



## Guía docente

Datos Identificativos					2024/25
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	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es		
Profesorado	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es		
Web					
Descripción general	<p>Esta asignatura se centra en dar vida a personajes animados, combinando aspectos de psicología del movimiento físico, análisis de personajes y estrategias de actuación. A lo largo del curso, el alumnado explorará la mecánica del movimiento corporal y su relación con la expresión emocional. Se estudiará las dinámicas de poder y negociación en escena, así como la representación de acciones y objetivos de manera coherente y auténtica. El análisis profundo de los personajes incluirá la creación de biografías detalladas y la comprensión de sus motivaciones y deseos. Además, se examinará la evolución de los personajes a lo largo de la narrativa y se utilizarán técnicas para expresar estados emocionales complejos mediante la empatía y gestos psicológicos. En definitiva, se trata de contar una historia a través del movimiento de los personajes aplicada a cualquier técnica de animación (2D, 3D). Esta asignatura es esencial para quienes buscan dominar la actuación en animación y crear personajes verdaderamente convincentes.</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	B8	C3
	A4	B9	
	A5		
	A7		
	A8		



Aprender a traspasar la psicología del personaje mediante la animación digital.	A2	C2
	A12	C4

Contenidos	
Tema	Subtema
Tema 1. El análisis del personaje	<p>1.1 Biografía del Personaje: Creación de una historia de fondo detallada.</p> <p>1.2 Motivaciones y Deseos: Explorar las motivaciones profundas y los deseos del personaje.</p> <p>1.3 Relaciones y Dinámicas: Análisis de las relaciones del personaje con otros personajes.</p> <p>1.4 Características Físicas y Psicológicas: Definir los rasgos físicos y psicológicos del personaje.</p> <p>1.5 Métodos de Análisis: Herramientas y técnicas para desglosar y entender el personaje (Uta Hagen, Stanislavski, etc.).</p>
Tema 2. Representar acciones, perseguir objetivos	<p>2.1 Motivaciones Internas: Comprender las razones detrás de las acciones del personaje.</p> <p>2.2 Acciones Físicas y Psicológicas: Cómo las acciones físicas reflejan estados mentales.</p> <p>2.3 Objetivos y Obstáculos: Identificación de los objetivos del personaje y los obstáculos que enfrenta.</p> <p>2.4 Unidad y Continuidad de Acción: Mantener la coherencia en las acciones del personaje a lo largo de la escena.</p> <p>2.5 Técnicas de Interpretación: Métodos para representar acciones de manera auténtica (Stanislavski, Meisner, etc.).</p> <p>2.6 Intención y Resultado: Diferenciar entre lo que el personaje intenta hacer y el resultado real de sus acciones.</p>
Tema 3. La empatía y el gesto psicológico	<p>3.1 La Empatía en la Actuación: Cómo los actores utilizan la empatía para conectarse con sus personajes.</p> <p>3.2 Gesto Psicológico: Uso de gestos para expresar estados psicológicos complejos (técnica de Mijail Chéjov).</p> <p>3.3 Construcción de la empatía: Técnicas para desenvolver empatía de cara a los personajes</p> <p>3.4 Comunicación Emocional: Cómo transmitir emociones a través de gestos y expresiones.</p> <p>3.5 Relación entre Empatía y Autenticidad: La conexión entre empatía, autenticidad en la actuación y credibilidad del personaje.</p>
Tema 4. La psicología del movimiento físico	<p>4.1 Kinesiología y Movimiento: Estudio de la mecánica del movimiento corporal.</p> <p>4.2 Expresión Emocional a través del Movimiento: Cómo las emociones se manifiestan en la postura y el gesto.</p> <p>4.3 Técnicas de Movimiento para Actores: Métodos como Laban Movement Analysis y la técnica de Alexander.</p> <p>4.4. Movimiento y Personaje: Adaptar el movimiento corporal para reflejar las características del personaje.</p> <p>4.5 Psicología del Espacio Personal: Uso del espacio en escena para comunicar emociones y relaciones.</p>



Tema 5. Negociaciones dentro de una escena	<p>5.1 Tácticas y Estrategias de Persuasión: Cómo los personajes utilizan diversas tácticas para alcanzar sus objetivos.</p> <p>5.2 El Poder y la Dominación: Dinámicas de poder en las interacciones entre personajes.</p> <p>5.3 Conflicto y Resolución: Estrategias para escalar y resolver conflictos en escena.</p> <p>5.4 Subtexto y Motivación: Comprender lo que los personajes quieren versus lo que dicen.</p> <p>5.5 Comunicación No Verbal en la Negociación: Uso de gestos y posturas para influir en la negociación.</p> <p>5.6 Negociación en Diferentes Contextos: Cómo varían las estrategias de negociación en distintos géneros y situaciones.</p>
Tema 6. Transacciones de estado. Arcos/evolución del personaje. Historia	<p>6.1 Transiciones de Estado: Cómo el personaje cambia de un estado emocional a otro.</p> <p>6.2 Arcos de Personaje: Desarrollo y cambio del personaje a lo largo de la historia.</p> <p>6.3 Crecimiento y Transformación: Procesos de crecimiento personal y transformación del personaje.</p> <p>6.4 Comparación de Arcos: Análisis comparativo de arcos de personajes en diferentes obras.</p> <p>6.5 Historia Interna vs. Historia Externa: Diferenciar entre la evolución interna del personaje y los eventos externos que la provocan</p>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A1 A2 A4 B8	0	104	104
Taller	A8 C2 C4	32	0	32
Sesión magistral	A5 A7 A12 B9 C3	10	0	10
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 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 alumnado para recibir, aprovechar, y asumir las críticas, tanto del profesorado, como del resto de alumnado.	100
--------------------	-------------	---	-----

### Observaciones evaluación

Todos los aspectos relacionados con ¿dispensa académica?, ¿dedicación al estudio?, ¿permanencia? y ¿fraude académico? se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adam, Hans Christian (2014). Eadweard Muybridge: The Human and Animal Locomotion Photographs . Taschen</li> <li>- Beiman, Nancy (2021). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. . Bloomsbury Academic USA</li> <li>- Blair, Preston (2020). Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters. Walter Foster</li> <li>- Brook, Peter (2015). El espacio vacío. Ediciones Península.</li> <li>- Chejov, Michael (1999). Sobre la técnica de actuación. Alba</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> <li>- Williams, Richard (2009). The Animator's Survival Kit: Expanded Edition. Faber &amp; Faber</li> </ul>
<b>Complementaria</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



1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia será a través de Moodle:1.1. De realizarse en papel:&nbsp;- No se emplearán plásticos.&nbsp;- Se realizarán impresiones a doble cara.&nbsp;- Se empleará papel reciclado.&nbsp;- Se evitará la impresión de borradores.2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural, de acuerdo a los principios de sostenibilidad ambiental.3.- Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad&nbsp;en los comportamientos personales y profesionales.4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).5.- Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y racistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

**(\*) 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**