

# PROGRAMA DE ASIGNATURA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL (CFG)

2° semestre 2023

Departamento de Pregrado  
Vicerrectoría de Asuntos Académicos  
Universidad de Chile

## 1. NOMBRE Y CÓDIGO DEL CURSO

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

## 2. NOMBRE DEL CURSO EN INGLÉS

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

## 3. EQUIPO DOCENTE

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

Docente colaborador	Unidad académica
Miguel Vergara	Invitado externo

<b>Ayudante</b>	
-----------------	--

## 4. CARGA ACADÉMICA Y CRÉDITOS SCT-CHILE

<b>Duración total del curso</b>	16 semanas
<b>Nº máximo de horas de trabajo sincrónico / presencial semanal</b>	1,5 horas
<b>Nº máximo de horas de trabajo asincrónico / no presencial semanal</b>	1,5 horas
<b>Nº de créditos SCT</b>	2 SCT

## 5. MODALIDAD, DÍA Y HORARIO

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

## 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 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 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
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 derivates)
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 Y EVALUACIÓN: PLAN DE TRABAJO

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

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 puedan visualizar un nuevo orden.

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.

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
Ensayo individual 1	individual	15%	Semana 3
Ensayo individual 2	individual	15%	Semana 6
Ensayo individual 3	individual	15%	Semana 9
Ensayo individual 4	individual	15%	Semana 13
Video-ensayo en inglés	Individual	40%	Semana 16

### C) Planificación y cronograma preliminar del curso:

Semana	Fecha	Actividades		Evaluación
		Presenciales	No presenciales (trabajo autónomo)	
1	16-ago	Onboarding. Presentación del programa, caracterización del curso. Actividad: "un ranking de anime"	<b>Lectura:</b> Cavallaro, D. (2010). <i>Anime and the Art of Adaptation</i>	
2	23-ago	Japón y Timeline. Presentación categorización histórica "Eras del anime". Primera Era. Influencia extranjera: Disney, Tezuka, Aka-hon, avances tecnológicos propios. Actividad: "¿Qué saben de Japón?"	<b>Video:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Eu7_P5alyzQ&amp;ab_channel=Anime-boom%21">https://www.youtube.com/watch?v=Eu7_P5alyzQ&amp;ab_channel=Anime-boom%21</a>	
3	30-ago	Segunda Era. Animación de entreguerras. Propaganda, animación como más que entretenimiento. Fin de la guerra. Actividad: "¿Qué potencial encuentran que tiene el anime por sobre otros medios audiovisuales?"	Preparación del Ensayo 1	<b>Entrega Ensayo 1</b>
4	06-sep	Tercera Era. Recuperación de Japón. Influencia de USA en la ocupación. Showa. Anime en televisión. Nacimiento de Toei. Haku-jaden. Actividad: "¿Cómo y cuándo conocieron el anime?"	<b>Lectura:</b> Japanese Modernization and the Invention of Manga	
5	13-sep	<b>SEMANA DE PAUSA TRANSVERSAL</b>		
6	20-sep	Tercera Era. Primera Generación de Estudios de Anime. Sunrise.	Preparación del Ensayo 2	<b>Entrega Ensayo 2</b>
7	27-sep	Cuarta Era, comienzo de la Era de los OVAS. Mamoru Oshii.	<b>Anime:</b> Akira	
8	04-oct	Cuarta Era. Desarrollo de la Industria. Mechas. Akira y Katsuhiro Otomo.	<b>Lectura:</b> The Mecha's Blind Spot	

9	11-oct	Crisis Económica; configuración industrial de Japón. Descentralización. Inicio de la Quinta Era.	Preparación del Ensayo 3	<b>Entrega Ensayo 3</b>
10	18-oct	Quinta Era. Evangelion. Hideaki Anno y Gainax. Otakus.	<b>Lectura:</b> The Rise of Girls' Manga	
11	25-oct	Finales de los 90 - Kunihiro Ikuhara y Utena. Escaflowne. Inicio de la Sexta Era.	<b>Lectura:</b> Osamu Tezuka, the God of Manga	
12	01-nov	Feriado	Preparación del Ensayo 4	
13	08-nov	Sexta Era. Producción de un Anime, proceso moderno de producción	<b>Documentary:</b> The making of the Little Witch Academia	<b>Entrega Ensayo 4</b>
14	15-nov	Séptima Era, cambios en las formas de producción de anime. SAO, el fin del Big Three, la diversificación del consumo de Anime. Shingeki.	<b>Lectura:</b> Who Are the Otaku?	
15	22-nov	Introducción a la Octava Era. La Animator Expo y los 3 animes que abrieron el inicio de la nueva era. Trigger. Hiroyuki Imaishi.	<b>Lectura:</b> When the machines stop	
16	29-nov	Proyectos derivados de la AnimaTOR. Netflix, HBO, Disney+ anime moderno. Nuevas formas de producir anime. Anime en pandemia y el futuro.	Preparación video individual	<b>Entrega video</b>
17	06-dic	Muestra de videos y los últimos detalles		

## 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. *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.

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