

PROGRAMA DE ASIGNATURA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL (CFG) 2021-1

Departamento de Pregrado
Vicerrectoría de Asuntos Académicos

1. NOMBRE Y CÓDIGO DEL CURSO

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

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	Departamento de Urbanismo, Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Docente colaborador	Unidad académica
Miguel Vergara	Invitado

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

4. CARGA ACADÉMICA Y CRÉDITOS SCT-CHILE

Duración total del curso	16 semanas
Nº máximo de horas de trabajo sincrónico semanal	1,5 horas
Nº máximo de horas de trabajo asincrónico 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 del curso.
Día	Miércoles
Horario	16:30 – 18:00

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
	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 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 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 breve 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 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 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 con 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.
 - De estas actividades se evalúa sólo una, en la que deben producir un ensayo breve en el horario de clases con la supervisión del equipo (10%). Se puede entregar con correcciones en la última clase.
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. Se

evaluarán como entregado o no entregado, lo que se traducirá en que cada post es un 7.0 y su ausencia un 1.0. Se busca evaluar la participación en una discusión asincrónica. Esto equivaldrá al 40% de la nota del curso.

3. Individualmente realizará en las horas indirectas (trabajo asincrónico), un ensayo en formato de video (50%).

B) Resumen del esquema de evaluaciones calificadas del curso:

Actividad evaluada	Tipo de actividad	Ponderación en nota final	Semana estimada de entrega
<i>Blog posts</i> (4 posteos en blog)	Individual (Horas indirectas)	40%	A lo largo del semestre. Se propone uno mensual
<i>Group essay</i> (ensayo breve)	Grupal (En clases)	10%	15.07.2021
<i>Video essay</i> (ensayo final)	Individual (Horas indirectas)	50%	15.07.2021

C) Planificación y cronograma preliminar del curso:

Semana	Fecha	Actividades		Evaluación
		Sincrónicas	Asincrónicas	
1	07.04.2021	Ukiyo e, and the aesthetical ideas of XIX Century Japan. 16.30, Zoom 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.	Participación en el blog del curso https://popmusicu.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.	
2	14.04.2021	A brief history of comics: from Belgium, USA and Japan. 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	

3	21.04. 2021	The link between Disney and Manga 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	
4	28.04. 2021	Early Japanese animation Early Anime aesthetics 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	
5	1ª SEMANA DE PAUSA EN CFG			
6	12.05. 2021	Osamu Tezuka and the consolidation of a canon 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	
7	19.05. 2021	The TOEI paradigm 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	
8	26.05. 2021	The Ghibli paradigm Ghibli and the portrayal of women 16.30, Zoom Exposición del equipo docente (40 min). Debate en grupos de estudiantes. Síntesis y debate entre todos. Se grabará la	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	

		sesión para quienes no puedan asistir, pero no se grabará la discusión en grupos. Se desarrolla un ensayo breve grupal (5 paragraph essay).		
9	02.06. 2021	Bird Studio Gainax and the new animation studios as a deconstruction of the canon 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	
10	2ª SEMANA DE PAUSA EN CFG			
11	16.06. 2021	Genre and demographics of manga (and its derivatives) The mecha genre The magical girl genre 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	
12	23.06. 2021	The new studios 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada. Desarrollo de videoensayo final.	
13	30.06. 2021	On videogames and multimedia as translations of manga or anime 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada. Desarrollo de videoensayo final.	

14	07.07. 2021	On music as a narrative tool in anime 16.30, Zoom 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.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada. Desarrollo de videoensayo final.	
15	14.07. 2021	The future of the media 16.30, Zoom 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. Comentarios a la entrega final. Corrección sincrónica.	Participación en blog y revisión de videografía recomendada.	Entrega final. Se evaluará ensayo de acuerdo con rúbrica.
16	21.07. 2021	16.30, Zoom Cierre de actividades. Espacio para la evaluación del curso		

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. 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.

13. RECURSOS ADICIONALES

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