

PROGRAMA DE ASIGNATURA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL (CFG)

2° semestre 2024

Departamento de Pregrado
Vicerrectoría de Asuntos Académicos
Universidad de Chile

1. NOMBRE Y CÓDIGO DEL CURSO

Nombre	<i>Translations & Betrayals: Anime, from the comic book pages to the multimedia</i>
Código	VA-01-0333

2. NOMBRE DEL CURSO EN INGLÉS

Translations & Betrayals: Anime, from the comic book pages to the multimedia

3. EQUIPO DOCENTE

Docentes responsables	Unidad académica
Diego Vallejos	Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Simon Higginson	Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Docente colaborador	Unidad académica
Miguel Vergara	Docente invitado

Ayudante	
-----------------	--

4. CARGA ACADÉMICA Y CRÉDITOS SCT-CHILE

Duración total del curso	17 semanas
Nº máximo de horas de trabajo sincrónico / presencial semanal	1,5 horas
Nº máximo de horas de trabajo asincrónico / no presencial semanal	1,5 horas
Nº de créditos SCT	2 SCT

5. MODALIDAD, DÍA Y HORARIO

Modalidad	Presencial
Día	Miércoles
Horario	16:45 – 18:15
Lugar	Facultad de Arquitectura y Urbanismo

6. COMPETENCIAS SELLO A LAS QUE CONTRIBUYE EL CURSO

	1. Capacidad de investigación, innovación y creación
X	2. Capacidad de pensamiento crítico y autocrítico
X	3. Capacidad para comunicarse en contextos académicos, profesionales y sociales
	4. Compromiso ético y responsabilidad social y ciudadana
	5. Compromiso con el desarrollo humano y sustentable
X	6. Compromiso con el respeto por la diversidad y multiculturalidad
	7. Compromiso con la igualdad de género y no discriminación

7. PROPÓSITO FORMATIVO DEL CURSO

Acercar a los y las estudiantes de distintas disciplinas a los procesos de las traducciones culturales, a la vez que se les invita a desarrollar sus habilidades en un segundo idioma por medio de fomentar su “interés por hablar” (*willingness to communicate*).

El curso ofrece un espacio para el encuentro de estudiantes de la Universidad con distintos niveles de manejo del inglés, reunidos en torno a un tema en común que les convoca. De esta manera, se ofrece una interacción entre distintos grupos de estudiantes que de otra manera no se encontrarían.

El nivel de manejo del inglés guarda una fuerte relación con los colegios de origen y con el nivel socioeconómico de los y las estudiantes. Así, los/as estudiantes que ya saben inglés no participan de los cursos de idioma que se dictan en las facultades, perdiéndose la posibilidad de compartir saberes.

La estructura de contenidos del curso está configurada de manera que los estudiantes tengan acceso a los procesos de traducción entre distintos medios culturales (del libro a la película, por ejemplo). A la vez, se ofrecen metodologías para estructurar y compartir conocimientos previos.

8. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO

Luego de este curso, el estudiante podrá:

- Ofrecer una visión sinóptica del manga como narrativa visual, en particular en los casos en que ha sido fuente de producciones audiovisuales.
- Entender las variables culturales y productivas propias del género.
- Enfrentar la dinámica de aula en inglés, fuera de un curso de idioma.
- Vincular intereses personales, como el animé y el manga en este caso, con su formación disciplinar.
- Desarrollar un ensayo en un segundo idioma, en torno a la temática del curso.

9. SABERES FUNDAMENTALES O CONTENIDOS

1. Presentation and Introduction. Premodern art in Japan.
2. Disney and Interwar Japan.
3. Animation and Anime.
4. Production of Anime (First Part).
5. Production of Anime (Second Part).
6. Anime in Television and the Anime Studio Paradigm.
7. Miyazaki and the Creation of a legend.
8. The Ghibli paradigm.
9. The Golden Age of Anime.
10. The New Age and the Japanese Economic Crises.
11. The Post-Modern Fantasy, Evangelion and what does it means.
12. The Creation of New Anime in the New Millennium.
13. Genres and how do they work. Mecha Anime.
14. The Dawn of the Last Day.
15. The Changing of the Times.
16. The Yesterday of Tomorrow is Today.
17. Mahou Shojo and its evolution over the years.
18. The Last Day. Tomorrow.

10. METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN: PLAN DE TRABAJO

A) Descripción general de la metodología y la evaluación del curso:

1.- Luego de una exposición (en inglés) de parte de los profesores, los estudiantes discutirán distintos temas de acuerdo a 3 estrategias (principalmente):

Los estudiantes se reunirán en grupos de 4 a 6 personas de distintas carreras y en inglés:

- discutirán un set de preguntas que profundizan la temática planteada en la exposición. Al final de la clase, presentarán al curso sus conclusiones;
- prepararán una exposición a partir de un tema y material dado. Cada grupo desarrolla parte del contenido, al final de las presentaciones obtienen una visión completa;
- catalogarán y clasificarán la información disponible, de manera tal que pueden visualizar un nuevo orden.

2.- El curso mantiene un blog, donde los estudiantes van profundizando temas vistos en clases y donde también proponen nuevos contenidos y recomendaciones. Se espera que los/las estudiantes a lo largo del semestre hagan 4 colaboraciones, con un mínimo de 250 palabras (en inglés). No se espera un manejo completo del idioma, se evalúa principalmente el contenido y se les ayuda a desarrollar un mejor lenguaje.

3.- Individualmente realizarán la presentación de un ensayo en formato de video.

B) Resumen del esquema de evaluaciones calificadas del curso:

Actividad evaluada	Tipo de actividad	Ponderación en nota final	Semana estimada de entrega
Publicación Post 1	individual	15%	Semana 3
Publicación Post 2	Individual	15%	Semana 7
Publicación Post 3	Individual	15%	Semana 12
Publicación Post 4	Individual	15%	Semana 15-16
Presentación Video ensayo	Individual	40%	Semana 14-16

C) Planificación y cronograma preliminar del curso:

Semana	Fecha	Actividades		Evaluación
		Presenciales	No presenciales Trabajo autónomo	
1	14-ago	Presentation and Introduction. Pre modern art in Japan.	Lectura / Lista reproducción semanal	
2	21-ago	Disney and Interwar Japan	Lectura / Lista reproducción semanal	
3	28-ago	Animation and Anime	Lectura / Lista reproducción semanal	Entrega Blog 1
4	04-sep	Production of Anime (First Part)	Astroboy (1963) Mushi Productions.	
5	11-sep	Production of Anime (Second Part)	Astroboy (1963) Mushi Productions.	
6	18-sep	SEMANA DE PAUSA TRANSVERSAL		
7	25-sep	Anime in Television and the Anime Studio Paradigm.	Lectura / Lista reproducción semanal	Entrega Blog 2
8	02-oct	Miyazaki and the Creation of a legend.	Lectura / Lista reproducción semanal	
9	09-oct	The Ghibli paradigm	Kaze no Tani no Nausicaä (1984) Studio Ghibli.	
10	16-oct	The Golden Age of Anime	Lectura / Lista reproducción semanal	

11	23-oct	The New Age and the Japanese Economic Crises.	Lectura / Lista reproducción semanal	
12	30-oct	The Post-Modern Fantasy, Evangelion and what does it means for us today.	Neon Genesis Evangelion (1995) Studio Gainax	Entrega Blog 3
13	06-nov	The Creation of New Anime in the New Millennium.	RahXephon (2001) Studio Bones.	
14	13-nov	The Dawn of the Last Day.	Suzumiya Haruhi no Yuutsu (2006) Kyoto Animation	
15	20-nov	The Changing of the Times.	Lectura / Lista reproducción semanal	Presentación Video ensayo
16	27-nov	The Yesterday of Tomorrow is Today.	Japan Animator Expo (2015-16)	Entrega Blog 4
17	04-dic	The Last Day. Tomorrow.	Reflexiones Finales y recomendaciones.	

11. REQUISITOS DE APROBACIÓN

1. Asistencia al 75% de las sesiones presenciales del curso, como mínimo.
2. Calificación final igual o superior a 4,0 en una escala de 1 a 7.

12. RECURSOS DE APRENDIZAJE O BIBLIOGRAFÍA BÁSICA OBLIGATORIA

Bolto, C. Csicsery-Ronay Jr, I. & Tatsumi, T. [Eds] (2007). Robot Ghosts and Wired Dreams. Minneapolis: University of Minnesota Press

Cavallaro, D. (2010). Anime and the Art of Adaptation: Eight Famous Works from page to Screen. McFarland

Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. New York London: Bloomsbury Academic

Schodt, F. (2007). *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley, California: Stone Bridge Press

Taylor Atkins, E. (2022) *History of Popular Culture in Japan: From the Seventeenth Century to the Present*. New York | London: Bloomsbury Academic

Suan, Stevie (2021) *Animes Identity Performativity and Form beyond Japan*. University of Minnesota Press

Condry, Ian (2013) *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*.

13. RECURSOS ADICIONALES O BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Otomo, K. (2010). *Akira*. Kodansha comics.

Toriyama, A. (2013). *Dragon Ball*. Viz Media LLC.

Miyazaki, H. (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Studio Ghibli, Inc..

Takeuchi, N. (2011). *Sailor Moon*. Kodansha comics.

Takahashi, R. (2010). *Inuyasha*. Viz Media LLC

Anno, H. (1995) *Neon Genesis Evangelion*. Gainax Co.

14. RECURSOS WEB

Repositorio de ensayos y posts de ediciones previas del curso [contenido en inglés]
<http://translationandbetrayals.tumblr.com/archive>