

Curso Académico: 2025/26

## 200278 - Actuación de Personajes Animados

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

### Información de la Guía Docente

**Código asignatura:** 200278

**Titulación:** 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

**Tipo:** Optativa

**Curso:** 4

**Número de ECTS:** 6.0

**Periodo:** Segundo cuatrimestre

**Idiomas:**

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Pendiente

Acta: Grupo 1: Pendiente

**Coordinación titulación:** Ana María González Neira

**Coordinación asignatura:** Adriana Navarro Álvarez

**Profesorado:** Inmaculada Concepció Carpe Pérez, Adriana Navarro Álvarez

### 1. Descripción general

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.

### 2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

**Competencias (titulación RD 1393/2007)**

- [A01] Comunicar mensajes audiovisuales.
- [A02] Crear productos audiovisuales.
- [A07] Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.

- [A08] Conocer la tecnología audiovisual.
- [A12] Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
- [C02] Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- [C03] Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- [C04] Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

## 2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

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

## 3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	<p>Tema 1. El análisis del personaje:</p> <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>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	<p>Tema 2. Representar acciones, perseguir objetivos:</p> <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: [...]</p>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	<p>Tema 3. La empatía y el gesto psicológico:</p> <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 Mijaíl 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>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	3.5 Relación entre Empatía y Autenticidad: La conexión entre empatía, autenticidad en la actuación y credibilidad del personaje.			
Tema	<p>Tema 4. La psicología del movimiento físico:</p> <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>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	<p>Tema 5. Negociaciones dentro de una escena:</p> <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 [...]</p>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	<p>Tema 6. Transacciones de estado. Arcos/evolución del personaje. Historia:</p> <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>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	<p>Negociación dentro dunha escena.</p> <p>Análise das dinámicas escénicas de poder, persuasión e conflito a través das tácticas, o subtexto, a comunicación non verbal, as estratexias de negociación e os roles, influencias e actitudes entre personaxes segundo o contexto e os seus obxectivos.</p>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	<p>Transaccións de estado. Arcos.</p> <p>Análise da evolución do personaxe a través dos seus cambios emocionais internos e transformacións externas, estudando o arco dramático, o crecemento persoal, e a relación entre historia interna e eventos externos, e analizando comparativamente distintos arcos en diversas obras.</p>	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG42.

#### 4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Tutorías personalizadas para aclarar conceptos, tanto técnicos como creativos, y resolver los problemas a los que se enfrenta el alumno a lo largo de la asignatura.	0,00	2,00	0,00	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.
Taller [MAG16]	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.	32,00	0,00	0,00	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.
Sesión magistral [MAG39]	Explicación teórica y visionado de ejemplos de actuación en diversas películas y series, tanto de animación como de imagen real.	10,00	0,00	0,00	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.
Trabajos tutelados [MAG42]	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.	0,00	0,00	106,00	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.
<b>Suma de horas por tipo</b>		<b>42,00</b>	<b>2,00</b>	<b>106,00</b>	
<b>Horas totales</b>				<b>150,00</b>	

## 5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Trabajos tutelados [SEG42]	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por el estudiantado de la responsabilidad por su propio aprendizaje.	100,00	A01, A02, A07, A08, A12, C02, C03, C04.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

### 5.1. Primera oportunidad

Se realizará un trabajo individual, o en grupo basado en los contenidos de la asignatura.

### 5.2. Segunda oportunidad

La evaluación será del mismo modo que en la primera oportunidad

### 5.3. Oportunidad adelantada

La forma de evaluación en la oportunidad adelantada se realizará de la misma manera que en la primera y la segunda oportunidad.

### 5.4. Dispensa académica

- 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

## 6. Bibliografía recomendada

### Bibliografía Básica

- Beiman, N. (2021). *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*. Bloomsbury Academic USA. Libro.
- Chéjov, M (1999). *Sobre la técnica de la actuación*. Alba Editorial.. Libro.
- Chéjov, M. (2006). *Lecciones para el actor profesional*. Alba Editorial. Libro.
- Culhane, Shamus. (1990). *Animation from script to screen*. St Martin's Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Giesen, Rolf, autor, Khan, Anna, autor (2018). *Acting and character animation : the art of animated films, acting, and visualizing*. CRC Press Taylor & Francis Group. Libro. [\[URL\]](#)
- Glebas, Francis. (2013). *The animator's eye : adding life to animation with timing, layout, design, color and sound*. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!*. Silman-James Press,U.S. Libro.
- Hagen, Uta (2002). *Un reto para el actor*. Alba Editorial. Libro.
- Hayes, Derek, Webster, Chris, 1954- (2013). *Acting and performance for animation*. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Hooks, Ed, autor (2023). *Acting for animators*. Routledge, Fifth edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Kundert-Gibbs, John L., VLeBooks; Kundert-Gibbs, Kristin. (2009). *Action! : acting lessons for CG animators*. Wiley Pub, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Layton, W. (2020). *¿Por qué? El trampolín del actor*. Editorial Fundamentos. Libro.
- Lecoq,J. (2003). *El cuerpo poético: una pedagogía de la creación teatral*. Alba Editorial. Libro.
- Meisner, S. (2002). *Sobre la actuación*. La Avispa. Libro.
- Stanislavski, K. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*. Alba Editorial. Libro.
- Stanislavski, K. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. Alba Editorial. Libro.
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995). *The illusion of life Disney animation*. Disney Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- White, Tony, author. (2012). *Animation from pencils to pixels : classical techniques for digital animators*. Bloomsbury Publishing (UK); Routledge, 1st edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Williams, Richard. (2009). *The animator's survival kit*. Faber and Faber, Expanded ed.. Libro. [\[URL\]](#)

### Bibliografía Complementaria

- Donnellan, D. (2018). *El actor y la diana*. Other Publishers. Libro.
- Fischer, L. (2022). *Animated Emotions: Emblems of Feeling in Inside Out and the Emoji Movie en Emotion Pictures: Movies and Feelings*. Routledge Advances in Film Studies. Libro.
- Newlove, J. (1993). *Laban for Actors and Dancers: Putting Laban's Movement Theory into Practice - A Step-by-Step Guide*. Nick Hern Books. Libro.
- Parr, P. (2018). *Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook*. Bloomsbury Academic. Libro.
- Purves, B. (2007). *Stop Motion: Passion, Process, and Performance*. Focal Press. Libro.