**Programa del curso:**

Miércoles 12 de marzo

**1**.Introducción - Salamanca y yo

**2**. El manga japonés:

**2.1**. El *manga* japonés: pasado, presente y futuro

¿Por qué el *manga* japonés experimentó tal auge en Japón y por qué fue aceptado por el resto del mundo? En concreto, se explicará la historia del desarrollo del *manga* japonés desde el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad, presentando algunas de las obras más famosas de la época. Al mismo tiempo, se discutirá la posición del *manga* en la sociedad japonesa.

**2.2**. El *manga* en la actualidad

En la década de 2020, el *manga* y el *anime* japoneses fueron cada vez más abrazados por el resto del mundo. En este artículo se analizan *mangas* contemporáneos populares como Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba), Jujutsu Kaisen y SPY & Family, al tiempo que se hace referencia a los cambios en la industria del *manga* (por ejemplo, el paso de los libros y revistas en papel a los libros electrónicos y las aplicaciones).

**2.3**. Dragon Ball y Akira Toriyama (impacto global).

Puede que el *manga* y el *anime* más queridos del mundo sean Dragon Ball. Se analizará la estructura de la historia de Dragon Ball y se discutirá el impacto de Akira Toriyama y Dragon Ball en el mundo.

**3**. Preguntas, respuestas y debate

Sobre la base de la conferencia anterior, se celebrará una sesión de preguntas y respuestas y debates con los estudiantes.

Jueves 13 de marzo

**4.** Introducción a la animación japonesa

Describe la historia del desarrollo de la animación, estrechamente relacionada con el desarrollo del *manga*, y analiza obras representativas de la época y su contexto social.

**5.** Recepción del *manga* y el *anime* japoneses en el mundo

Analiza cómo se aceptan y consumen en el mundo el *manga* y el *anime* analizados en los apartados 2. y 3., y cómo ha cambiado la actitud de recepción con la evolución de los tiempos y la tecnología.

**6.** El mundo del entretenimiento: “Música”

6.1. De las Canciones Populares “Kayoukyoku” al *J-Pop* - Las divas japonesas de posguerra

¿Cómo cambió la música pop japonesa (música popular) después de la Segunda Guerra Mundial? Se analizarán las circunstancias que rodearon la transformación de la música popular de «uta-okyoku» a «*J Pop*» y cómo los inventos japoneses revolucionaron el panorama musical mundial, con la audición real de canciones representativas de la época.

**6.2.** Cambio tecnológico y cambio musical

Se ha producido un gran cambio en la forma de escuchar música, desde la venta de discos y CD hasta la distribución por Internet y las suscripciones. Se explicará el panorama musical actual en estas circunstancias y se escuchará la música de las divas más sonadas del momento (Aimyon, Ado, YOASOBI, etc.).

**7**. Preguntas, respuestas y debate

Viernes 14 de marzo

**8**. Entretenimiento japonés y coreano

En los últimos años, el *K Pop*, las películas y otras formas de entretenimiento de Corea del Sur han ganado popularidad en todo el mundo. En esta sesión se compararán el *manga*, la animación, la música y las películas de ambos países y se debatirá sobre su estructura industrial y sus estrategias de éxito.

**9**. Auge y caída de los juegos

**9.1.** Progreso de los videojuegos

Desde finales del siglo XX hasta principios del siglo XXI, los videojuegos japoneses conquistaron el mundo. Se repasará la historia del desarrollo de los videojuegos, y también se discutirán los cambios estructurales en la industria de los juegos desde principios del siglo XXI.

**9.2.** Juego tradicional *Shogi*; ¿cómo se enfrentarán la IA y los humanos?

El *Shogi* es un juego de mesa tradicional japonés y tiene una larga historia y es familiar para muchos japoneses. ¿Cómo se juega al *Shogi* en la sociedad japonesa?. El conferenciante, que también es presidente de la *International Shogi Popularization Society*, explicará cómo se juega al *Shogi* en Japón y en el mundo.

En la era de la IA, se dice que el mundo del *Shogi* anticipa el mundo humano de la era de la *Singularidad*. También explicará cómo el progreso de la IA ha afectado a este juego inteligente, y a sus jugadores profesionales, y discutirá el estado de la IA en la sociedad moderna.

**10.** Comida japonesa y turismo japonés

La comida japonesa es cada vez más popular en todo el mundo. Se explicará su atractivo y se discutirá por qué atrae a los extranjeros.

**11**. Preguntas, respuestas y debate