UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Cultura contemporanea giapponese

2526-1055-GIAPP-CONTEMP

Titolo

Cultura contemporanea giapponese

Argomenti e articolazione del corso

Il corso si articola in quattro lezioni di tipo frontale.

Le lezioni frontali comprendono:

- Introduzione alla cultura contemporanea giapponese, con particolare attenzione alla letteratura, al cinema e all'arte, contestualizzati rispetto al panorama storico-sociale e allo scenario mediale in cui si inseriscono.
- Introduzione ad alcuni concetti teorici e interpretativi attraverso cui leggere la produzione culturale del Giappone contemporaneo, in particolar modo quella popolare e legata all'industria dell'intrattenimento (manga, anime, videogame, eccetera).

Obiettivi

- Fornire allo studente nozioni di base su alcuni aspetti rilevanti della cultura contemporanea giapponese e sulla sua eco all'estero, così da arricchirne il bagaglio di conoscenze fondamentali ai fini di una comunicazione efficace.
- Fornire allo studente gli strumenti teorici essenziali attraverso cui interpretare in maniera critica le multiformi espressioni della cultura contemporanea giapponese e la sua ricezione all'estero.

Metodologie utilizzate

Lezioni frontali con l’ausilio di slide, lettura di brani, proiezione di immagini e filmati.

Materiali didattici (online, offline)

Gli studenti avranno accesso a:

- Slide e dispense fornite dal docente
- Testi letti in classe e filmati visionati
- Registrazione delle lezioni
- Link a strumenti online utili alla traduzione
- Letture consigliate

Programma e bibliografia

Slot 1:
Introduzione generale
Letteratura giapponese contemporanea
Slot 2:
Letteratura giapponese contemporanea/Cinema giapponese contemporaneo
Slot 3:
Cinema giapponese contemporaneo/Arte giapponese contemporanea
Slot 4:
Arte giapponese contemporanea
Presentazioni studenti ai fini della valutazione

Bibliografia essenziale per approfondimenti

Testi generici sulla cultura contemporanea e pop giapponese o su alcuni suoi aspetti importanti:

A. Allison, Millenial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination, University of California Press, 2006.
M. Alt, Pop - Come la cultura giapponese ha conquistato il mondo, ADD Editore 2023 (2020)
M. Casari (a cura di), Culture del Giappone Contemporaneo, Tunué 2011
G. Coci (a cura di), Japan Pop - Parole, immagini, suoni dal Giappone contemporaneo, Aracne 2013
A. Freedman, T. Slade, Introducing Japanese Popular Culture, Routledge, 2018A. A. Gomarasca, La bambola e il robottone - Culture pop nel Giappone contemporaneo, Einaudi 2001
I. Koichi, Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism, Duke University Press 2002
S. J. Napier, From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West, Palgrave MacMillan 2008
M. Steinberg, Anime system. Il successo polimediale dell'animazione giapponese, Tunué 2025 (2012)

Letteratura:
L. Bienati (a cura di), Letteratura giapponese II, Dalla fine dell’Ottocento all’inizio del terzo millennio, Einaudi 2005
L. Bienati, P. Scrolavezza, La narrativa giapponese moderna e contemporanea, Marsilio 2009
G. M. Follaco (a cura di), Cultura letteraria Giapponese, Hoepli 2023

Cinema:
G. Calorio, To the Digital Observer - Il cinema giapponese contemporaneo attraverso il monitor, Mimesis 2018

M. R. Novielli, Storia del cinema giapponese, Marsilio 2001
M. R. Novielli, Storia del cinema giapponese nel nuovo millennio, Marsilio 2022
D. Tomasi, M. Dalla Gassa, Il cinema dell'estremo oriente, Utet 2010
I. Yomota, What is Japanese Cinema? A History, Columbia University Press 2019

Arte:
D. Elliott, Bye Bye Kitty!!! - Between Heaven and Hell in Contemporary Japanese Art, Yale University Press 2011
F. Fabbri, Lo zen e il manga - Arte contemporanea giapponese, Bruno Mondadori, 2009
Favell, Before and After Superflat - A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011, Blue Kingfisher 2011

Modalità d'esame

Tipologia di prova

L'esame consisterà in una presentazione di dieci minuti che gli studenti dovranno svolgere, singolarmente o a gruppi di due/tre, nel corso dell'ultima ora di lezione. La presentazione potrà essere un approfondimento su un'opera, un autore, un tema o un fenomeno tra quelli affrontati a lezione, ma anche un'opera di altro genere (anime, manga, videogiochi, musica, teatro, moda...): qualcosa di relativo alla cultura giapponese contemporanea che riteniate interessante esaminare e porre all'attenzione della classe.

Lo studente dovrà dimostrare di saper analizzare, contestualizzare ed esporre l'argomento scelto facendo uso di quanto appreso a lezione e, parallelamente, attraverso ricerca personale.

Qualora lo studente non possa partecipare all'ultima lezione, dovrà consegnare un elaborato di lunghezza compresa tra le 5000 e le 6000 battute, fonti bibliografiche escluse. Saranno date istruzioni più specifiche (lunghezza, approccio, eccetera) in seguito, a lezione e tramite la pagina e-learning.

Criteri di valutazione
Saranno valutate le capacità di ricerca e di analisi, la struttura della presentazione, l'originalità dell'argomento, la qualità dell'esposizione (orale o scritta).

Orario di ricevimento

Tramite Webex su appuntamento all'indirizzo: https://unimib.webex.com/meet/giacomo.calorio

Durata dei programmi

Cultori della materia e Tutor

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÁ