



## Guía docente

Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Actuación de personajes animados	Código	616G01042		
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6	
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es		
Profesorado	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es		
Web					
Descripción general	<p>Esta materia tiene como objetivo proporcionar a los/as estudiantes los conocimientos necesarios para analizar y reproducir los componentes de la actuación de personajes animados y sus posibilidades expresivas y emocionales en diversos géneros y formatos.</p> <p>Entregar de forma individual a creación audiovisual de interpretaciones completas de personajes</p>				

## Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

## Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Analizar y comprender al personaje	A1 A4 A5 A7 A8	B8 B9	C3
Aprender a traspasar la psicología del personaje mediante la animación digital.	A2 A12		C2 C4

## Contenidos

Tema	Subtema



El análisis del personaje	O deseño da identidade a través da performance.
Tema 1. Procesos de animación. Como afrontar un plano de animación.	Estudiando el plano: ¿Tiene diálogo? ¿Es físico?. La importancia de la comunicación y el entretenimiento. Equilibrio. El planning como proceso interno y mas importante. Beats ¿Tienes tiempo? Cuanto animar Fases del plano: Planning; Blocking; Refining y Polish. El diálogo. Animando grupos: coreografías. Buscando la comedia Añadiendo el toque final a las escenas. el polish
Tema 2. Expresión no verbal. El lenguaje corporal.	Análisis y desglose del movimiento: Ritmo, intensidad. Análisis espacial. Cómo la situación espacial afecta no solo a la composición, sino otros aspectos fundamentales como la emoción. Estilos: Creación de una paleta de estilos (calidades de movimiento y espacio) para poder acceder a ella con facilidad a la hora de crear. Proceso de creación y desarrollo de personajes desde el punto de vista actoral. "Desde dentro hacia fuera" y "desde fuera hacia dentro" Creación de personajes: Niveles de energía. Tensión muscular. Comunicación no Verbal
Tema 3. Acting.	La Psicología de Movimiento Físico (movimiento como consecuencia del pensamiento, emoción.) Negociaciones dentro de una Escena, Valor de Conflicto Juego de Acciones, Persecución de Objetivos, Vencimiento de Obstáculos Análisis de Personajes Transacciones de estado y centros de poder. El Arco del personaje Empatía - Qué es. Por qué es importante. Cómo conseguirlo Gestos psicológicos. Tics. Comedia contra Drama Héroes y villanos. La construcción de los antagonistas

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A1 A2 A4 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	0	98	98
Taller	A8 C2 C4	32	0	32
Sesión magistral	A5 A7 A12 B9 C1 C3	16	0	16
Atención personalizada		4	0	4

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Trabajo individual. Realización de un plano de animación, afrontando todos los procesos, tanto creativos como técnicos, que se dan en un entorno de producción real.



Taller	Realización de diferentes actividades prácticas que ponen en juego los conocimientos sobre la interpretación de personajes animados aprendidos en las clases teóricas. La entrega de estas prácticas se realizará de acuerdo con el plazo y formato establecido por la profesora.
Sesión magistral	Explicación teórica y visionado de ejemplos de actuación en diversas películas y series, tanto de animación como de imagen real.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Tutorías personalizadas para aclarar conceptos, tanto técnicos como creativos, y resolver los problemas a los que se enfrente el alumno a lo largo de la asignatura.

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A1 A2 A4 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	La evaluación se realizará en base al ejercicio práctico presentado, teniendo en cuenta, no sólo el resultado final, sino la evolución del mismo a lo largo de la asignatura, valorando la capacidad del alumno para recibir, aprovechar, y asumir las críticas, tanto del profesor, como del resto de alumnos.	100

### Observaciones evaluación

Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece la NORMA QUE REGULA EI RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AI ESTUDIO DE Los ESTUDIANTES DE GRADO EN La UDC (Arts 2.3;3.b2 4.5) (29/5/212).

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: lo/a estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto se la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su cualificación en el acta de primera oportunidad, si fuera necesario.

### Fuentes de información

Básica	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preson Blair (). Cartoon animation. Walter Foster</li> <li>- Richard Williams (). Animation survival kit. Faber &amp; Faber</li> <li>- Eadweard Muybridge (). The Human and Animal Locomotion Photographs . Taschen</li> <li>- Philippe Gauler (). The Tormentor. Ediciones Filmiko.</li> <li>- Peter Brook (). El espacio vacío. Ediciones Península.</li> <li>- Michael Chejov (). Sobre la técnica de actuación. Edición Artes Escénicas</li> <li>- Beiman, Nancy (). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. . Bloomsbury Academic USA</li> <li>- Culhane, Shamus (1990). Animation: From Script to Screen. St Martin's Press</li> <li>- Giesen, Rolf; Khan, Anna (2017). Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press</li> <li>- Goldberg, Eric (2008). Character Animation Crash Course! . Silman-James Press,U.S</li> <li>- Hayes, Derek (2013). Acting and performance for animation. Routledge</li> <li>- Hooks, Ed (2023). Acting for animators. Abingdon : Routledge</li> <li>- Kundert-Gibbs, John; Kundert-Gibbs, Kristin (2009). Action! acting lessons for CG animators. Sybex</li> <li>- Purves, Barry (2007). Stop Motion: Passion, Process, and Performance. Focal Press</li> <li>- Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. DISNEY PR</li> </ul>



<b>Complementaría</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Batkin, Jane (2017). Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Body. Routledge</li><li>- Beiman, Nancy (2017). Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. CRC Press</li><li>- Chekhov, Michael (1993). On the Technique of Acting. Harper Paperbacks</li><li>- Meisner, Sanford (1987). On Acting. Vintage</li><li>- Parr, Peter (2018). Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. Bloomsbury Academic</li><li>- Uhrig, Meike (2018). Emotion in Animated Films. Routledge</li></ul>
-----------------------	---

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Infografía 3D- 1/616G01024  
Infografía 3D- 2/616G01026  
Animación 3D-1/616G01032  
Animación 3D-2/616G01033

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Interacción 3D/616G01044

### Asignaturas que continúan el temario

### Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías