

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Talleres Extracurriculares 2025-2

Nombre del taller: Animación japonesa y cultura popular

Modalidad: virtual

Reseña del curso

La cultura japonesa se ha convertido en la actualidad en uno de los fenómenos de masas más importantes del mundo, atrayendo a todo tipo de personas al disfrute de la literatura, la historia, la música, los productos audiovisuales, entre otras manifestaciones de la cultura popular nipona. En consecuencia, el objetivo de este curso será adentrarnos de manera profunda en los múltiples y complejos temas que trae consigo la animación japonesa, desmintiendo el mito de que se trata de simples dibujos para niños.

Objetivo general

Brindar a los estudiantes los fundamentos históricos, sociales, políticos y de análisis audiovisual necesarios para comprender el origen y desarrollo de la animación japonesa, como una industria cultural que se ha consolidado en el núcleo de la cultura popular mundial.

Perfil de participantes

Si eres una persona entre 18 y los 60 años interesada en conocer el proceso de expansión de la cultura japonesa a nivel mundial y en especial si eres amante del anime y el manga, este es tu lugar. En este taller se abordará la historia de Japón, con el fin de vincular las producciones audiovisuales con los contextos y métodos de animación más influyentes de cada periodo, todo esto en un intento de profundizar en la narrativa literaria y audiovisual japonesa.

Requerimientos del taller

El Taller se realizará de manera virtual, por lo que solo necesitarás una computadora y acceso a internet para participar.

Costo del taller

El taller se realizará de manera completamente gratuita

Cupo máximo

El curso no tiene un número máximo de participantes

Habilidades a desarrollar

- El estudiante será capaz de relacionar los eventos históricos más importantes de Japón con el desarrollo de la animación japonesa, entendiendo cómo la historia influyó en la creación de las obras de anime.
- Los alumnos tendrán conocimiento acerca de la historia del anime, sus principales géneros y representantes más importantes, lo que le permitirá comprender y apreciar mejor esta forma de arte.
- Los estudiantes obtendrán las bases conceptuales para identificar la influencia de la cultura japonesa tradicional y moderna en el anime, lo que le permitirá entender mejor los elementos culturales presentes en las obras de anime.
- Los asistentes serán capaces de realizar análisis críticos sobre las distintas formas de expresión de la cultura popular japonesa, lo que le permitirá evaluar las obras de anime de manera más profunda y completa.
- Reconocer el impacto y los procesos que llevaron a la expansión de la industria del entretenimiento japonés a nivel mundial.

Contenido del Programa

Temas
1. Origen y evolución de la animación japonesa
2. Expansión mundial del anime y el manga. Auge de la cultura geek
3. Influencia de la cultura tradicional japonesa en el anime y otras formas de animación
4. Japón entre el aislacionismo y la globalización. La industria del anime como extensión de la política exterior japonesa
5. Política, economía, sociedad y animación japonesa

Sesión	Temas	Duración
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la historia, sociedad y cultura japonesa • Formas tradicionales de arte japonés • Orígenes de la animación japonesa 	2 horas
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Modernización, militarismo y animación japonesa • Pioneros japoneses de la animación • Relación entre las diferentes formas de teatro japonés y la animación 	2 horas
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Llegada del cine a japon y primeras animaciones • Primeros estilos y ejemplos de animación japonesa • Modernización y expansionismo nipón 	2 horas
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Animación y propaganda de guerra. El caso del a guerra contra China y Rusia • El Gran terremoto de kanto y sus consecuencias para el proceso de modernización nipón • Animación y catástrofes naturales. Una relación conflictiva 	2 horas
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstrucción de Japón luego del Gran terremoto de Kanto. El género catástrofe y su relación con la historia nipona • <i>Modern Girl</i> y la revolución cultural en Japón • Una revolución estética: Del <i>hikibe kagibama</i> al estilo <i>jojōga</i> 	2 horas
	<ul style="list-style-type: none"> • La animación japonesa durante los Locos años 20 	2 horas

6.	<ul style="list-style-type: none"> • Crack del 29, censura y militarización de la sociedad nipona • La animación como antesala de la Primera Guerra Mundial 	
7.	<ul style="list-style-type: none"> • Imperialismo y colonialismo nipón durante la Segunda Guerra Mundial • La animación como forma de movilizar a la sociedad japonesa • Educación y animación durante la Segunda Guerra Mundial 	2 horas
8.	<ul style="list-style-type: none"> • Fin de la Segunda Guerra Mundial y su impacto en la animación • Ocupación y animación. Entre lo oriental y lo occidental • Crisis política, económica y social durante la posguerra 	2 horas
9.	<ul style="list-style-type: none"> • Astro Boy y la expansión del anime en los años 60 • La revolución moral japonesa vista desde el anime y el manga • Primera representación animada de las consecuencias de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki • Milagro económico japonés y animación japonesa 	2 horas
10.	<ul style="list-style-type: none"> • La revolución de la televisión y el auge del anime • Una persona no hace un anime. Redes creativas y casas de animación • El anime durante la década de 1960 	2 horas

<p>11.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diversificación de los géneros de animación • Estilos de animación y evolución del anime • Los Juegos Olímpicos de Tokio de 1970 y la vuelta de Japón al escenario internacional • Los años 70 y la reestructuración de la industria. • Los mechas y el surgimiento de la identidad del anime moderno 	<p>2 horas</p>
<p>12.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los años 80 y la edad dorada del anime • La narrativa del anime. Entre la magia y la cotidianidad • Ciencia ficción experimental y anime • Ciberpunk y metabolismo japonés • Tropos y clichés del anime moderno • Revistas, Akihabara y el origen de la palabra otaku 	<p>2 horas</p>
<p>13.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estallido de la burbuja económica y el estancamiento del milagro japonés • Gainax y la revolución del anime en los 90 • Anime y filosofía • Studio Ghibli y el arte de la animación japonesa • Los años 2000 y la digitalización del anime • Internet y la globalización de la cultura japonesa • El anime mainstream y la formación de la cultura geek 	<p>2 horas</p>
<p>14.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • México y la industria del doblaje. La llegada del anime a Latinoamérica • Anime y valores de la sociedad moderna 	<p>2 horas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Del Blockbuster a las plataformas de streaming. Una nueva forma de acceder al entretenimiento • Actualidad y el anime como fenómeno de masas • Comunidades de fans y el poder blando de Japón en el mundo • Otaku Marketing y la conversión de espacios reales en destinos turísticos. Japón meca de la cultura friki • Retroalimentación, exposiciones y presentación de materiales realizados en el marco del taller 	
--	--	--

Estrategias pedagógicas

El curso se realizará de manera virtual, atendiendo a las siguientes estrategias pedagógicas:

1. **Creación de un ambiente de aprendizaje interactivo:** para mantener la atención y el compromiso de los estudiantes, se utilizarán herramientas como preguntas interactivas, chats y debates en línea, dirigidos a fomentar la participación activa.
2. **Organización del material de manera clara y concisa:** se presentará el material en secciones lógicas y fáciles de seguir. También se proporcionará resúmenes y/o notas de las clases en la web del docente: <https://historiaypoder.com/>.
3. **Utilización de gran variedad de recursos multimedia:** para mantener el interés de los estudiantes, se recurrirá a una variedad de recursos multimedia, como vídeos, imágenes, gráficos y animaciones. Estos recursos ayudarán a ilustrar y ejemplificar los conceptos y temas que se están tratando en clase.
4. **Proporcionar feedback regular:** se proporcionará un feedback regular a los estudiantes, ya sea mediante comentarios individuales o grupales, para ayudarlos a identificar áreas de mejora y reconocer sus fortalezas e intereses en los temas del curso.

5. **Fomentar la colaboración entre los estudiantes:** se incentivará la colaboración entre los estudiantes a través de actividades en grupo, debates y discusiones en línea. Esto fomentará el pensamiento crítico y el aprendizaje colectivo.

Producto del taller

Tras la realización del taller los estudiantes deberán elaborar un trabajo escrito o audiovisual, el cual podrá ser publicado en los medios de difusión de Cultura con Polakas. Además, se apuntará a vincular dichos trabajos con el festival realizado por Extensión Cultural, con el fin de integrar a los estudiantes y el resto de la comunidad universitaria, por medio del gusto por la cultura japonesa y sus múltiples manifestaciones. Por último, los alumnos deberán cumplir con la asistencia a mínimo el 80% de las clases.

Bibliografía sugerida

Annett, S. (2014). *Anime Fan Communities. Transcultural Flows and Frictions*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

Cavallaro, D. (2009). *Anime and memory: aesthetic, cultural and thematic perspective*. Jefferson, Carolina del Norte: McFarland & Company, Inc.

Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Londres: Bloomsbury Academic.

MacWilliams, M. W. (Ed.) (2008). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Nueva York: M.E.Sharpe.

Novielli, M. R. (2018). *Floating worlds. A Short History of Japanese Animation*. Boca Ratón, Florida: CRC Press.

Okuyama, Y. (2015). *Japanese Mythology in Film. A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham, Maryland: The Rowman & Littlefield Publishing.

Lecturas adicionales complementario

Alt, M. (2020). *Pure invention. How Japan's pop culture conquered the world*. Nueva York: Random House.

Baraka Thomas, J. (2012). *Drawing on Tradition. Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Brown, S. T. (Ed.) (2006). *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

Cavallaro, D. (2013). *Japanese Aesthetics and Anime The Influence of Tradition*. Jefferson, Carolina del Norte: McFarland & Company.

Papp, Z. (2011). *Traditional monster imagery in manga, anime and japanese cinema*. Leiden: Hosei University Academic.

Yokota, M. y Hu, T. G. (Ed.) (2013). *Japanese animation. East Asian Perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Material didáctico

Cantu, A. (2019/03/29). *Historia Del Anime en México saga completa*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=1jB1aYTEuN8&ab_channel=MichiGameplays

Fundación Japonistas Chile (2021/04/01). *Historia y narrativa gráfica japonesa: antecedentes artísticos del manga*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=6fDK7AEvNS8&ab_channel=Fundaci%C3%B3nJaponistasChile

JP Monge (2020/08/06). *Historia de la Animación*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=muqeVpIO6l0&ab_channel=JPMonge

Matanga! (2020/09/04). *Historia y Técnicas de la Animación*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLUosCEUFBjFE0BNjzCOq09y0zVc5l8fC1>

Otaku4all (2022/01/27). *La mejor película anime de cada año desde 1988 hasta el 2021*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=C0Na-B8D8WE&ab_channel=Otaku4all

Paris (2020/09/16). *La revolución literaria del manga en Japón - Historia del manga*. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=Hi4Hk0CDcjc&ab_channel=Paris%E3%82%B7

Proyecto Grado Cero AEJ (2014/09/25). *La Retrospectiva: Anime, la animación japonesa de posguerra.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=1VgCvU1C7Rc&ab_channel=ProyectoGradoCeroAEJ

SizeMatters (2023/02/26). *ANIME: historia del género que conquistó al mundo entero.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=4aP_yPmvh7o&t=2959s&ab_channel=SizeMatters

TVE2 (2022/04/01). *Manga en Japón.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=bYFCV27bJNg&ab_channel=DabutenTV

ZoomF7 (2020/04/28). *Studio Ghibli: Las claves para entender su estilo.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=ubLN1pjCeyl&ab_channel=ZoomF7

Información acerca del tallerista

Nombre del Tallerista: Juan David Echeverry Tamayo

Correo electrónico: juan.echeverryt@gmail.com

Resumen Curricular

Docente con experiencia en las áreas de Historia, Relaciones Internacionales y Ciencias Sociales. Asimismo, manejo de bases de datos, búsqueda de información y modelos de educación flexible como Escuela Nueva, Aceleración del Aprendizaje y Procesos Básicos, especialmente en proyectos de emergencia social y acompañamiento a víctimas del conflicto armado. Además, fundador y participante en proyectos de emprendimiento en el área de turismo histórico y cultural en Medellín, enfocados principalmente en el turismo comunitario.

Formación académica:

- Estudiante de Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México.

- Maestría en Estudios en Relaciones Internacionales. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Licenciatura en Historia. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia.
- Normalista Superior con énfasis en lengua castellana. Escuela Normal Superior de Medellín.

Experiencia profesional:

- Tallerista en cursos extracurriculares de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM
- Docente titular en la asignatura de Medio Oriente en el Centro de Relaciones Internacionales de la UNAM
- Docente universitario. Universidad EAFIT (Medellín, Colombia). Múltiples actividades de extensión universitaria, siendo remarcables los cursos: Arte, cultura y diseño en las calles de Tokio y Ciudad Tokio: pasado, presente y futuro, en el marco del Diplomado ciudades: centros de poder económico, político, cultural y religioso.
- Ayudante de investigación en el Seminario Universitario de Culturas del Medio Oriente (SUCUMO). Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Docente de secundaria. Colegio CEDEPRO (Medellín, Colombia).