

Jason Kennedy

AUT Auckland University of Technology

ORCID: 0000-0002-9355-9414

jason.kennedy@aut.ac.nz

Dr Jason Kennedy is a senior lecturer of animation at Auckland University of Technology. He combines his experience as a professional animator and actor through his animation practice. His research (both academic and industry-focused) is dedicated to helping animators better see, understand, and apply character acting in performance-based animations. He is a collaborative research member of Eco Astronomy, an international research and innovation hub in multidisciplinary astronomy. In this capacity, he produces animated performances in the form of scientific visualisations of extinct animals to support palaeontological research and museum exhibits, which links with his early career direction as a palaeontologist. As an actor, Jason has starred in the multiple award-winning short film "Holding South" (2021), for which he also served as the VFX lead. He lives in Auckland, New Zealand with his wife Devanshi and their two cats, Stygi and Moloch.

Dr. Jason Kennedy es profesor titular de animación en la Universidad Tecnológica de Auckland. Combina su experiencia como animador y actor profesional a través de su práctica de la animación. Su investigación (tanto académica como centrada en la industria) se dedica a ayudar a los animadores a ver, comprender y aplicar mejor la interpretación de personajes en animaciones basadas en la actuación. Es miembro investigador colaborador de Eco Astronomy, un centro internacional de investigación e innovación en astronomía multidisciplinar. En calidad de tal, produce representaciones animadas en forma de visualizaciones científicas de animales extintos para apoyar la investigación paleontológica y las exposiciones en museos, lo que enlaza con la orientación de su carrera como paleontólogo. Como actor, Jason ha protagonizado el cortometraje ganador de múltiples premios «Holding South» (2021), para el que también trabajó como director de efectos visuales. Vive en Auckland (Nueva Zelanda) con su esposa Devanshi y sus dos gatos, Stygi y Moloch.

Dr. Jason Kennedy é professor sênior de animação na Auckland University of Technology. Ele combina sua experiência como animador e ator profissional em sua prática de animação. Sua pesquisa (tanto acadêmica quanto voltada para o setor) é dedicada a ajudar os animadores a ver, entender e aplicar melhor a atuação de personagens em animações baseadas em desempenho. Ele é membro de pesquisa colaborativa da Eco Astronomy, um centro internacional de pesquisa e inovação em astronomia multidisciplinar. Nessa função, ele produz performances animadas na forma de visualizações científicas de animais extintos para apoiar pesquisas paleontológicas e exposições em museus, o que se relaciona com o início de sua carreira como paleontólogo. Como ator, Jason estrelou o curta-metragem vencedor de vários prêmios "Holding South" (2021), no qual também atuou como líder de efeitos visuais. Ele mora em Auckland, Nova Zelândia, com sua esposa Devanshi e seus dois gatos, Stygi e Moloch.

HOW TO QUOTE (APA)

Kennedy, J. (2024). Animation-Directed Embodied Performance Technique (ADEPT): A Framework for Creating Better Animation Video Reference. In M. Steagall (Ed.), *LINK 2024 6th International Conference in Practice-oriented Research and Global South* (pp.22-25). DOI <https://10.24135/link2024.v5i1.216>

Animation-Directed Embodied Performance Technique (ADEPT): A Framework for Creating Better Animation Video Reference

Keywords

Animation, Acting, Performance, Reference, Education.

Across animation curricula at academic institutions, there is no unified or industry-recognised framework for developing students' performance skills, whether through observation or direct experience. Performance for animation remains a niche subject, while there exist some useful explications for how acting training can apply to animators, how animators engage with animation reference is less understood. Unfortunately, many animation educators either do not recognise the value of embodied techniques when teaching animation reference, or they are unable to implement such techniques. As a result, the current educational environment produces more technically capable animators than graduates with robust performance skills. This research describes the narratological and performance utility of an embodied performance framework for teaching character animation. This framework is based on practice-led enquiries within the domains of acting, animation, tertiary education, and studio-based production. Drawing on the researcher's experience as an actor and animator, this framework seeks to resolve a number of underexplored questions:

- What challenges will animators face when engaging in embodied performance practice?

- Which styles of performance are accessible and safe for animators without prior experience?
- How may animators overcome reluctance to engage with embodied practice?
- Which embodied performance strategies are likely to yield more useful animation information?
- Do certain types of performance experience provide different benefits to animators?
- How to best extrapolate pose and performance information from video reference?

These questions serve as a starting point in the development of the Animation-Directed Embodied Performance Technique framework (ADEPT), which integrates performance traditions from Michael Chekhov and Rudolf Laban. This framework promotes nuanced physical and expressive strategies when producing animation reference. Particularly, these strategies are intimately framed to correspond with the narrative requirements at every point within a story. An embodied pedagogy reinforces the importance of narrative appeal in animation to captivate audiences and promote empathy through believable character performance.

Animation-Directed Embodied Performance Technique (ADEPT):

un marco para crear mejores vídeos de animación de referencia

Palabras clave

Animación, Interpretación, Actuación, Referencia, Educación.

En los planes de estudios de animación de las instituciones académicas, no existe un marco unificado o reconocido por el sector para desarrollar las habilidades interpretativas de los estudiantes, ya sea a través de la observación o de la experiencia directa. La interpretación para la animación sigue siendo un tema de nicho, aunque existen algunas explicaciones útiles sobre cómo la formación actoral puede aplicarse a los animadores, se entiende menos cómo los animadores se comprometen con la referencia de la animación. Lamentablemente, muchos educadores de animación no reconocen el valor de las técnicas corporales a la hora de enseñar referencias de animación o son incapaces de aplicarlas. Como resultado, el entorno educativo actual produce más animadores técnicamente capaces que graduados con sólidas habilidades interpretativas. Esta investigación describe la utilidad narratológica y de interpretación de un marco de interpretación encarnada para la enseñanza de la animación de personajes. Este marco se basa en investigaciones prácticas en los ámbitos de la interpretación, la animación, la enseñanza superior y la producción en estudio. Partiendo de la experiencia del investigador como actor y animador, este marco pretende resolver una serie de cuestiones poco exploradas:

- ¿A qué desafíos se enfrentan los animadores cuando practican la interpretación corporal?

- ¿Qué estilos de interpretación son accesibles y seguros para los animadores sin experiencia previa?
- ¿Cómo pueden los animadores superar la reticencia a participar en prácticas corporales?
- ¿Qué estrategias de interpretación corporal pueden producir información más útil para la animación?
- ¿Proporcionan determinados tipos de experiencia interpretativa diferentes beneficios a los animadores?
- ¿Cuál es la mejor manera de extrapolar la información sobre la pose y el rendimiento a partir de referencias de vídeo?

Estas preguntas han servido de punto de partida para el desarrollo del marco Animation-Directed Embodied Performance Technique (ADEPT), que integra las tradiciones interpretativas de Michael Chéjov y Rudolf Laban. Este marco promueve estrategias físicas y expresivas matizadas a la hora de producir animación de referencia. En particular, estas estrategias están íntimamente enmarcadas para corresponderse con los requisitos narrativos en cada punto dentro de una historia. Una pedagogía encarnada refuerza la importancia del atractivo narrativo en la animación para cautivar al público y fomentar la empatía mediante la interpretación creíble de los personajes.

Animation-Directed Embodied Performance Technique (ADEPT): uma metodologia para a criação de referências para vídeos de animação de melhor qualidade

Palavras-chave

Animação, Atuação, Desempenho,
Referência, Educação.

Nos currículos de animação das instituições acadêmicas, não há uma estrutura unificada ou reconhecida pelo setor para desenvolver as habilidades de desempenho dos alunos, seja por meio de observação ou experiência direta. O desempenho para animação continua sendo um assunto de nicho, embora existam algumas explicações úteis sobre como o treinamento de atuação pode ser aplicado aos animadores, a forma como os animadores se envolvem com a referência de animação é menos compreendida. Infelizmente, muitos educadores de animação não reconhecem o valor das técnicas incorporadas ao ensinar referência de animação ou não conseguem implementar essas técnicas. Como resultado, o ambiente educacional atual produz mais animadores tecnicamente capazes do que graduados com habilidades de desempenho sólidas. Esta pesquisa descreve a utilidade narratológica e de desempenho de uma estrutura de desempenho incorporada para o ensino de animação de personagens. Essa estrutura baseia-se em investigações conduzidas pela prática nos domínios da atuação, animação, educação terciária e produção em estúdio. Com base na experiência do pesquisador como ator e animador, essa estrutura procura resolver várias questões pouco exploradas:

- Quais desafios os animadores enfrentarão ao se envolverem na prática de desempenho incorporado?

- Quais estilos de desempenho são acessíveis e seguros para animadores sem experiência prévia?
- Como os animadores podem superar a relutância em se envolver com a prática incorporada?
- Quais estratégias de desempenho incorporado provavelmente produzirão informações de animação mais úteis?
- Certos tipos de experiência de desempenho proporcionam benefícios diferentes aos animadores?
- Como extrapolar melhor as informações de pose e desempenho a partir de referências de vídeo?

Essas perguntas servem como ponto de partida para o desenvolvimento da estrutura Animation-Directed Embodied Performance Technique (ADEPT), que integra as tradições de desempenho de Michael Chekhov e Rudolf Laban. Essa estrutura promove estratégias físicas e expressivas diferenciadas ao produzir referências de animação. Particularmente, essas estratégias são intimamente estruturadas para corresponder aos requisitos narrativos em cada ponto de uma história. Uma pedagogia incorporada reforça a importância do apelo narrativo na animação para cativar o público e promover a empatia por meio do desempenho crível do personagem.