



Teaching Guide

Identifying Data					2024/25
Subject (*)	Acting in Animation	Code		616G01042	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optional	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	a.navarro@udc.es		
Lecturers	Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	a.navarro@udc.es		
Web					
General description	<p>Esta asignatura céntrase en dar vida a personaxes animados, combinando aspectos de psicoloxía do movemento físico, análise de personaxes e estratexias de actuación. Ao longo do curso, o alumnado explorará a mecánica do movemento corporal e a súa relación coa expresión emocional. Estudaranse as dinámicas de poder e negociación en escena, así como a representación de accións e obxectivos de maneira coherente e auténtica. A análise profunda dos personaxes incluírá a creación de biografías detalladas e a comprensión das súas motivacións e desexos. Ademais, examínase a evolución dos personaxes ao longo da narrativa e utilizaranse técnicas para expresar estados emocionais complexos mediante a empatía e xestos psicolóxicos. En definitiva, trátase de contar unha historia a través do movemento dos personaxes aplicada a calquera técnica de animación (2D, 3D). Esta asignatura é esencial para quen busca dominar a actuación en animación e crear personaxes verdadeiramente convincentes.</p>				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implanter solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results



Analizar e comprender ao personaxe	A1 A4 A5 A7 A8	B8 B9	C3
Aprender a traspasar a psicología do personaxe mediante a animación dixital.	A2 A12		C2 C4

Contents	
Topic	Sub-topic
Tema 1. A Análise do Personaxe	<p>1.1 Biografía do Personaxe: Creación dunha historia de fondo detallada.</p> <p>1.2 Motivacións e Desexos: Explorar as motivacións profundas e os desexos do personaxe.</p> <p>1.3 Relacións e Dinámicas: Análise das relacións do personaxe con outros personaxes.</p> <p>1.4 Características Físicas e Psicolóxicas: Definir os trazos físicos e psicolóxicos do personaxe.</p> <p>1.5 Métodos de Análise: Ferramentas e técnicas para desglosar e entender o personaxe (Uta Hagen, Stanislavski, etc.).</p>
Tema 2. Representar Accións, Perseguir Obxectivos	<p>2.1 Motivacións Internas: Comprender as razóns detrás das accións do personaxe.</p> <p>2.2 Accións Físicas e Psicolóxicas: Como as accións físicas reflicten estados mentais.</p> <p>2.3 Obxectivos e Obstáculos: Identificación dos obxectivos do personaxe e os obstáculos que enfrenta.</p> <p>2.4 Unidade e Continuidade de Acción: Manter a coherencia nas accións do personaxe ao longo da escena.</p> <p>2.5 Técnicas de Interpretación: Métodos para representar accións de maneira auténtica (Stanislavski, Meisner, etc.).</p> <p>2.6 Intención e Resultado: Diferenciar entre o que o personaxe intenta facer e o resultado real das súas accións.</p>
Tema 3. A Empatía e o Xesto Psicolóxico	<p>3.1 A Empatía na Actuación: Como os actores utilizan a empatía para conectarse cos seus personaxes.</p> <p>3.2 Xesto Psicolóxico: Uso de xestos para expresar estados psicolóxicos complexos (técnica de Michael Chekhov).</p> <p>3.3 Construción da Empatía: Técnicas para desenvolver empatía cara aos personaxes.</p> <p>3.4 Comunicación Emocional: Como transmitir emocións a través de xestos e expresións.</p> <p>3.5 Relación entre Empatía e Autenticidade: A conexión entre empatía, autenticidade na actuación e credibilidade do personaxe.</p>
Tema 4. A Psicología do Movemento Físico	<p>4.1 Kinesioloxía e Movemento: Estudo da mecánica do movemento corporal.</p> <p>4.2 Expresión Emocional a través do Movemento: Como as emocións se manifestan na postura e no xesto.</p> <p>4.3 Técnicas de Movemento para Actores: Métodos como Laban Movement Analysis e a técnica de Alexander.</p> <p>4.4 Movemento e Personaxe: Adaptar o movemento corporal para reflectir as características do personaxe.</p> <p>4.5 Psicología do Espazo Persoal: Uso do espazo en escena para comunicar emocións e relacións.</p>



Tema 5. Negociacións dentro dunha Escena	<p>5.1 Tácticas e Estratexias de Persuasión: Como os personaxes utilizan diversas tácticas para alcanzar os seus obxectivos.</p> <p>5.2 O Poder e a Dominación: Dinámicas de poder nas interaccións entre personaxes.</p> <p>5.3 Conflicto e Resolución: Estratexias para escalar e resolver conflitos en escena.</p> <p>5.4 Subtexto e Motivación: Comprender o que os personaxes queren fronte ao que din.</p> <p>5.5 Comunicación Non Verbal na Negociación: Uso de xestos e posturas para influír na negociación.</p> <p>5.6 Negociación en Diferentes Contextos: Como varían as estratexias de negociación en distintos xéneros e situacións.</p>
Tema 6. Transaccións de Estado. Arcos/Evolución do Personaxe. Historia	<p>6.1 Transicións de Estado: Como o personaxe cambia dun estado emocional a outro.</p> <p>6.2 Arcos de Personaxe: Desenvolvemento e cambio do personaxe ao longo da historia.</p> <p>6.3 Crecemento e Transformación: Procesos de crecemento persoal e transformación do personaxe.</p> <p>6.4 Comparación de Arcos: Análise comparativa de arcos de personaxes en diferentes obras.</p> <p>6.5 Historia Interna vs. Historia Externa: Diferenciar entre a evolución interna do personaxe e os eventos externos que a provocan.</p>

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student's personal work hours	Total hours
Supervised projects	A1 A2 A4 B8	0	104	104
Workshop	A8 C2 C4	32	0	32
Guest lecture / keynote speech	A5 A7 A12 B9 C3	10	0	10
Personalized attention		4	0	4

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Supervised projects	Desenvolvemento de diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é pór en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre a interpretación de personaxes animados, foron tratados durante as clases expositivas. A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixado pola profesora.
Workshop	Realización de diferentes actividades prácticas que poñen en xogo os coñecementos sobre a interpretación de personaxes animados aprendidos nas clases teóricas. A entrega destas prácticas realizarase de acordo co prazo e formato establecido pola profesora.
Guest lecture / keynote speech	Análise dos compoñentes da interpretación de personaxes animados e as súas posibilidades expresivas corporais e faciais en diversos xéneros e formatos.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Titorización ao estudante

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification



Supervised projects	A1 A2 A4 B8	A avaliación realizarase en base ao exercicio práctico presentado, tendo en conta non só o resultado final, senón tamén a evolución do mesmo ao longo da asignatura, valorando a capacidade do alumnado para recibir, aproveitar e asumir as críticas, tanto do profesorado como do resto do alumnado.	100
---------------------	-------------	--	-----

Assessment comments

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Sources of information

Basic	<ul style="list-style-type: none"> - Adam, Hans Christian (2014). Eadweard Muybridge: The Human and Animal Locomotion Photographs . Taschen - Beiman, Nancy (2021). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. . Bloomsbury Academic USA - Blair, Preston (2020). Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition!: Learn techniques for drawing and animating cartoon characters. Walter Foster - Brook, Peter (2015). El espacio vacío. Ediciones Península. - Chejov, Michael (1999). Sobre la técnica de actuación. Alba - Culhane, Shamus (1990). Animation: From Script to Screen. St Martin's Press - Giesen, Rolf; Khan, Anna (2017). Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press - Goldberg, Eric (2008). Character Animation Crash Course! . Silman-James Press,U.S - Hayes, Derek (2013). Acting and performance for animation. Routledge - Hooks, Ed (2023). Acting for animators. Abingdon : Routledge - Kundert-Gibbs, John; Kundert-Gibbs, Kristin (2009). Action! acting lessons for CG animators. Sybex - Purves, Barry (2007). Stop Motion: Passion, Process, and Performance. Focal Press - Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. DISNEY PR - Williams, Richard (2009). The Animator's Survival Kit: Expanded Edition. Faber & Faber
Complementary	<ul style="list-style-type: none"> - Batkin, Jane (2017). Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Body. Routledge - Beiman, Nancy (2017). Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. CRC Press - Chekhov, Michael (1993). On the Technique of Acting. Harper Paperbacks - Meisner, Sanford (1987). On Acting. Vintage - Parr, Peter (2018). Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. Bloomsbury Academic - Uhrig, Meike (2018). Emotion in Animated Films. Routledge

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

3D Infography1/616G01024
 3D Infography 2/616G01026
 3D Animation 1/616G01032
 3D Animation 2/616G01033

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

3D Interaction/616G01044

Subjects that continue the syllabus

Other comments



1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)5.- Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.