

PROGRAMA DE CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL (CFG) PRIMER SEMESTRE 2020

1. NOMBRE Y CÓDIGO DEL CURSO

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

2. NOMBRE DE LA ASIGNATURA EN INGLÉS

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

3. PALABRAS CLAVE

Traducciones culturales; animé; manga; comic; animación

4. EQUIPO DOCENTE

Docente responsable	Diego Vallejos Oberg
Unidad académica (facultad o instituto)	Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Docente(s) colaborador(es)	Unidad académica (facultad o instituto)
Miguel Vergara	

5. CARGA ACADÉMICA Y CRÉDITOS SCT-CHILE

Duración del curso	Semestral
Nº de semanas	16 semanas
Sesiones presenciales	1 sesión presencial de 1,5 horas (90 minutos) a la semana
Trabajo no presencial	1,5 horas (90) minutos a la semana, aproximadamente
Nº de créditos SCT	2 SCT

6. COMPETENCIAS SELLO A LAS QUE CONTRIBUYE EL CURSO

	1. Capacidad de investigación
	2. Capacidad crítica y autocrítica
	3. Capacidad de comunicación oral y escrita
x	4. Capacidad de comunicación oral y escrita en una segunda lengua
	5. Responsabilidad social y compromiso ciudadano
	6. Compromiso ético
	7. Compromiso con la preservación del medioambiente
x	8. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad

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 estudiante 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 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 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 sus 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 / 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
5. Early Anime aesthetics
6. Osamu Tezuka and the consolidation of a canon
7. The TOEI paradigm
8. The Ghibli paradigm
9. Ghibli and the portrayal of women
10. Bird Studio
11. Gainax and the new animation studios as a deconstruction of the canon
12. Genre and demographics of manga (and its derivatives)
13. The mecha genre
14. The magical girl genre
15. The new studios
16. On videogames and multimedia as translations of manga or anime
17. On music as a narrative tool in anime
18. The future of the media.

10. METODOLOGÍA

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

1.- 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.

11. EVALUACIÓN

Como se indicó en el punto 10, se evaluará la participación en el blog del curso. Se exigirán 3 post: 15% c/u.

De manera grupal se desarrollará un ensayo: 15%

La entrega final del curso es un videoensayo: 40%.

12. 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.

13. 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



14. 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.

15. RECURSOS WEB ADICIONALES

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