



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
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	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	E-mail	i.carpe1@udc.es	
Lecturers	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	E-mail	i.carpe1@udc.es	
Web				
General description	Esta materia ten como obxectivo proporcionar aos/as estudantes os coñecementos necesarios para analizar e reproducir os compoñentes da actuación de personaxes animados e as súas posibilidades expresivas e emocionais en diversos xéneros e formatos.			
	Entregar de forma individual a creación audiovisual de interpretacións completas de personaxes			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos 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 imprimir solución 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		
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



El análisis del personaje	O deseño da identidade a través da performance.
La psicología del movimiento físico	A linguaxe corporal e facial. Emocións que provocan accións físicas.
Negociaciones dentro de una escena	Roles, influencia e actitudes entre personaxes.
Representar acciones, perseguir objetivos	Dimensión psicolóxica e sociolóxica do personaxe animado.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Supervised projects	A1 A2 A4 B8 B6 B5 B4 B3 B2 B1	0	98	98
Workshop	A8 C2 C4	32	0	32
Guest lecture / keynote speech	A5 A7 A12 B9 C1 C3	16	0	16
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	Tutorización ao estudante

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	A1 A2 A4 B8 B6 B5 B4 B3 B2 B1	De realización individual, desenvolveranse diferentes actividades de carácter práctico e teórico 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. Para o cómputo dos traballos tutelados o/a estudante ten que entregar polo menos o 80% das prácticas da materia (grupo mediano).	100

Assessment comments
Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece a NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN AO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts 2.3;3.b2 4.5) (29/5/212). A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.



Sources of information

Basic	- Preson Blair (). Cartoon animation. Walter Foster - Richard Williams (). Animation survival kit. Faber & Faber - Eadweard Muybridge (). The Human and Animal Locomotion Photographs . Taschen - Philippe Gauler (). The Tormentor. Ediciones Filmiko. - Peter Brook (). El espacio vacío. Ediciones Península. - Michael Chejov (). Sobre la técnica de actuación. Edición Artes Escénicas - Beiman, Nancy (). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. . Bloomsbury Academic USA - 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
Complementary	- 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

(*)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.