

Japan Pop: la cultura popular japonesa de masses

Manga, anime i més

Dani Madrid Morales
Guillermo Martínez Taberner

1 ECTS
25 hores

Dani Madrid Morales

Periodista de la secció d'internacional de Televisió de Catalunya i Consultor dels Estudis d'Àsia oriental de la UOC. Ha estat col·laborador del diari *La Vanguardia* al Japó i ha escrit sobre diversos països de l'Àsia per mitjans de comunicació catalans. Ha estudiat al Japó, els Estats Units i Alemanya.

Guillermo Martínez Taberner

Consultor dels Estudis d'Àsia oriental a la UOC, Professor d'Història Contemporània del Japó a la UPF i Coordinador de programes a Casa Àsia. Col·labora, com a especialista en Japó contemporani, a diferents mitjans de comunicació. Ha completat estades acadèmiques al Japó i Itàlia.

Índex

Presentació	4
Competències	6
Objectius	7
Continguts	8
Metodologia	9
Planificació de l'aprenentatge	11
Activitats	13
Avaluació	14
Eines disponibles a l'aula	16
Bibliografia	18

Presentació

Des de fa una dècada, cada any es publiquen a l'Estat espanyol més de 500 nous títols de *manga* o còmic japonès. Alguns, com la popular sèrie *Naruto*, venen prop de 40.000 exemplars de cada volum. Un passeig per qualsevol gran llibreria avui en dia serviria de prova del gran interès que el *manga* ha generat entre el públic adolescent, però també cada cop entre un públic menys jove. D'ocupar espais marginals, ara el còmic japonès ocupa prestatgeries i prestatgeries i no tan sols de llibreries especialitzades. En una època en què sovint es posa en dubte la salut del sector editorial, especialment l'encarat als joves, el *manga* ha presentat en els darrers anys una salut robusta.

A la televisió, prop del 60% de les sèries de dibuixos animats prové del Japó. L'*anime*, és a dir l'animació japonesa, va arribar a Europa als anys setanta i, després d'una lenta assimilació, ha aconseguit superar de llarg, en presència i en seguiment, a les produccions nord-americanes. Però el poder de l'animació japonesa va més enllà de la televisió. Alguns títols, com l'oscaritzada *El viatge de Chihiro*, han esdevingut gran èxits als cinemes i han convertit els seus creadors en personatges de reconegut prestigi més enllà del seu país d'origen.

Des de finals dels anys noranta, doncs, la cultura popular japonesa de masses ha estat entrant sigil·losament en el mercat de les indústries culturals a Espanya per consolidar-se progressivament. Aquest interès creixent per la cultura visual japonesa no és, però, més que un exponent d'un fenomen ocorregut prèviament als països veïns del Japó (sobretot a Corea del Sud), als Estats Units i, posteriorment, a la resta del continent europeu. Es tracta d'un fenomen global i d'abast molt ampli, no tan sols geogràficament sinó també des d'una perspectiva cultural, ja que a partir de l'entrada del *manga* i l'*anime* s'ha despertat l'interès per altres elements de la cultura popular japonesa, com ara el cinema, el menjar, la moda, el disseny o la llengua.

Presentació del curs

Aquest curs serveix d'introducció a la cultura popular japonesa més contemporània i ho pretén fer a partir d'un enfocament eminentment pràctic. Al llarg del curs examinarem alguns dels exemples més representatius i actuals de l'èxit global del *manga*, l'*anime* i

d'altres manifestacions de la cultura popular japonesa. L'anàlisi dels exemples estarà complementat amb una breu introducció sobre el què és i el què representa la cultura popular en el marc de la societat japonesa actual; breus explicacions teòriques relacionades amb les diferents manifestacions culturals; i, finalment, amb un apartat que ens permetrà comprendre l'èxit d'aquest fenomen cultural a la resta de països asiàtics, als Estats Units i a Europa.

L'objectiu dels curss és apropar-nos a la societat japonesa del segle XXI mitjançant l'estudi de la fascinant diversitat de la seva cultura popular. Per tal d'assolir aquest objectiu el curs utilitzarà un **bloc** com a principal plataforma de suport acadèmic, punt de trobada i diàleg amb els estudiants.

Avaluació

L'avaluació d'aquest curs serà continuada i requerirà bàsicament la lectura dels materials teòrics i l'elaboració de tres pràctiques senzilles, basades en l'aplicació de la teoria. La primera pràctica està dedicada al còmic japonès i consisteix en la lectura i breu ressenya (segons les pautes marcades pels consultors) d'un exemplar de *manga*. La segona pràctica es centra en l'*anime* i consisteix en la visualització i breu comentari crític d'un dels llargmetratges del famós director Hayao Miyazaki. La pràctica final es basa en la participació durant la darrera setmana del curs en un debat virtual al voltant del fenomen global de la cultura popular japonesa.

Competències

La formació es planteja sobre la base del concepte de competència. Entenem per competència el conjunt integrat i complex de coneixements, capacitats, habilitats, destreses i comportaments laborals, considerats en un sentit molt ampli, que es posen en joc en l'execució d'una determinada activitat laboral.

Competències prèvies

No hi ha requeriments previs per a l'assoliment dels objectius del curs.

Competències

Les competències que es detallen a continuació són les que fonamenten el conjunt de continguts que es presenten al curs.

- Capacitat per relacionar els grans esdeveniments dels Japó contemporani amb l'evolució de la cultura visual japonesa;
- Reconeixement dels diferents estils i gèneres dins del còmic japonès;
- Ús i domini dels principals conceptes relacionats amb la cultura popular japonesa contemporània, així com del vocabulari propi de l'àrea d'estudi;
- Capacitat per analitzar críticament expressions de la cultura popular japonesa, dins el context històric i social en què varen ser produïdes;
- Producció d'opinions argumentades sobre productes culturals.

Objectius

Aquesta introducció a la cultura popular japonesa de masses té com a objectiu donar als estudiants una visió panoràmica de les diferents, i diverses, manifestacions culturals al Japó, tot situant-les dins el seu context històric i social. A més, pretén dotar-los de les eines per analitzar de forma crítica mostres de *manga*, *anime* i d'altres productes culturals actuals.

Els objectius d'aprenentatge són:

- Entendre alguns dels fenòmens socials més rellevants del Japó contemporani;
- Reconèixer la diversitat cultural japonesa i entendre els matisos que hi ha entre els diferents registres culturals;
- Adquirir coneixements sobre l'evolució històrica del *manga* i l'*anime*, els diferents estils i públics als quals s'adrecen i la seva recepció a l'estranger;
- Identificar els principals autors i títols tant de *manga* com d'*anime*;
- Familiaritzar-se amb algunes de les altres manifestacions de l'anomenat *j-wave*: com per exemple el *j-pop*, el *j-drama* o el *j-horror*;
- Entendre l'impacte que la cultura popular japonesa ha tingut fora del Japó i el paper que juga la diplomàcia cultural japonesa, sobretot a l'Àsia;
- Conèixer el sector del *manga* i l'*anime* a Espanya i Catalunya.

Continguts del curs

Japan Pop: la cultura popular japonesa de masses. *Manga, anime* i més

Dani Madrid Morales i Guillermo Martínez Taberner

1. Breu introducció al Japó contemporani
 - 1.1. El Japó del segle XXI
 - 1.2. Revisitant la societat japonesa: el debat homogeneïtat vs. diversitat cultural
 - 1.3. La cultura popular japonesa: definició, evolució i noves manifestacions

2. *Manga*, el còmic japonès
 - 2.1. 60 o 1000 anys de *manga*? Una història del còmic al Japó
 - 2.2. El *manga* avui en dia: gèneres, estils i públics
 - 2.3. Els grans autors de la post-guerra a l'actualitat
 - 2.4. Deu títols bàsics de *manga*
 - 2.5. El *manga* més enllà del Japó

3. L'animació japonesa: l'*anime*
 - 3.1. L'animació japonesa al llarg de la història
 - 3.2. L'*anime* al cinema i l'*anime* a la televisió
 - 3.3. La relació entre *manga* i *anime*
 - 3.4. La internacionalització de l'*anime*
 - 3.5. Els clàssics: autors, pel·lícules i sèries

4. Les múltiples cares del *Japan Pop*
 - 4.1. El cinema japonès de terror (*j-horror*)
 - 4.2. La música pop (*j-pop*)
 - 4.3. Els culebrons i sèries de televisió (*j-drama*)

5. Un fenomen global: l'èxit de la cultura popular japonesa al món
 - 5.1. El *soft power* japonès: la influència del Japó al món a través de la diplomàcia cultural
 - 5.2. La globalització del *Japan Pop*. El fenomen a Àsia, els Estats Units i Europa
 - 5.3. L'impacte de la cultura popular japonesa a Espanya i Catalunya

Metodologia

El curs es desenvoluparà d'acord amb la metodologia de la Universitat Oberta de Catalunya. En el curs destaquen els següents elements metodològics:

1) Organització del curs. Cada curs té delimitats les competències prèvies, les competències a assolir i els objectius d'aprenentatge. Els continguts s'han elaborat sobre la base d'aquesta informació, per la qual cosa, els materials didàctics i les activitats d'aprenentatge plantejades són les eines fonamentals per a assolir els objectius i competències del curs. En l'apartat *Planificació de l'aprenentatge* d'aquesta guia es pot consultar el “mapa de navegació” del curs. S'interrelacionen objectius, continguts, activitats i temporalització, essent una eina que permetrà al participant organitzar el seu temps amb l'objectiu final de superar el curs. La temporalització per a l'estudi es fa tenint en compte el temps que és aconsellable dedicar a cadascuna de les activitats. Si bé és cada persona qui acabarà marcant el ritme d'estudi, el que aquí es proposa està pensat per a què es pugui seguir adequadament l'avaluació continuada que s'ha establert.

2) Acció de consultoria. L'aprenentatge es basa en la resolució d'activitats i/o casos pràctics que proposa el consultor o la consultora (o professors/es virtuals). El professor consultor s'adreça als participants per orientar-los i ajudar-los en les dificultats que li sorgeixen en el procés d'aprenentatge, i li aporta retroalimentació (*feedback*) de manera constant. Així mateix, comprova que cada participant assoleix els objectius pedagògics i desenvolupa les competències professionals previstes i definides a la guia d'aprenentatge. Fa l'avaluació formativa i personalitzada del participant segons la previsió del curs.

3) Avaluació continuada de l'aprenentatge. Les competències del curs s'assoleixen a partir del plantejament per part del consultor d'exercicis o activitats d'aprenentatge adaptats a les característiques del curs. Les activitats es basaran en l'aplicació dels coneixements a situacions concretes i exemples extrets de les explicacions teòriques. Les

activitats proposades seran avaluades de manera que ofereixen una avaluació formativa per al participant. Les dues primeres pràctiques permetran, a aquells que no han tingut contacte amb els grans fenòmens de la cultura de masses japonesa actual, fer-hi una primera incursió i, a aquells que ja s'hi ha acostat, tornar-ho a fer amb una mirada crítica. La pràctica final està pensada en forma de debat i pretén, a través de la interacció entre els diferents participants, fer una reflexió sobre l'impacte del fenomen.

4) Material didàctic. Els i les participants disposen de material didàctic específic, i de materials de consulta i orientacions tècniques proposades pel consultor/a. Es recomana la lectura dels materials didàctics com a base de l'aprenentatge i de l'assoliment de competències específiques. Amb tot, els consultors seran qui orientaran sobre la lectura dels materials didàctics i el procediment més adequat per a resoldre els problemes o casos que es proposin. Periòdicament els consultors publicaran enllaços, articles i materials complementaris per a què els participants puguin enriquir l'aprenentatge. El Blog de l'assignatura serà l'espai a través del qual els consultors proporcionaran material addicional als participants.

Planificació de l'aprenentatge

Objectius	Continguts	Materials	Activitats	Temps
<ul style="list-style-type: none"> Entendre els fenòmens socials més rellevants del Japó contemporani Reconèixer la diversitat cultural japonesa i entendre els matisos que hi ha entre els diferents registres culturals 	<p>Història i Societat del Japó contemporani</p> <p>Introducció a la cultura japonesa actual</p>	<p>1. <u>Breu introducció al Japó contemporani</u></p> <p>1.1. El Japó del segle XXI</p> <p>1.2. Revisitant la societat japonesa: el debat homogeneïtat vs. diversitat cultural</p> <p>1.3. La cultura popular japonesa: definició, evolució i noves manifestacions</p>	<p><u>Teoria</u></p> <p>Lectura dels materials</p>	<p>Setmana 1</p> <p>5 hores</p>
<ul style="list-style-type: none"> Adquirir coneixements sobre l'evolució històrica del <i>manga</i>, els diferents estils i públics als quals s'adrecen i la seva recepció a l'estranger Identificar els principals autors i títols de <i>manga</i> 	<p>Evolució del <i>manga</i> fins a l'actualitat</p> <p>Els principals gèneres, autors i títols del còmic japonès</p>	<p>2. <u>Manga, el còmic japonès</u></p> <p>2.1. 60 o 1000 anys de <i>manga</i>? Una història del còmic al Japó</p> <p>2.2. El <i>manga</i> avui en dia: gèneres, estils i públics</p> <p>2.3. Els grans autors de la post-guerra a l'actualitat</p> <p>2.4. Deu títols bàsics de <i>manga</i></p> <p>2.5. El <i>manga</i> més enllà del Japó</p>	<p><u>Teoria</u></p> <p>Lectura dels materials</p> <p><u>Pràctica</u></p> <p>Lectura i ressenya d'un <i>manga</i></p>	<p>Setmana 1</p> <p>6 hores aprox.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Adquirir coneixements sobre l'evolució històrica de l'<i>anime</i>, els diferents estils i públics als quals s'adrecen i la seva recepció a l'estranger Identificar els principals autors i títols d'<i>anime</i> 	<p>Evolució de l'<i>anime</i> fins a l'actualitat</p> <p>Els principals gèneres, autors i títols de l'animació japonesa</p>	<p>3. <u>L'animació japonesa: l'<i>anime</i></u></p> <p>3.1. L'animació japonesa al llarg de la història</p> <p>3.2. L'<i>anime</i> al cinema i l'<i>anime</i> a la televisió</p> <p>3.3. La relació entre <i>manga</i> i <i>anime</i></p> <p>3.4. La internacionalització de l'<i>anime</i></p> <p>3.5. Els clàssics: autors, pel·lícules i sèries</p>	<p><u>Teoria</u></p> <p>Lectura dels materials</p> <p><u>Pràctica</u></p> <p>Visionat i comentari d'una pel·lícula d'<i>anime</i></p>	<p>Setmana 2</p> <p>6 hores aprox.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Familiaritzar-se amb algunes de les altres manifestacions de l'anomenat <i>j-wave</i>: com per exemple el <i>j-pop</i>, el <i>j-drama</i> o el <i>j-horror</i> 	<p>Breu panoràmica del cinema de terror, de la música pop i de les sèries de televisió al Japó</p>	<p>4. <u>Les múltiples cares del Japan Pop</u></p> <p>4.1. El cinema japonès de terror (j-horror)</p> <p>4.2. La música pop (j-pop)</p> <p>4.3. Els culebrons i sèries de televisió (j-drama)</p>	<p><u>Teoria</u></p> <p>Lectura dels materials</p>	<p>Setmana 2</p> <p>4 hores aprox.</p>

<ul style="list-style-type: none"> Entendre l'impacte que la cultura popular japonesa ha tingut fora del Japó i el paper que juga la diplomàcia cultural japonesa, sobretot a l'Àsia Conèixer el sector del <i>manga</i> i l'<i>anime</i> a Espanya i Catalunya 	<p><u>L'impacte</u> del <i>Japan Pop</i> fora del Japó</p> <p>La relació entre les <u>indústries culturals</u> i la política exterior</p>	<p>5. Un fenomen global: l'èxit de la cultura popular japonesa al món</p> <p>5.1 El <i>soft power</i> japonès: la influència del Japó al món a través de la diplomàcia cultural</p> <p>5.2 La globalització del <i>Japan Pop</i>. El fenomen a Àsia, els Estats Units i Europa</p> <p>5.3 L'impacte de la cultura popular japonesa a Espanya i Catalunya</p>	<p><u>Teoria</u> Lectura dels materials</p> <p><u>Pràctica</u> Debat sobre la cultura popular japonesa</p>	<p>Setmana 3</p> <p>5 hores aprox.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------

Activitats

Els consultors proposaran tres activitats, la resolució de les quals permetrà seguir l'avaluació continuada del curs. Aquestes activitats s'han de lliurar puntualment dins els períodes establerts pels consultors. La puntualitat en el lliurament de les activitats és determinant per anar avançant el curs amb solvència.

Activitat 1:

Lectura d'un *manga*. Cada estudiant haurà de llegir un volum d'un *manga*, ja sigui en traducció o en versió original. Després de la lectura s'haurà d'omplir una fitxa que proporcionaran els consultors i publicar-la al Bloc de l'assignatura. La fitxa inclourà detalls sobre l'autor, la sèrie, el gènere, l'argument i els personatges.

Activitat 2:

Visionat d'una pel·lícula d'animació japonesa. En aquesta edició es proposa el visionat d'una pel·lícula de Hayao Miyazaki. Cada estudiant pot triar el títol sobre el qual vol treballar. Després de veure la pel·lícula caldrà fer una breu anàlisi crítica sobre un aspecte del llargmetratge, sobre algun o alguns dels personatges, sobre la relació de la pel·lícula amb el conjunt de l'obra del director o sobre algun altre qüestió que s'haurà de comunicar prèviament als consultors.

Activitat 3:

Participació en un debat sobre la influència de la cultura popular japonesa de masses a l'actualitat. Els consultors plantejaran tres preguntes a partir de les quals els estudiants hauran de presentar les seves reflexions, tot utilitzant el que han après durant el curs i d'altres materials i fonts que puguin consultar.

Avaluació

La metodologia de treball que se segueix és l'**avaluació continuada**. L'avaluació continuada ofereix molts avantatges en un entorn no presencial d'aprenentatge:

- Permet establir un ritme de seguiment i treball constant necessari per a l'aprenentatge de qualsevol contingut. El fet d'anar avançant progressivament en l'estudi, treball i assimilació de cada contingut contribueix a arribar, d'una manera més fluida, a l'assoliment final d'uns bons coneixements.
- Permet a cada persona ponderar el seu grau d'assimilació del contingut que va treballant mitjançant l'activitat, a l'hora que pot posar de relleu dubtes que l'estudi individual havia pogut fer passar inadvertits.
- Permet als consultors valorar si la persona té o no assolits els conceptes treballats en cada una de les activitats proposades. Les activitats d'avaluació continuada tenen com a objectiu que l'alumne faci uns exercicis pràctics que il·lustrin si és capaç de portar a la pràctica els conceptes que ha anat estudiant. És clar que el seu seguiment requereix un esforç però és del tot recomanable el seu seguiment i constitueix un factor clau per a l'assoliment amb èxit dels objectius docents.

L'avaluació continuada es basa en el desenvolupament de les activitats, casos pràctics, exercicis i/o debats que es porten a terme durant curs i que els consultors i les consultores avaluen.

Els enunciats de les activitats de l'avaluació continuada són penjats en el Tauler del professor de l'aula i en el Calendari de Planificació de l'assignatura. L'avaluació contínua consta de tres activitats, relacionades amb els blocs 2, 3 i 5 de l'assignatura. Cal seguir les indicacions i consells addicionals sobre el format i l'estructura en què s'han de resoldre les activitats plantejades. En el cas de la tercera activitat, un debat sobre la influència de la cultura popular japonesa de masses a l'actualitat, els consultors valoraran les aportacions i l'esforç per participar-hi, així com el rigor de les aportacions.

Lliurament de les activitats

L'estudiant farà arribar les activitats resoltes a través de la bústia de Lliurament d'activitats de l'aula, –i en la qual l'accés de lectura és exclusiu del professorat. A més, els

participants inclouran, seguint les indicacions dels consultors, una còpia de les pràctiques en el Bloc de l'aula per tal de permetre'n la lectura a la resta de companys i companyes.

L'espai de lliurament d'activitats, NO és l'espai indicat per a resoldre dubtes amb els consultors. Per a resoldre dubtes podeu enviar un missatge al seu correus personals. Les activitats d'avaluació continuada són personals i la seva resolució és individual, a menys que es tracti d'una activitat de grup. Això no és obstacle per a què es doni una fase prèvia de discussió del contingut de l'activitat a nivell de grup, però exigeix el lliurament d'una activitat individual i diferenciada. El lliurament d'una activitat copiada o duplicada d'una altra persona pertanyent al mateix grup o a un altre comportarà la consideració de l'activitat com a no presentada per a totes les persones implicades.

Qualificació

Cadascuna de les activitats del curs és avaluada a partir dels següents paràmetres:

A: Qualificació molt bona

B: Qualificació bona

C: Qualificació baixa

D: Qualificació molt baixa

N: No s'emet qualificació, perquè no s'ha presentat l'activitat o no s'ha participat.

Mitjançant el registre de l'avaluació continuada, accedireu a la nota del curs. Les qualificacions seran introduïdes en el termini aproximat d'una setmana des del tancament del termini de lliurament de l'activitat corresponent. Els consultors informaran al tauler de la seva publicació i podran proposar un guió de solucions o els errors més freqüents que s'hagin detectat en la tasca de correcció de les activitats lliurades.

En cas que el participant hagi superat el curs rebrà la certificació en un termini de dos a sis mesos després de la finalització del curs **a omplir per Programes Oberts.** En cas de no haver superat el curs, la qualificació final serà **a omplir per Programes Oberts.**

Eines disponibles a l'aula

Les funcionalitats de les eines disponibles a l'aula són les següents:

Espai comunicació:

La interacció dels consultors amb els/les estudiants es donarà, de manera orientativa, seguint aquestes pautes:

Tauler del professor:

És l'espai bàsic de comunicació dels consultors amb els/les estudiants, de visita imprescindible per al seguiment del curs. S'hi podran trobar, principalment, les següents informacions:

- Missatge de presentació dels consultors i de benvinguda.
- Guia d'aprenentatge.
- Planificació temporal del curs.
- Especificació de les activitats a realitzar per tal de seguir l'avaluació continuada (incloent dates de tramesa, etc.).
- Notes varies referents al seguiment del curs.
- Posada en comú de respostes a dubtes particulars que es considerin d'interès general per al grup.

Debat:

En aquest espai s'hi podran realitzar debats, sempre iniciats pels consultors. Aquests poden formar part de l'avaluació continuada o bé, eventualment, es poden proposar sense que s'incloguin en l'avaluació. S'espera la participació activa de les persones participants en el curs.

Fòrum:

Aquest és un espai de comunicació informal obert a les iniciatives tant de consultors com dels propis i pròpies estudiants. Per exemple:

- Missatge de presentació dels i les estudiants.

- Problemes sobre temes de configuració i funcionament de l'entorn de l'aula, que poden ser resolts entre els propis i pròpies estudiants i, en ocasions, pel consultor o la consultora.
- S'hi poden plantejar dubtes, comentaris i qüestions referides als continguts de l'assignatura que els/les estudiants vulguin compartir amb la resta de participants.
- Explicitació d'inquietuds respecte a la nova experiència que suposa estudiar a una universitat virtual.
- Comentaris sobre temes de caràcter professional, sobre el funcionament dels mòduls i les proves d'avaluació continuada, entre altres.
- Permet proposar temes d'actualitat relacionats amb els mòduls i que es vulguin plantejar com a debat (adreces d'Internet, notícies de premsa, articles, etc.).
- Comentaris sobre la marxa del curs.
- Comentaris, observació d'errades i suggeriments sobre els materials dels mòduls.
- I qualsevol altra cosa a iniciativa dels i de les alumnes.

Bloc

Bona part de l'assignatura es desenvoluparà al voltant d'un Bloc que els participants trobaran a l'aula. El Bloc serà l'espai en què s'aglutinaran les informacions, lectures i materials complementaris que els consultors puguin anar proposant durant les setmanes de docència. A més a més, el Bloc servirà com a punt d'intercanvi dels diferents treballs dels estudiants.

Espai de planificació:

En aquest espai de l'aula s'hi inclou la guia d'aprenentatge, la consulta de la qual és imprescindible per al seguiment del curs.

Espai de recursos:

En aquest espai s'inclou el material didàctic i material i recursos de consulta. Tanmateix s'inclouen diferents fonts d'informació que es poden utilitzar durant el curs com a material complementari, a requeriment dels consultors/es.

Espai d'avaluació:

En aquest espai trobareu el registre de qualificacions.

Bibliografia

Monografies de referència

Azuma, Hiroki (2009): *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*. París: Hachette Literatures

Balmain, Colette (2008): *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press

Berndt, Jaqueline (1996): *El fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca

Berndt, Jaqueline; Richter, Steffi (2006) [eds.]: *Reading Manga: Local and global Perceptions of Japanese Comics*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag

Craig, Timothy J. (2000): *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*. Armonk: M.E. Sharpe

Gravett, Paul (2005): *Manga: Soixante ans de bande dessinée japonaise*. París: Éditions du Rocher

Iwabuchi, Koichi (ed.) (2004): *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press

Kelts, Roland (2006): *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has invaded the U.S.* New York: Palgrave

Koyama-Richard, Brigitte (2008): *Mil Años de Manga*. Barcelona: Electa

MacWilliams, Mark W. (2008) [ed.]: *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk: M.E. Sharpe

McCarthy, Helene (2009): *500 Essential Anime Movies: The Ultimate Guide*. New York: Collins Design

McRoy, Jay (2005): *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press

Moliné, Antonio (2002): *El gran libro de los manga*. Barcelona: Ediciones Glénat

Napier, Susan J. (2005): *Anime: from Akira to Howl's Moving Castle*. Houndmills: Palgrave

Richards, E. Michael; Tanosaki, Kazuko (2009) [eds.]: *Music of Japan Today*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing

Richmond, Simon (2009): *The Rough Guide to Anime*. London: Rough Guides

Sugimoto, Yoshiro (2009) [ed.]: *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge: Cambridge University Press

Yadao, Jason S. (2009): *The Rough Guide to Manga*. London: Rough Guides

Articles de referencia

Allison, Anne (2008): “La culture populaire japonaise et l'imaginaire global” en *Critique internationale*, 38, 19-35

Goy Yamamoto, Ana María (2006): “Cool Asia: Implicaciones socio-económicas de la cultura popular en Asia Oriental” en San Guinés Aguilar, Pedro (ed.): *La investigación sobre Asia Pacífico en España*. Granada: Ediciones Universidad de Granada, 719-738

Iwabuchi, Koichi (2002): “Japanese Popular Culture Goes Global” en *Asian Studies Review*, 26 (4), 447-470

Mas López, Jordi (2007): “El soft power japonès: la seducció d'Occident” en *dCIDOB 101. Japó, el sol renaixent*. Barcelona: CIDOB

McGray, Douglas (2006): “Japan's Gross National Cool” en *Foreign Policy*, Mayo/Junio 2002, 44-54

Tajada Sanz, Cristina (2006): *El Mercado Español del Manga: Estado de la Cuestión* en San Guinés Aguilar, Pedro (ed.): *La investigación sobre Asia Pacífico en España*. Granada: Ediciones Universidad de Granada, 473-488

Pàgines web

<http://www.animerate.net/>

<http://www.jdorama.com/>

<http://www.jpopasia.com/>

<http://www.comicsresearch.org/>

<http://www.mechademia.org/>