

PROGRAMA DE ASIGNATURA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL (CFG)

2° semestre 2022

Departamento de Pregrado
Vicerrectoría de Asuntos Académicos
Universidad de Chile

1. NOMBRE Y CÓDIGO DEL CURSO

| | |
|---------------|--|
| Nombre | Translations & betrayals: Manga & anime, from the comic book pages to the multimedia |
| Código | VA-01-0333 |

2. NOMBRE DEL CURSO EN INGLÉS

Translations & betrayals: Manga & anime, from the comic book pages to the multimedia

3. EQUIPO DOCENTE

| Docente responsable | Unidad académica |
|----------------------------|---------------------------------|
| Diego Vallejos Oberg | FAU – Departamento de Urbanismo |

| Docente colaborador | Unidad académica |
|----------------------------|-------------------------|
| Miguel Vergara | Egresado INAP |

| Ayudante | |
|-----------------|--|
| | |

4. CARGA ACADÉMICA Y CRÉDITOS SCT-CHILE

| | |
|--|------------|
| Duración total del curso | 16 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 | El curso se dicta en modalidad remota, a través de U-Cursos. El día y horario que se indica se refiere a las clases sincrónicas semanales del curso. |
| Día | Miércoles |
| Horario | 16:30 – 18:00 |

6. COMPETENCIAS SELLO A LAS QUE CONTRIBUYE EL CURSO

| | |
|----------|---|
| | 1. Capacidad de investigación, innovación y creación |
| | 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 estudiantes 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 los convoca. De esta manera se ofrece una interacción entre distintos grupos de estudiantes que de otra manera no se encontrarían, promoviendo la comunicación en un contexto académico.

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

La estructura de contenidos del curso está configurada de manera que los estudiantes tengan acceso a la producción artística y cultural de otro país.

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. Ukiyo e, and the aesthetical ideas of Japan.
2. A brief history of comics: from Belgium, USA and Japan.
3. The link between Disney and Manga
4. Early Japanese animation - Early Anime aesthetics
5. Osamu Tezuka and the consolidation of a canon
6. The TOEI paradigm
7. The Ghibli paradigm - Ghibli and the portrayal of women
8. Bird Studio - Gainax and the new animation studios as a deconstruction of the canon
9. Genre and demographics of manga (and its derivatives)
10. The *mecha* genre - The *magical girl* genre
11. On videogames and multimedia as translations of manga or anime
12. The new studios
13. Japanese culture: Beyond Anime and Manga
14. Music in Anime: Beyond the opening songs
15. The future of the media.

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 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 estudiantes a lo largo del semestre hagan 4 colaboraciones, de entre 100 y 500 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 realizará 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 |
|---|----------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| 4 post en el blog del curso <i>4 Blog posts</i> | Individual (Horas indirectas) | 50% | Semanas 3, 7, 10 y 13 |
| Breve ensayo grupal <i>5 paragraph group essay</i> | Grupal (En clases) | 15% | Semana 11 |
| Entrega final videoensayo <i>Video essay</i> | Individual (Horas indirectas) | 35% | Semana 16 |

C) Planificación y cronograma preliminar del curso:

| Semana | Fecha | Actividades | | Evaluación |
|--------|-----------|--|--|------------|
| | | Sincrónicas | Asincrónicas | |
| 1 | 17-ago | <p>Ukiyo e, and the aesthetical ideas of XIX Century Japan. 16.30</p> <p>Presentación del equipo docente, actividad de presentación entre estudiantes, explicación del programa y cronograma del curso, resolución de dudas y preguntas sobre el curso. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir y se dejará disponible en U-Cursos.</p> | <p>Participación en el blog del curso https://translationandbetrayals.tumblr.com/ El curso cuenta con un blog con más de 500 publicaciones de distintas generaciones, lo que permite un diálogo entre los estudiantes de esta generación, pero además con los de generaciones previas.</p> | |
| 2 | 24-ago | <p>A brief history of comics: from Belgium, USA and Japan. 16.30</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> | |
| 3 | 31-ago | <p>The link between Disney and Manga 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> | Blog |
| 4 | 07-sep | <p>Early Japanese animation Early Anime aesthetics 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> | |
| 5 | 12-16 sep | SEMANA DE RECESO UCH | | |

| | | | | |
|----|--------|--|--|------|
| 6 | 21-sep | <p>Osamu Tezuka and the consolidation of a canon 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | Participación en blog y revisión de videografía recomendada. | |
| 7 | 28-sep | <p>The TOEI paradigm 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | Participación en blog y revisión de videografía recomendada. | Blog |
| 8 | 05-oct | <p>The Ghibli paradigm Ghibli and the portrayal of women 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos. Se desarrolla un ensayo breve grupal (5 paragraph essay).</p> | Participación en blog y revisión de videografía recomendada. | |
| 9 | 12-oct | <p>Bird Studio Gainax and the new animation studios as a deconstruction of the canon 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | Participación en blog y revisión de videografía recomendada. | |
| 10 | 19-oct | <p>Genres and demographics of manga (and its derivatives) 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión</p> | Participación en blog y revisión de videografía recomendada. | Blog |

| | | | | |
|----|--------|---|---|---------------|
| | | para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos. | | |
| 11 | 26-oct | <p>The mecha genre The magical girl genre 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> <p>Desarrollo de videoensayo final.</p> | Ensayo grupal |
| 12 | 02-nov | <p>On videogames and multimedia as translations of manga or anime 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> <p>Desarrollo de videoensayo final.</p> | |
| 13 | 09-nov | <p>The new studios 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> <p>Desarrollo de videoensayo final.</p> | Blog |
| 14 | 16-nov | <p>Japanese culture: Beyond Anime and Manga Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> <p>Desarrollo de videoensayo final.</p> | |
| 15 | 23-nov | <p>Music in Anime: Beyond the opening songs Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> <p>Desarrollo de videoensayo final.</p> | |

| | | | | |
|----|--------|--|---|---|
| 16 | 30-nov | <p>The future of the media 16.30, Zoom</p> <p>Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos.</p> | <p>Participación en blog y revisión de videografía recomendada.</p> <p>Desarrollo de videoensayo final.</p> | <p>Videoensayo</p> <p>Entrega final</p> |
| 17 | 07-dic | <p>Cierre de actividades. Espacio para la evaluación del curso</p> <p>Comentarios a la entrega final. Corrección sincrónica.</p> | | |

11. REQUISITOS DE APROBACIÓN

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. *A History of Popular Culture in Japan: From the Seventeenth Century to the Present*. New York|London: Bloomsbury Academic

13. RECURSOS ADICIONALES O BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

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

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

Miyazaki, H. (2012). *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Viz Media LLC.

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

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