el *concept art* se sitúa en medio de los dos grandes mundos, la animación y la ilustración, todavía actualmente en la academia no se contempla como una especialidad en sí misma, y por tanto no existen muchas instituciones que ofrezcan formación exclusiva de este campo. Por esa razón la mayoría de los artistas que se quieren dedicar a ello muchas veces se ven obligados a formarse en uno de los dos respectivos campos solamente, sin llegar a abordar el *concept* en su totalidad. Es así como la mayoría de los *concept artists* actuales tienen algún tipo de formación en ilustración tradicional, animación o algún tipo de curso de comunicación de diseño enfocado al arte tradicional (como diseño de carteles). Muchos creen que la animación es el camino más práctico y realista para convertirse en *concept artist*, no porque se aborde el *concept*, sino porque obliga a ejercitar las habilidades de dibujo y diseño aplicadas a la animación. Otros, por el contrario, prefieren realizar cursos de ilustración, que también entrenan la imaginación y ayudan a refinar las habilidades de dibujo, además de estimular la comprensión de la comunicación de información visualmente. En definitiva, acaba habiendo mucho autodidactismo y gente sobre formada, y solo en algunas universidades de mucho prestigio se imparte esta doctrina, ya sea de forma parcial o total.

Se está hablando, por supuesto, de las universidades más influyentes en el mundo de la animación, como la francesa **Gobelins. L'École de l'Image** (París), que tiene una licenciatura en artes dedicada a la creación y animación de personajes y la realización de películas animadas; **The Animation Workshop**, en Viborg (Dinamarca), que también ofrece estudios especializados de animación de personajes muy similar, y que contempla que la mitad de estos estén dedicados enteramente a la creación de personajes; también encontramos la oferta de **Sheridan**, una universidad muy prestigiosa en Ontario, Canadá, con una licenciatura entera dedicada a la creación y construcción de personajes, formas y significado; el **Athlone Institute of Technology**, en Irlanda, ofrece unos estudios que mezclan directamente animación e ilustración a través de los que se permite una formación en la disciplina de *concept*; la **Alberta University of the Arts**, ofrece un grado en comunicación visual, que contempla preparar a los alumnos en publicidad,

diseño gráfico, ilustración y diseño de personajes; la **Kyoto Seika University**, en Japón, que directamente ha habilitado una carrera específica para la creación de personajes, y finalmente la que nos ocupa en este trabajo, **CalArts**, o California Institute of the Arts, en Valencia (California), que ofrece un grado dedicado al *concept art* exclusivamente.

Todas estas ofertas están muy cotizadas y, tristemente, pertenecen a universidades prestigiosas y económicamente poco accesibles, privadas muchas de ellas, por lo que las pruebas de aceptación han de pasar no solamente el filtro de calidad académica, también el económico. Algunas, como Góbelins o Alberta, exigen superar cursos preparativos que se imparten en sus mismas instalaciones, mientras que CalArts, por ejemplo, pone a disposición de los solicitantes, pero de manera opcional, la CSSSA (California State Summer School for the Arts), un programa que les ayuda a desarrollar las habilidades necesarias para pasar el sistema de aplicación con mucha más facilidad. Además, hay algunas universidades que requieren también entrevistas con las posibles personas candidatas, como Góbelins (obligatoriamente) o CalArts (opcional), ya sea para testar su dominio de la lengua oficial de la universidad o tal vez para tener un pequeño apunte de la trayectoria de cada posible futuro alumno y de su obra. Respecto al idioma, todas estas universidades requieren cierto nivel homologado de inglés o de las lenguas oficiales del país (en Góbelins el francés y en The Animation Workshop, el danés). Muchas de ellas también piden el diploma obtenido en el nivel de secundaria y/o tienen en cuenta las calificaciones de las pruebas de acceso a la universidad de su país, como The Animation Workshop, Sheridan o Athlone, mientras que otras no lo requieren para nada. Eso sí, algunas tienen su propio examen de aptitud, por ejemplo, Góbelins o The Animation Workshop. Finalmente, todas piden alguna forma de portafolio, una herramienta, sobre la que más tarde se volverá a hablar, que ayuda mucho a estas instituciones a conocer la obra de la persona aspirante que quiere estudiar en ellas y hacerse una idea de si ésta encaja, o no, en el perfil de la escuela. Incluso después de todos estos requisitos, hay algunas universidades que, además, cobran por la revisión del portafolio. En CalArts, por ejemplo, el pago se estipula en torno a los 65\$, mientras que en Sheridan en torno a 100\$ canadienses.

### 3.1.3. Calarts

En este apartado se intentará contestar la pregunta ¿y... por qué CalArts? Para contestarla, se intentará remontar un poco a través de su historia para conocer los orígenes de esta institución.

A inicios de los años sesenta, el productor, director, guionista y animador Walt Disney concibió la idea de crear una nueva escuela para nutrir a las generaciones futuras de talento creativo. Pretendía ser una comunidad de artes multidisciplinaria construida alrededor de la experiencia de artistas en activo que trabajaban para la industria, pasando por encima de las convenciones de la academia. Además, esta escuela eliminaría los muros que separan las distintas disciplinas creativas y alentaría a artistas de diferentes



Fig. 4. Disney, W.: *A CalArts Story*, 1964. Vídeo promocional que se emitió durante el estreno en Hollywood de *Mary Poppins* sobre CalArts.

ramas a mezclarse y colaborar como una forma de generar nuevas ideas y métodos.

Así pues, en 1961, Walt Disney y su hermano, el empresario Roy O. Disney, empezaron a hacer realidad esta visión fundando el California Institute of the Arts, fusionando el Chouinard Art Institute, fundado por Nelbert Chouinard, y Los Ángeles Conservatory of Music, guiados por su fideicomiso, Lulu May Von Hagen. Von Hagen trabajó en estrecha colaboración con Walt para establecer CalArts y se convirtió en la primera presidenta de la junta del Instituto.

La primera noticia que se tiene de la institución se remonta a 1964, durante el estreno en Hollywood de *Mary Poppins*. Durante la presentación de la película se visionó el cortometraje **The CalArts Story** (1964), que describía las intenciones que tenía este Instituto. No obstante, Walt Disney nunca vio abierta la universidad, ya que murió en 1966. Tras su muerte, la familia Disney y otros benefactores siguieron adelante para hacer realidad su proyecto. "CalArts es lo principal que espero dejar cuando me traslade a pastos más verdes", había dicho Walt. "Si puedo ayudar a proporcionar un lugar para desarrollar el talento del futuro, creo que habré logrado algo" (Disney, 1964).

Así es como durante los siguientes tres años, el ahora nombrado rector de CalArts Herbert Blau, junto con un grupo de profesores, empezaron a diseñar un modelo educativo radical que favoreciera el trabajo artístico alejada de los planes de estudio rígidos, de las relaciones colegiales dentro de una comunidad de artistas basadas en jerarquías de maestro y alumno y basada en la interacción continua entre diferentes artes sin autocontención por parte de cada disciplina, lo que se conocería como "interdisciplinariedad". La construcción del nuevo campus también se llevó a cabo durante estos años, en Valencia, un barrio de la ciudad de Santa Clarita al norte de Los Ángeles.

Finalmente, en 1970, la nueva universidad de CalArts abrió sus puertas para ofrecer programas en arte, diseño, cine, música, teatro y danza. Resultó ser una versión completamente opuesta del concepto 'utópico' de Walt, ya que se acabó academizando como tantas otras universidades. Sin embargo, el Instituto se convirtió inmediatamente en un semillero de originalidad artística. En el tiempo transcurrido desde entonces, y según se puede leer en la página web de la institución, sucesivas generaciones de personas graduadas en CalArts han establecido la vanguardia de la práctica artística contemporánea, desde el conceptualismo, el arte y el diseño feminista, el video y la música electrónica. (History | CalArts, s. f.), (Timeline | CalArts, s. f.)

CalArts ocupa un lugar destacado dentro de la industria, avalando a quien pasa por ella a un nivel que muchas personas solo pueden soñar con tener. No solamente por su nivel de exigencia (académica y económica) también porque proporciona contactos muy ventajosos dentro de la industria de forma que, cuando finalmente los alumnos dejan la institución, disponen una importante red de contactos para desarrollar prácticas profesionalizadoras o proyectos de alto nivel.

Se recuerda también que su sistema de admisión es uno de los más severos dentro del sistema de universidades que ofrecen grados similares, y el solo hecho de superar esa barrera de admisión proporciona cierto estatus dentro del mundo de la animación. El sistema de ingreso, como ya se ha comentado, consiste en enviar un portafolio online que debe contener un vídeo introductorio, una *demo reel* opcional y finalmente la obra en sí (más tarde se

hablará de qué tipo de obra). Piden un mínimo de un *sketchbook* físico acabado, aunque puede ser más de uno, una carta de intenciones y finalmente, solicitan dos cartas de recomendación de dos docentes y el expediente académico del aspirante.

Entrar en esta institución y aprovechar de manera positiva sus programas de formación supone el inicio de una carrera profesional dentro de la industria de la animación casi asegurada. Aunque seguramente mucha gente no se puede permitir económicamente cursar los estudios (incluso habiéndose beneficiado de una beca los costes son altos), muchas personas aplican en el sistema para ponerse a prueba y saber si, efectivamente, están en el camino correcto. Además, durante el periodo de aplicación, se dispone de acceso total a charlas online con personas referentes de la animación y de tutorías con el profesorado, lo cual ayuda a construir un buen portafolio que después puede usarse para entrar en el mercado laboral teniendo en cuenta que la evaluación por parte de esta institución constituye un precedente que otorga al trabajo un valor añadido. Por lo tanto, esta experiencia no va de entrar o no a CalArts, sino de aprovechar su valoración para conseguir una excelente carta de presentación.

#### 3.1.4. El portafolio

Un portafolio es un conjunto de ilustraciones, fotografías, animaciones, estudios o grabados que, en definitiva, conforman el perfil de un artista, o en este caso del concept artist, un currículum visual con el que presentarse en el mundo laboral y que funciona también como carta de presentación a una institución académica, o para aplicar a una beca. (RAE, 2014)

El portafolio dentro de la aplicación a CalArts juega un papel muy importante. Es lo primero que ven del solicitante, su carta de presentación. Si este no pasa el corte, directamente es eliminado, sin ni siquiera dar una oportunidad al *sketchbook*. Así pues, el orden en el que se colocan las obras es muy importante. Debe llamar la atención, atrapar al espectador desde el principio para después mantenerlo interesado y que quiera verlo todo hasta el final.

CalArts da unas pautas de lo que quiere ver representado en el portafolio. A partir de estas, cada aspirante debe interpretarlas de la forma más original y única que pueda. Por una parte, existe el apartado de **obra observacional**, que consiste en dibujos hechos a partir del estudio directo de la vida. Puede ser cualquier tema del entorno del aspirante. Debe incluir ejemplos de dibujos de **observación de modelos humanos** que, como su nombre indica, deben partir de la observación de poses cortas (dibujos de gestos), poses más largas, caras, manos y pies de modelos. Se prefieren dibujos de modelos desnudos, pero también se pueden incluir dibujos de vestuario. Los solicitantes en el programa de animación de personajes deben demostrar experiencia trabajando con el modelo en vivo e idealmente tener al menos un año de experiencia en el estudio de dibujos de figura/pose. Por otro lado, se piden dibujos de **observación de la vida real**, es decir dibujos y bocetos de personas (en este caso no modelos) y animales de la vida real, pero también interiores y exteriores, bocetos urbanos, dibujos de lugares, etc. Los dibujos deben ser fruto de la observación de la vida real, explorando elementos como la forma, el contorno, el contraste, el ambiente y el estado de ánimo. Prefieren que no se borren todas las líneas de construcción, ya que son especialmente útiles

para el profesorado evaluador a la hora de comprender el enfoque del solicitante y la manera de abordar este tipo de dibujos. Piden que, sobre todo, no se envíen imágenes trazadas o copias de trabajos de terceros.

Por otra parte, se exige que también se incluya un apartado de **trabajo creativo**, en el que se espera ver **narraciones secuenciales** o cómics, es decir, trabajo que muestre la capacidad de la persona aspirante para contar historias y desarrollar personajes (en esta categoría también entran *storyboards*, novelas gráficas, *flipbooks*<sup>9</sup>, animaciones breves o cuentos con miniaturas); **trabajo creativo digital** (animado o fijo) que se produzca o manipule en uno o más programas de ordenador (arte digital 2D, ilustraciones, *concept art*, diseños de personajes, diseños de *props*, dibujos animados, fotografías o gráficos por computadora (CG)); **trabajo no digital**, es decir, pinturas, dibujos, ilustraciones, arte conceptual, diseños de personajes, diseños de *props*, dibujos animados... etc. y, finalmente, **otras obras plásticas** como esculturas, cerámica, instalaciones, etc. También solicitan que se les proporcione cualquier tipo de presencia en línea relevante ya sea la URL al sitio web personal de la persona candidata como el enlace a redes sociales en las que la persona aspirante tenga presencia como Instagram, Tumblr, Behance, etc.

Para acabar, y siguiendo la página web de la institución, requieren que se adjunte un **video introductorio** en el que la persona aspirante les relate sobre una persona, lugar, cosa o evento que haya ayudado a dar forma a su práctica artística. La duración de la grabación tiene que llegar a los 30 segundos, pero no podrá exceder de los 90 segundos. La persona solicitante tendrá que hablar directamente a la cámara, sin leer. Tampoco se podrá editar de ninguna forma, es decir, sin incluir efectos especiales ni superposición de pantallas. Por último, CalArts reitera que este vídeo no requiere ser gravado con ningún tipo de equipo profesional, basta con la cámara del teléfono móvil o cualquier tipo de cámara que la persona solicitante tenga disponible.

Por supuesto, aparte de estos requisitos, CalArts espera verificar con el portafolio que la persona candidata entiende conceptos de anatomía, morfología, construcción, encuadre, luz/sombra, color, movimiento... además de demostrar que es capaz de manejarse en diferentes medios y técnicas, ya sean tradicionales o digitales. Además, y esta no es una regla escrita, prefieren que se evite el *fanart*<sup>10</sup> ya que lo consideran poco original o, incluso plagio, por lo que suelen penalizarlo.

Según Anya Butler, conocida también como Meppity (2019), actual alumna de CalArts y famosa por ser la artífice de vídeos en los que habla de su proceso de selección a la vez que da consejos para pasar este trámite, un consejo para el desarrollo de un buen portafolio sería mostrar habilidades técnicas demostrando lo que se puede hacer con ellas y, por el contrario, no exponer nada que esté demasiado fuera de la zona de confort, ya que si no está al mismo nivel que el resto de la obra puede ser más perjudicial que beneficioso. También

<sup>9</sup> **Flipbook:** “es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio.” (Staelin, 1981)

<sup>10</sup> **Fanart:** *Arte hecho por fans*, son ilustraciones hechas por fans que muchas veces transgreden la historia oficial de la serie y amplían su mundo. También se puede considerar fanart todas las obras de arte, ya sean ilustraciones o fotografías, que representan un concepto conciso y claro. (Chávez, 2014)

aconseja que se pongan las mejores piezas al inicio de cada sección, y no solo al inicio del portafolio para mantener el interés hasta el final. Así mismo considera que no es esencial mostrar mucho arte realista, aunque puede ser positivo incluir un par de obras de este estilo para demostrar que se puede llegar a abarcar también este rango.

### 3.1.5. *El sketchbook*

Un *sketchbook* consiste en un cuaderno de dibujo que funciona, a la vez, de estudio y de diario. Cada persona lo gestiona como mejor le funciona: cotidianamente, para registrar la experiencia, anotar una información puntual o elaborar una idea visual del momento; también para desbloquear el cerebro haciendo cuatro o cinco garabatos sin mucho sentido.

Según David Terrill (2018), profesor asistente en el Kansas City Art Institute, un *sketchbook* no debe tener un guion. Debe carecer de pautas, de seguridad, y la tinta, como la pintura, se deben aplicar inmediatamente, sin esbozos previos. Tienen que reflejar lo que cada persona ve, oye, huele o degusta instantáneamente. Un *sketchbook* es una decisión tomada al momento, en la que se descubre nueva información sobre el arte y el proceso de uno mismo. Terrill lo describe como la imperfección de la búsqueda, sin miedos, ni remordimientos.

Ahora bien, ¿es el *sketchbook* de CalArts un *sketchbook stricto sensu*? Como más adelante se podrá ver, la idea de *sketchbook* para CalArts es diametralmente opuesta a lo que tradicionalmente se entiende como *sketchbook*. Si antes se ha dicho que tiene que ser un lugar de experimentación y búsqueda en el que el error no existe, el '*CalArts sketchbook*' busca la experimentación, ciertamente, pero también exige un nivel de calidad y de perfección que al final lo convierte en una especie de 'experimentación fingida', un producto acabado con un aspecto refinado que imita el error, pero de forma controlada. Se ha teorizado mucho dentro de la comunidad de aspirantes a *calartians*<sup>11</sup>, y es que hay mucha controversia respecto a si este tipo de *sketchbook* que requiere CalArts es realmente 'bueno' para el crecimiento de los futuros *concept artists*. Muchos artistas están empezando a adoptar la idea del *CalArts Sketchbook*, implementándola en su trabajo para mejorar sus capacidades, teniendo en cuenta su acabado perfecto que les garantiza poder rentabilizarlo o incluso monetizarlo como contenido para las redes sociales o como un producto más de sus tiendas.

Tomando como ejemplo las palabras de Kenn Yap, ilustrador y *concept artist* dentro de esta comunidad que se ha mencionado antes,

este tipo de sistema es malo a la hora de desarrollarse uno como artista. Un *sketchbook* debe ser el primer paso de cada obra que se realice, en el que se esbochen todas las ideas y se apunten las notas de los grandes proyectos. Hay muchas diferencias entre los dos tipos de *sketchbook*, pero seguimos usando la misma palabra para ambos, y es un error. Uno es el tipo bonito, el '*CalArts Sketchbook*', del que después se hacen 'tours' en vídeo para que todo el mundo lo pueda ver. El otro es el tipo más funcional, donde se trata de plasmar las ideas en papel y resolver las cosas, y es el que realmente se tendría que perseguir si se quiere evolucionar como artista. (Kenn Yap, 2020)

<sup>11</sup> **Calartian**: Así es como se llama la gente que asiste a la facultad de CalArts.

Y es que CalArts otorga mucha importancia al sketchbook, una vez pasada la fase de portafolio. Es la herramienta que les permite conocer más a fondo a la persona aspirante: su vida, su estilo, sus pretensiones y sus ideas. Además, esperan acabar de confirmar que tiene las nociones y el nivel necesarios para poder cursar su grado. Confían en verificar el correcto uso de ciertos aspectos como las proporciones y la anatomía, la energía y el movimiento, las nociones de perspectiva, qué idea se tiene sobre luz y sombra, habilidad para dibujar objetos sólidos representados en un espacio tridimensional, conocimiento del uso de distintos medios y técnicas, buen *storytelling*, etc. En definitiva, es el elemento que al final decide la entrada en el grado o no.

De la misma forma, el contenido que se representa está muy acotado por el comité de aceptación de CalArts, que deja a disposición de la persona candidata distintos temas de representación que quiere ver interpretados en el *sketchbook*, como son el dibujo de figura, construcción de manos y de pies, esbozos de personas en vivo, estudios de animales, estudios esqueléticos, imagen secuencial (cómic), estudio y diseño de paisaje, diseño de personajes, diseño de objeto, ilustraciones con acabado finalizado y, en definitiva, piezas que evoquen algún tipo de emoción. Por supuesto, estos temas se deben interpretar, es decir, intentar llevarlos a un terreno propio y totalmente original que le defina y diferencie del resto de aspirantes. Además, Butler (*a.k.a.* Meppity, 2019) recomienda que se cuenten detalles e intimidades personales a través de todo el trabajo: entorno, familia, amistades, cultura, aficiones... También sugiere que se agreguen notas aclaratorias, no tanto para explicar el dibujo, sino más para poner en contexto a quien lo ojee para así ganar su simpatía. Advierte, no obstante, que no pasa nada si en el dibujo se comete una equivocación siempre y cuando ésta se arregle de forma que se pueda ver el error y el remedio al mismo tiempo, por ejemplo, poniendo *post-its*. De esta forma CalArts podrá comprobar los recursos que tiene la persona candidata a la hora de solventar cualquier imprevisto.

## 3.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

### 3.2.1 Cronología de una solicitud

El primer contacto que la autora del TFG estableció con la facultad de *CalArts* se produjo a finales de 2019, cuando la idea de este proyecto apenas existía. La autora estuvo recopilando información de su página web, sobre términos y condiciones para llevar a cabo una solicitud, y el departamento de aplicaciones de *CalArts* inmediatamente se puso en contacto a través de correos automáticos, informándole de todos los pasos que hacía falta seguir para desarrollar la solicitud.

No fue hasta que el proyecto avanzó, a mitad de 2020, que *CalArts* volvió a comunicarse a través de correo electrónico, anunciando que durante el mes de agosto que se abriría el plazo para las solicitudes del semestre de primavera: concretamente del 10 de agosto hasta el 4 de enero de 2021. Aunque por esas fechas la autora aun no tenía pensado participar, se valoró la posibilidad y se llegó a la conclusión de que el trabajo podría estar todavía poco desarrollado.

No obstante, más tarde surgió la oportunidad de asistir a unas tutorías que se impartirían desde la propia comisión. *Exalumnos* y profesores involucrados en el proceso de selección se ofrecían a guiar a posibles futuros alumnos y dar su opinión sobre el estado de madurez sus proyectos. Se decidió, entonces,



Fig. 5. Butler, A.: *Meppity's sketchbook*, 2018. Página de uno de sus dos *sketchbooks*, en el que se representa con colores fríos y cálidos la luz que se refleja en una de las casas del vecindario de la

Fig. 6. Butler, A.: *Rugby players*, 2021. Concept art de un equipo de rugby.

concertar una reunión para el 10 de octubre de 2020. Cabe decir en clave de anécdota que ésta se impartió a las 7 de la tarde según el huso horario de la costa oeste de los Estados Unidos, es decir, a las 3 de la mañana hora española.

Atendió una chica joven llamada Eve LaFountain, *ex alumna* de CalArts, que entró en el Consejo de Admisiones Superior de la Escuela de Cine / Video tras finalizar sus estudios (*Administration/Offices*, s. f.). Fue muy agradable al intentar calmar los nervios de la autora con palabras de ánimo. Repasó, de forma muy calmada, las obras seleccionadas (no estaba permitido enseñar más de 15) sin hablar mucho. A final concluyó que el proyecto estaba muy maduro y que, aunque ella no siempre lo recomendaba, consideraba que se podía presentar en la convocatoria del semestre de primavera. Su última frase alentadora fue: *'I would be not surprised if you pass in your first attempt'* (No me sorprendería que pasaras en tu primer intento).

Así pues, con una *deadline*<sup>12</sup> definida más cerca de lo que se esperaba, se elaboró una cronología para organizar el trabajo que faltaba por hacer de manera que el 31 de diciembre por la tarde-noche, justo antes de las campanadas, se envió el proyecto, junto con la documentación requerida, a Valencia (California).

Desde ese momento, CalArts ha contactado con la autora contadas veces, para reclamar ciertos documentos, como el certificado que acredita el nivel C1 de inglés. Este mes de marzo se espera conocer la resolución de la convocatoria.

### 3.2.2. Referentes

Para empezar este proyecto se realizó una búsqueda exhaustiva de ex aspirantes, antiguos alumnos y alumnado, y estudiantes de otras instituciones o profesionales que también podían resultar de interés. Como resultado de esa investigación, se ha recopilado tanto una lista de portafolios (ver como ANEXO 3) como una *playlist*<sup>13</sup> de vídeo-tours de *sketchbooks* (ver ANEXO 4) que han servido como inspiración para desarrollar el portafolio y *sketchbook* finales.

En este apartado se van a tratar los referentes estilísticos y más cercanos al presente trabajo. Para empezar, el modelo más directo y estimulante de la idea para este TFG es **Anya Butler** (*a.k.a.* Meppity), una artista británica que, en 2018, se presentó por primera vez a la selección de alumnado tras pasar el verano en la CSSSA. Después de ser aceptada, decidió explicar su experiencia e intentar justificar los motivos por los cuales su trabajo había sido admitido por la facultad. Ella se basó sobre todo en las entrevistas y tutorías que tuvo durante el verano con el profesorado y también en su propia tutoría a mitad de proceso, cuando se juzgó su propio portafolio. Eso hizo que, por primera vez en la historia de esta institución, hubiera una pauta clara a seguir para realizar tanto el portafolio como el *sketchbook*, cosa que influyó en las siguientes convocatorias. Los y las aspirantes sabían qué tipo de ejercicios debía contener su *sketchbook* o qué tipo de obras incluir en el portafolio, y también animó a muchos futuros solicitantes a aplicar cuando tuvieran la edad suficiente. Su sistema no solo repasa los puntos clave que ya proporciona la universidad, sino que también ofrece nuevos consejos, como qué tipo de trabajos pueden satisfacer al comité

<sup>12</sup> **Deadline**: se refiere a fecha tope de una entrega o proyecto. (Collins Spanish Dictionary, 2005)

<sup>13</sup> **Playlist**: es una lista de canciones, piezas musicales grabadas o vídeos elegidos para ser transmitidos juntos, sin pausa, por una radio o por un sistema de reproducción particular.





Fig. 8. McHale, P. et al.: *Tome of the Unknown: Harvest Melody*. p. 58-59, 2017. Concept art de los personajes del capítulo piloto.

Fig. 9. McHale, P.: *The Unknown*, 2014<sup>a</sup>. Fotograma pausado del décimo capítulo *The Unknown*, donde se revela el aspecto de la bestia a la luz.

Fig. 10. McHale, P.: *s/n*, 2014b. Los primeros diseños de Wirt y Greg caminando, con Beatrice en el árbol. Este diseño tomó prestado el estilo de una de las ilustraciones de **Gustave Doré** en su versión de Don Quijote.

de aceptación, qué ejercicios son imprescindibles para demostrar determinadas habilidades cruciales para ser aceptado en CalArts o incluso de qué forma se puede, a la vez que se ejecuta este tipo de ejercicios, explicar de forma elocuente ciertos aspectos y rasgos personales del interesado en cuestión. (Meppity, 2019a, 2019b, 2019c)



Fig. 7. Butler, A.: *s/t*, 2018. Pieza del portafolio de Butler, en la que se representan como personajes las tres nacionalidades de la artista: británica, rusa y americana, por orden.

A nivel estilístico, por otro lado, Butler también ha sido una gran inspiración: desde su nivel de sintetización de formas en la creación de personajes, que los dinamiza y les da cierto carácter enredado y travieso; hasta su uso del color, con tonos muy cálidos, tierra y acogedores; y su imaginario personal y cultural (muy influenciado por la campaña inglesa y su vida social), esta artista representa un antes y un después en cuanto a estilo se refiere. Ha supuesto un replanteamiento de la estructura de página de sketchbook, de filosofía de trabajo y de manera de ver el portafolio en sí.

Otro referente muy presente en este proyecto ha sido la miniserie de Cartoon Network ***Over The Garden Wall***. Esta serie relata la experiencia de Wirt y Greg, dos hermanos que se pierden por el bosque e intentan encontrar la forma de volver a casa. Por el camino se cruzan con toda una serie de personajes extravagantes que les advierten sobre una figura misteriosa que reside en el bosque, llamada 'La Bestia'. La serie, que aparentemente puede parecer hecha para niños, es realmente una metáfora sobre el purgatorio, o tal vez un *impasse* entre la vida y la muerte en el que más tarde se descubre que los dos protagonistas se encuentran.

Tanto el estilo de la serie, lúgubre y cálida a la vez, resemblando la época de otoño como paralelismo de un punto muerto entre la existencia y el deceso, que, en el desenlace, todo concuerda perfectamente... todo influenció mucho en la construcción del *sketchbook*, sobre todo aspectos como la forma estética de construir los personajes o la estructura de la historia que, de otra manera, también han tenido su cabida en el bloc de dibujo. Así pues, aún sin ser un relato, la libreta final tiene detalles en las primeras páginas que después se recuerdan en las siguientes, dándole un sentido de continuidad que hace que todo tenga sentido.



Fig. 12. Lobón, F.: *The Red Sketchbook*, 2020<sup>a</sup>. Serie de luchadoras que combaten en un torneo de Artes Marcianas en la isla Calavera, solo para mujeres. Las únicas espectadoras son sirenas.

Fig. 13. Lobón, F.: *The Red Sketchbook*, 2020<sup>b</sup>. Otra página de la serie de luchadoras. En esta página se exploran distintos tipos de luchadora. Por un lado, está a la Mujer Pez, la favorita de las Sirenas. Por otro lado, se conoce por primera vez a una Reptiliana.

Fig. 14. Lobón, F.: *The Red Sketchbook*, 2020. Primera página de la serie, se introducen algunos personajes que más tarde cobrarán importancia en la historia.



Fig. 11. McHale P.: *s/t* 2014c. Ilustración del cartel principal de la serie de *Over the Garden Wall*.

Finalmente, y como último referente, merece la pena nombrar a **Francisco Lobón**, también conocido en redes sociales como 'Lobón Leal', un artista gaditano que desarrolla su actividad impartiendo clases desde 2016 de ilustración digital en la Escuela ESDIP. Lobón es Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y tiene un máster en Creación Gráfica en la ESDIP, también en Madrid. Después de terminar su formación en 2014 se dedicó a desarrollar sus proyectos personales, participando en concursos de cómic y ferias, siendo reconocido su trabajo en diferentes certámenes. (Francisco Lobón, s. f.)



Fig. 15. Lobón, F.: *Nube de dinosaurios*, s.f.

implementada hacia la exploración de personajes. En su perfil de Instagram se pueden observar distintos ejemplos de páginas en las que indaga en la gestualidad, forma y movimiento de distintas figuras, tratando las páginas casi como viñetas de un cómic, desarrollando narrativamente tanto el físico como la personalidad de monstruos, piratas, sirenas... etc.

Su forma de esquematizar lo que dibuja, anotando pequeños detalles sobre el dibujo o sobre la construcción del personaje, ha sido una gran inspiración para el *sketchbook* final, ya que ese tipo de detalles hace que el espectador empatice

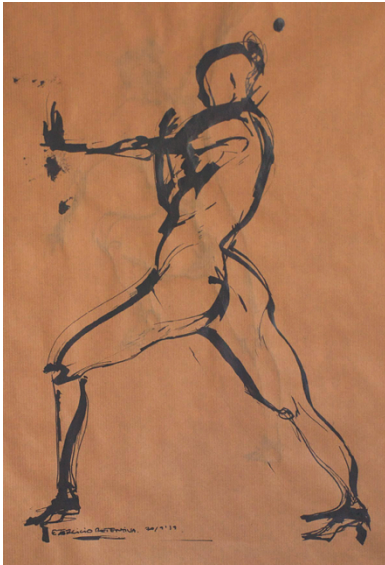


Fig. 16. Garrit, A.: *fig.1*, 2019. Estudio de Movimiento en papel kraft y tinta china roja.

Fig. 17. Garrit, A.: *Nude Study*, 2020<sup>a</sup>. Estudio de Carnación encima de un dibujo del *sketchbook* digitalizado.

con las figuras creadas y, por ende, con el autor, un instrumento muy bueno para atraer la atención del comité de aceptación de CalArts.

### 3.2.3. Técnicas

En este proyecto se han usado distintos tipos de técnicas según el producto del que se trate. Como ya se ha visto, este trabajo consta de dos productos: el portafolio y el *sketchbook*. Se van a repasar cada uno individualmente para hablar mejor de los medios usados.

#### 3.2.3.1. Técnicas del portafolio

Acorde con las instrucciones de la aplicación, en el apartado de admisiones, se contempla el uso de todo tipo de técnicas, siempre y cuando las siguientes categorías se respeten: dibujos observacionales de modelos humanos, dibujos observacionales de la vida real y trabajo personal. (*Character Animation Program Portfolio/Audition Requirements*, s. f.)

La parte de dibujo observacional de modelo suele ser la parte más académicamente cercana a Bellas Artes, y es por eso por lo que se creyó pertinente añadir piezas hechas con técnicas más tradicionales, por ejemplo, en papel *kraft* y tinta china (ejemplo fig. 16). Mayoritariamente, no obstante, por conveniencia y falta de materiales durante el proceso de trabajo (dada la situación de confinamiento), la mayoría de las piezas de este apartado están trabajadas digitalmente de manera parcial o total (ejemplo fig. 17-18). La siguiente categoría de ilustraciones y dibujos observacionales de la vida real, se tuvo que realizar totalmente en digital por la misma razón. No obstante, para la realización del *sketchbook*, sí se pudieron realizar estudios en el exterior ya que coincidió con la fase de desescalada de confinamiento y se pudieron usar técnicas más variadas.

Finalmente, para la parte de trabajo personal se usó, una vez más, la técnica del dibujo y animación 2D digital, por conveniencia y costumbre.

Los diferentes *softwares* para realizar estas obras han sido la plataforma de IOS, *Procreate*, y el programa de edición de Adobe, *Photoshop*.

#### 3.2.3.2. Técnicas del *sketchbook*

El *sketchbook* es realmente donde CalArts espera ver diversidad de técnicas tradicionales, versatilidad de estilos de dibujo... etc. Se usaron distintos materiales como:

Fig. 18. Garrit, A.: *Nude Study 2*, 2020b. Estudio de construcción del cuerpo digital.

-**Técnicas secas:** Grafito, lápiz compuesto y pasteles, rotulador con base de alcohol, agua y pintura acrílica (Promarkers, B-TWIN, Posca Pens).



Fig. 19. Garrit, A.: *Estudio de un panda rojo*, 2020. Grafito y rotuladores con base de alcohol.

- **Técnicas Húmedas:** Acuarela, Tinta China, Gouache, Acrílico... etc.

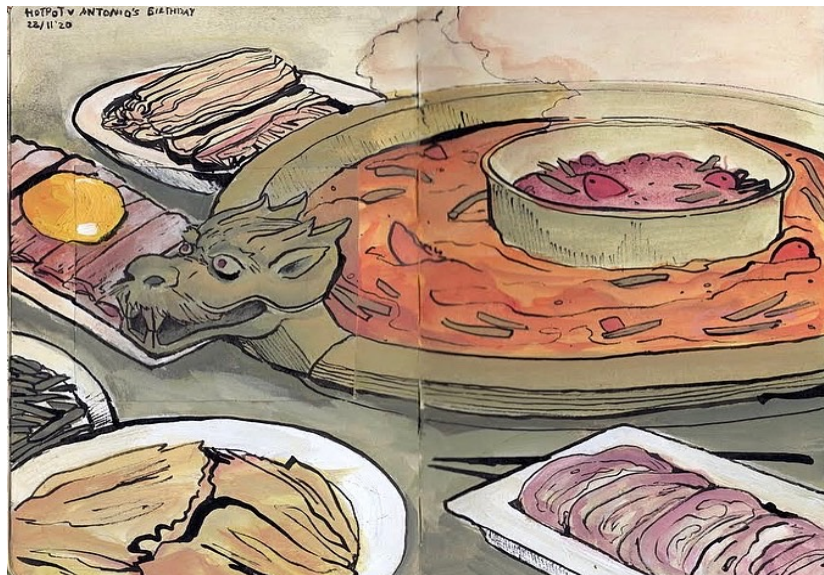


Fig. 20. Garrit, A.: *Estudio de un hot pot*, 2020d. Gouache y tinta china negra, aplicada con una caña.

-Técnicas alternativas: Collage.

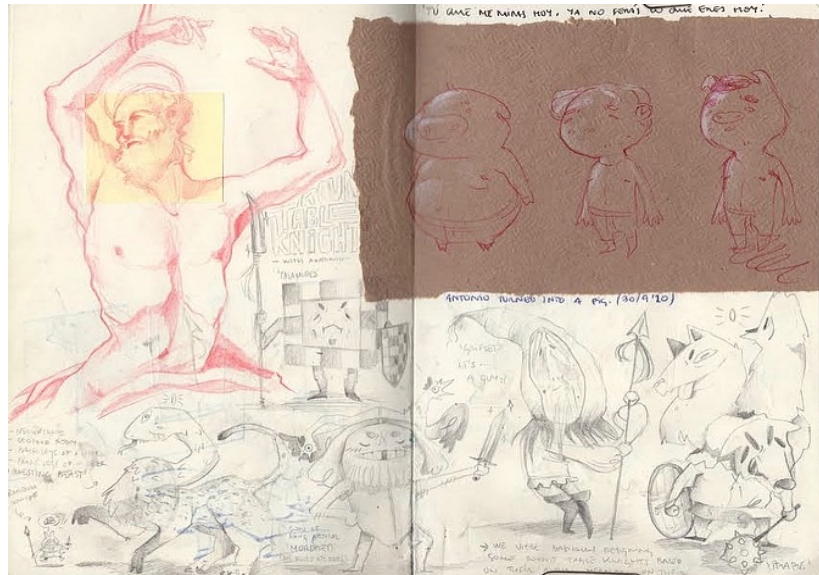


Fig. 21. Garrit, A.: s/t, 2020e. Página del sketchbook construida a partir de retales de otro tipo de papeles.

Con el fin de poder demostrar un buen manejo de estas técnicas se intentaron aplicar distintas formas de uso de estos materiales, muchas veces mezclándolos entre ellos para mejor resultado.

### 3.2.4. Contenido del portafolio

El portafolio debía constar de los contenidos previamente acordados por el comité de aceptación de CalArts (contenidos ya repasados en el apartado anterior de Técnicas).

Se contemplaba que, en el primer apartado, **dibujo observacional**, se incluyeran dibujos hechos a partir del estudio directo de la vida. Podían tratarse de cualquier tema del entorno del solicitante: humanos, paisajes, animales... etc. Este apartado no debía sobrepasar las 15 ilustraciones.

Dentro de esta categoría también se pedía expresamente que se incluyeran un mínimo de ilustraciones que abarcaran como tema el estudio de modelo. Estos dibujos debían ser una selección entre poses cortas de menos tiempo y poses más largas, se podría trabajar el retrato y la estructura de la cara, y también se contemplaba el estudio de manos y pies. El informe de aceptación especificaba que se prefieren dibujos de modelos desnudos, pero también se podían incluir dibujos con modelos vestidos o disfrazados.

Por otro lado, en este contenido de dibujo observacional también se requerían otro tipo de dibujos y bocetos de personas (en este caso, no modelos), animales, ambientes interiores y exteriores, bocetos urbanos, dibujos de cafés y en definitiva todo tipo de estudios que ayudaran a entender a CalArts que se han explorado elementos como la forma, el contorno, el contraste, el ambiente y hasta el estado de ánimo. Se pedían por favor que no se borren todas las líneas de construcción, ya que son especialmente útiles para que los profesores comprendan el enfoque del postulante en cuanto a la construcción de los

dibujos en sí, así que en muchas de las piezas de este apartado se podrán ver las líneas de encaje integradas en la obra.

Siguiendo con el segundo apartado, **trabajo personal**, las imágenes que contuviera esta sección podían incluir cualquier combinación de las siguientes categorías (*Character Animation Program Portfolio/Audition Requirements*, s. f.)

- Narración secuencial de imágenes: trabajos que mostraran la capacidad del solicitante para contar una historia y desarrollar un personaje: guiones gráficos, novelas gráficas, *flipbooks*, animaciones breves o cuentos con miniaturas.
- Trabajo creativo digital (animado o fijo): trabajo creativo creado en uno o más programas de edición. Esto puede tomar la forma de arte digital 2D o 3D, ilustraciones, *concept art*, diseños de personajes, diseños de utilería, fotografías o gráficos por ordenador (CGI<sup>14</sup>).
- Otro trabajo (no digital): pinturas, dibujos, ilustraciones, *concept art*, diseños de personajes, diseños de utilería... etc.
- Artes plásticas: Esculturas, cerámica, instalaciones, etc.

Obedeciendo las pautas marcadas para el desarrollo el portafolio, se pasó por un proceso de selección de las obras más relevante realizada durante los últimos años, tanto en la carrera como fuera de ella, y también se produjo mucha más para poder llegar a la exigencia de calidad y cantidad marcadas. Se intentó colocar las piezas que se creyeron más relevantes al principio del portafolio y de forma gradual se fue avanzando hasta las consideradas menos relevantes, que se ubicaron al final en la admisión.

El formato preferido por la facultad impidió la elaboración de un espacio web o portal que contuviera dicha obra, dado que la entidad deja claro que las imágenes deben cargarse en el portafolio en línea de su portal de envío, y no destinando un enlace a la página principal del peticionario. Aun así, se elaboró aparte para este trabajo una página web con todo el contenido que se envió a la universidad, más una segunda selección de obra que no encajó en la solicitud inicial, ya fuera por forma o por cantidad.

En cuanto la estructura de este portafolio *online*<sup>15</sup> extra, se optó, tras observar un patrón claro en la lista de referentes indirectos, por páginas de fondo blanco para resaltar las obras y descripciones breves, pero detalladas que las acompañen. El texto solo se muestra cuando se pincha encima de la imagen elegida, de forma que visualmente no ensucia la estética de la página, y se ha intentado usar unos colores (amarillo mostaza para los títulos, que distinguen este portafolio de los demás, y negro para los pies de obra, para mejor comprensión) y una fuente fácil de leer (Oswald Extra Light) a un tamaño

<sup>14</sup> CGI: (*Common Gateway Interface*) imágenes generadas por computadora (efectos visuales especiales creados con software de computadora). (Oxford University, 2020)

<sup>15</sup> Online: “es una palabra inglesa que significa “en línea”. El concepto se utiliza en el ámbito de la información para nombrar a algo que está conectado o a alguien que está haciendo uso de una red.” (Pérez & Merino, 2010)

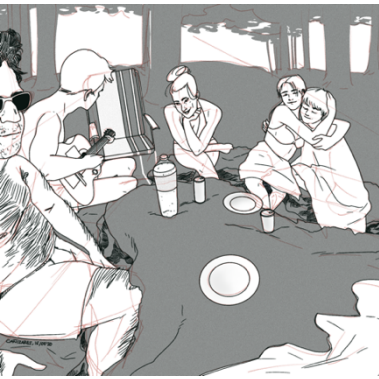


Fig. 22. Garrit, A.: *s/n*, 2020f. Concept del jardín de casa de los padres de la autora.

Fig. 23. Garrit, A.: *s/n*, 2020g. Estudio de perspectiva de una escena en la que se pueden ver representados algunos miembros de la familia de la artista.

razonable (22) para títulos y otro más moderado (11) para los pies de imagen, para mayor comodidad del lector.

Por otro lado, el portafolio (Anexo 1) consta de 52 piezas, 15 de las cuales pertenecen al apartado de Dibujo Observacional, siendo entonces 8 estudios de figura de modelo y 7 estudios de campo. Las 37 ilustraciones restantes pertenecen a Trabajo Personal, dividiéndose a su vez en narración secuencial de imágenes, con 5 imágenes y 4 animaciones, y en trabajo creativo digital, con un total de 28 ilustraciones. Así pues, la página se divide en 2 apartados con 4 subapartados sin contar la portada, el video Introductorio, el *sketchbook* grabado y un pequeño apartado que habla de la artista, en la que se incluyen nombre y apellidos, y *e-mail* y redes sociales como datos de contacto.

Finalmente hay que decir que, en lo que se refiere a las piezas elegidas, todas han sido seleccionadas con la intencionalidad de que explicaran aspectos sobre el entorno y la gente próxima a la artista, como por ejemplo la pieza en la que se ve el jardín de casa de sus padres (fig. 22) o la ilustración en la que se observa una escena familiar campestre (fig. 23). Además, se ha intentado crear un estilo reconocible que, además de mostrar su variedad y versatilidad, se asocie automáticamente a la autora.

### 3.2.5. Contenido del *sketchbook*

El *sketchbook* debe constar, según los requisitos de participación, de un cuaderno de bocetos completo lleno de dibujos observaciones, historias, investigación de películas a desarrollar, ideas, miniaturas, diseños de personajes, estudios de imágenes de películas u otras fuentes que interesen a la persona candidata. Así pues, se pueden añadir todo tipo de fotografías, recortes o referencias que ayuden a explicar de dónde se saca la inspiración para realizar ciertos dibujos. Otras recomendaciones que se sugieren, en tono más formal, es que no se utilicen cuadernos de dibujo en línea, ya que distraen de la ilustración en sí y se pueden usar para plagiar otras imágenes usando las guías a modo de pauta. Se pide que se dibuje directamente en el cuaderno en lugar de juntar páginas, y que los dibujos sean distintos a los enviados a través del portafolio *online*. Finalmente, animan a la persona aspirante a usar cualquier forma o tamaño de bloc en el que se sienta más libre trabajando.

En cuanto al envío de éste se pide que, como requerimiento este año, se suba junto con el portafolio en línea un video del *sketchbook* con los siguientes requisitos: el vídeo debe contener la totalidad del cuaderno, comenzando con la portada y terminando con la contraportada; debe estar bien iluminado y encuadrado desde una posición cenital, de forma que se vea la superficie de las páginas planas; se tiene que hacer una breve pausa por cada vuelta de página que se realice, para obtener así una toma clara de cada plana. El vídeo no puede durar más de 10 minutos y, como ya se comentó en otros apartados de este trabajo (pág. 17), no se pueden hacer ningún tipo de modificaciones ni superposiciones, tampoco se pueden incluir pistas de audio, comentarios de audio o música. En aras de la seguridad de la comunidad de CalArts, también informan que no abrirán ni devolverán los *sketchbooks* físicos que se envíen por correo ordinario a sus oficinas. (*Character Animation Program Portfolio/Audition Requirements*, s. f.)

Respecto al contenido, la facultad deja mucha más libertad que con el portafolio, pero gracias a Butler (2019a, 14:25-21:38), se ha podido elaborar una lista de requisitos y materias a representar o tener en mente, como son:

- Habilidades por demostrar: un fuerte sentido de la anatomía y la proporción, sensación de energía y movimiento en los dibujos, conocimientos de perspectiva, noción de cómo usar la sombra, el tono e iluminación, la capacidad de dibujar objetos sólidos que puedan tener cabida en un espacio tridimensional, un buen entendimiento de varios medios y técnicas, buena narrativa y un buen uso del color (aunque este último punto es de los menos importantes para la universidad).

Estas habilidades se van a ver aplicadas a través de una serie de temas y materias, que van a ser:

- Temas a tratar: dibujos de modelo, bocetos de personas reales (dibujos en cafeterías de personas que se mueven alrededor), estudios de animales, estudios de esqueletos (de personas y animales), imágenes secuenciales (esto puede ser una tira cómica o un guion gráfico, o hasta dos imágenes solamente que juntas cuenten una historia), estudios de paisajes (se necesitan al menos una o dos piezas que demuestren que se entiende la perspectiva), diseños de personajes y de paisajes, tal vez diseños de objetos, algunas ilustraciones acabadas (para que puedan ver que se sabe componer una imagen), y, en general, varias piezas que evoquen determinadas energías o emociones.

Hay más de mil personas que se postulan para este grado, pero solo aceptan entre cuarenta y sesenta, por lo que se necesita material adicional que haga que una persona destaque entre la multitud. La comisión que se encarga de mirar y juzgar el cuaderno quiere conocer a la persona detrás de los dibujos, por lo que en cada *sketchbook* aceptado debe contar con ciertas piezas que ayuden a determinar quién es ese aspirante como individuo, sus intereses, sus pasatiempos, su cultura, su estilo de vida, su familia y su medio.

Otros trucos que Butler da para que se conecte mejor con la comisión son agregar escritura como complemento al dibujo: ya sea para expresar algo que sucedió en el momento en el que se estaba realizando el apunte o un pensamiento acerca de alguien, o incluso lo que estaba haciendo esa persona de la que no se ha podido capturar del todo en la imagen en sí. Dice que la suciedad y los garabatos no son un problema, aunque es mejor que siempre se intente presentar una libreta con una apariencia terminada y limpia. Aun así, no hay que querer terminar demasiado la pieza, porque la mayoría de las veces quieren ver el estudio, no el arte final. Pide que se esté dispuesto/a a experimentar, a probar cosas nuevas y que, si no funcionan, no se cubran, sino que se añada un post-it, de forma que así el espectador pueda ver el recorrido que se ha hecho antes de llegar a la solución final. Y finalmente y el más importante de los trucos, según ella, probar que se sabe desarrollar un trabajo creativo a partir de dibujos de observación. De esta forma se demuestra que el



perfil del candidato encaja perfectamente dentro del mundo del *concept art* y la animación en general. (Butler, 2019a, 14:25-21:38)

Teniendo estas condiciones en mente, este *sketchbook* se inició a finales de 2019 sin ningún tipo de guion previo, intentándose desarrollar orgánicamente, tratándolo como si fuera otra libreta de dibujo más. Aun así, fue inevitable ir con cuidado, tratarlo con dulzura y tacto, y eso acabó por ralentizar el trabajo muchísimo. Se pensaba dejar todo tan limpio y presentable que, sin querer, no quedaba hueco para el error y la experimentación. No obstante, iban pasando las semanas, y finalmente llegó la conferencia Eve LeFountain. En ese punto se llevaba más o menos la mitad del bloc, y se hacía cada vez más evidente (mucho más después de la reunión) que la única manera de abordar este proyecto era tratarlo como cualquier otro: con una lista de temas acotados y una cronología ajustada. Así fue como, tras esa tutoría el 10 de octubre de 2020, se empezó a llevar una agenda en la que se estipulaba que, para llegar bien al *deadline* propuesto (4 de enero de 2020) se tenían que realizar 2 páginas por día, y cada dos días ir arreglando otras que no se habían terminado previamente. El resultado fue sorprendentemente positivo, ya que se cumplieron todas las fechas una por una e incluso se acabó 4 días antes de lo previsto. El resultado se grabó en vídeo (Anexo. 2) y se colgó junto con el portafolio el 31 de diciembre por la tarde, aunque más tarde se volvió a colgar en la plataforma audiovisual de YouTube, esta vez con música de fondo, para el disfrute de todo el mundo.

Este sketchbook consta de 162 páginas dibujadas más guardas, y no sigue un orden o índice concretos. Entre otros temas, trata la vida de la autora, tanto en Tarragona con su familia como en Valencia mientras estudia o durante la cuarentena con su pareja, en el pueblo de sus abuelos por vacaciones; la cultura española y, más concretamente, su herencia catalana; sus amigos y pareja, su familia cercana y también la lejana; los lugares a los que le gusta ir, como su bar favorito o el jardín botánico de Valencia... etc. Al mismo tiempo, se explora su mundo interior, sus futuros proyectos, su interpretación de la vida que la rodea, su estilo o, mejor dicho, variedad de estilos; juega con las formas, el movimiento de estas y, en definitiva, se intenta hacer la idea de 'Sketchbook de CalArts' suya.

## 4. CONCLUSIONES

### 4.1. COHERENCIA DEL PLANTEAMIENTO

Analizando los objetivos que se han planteado desde el inicio de este proyecto, se puede decir que se han alcanzado con creces. No solo se ha cumplido el objetivo principal de elaborar un portafolio conveniente para la facultad de CalArts y competente para poderse utilizar en otros ámbitos como por ejemplo un estudio de animación, sino que también ha servido a su objetivo original, que era poder entrar en el Grado de Animación de Personajes de esta universidad.

Por otro lado, se han podido desarrollar distintos tipos de estilos, técnicas, medios y hasta poner en práctica ideas nuevas y con mucho potencial para que en un futuro sean protagonistas de sus propios proyectos... es decir, se ha demostrado la versatilidad que se venía buscando desde un buen principio. Al mismo tiempo, se ha estado cultivando un estilo identificable y único con la finalidad de crear una identidad tras cada pieza basado en la movilidad y la

expresividad de los personajes creados, tanto en el portafolio como en el *sketchbook*. Todo eso, por supuesto, sin dejar de intentar representar el entorno de la autora.

En definitiva, se han cumplido todos los objetivos satisfactoriamente.

#### 4.2. DIFICULTADES ENCONTRADAS

Durante el proceso de elaboración, de este trabajo la autora se ha encontrado con una serie de obstáculos con los que ha tenido que ir lidiando hasta finalizar de forma exitosa el proceso de selección al que se enfrentaba. Uno de ellos fue, por ejemplo, la repentina *deadline* que apareció de la nada en octubre y que se pudo cumplir siguiendo severamente una temporización y planificación de páginas que acabaron por hacer reflotar toda la obra.

También hubo alguna complicación con la documentación a presentar que no se ha querido tratar tan extensamente en la memoria, pero que fue un gran inconveniente, sobre todo la que se refiere al certificado acreditador de un nivel C1 o superior de inglés. A pesar de que la autora ya poseía un certificado de este tipo expedido por la Universidad de Cambridge, no se esperaba que una universidad americana pusiera inconvenientes para aceptarlo como válido, especialmente porque este tipo de acreditaciones se presentan como 'internacionales'. Así pues, no tuvo más remedio que, entre enero y febrero, prepararse un examen que desarrollaría con la página **Duolingo**. Finalmente, este inconveniente también quedó resuelto justo a tiempo para que, un mes más tarde, llegara la resolución de la aplicación.

## 5. REFERENCIAS

- Administration/Offices*. (s. f.). CalArts Faculty/Staff Directory. Recuperado 2 de marzo de 2021, de <https://directory.calarts.edu/Default.aspx?tabid=724&error=An%20unexpected%20error%20has%20occurred&content=0>
- Butler, A. (Meppity). (2019a, 27 abril). *My Accepted CALARTS Portfolio // Application + Sketchbook Advice* [Vídeo]. Recuperado 21 de febrero de 2021, de YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1LrHE6zq7I&t=1029s>
- Butler, A. (Meppity). (2019b, septiembre 6). *Talking Through My ACCEPTED Calarts Sketchbooks // PART 1* [Vídeo]. YouTube. Recuperado 28 de febrero de 2021, de [https://www.youtube.com/watch?v=y9N\\_5fGfvY4&t=509s](https://www.youtube.com/watch?v=y9N_5fGfvY4&t=509s)
- Butler, A. (Meppity.) (2019c, septiembre 13). *Talking Through My ACCEPTED Calarts Sketchbooks // PART 2* [Vídeo]. YouTube. Recuperado 28 de febrero de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=gXU0nSQh9ug&t=87s>
- Character Animation Program Portfolio/Audition Requirements*. (s. f.). CalArts. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://calarts.edu/admissions/portfolio-audition-requirements/film-video/character-animation>
- Chávez, V. I. (2014). *¿Qué pasa cuando los receptores crean? Expansión narrativa de una serie animada por medio de las creaciones de los fans*. Communication Papers. *Revista Communication Papers (Media Literacy & Gender Studies)*, (Vol.3) (Nº04). Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://communicationpapers.revistes.udg.edu/communication-papers/article/view/22127/0>
- Creating a Short Film: 06 Working on Set. (2016, 20 octubre). *What are props?* [Vídeo]. LinkedIn. Recuperado 17 de febrero de 2021, de <https://www.lynda.com/Filmmaking-tutorials/What-props/129023/519497-4.html>
- Deadline. (2005). En *Collins Spanish Dictionary* (8.ª ed.). HarperCollins Publishers. Recuperado de 2 de marzo de 2021, de <https://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=deadline>
- History | CalArts. (s. f.). CalArts. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://calarts.edu/about/institute/history>
- Know Your Visual Development: Ten Famous Concept Artists*. (2019, 18 octubre). Academy of Art University. Recuperado de 17 de febrero de 2021, de <https://blog.academyart.edu/know-your-visual-development-famous-concept-artists/>
- Lobón, F. (s. f.). ESDIP Madrid. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://www.esdip.com/profesores/francisco-lobon-leal/>
- Núñez, V. (2014, 26 febrero). *Guía para entender mejor el Storytelling*. Aprende a Vender Más con Vilma Núñez. Recuperado 17 de febrero de 2021, de <https://vilmanunez.com/guia-storytelling/>

- Oxford University. (2020). CGI. En *Oxford Languages* (3.ª ed.). Oxford University Press. Recuperado de 2 de marzo de 2021, de <https://languages.oup.com/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2010). Online. En *Definición de...* (online). Recuperado de 2 de marzo de 2021, de <https://definicion.de/online/>
- Portafolio. (2014). En *RAE* (23.ª ed.). Espasa. Recuperado 23 de febrero de 2021, de <https://dle.rae.es/portafolio>
- ¿Qué es un animatic? *Animación de Storyboards*. (s. f.). Monsuton. Recuperado 17 de febrero de 2021, de <https://www.monsuton.com/animatic/>
- ¿Qué es un demo reel? *Cómo hacer el tuyo en 10 pasos*. (s. f.). Monsuton. Recuperado 17 de febrero de 2021, de <https://www.monsuton.com/demo-reel/>
- ¿Qué es y cómo crear un storyboard? (2021, 15 febrero). ESDESIGN. Recuperado de 23 de febrero de 2021, de <https://www.esdesignbarcelona.com/es/expertos-diseno/que-es-y-como-crear-un-storyboard>
- Staehelin, C. (1981). "Animación y Fotografía". El arte del cine. Segunda parte, *Historia genérica del cine. De Altamira al Wintergarten* (Vol. 1). Valladolid: Secretariado de Publicaciones, Universidad de Valladolid. Recuperado 21 de febrero de 2021.
- Shamsuddin, A. K., Islam, B., & Islam, K. (2013, enero). Evaluating Content Based Animation through Concept Art. *International Journal of Trends in Computer Science*, 2(11). Recuperado 17 de febrero de 2021, de [https://www.researchgate.net/profile/Md\\_Islam212/publication/268808120\\_Evaluating\\_Content\\_Based\\_Animation\\_through\\_Concept\\_Art/links/547714f90cf245eb43729cb1/Evaluating-Content-Based-Animation-through-Concept-Art.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Md_Islam212/publication/268808120_Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art/links/547714f90cf245eb43729cb1/Evaluating-Content-Based-Animation-through-Concept-Art.pdf)
- Stefyn, N. (2020, 13 febrero). *What it's like to be a Concept Artist: Interview with Tyler James*. CG Spectrum College of Digital Art & Animation. Recuperado 17 de febrero de 2021, de <https://www.cgspectrum.com/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist>
- Tenggren, G. (2015, 15 marzo). *1930 / 1940 Disney Concept Art*. UFUNK. Recuperado 17 de febrero de 2021, de <https://web.archive.org/web/20150315132156/http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/>
- Terrill, D. (2018). The Sketchbook: Let's Connect. En *The Sketchbook* (1.ª ed., Vol. 1, p. 4). ICON 10. Recuperado 22 de febrero de 2021.
- Timeline | CalArts. (s. f.). CalArts. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://calarts.edu/about/institute/history/timeline>
- Under Cover: Artists' Sketchbooks*. (2006, 22 octubre). Harvard University Art Museum. Recuperado de 17 de febrero de 2021, de <https://web.archive.org/web/20061207124044/http://www.artmuseum.harvard.edu/exhibitions/fogg/underCover.html>
- Vega Martín, E. (2016). *El portfolio de un concept artist. Presentarse al mundo profesional*. Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Arts - Facultat de Belles Arts Universitat Politècnica de València. Departamento de Dibujo - Departament de Dibuix. Recuperado de 17 de febrero de 2021, de <https://riunet.upv.es/handle/10251/73679>

Yap, K. (Chroma Moma). (2020, 28 junio). *Calarts Sketchbooks are bad for you?* [Vídeo]. YouTube. Recuperado 22 de febrero de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=Ra7V7OoW81c>

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

**Fig. 1.** Keane, G. (2010). *"TANGLED" Concept Art. Flynn* [Ilustración]. Covenant Royals. Recuperado 25 de febrero de 2021, de <https://covenantroyals.wordpress.com/2015/08/04/career-and-character-profile-glen-keane/>

**Fig. 2.** Lee, B. (2013). *Frozen's character design* [Ilustración]. CGMA. CG Master Academy. Recuperado 25 de febrero de 2021, de <https://www.theconceptartblog.com/2014/01/01/personagens-de-frozen-por-brittney-lee-e-jin-kim/>

**Fig. 3.** Kim, J. (2016). *Moana's character design* [Ilustración]. Instagram. Recuperado 25 de febrero de 2021, de <https://www.instagram.com/p/B7iypBtD71K/?igshid=1s3odql3k18vf>

**Fig. 4.** Disney, K. (1964). *CalArts Story* [Vídeo]. Vimeo. Recuperado 21 de febrero de 2021, de <https://vimeo.com/11955096#at=1>

**Fig. 5.** Butler, A. (2018a). *Sketchbook page* [Ilustración]. Youtube. Recuperado 28 de febrero de 2021, de [https://www.youtube.com/watch?v=y9N\\_5fGfvY4&t=509s](https://www.youtube.com/watch?v=y9N_5fGfvY4&t=509s)

**Fig. 6.** Butler, A. (2021). *Concept art - Rugby Players* [Ilustración]. Meppity Portfolio. Recuperado 28 de febrero de 2021, de <https://www.meppity.com/>

**Fig. 7.** Butler, A. (2018b). *Notionalities Characters* [Ilustración]. Meppity Portfolio. Recuperado 28 de febrero de 2021, de <https://www.meppity.com/>

**Fig. 8.** McHale, P., Edgar, S., & Cross, N. (2017, 6 septiembre). Página 59. Tome of the Unknown: Harvest Melody [Ilustración]. Recuperado 1 de marzo de 2021, de *The Art of Over the Garden Wall* (1ª ed., pp. 58-59).

**Fig. 9.** McHale, P. (2014a). *Freeze-frame of the monster from Over The Garden Wall* [Ilustración]. Over The Garden Wall. Recuperado 1 de marzo de 2021, de [https://playdede.com/episodios/ms\\_all\\_del\\_jardn-1x10/](https://playdede.com/episodios/ms_all_del_jardn-1x10/)

**Fig. 10.** McHale, P. (2014b, 8 noviembre). *Early designs of Wirt and Greg walking around, with Beatrice in the tree.* [Ilustración]. Tumblr. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://jasonfunderburker.tumblr.com/post/102150956127/oldsidelinghill-early-designs-of-wirt-and-greg>

**Fig. 11.** McHale, P. (2014c). *Over The Garden Wall main poster* [Ilustración]. Cartoon Network. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://www.cartoonnetwork.es/show/mas-alla-del-jardin>

**Fig. 12.** Lobón, F. (2020a, 14 mayo). *Fight III* [Ilustración]. Instagram. Recuperado 1 de marzo de 2021, de [https://www.instagram.com/p/CALbtXnDzQw/?epik=dj0yJnU9b09ySVdGN1Ns\\_c3FKQWNQcW1oMzdXaU1HSU5tTXRjTjlmcD0wJm49Q1VMalpNQtdJzjRWWEdjRI9KYldXdyZ0PUFBQUFBROE5QWZR](https://www.instagram.com/p/CALbtXnDzQw/?epik=dj0yJnU9b09ySVdGN1Ns_c3FKQWNQcW1oMzdXaU1HSU5tTXRjTjlmcD0wJm49Q1VMalpNQtdJzjRWWEdjRI9KYldXdyZ0PUFBQUFBROE5QWZR)

**Fig. 13.** Lobón, F. (2020b, mayo 24). *Fight V* [Ilustración]. Instagram. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://www.instagram.com/p/CAIH8uUD8tg/>

**Fig. 14.** Lobón, F. (2020c, mayo 6). *Fight I* [Ilustración]. Instagram. Recuperado 1 de marzo de 2021, de [https://www.instagram.com/p/B\\_227F1DWMo/?epik=dj0yJnU9aEFON2s3SjRQcW1NelVXTfJyNIRQRmltVU9ldmxNOWUmcD0wJm49eHVkBgVPUiV1SmVNV0U2VGhaeTdodyZ0PUFBQUFBR0E5QIRn](https://www.instagram.com/p/B_227F1DWMo/?epik=dj0yJnU9aEFON2s3SjRQcW1NelVXTfJyNIRQRmltVU9ldmxNOWUmcD0wJm49eHVkBgVPUiV1SmVNV0U2VGhaeTdodyZ0PUFBQUFBR0E5QIRn)

**Fig. 15.** Lobón, F. (s. f.). *Cloud of Fish: Dino* [Ilustración]. ArtStation. De Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://lobonleal.artstation.com/projects/L2LJrl>

**Fig. 16.** Garrit, A. (2019). Estudio de movimiento (1) [Ilustración]. Portafolio Anna Garrit. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://annagarritbodoque.wixsite.com/website>

**Fig. 17.** Garrit, A. (2020a). Nude Carnation from a sketch [Ilustración]. Portafolio Anna Garrit. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://annagarritbodoque.wixsite.com/website>

**Fig. 18.** Garrit, A. (2020b). Body Construction Study [Ilustración]. Portafolio Anna Garrit. Recuperado 1 de marzo de 2021, de <https://annagarritbodoque.wixsite.com/website>

**Fig. 19.** Garrit, A. (2020c, 12 noviembre). Red Panda Study [Ilustración]. Recuperado 1 de marzo de 2021, en *Sketchbook CalArts de Anna Garrit*.

**Fig. 20.** Garrit, A. (2020d, noviembre 20). HotPot [Ilustración]. Recuperado 1 de marzo de 2021, en *Sketchbook CalArts de Anna Garrit*.

**Fig. 21.** Garrit, A. (2020e, septiembre 30). Character Study and some other sketches [Ilustración]. Recuperado 1 de marzo de 2021, en *Sketchbook CalArts de Anna Garrit*.

**Fig. 22.** Garrit, A. (2020f). *My Garden, La Riera de Gaià (Tarragona)* [Ilustración]. Portafolio Anna Garrit. Recuperado 2 de marzo de 2021, de <https://annagarritbodoque.wixsite.com/website>

## 7. ANEXOS

### 7.1. ANEXO 1. LISTA DE REFERENTES INDIRECTOS PARA ELABORAR EL PORTAFOLIO

<https://drive.google.com/file/d/18rvfSOoDapvTtlpcbWKhicdLX2giXdAT/view?usp=sharing>

### 7.2. ANEXO 2. PLAYLIST DE REFERENTES INDIRECTOS PARA ELABORAR EL SKETCHBOOK

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuy3UtQDMOr970uN1iQnm1VPBiTNAfUFz>

### 7.3. ANEXO 3. EL PORTAFOLIO FINAL

(Página web): <https://annagarritbodoque.wixsite.com/website>

### 7.4. ANEXO 4. EL SKETCHBOOK FINAL

(Versión YouTube):

<https://www.youtube.com/watch?v=4ERUVfacmNw&t=215s>

### 7.5. ANEXO 5. CARTA DE ACEPTACIÓN DE CALARTS

# CALARTS

California Institute of the Arts  
24700 McBean Parkway  
Valencia, California 91355-2340  
calarts.edu

OFFICE OF ADMISSIONS  
Phone 800 545-ARTS  
admissions@calarts.edu

3/22/2021

Anna Garrit  
ctra/ Pont d'Armentera núm. 1  
La Riera de Gaià, Catalonia 43762  
Spain

Dear Anna :

Congratulations! I am delighted to inform you of your acceptance to the California Institute of the Arts for the Fall 2021 semester as a candidate to Character Animation - BFA . Please know that the acceptance decision comes after close consultation with the Dean of the School of Film/Video, and that they join me in extending a warm congratulations.

Your year-level placement is BFA 1st Year - 1st Semester. At CalArts year-level placement is based on the level of work presented in the portfolio/audition as determined by a review from a faculty committee in conjunction with an assessment of transferable credits from a regionally accredited institution.

In order to accept our offer and secure your space in the upcoming Fall 2021 semester you must submit your Decision Reply Form and Declaration of Finances/Visa form by May 1st or within three weeks of your acceptance, whichever is later. Please complete both and return them along with the \$700 tuition deposit, to the Office of Admissions. The Decision Reply Form and the tuition deposit can be submitted online by returning to your [applicant status page](#). The non-refundable deposit will be applied toward your tuition when you enroll and is the only means by which your place in the School of Film/Video can be assured. The Declaration of Finances/Visa form will become available after your Decision Reply Form is submitted. You may access that form on the applicant status page as well. Once these forms and your admission deposit have been received, we will issue you a certificate of eligibility (Form I-20). **Please note that your acceptance and placement is contingent upon submission of official in progress transcripts now, and the submission of official final transcripts with graduation date if you decide to join us at CalArts in the fall.**

Calarts reserves the right to require a professional credential evaluation by an outside, independent party, **and we will require you to submit a credential evaluation by May 1st, 2021. If you already have evaluated copies of your transcript, please send them as soon as possible.** Reasons for outside review include, but are not limited to, verification of document authenticity, potential transfer credits, and the wish to expedite the processing of an application file. When this occurs, the applicant is responsible for supplying the correct academic records and paying for the evaluation service. You will need to request a course -by-course evaluation. **The professional credential evaluation services, from which CalArts will accept evaluations, are listed below.**

[World Education Services, Inc. \(Preferred Service Provider\)](#)  
[Educational Credential Evaluators, Inc.](#)  
[International Education Research Foundation, Inc.](#)

**Your CalArts Student ID is:** 0644545. We will be able to help you more quickly and easily if you include this number whenever you contact us.

We look forward to having you here as a student and hope that your experience with us will be an enriching one, both personally and artistically. If you have further questions between now and registration, please do not hesitate to contact us.  
Sincerely,



Steve Castles  
Executive Director of Admissions and Enrollment Management