



MEMORIA TRABAJO FIN DE GRADO

“AJIA NO NAMI”, UNA WEB SOBRE LA CULTURA ASIÁTICA

“AJIA NO NAMI”, A WEB ABOUT ASIAN CULTURE

Una web sobre la influencia de la cultura asiática en occidente



**Autora:** Coral Gómez Amurrio

**Tutora:** Irene Tenorio Vázquez

SEVILLA, JUNIO 2023

# ÍNDICE

## **1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

1.1. Resumen

1.2. Palabras clave

## **2. INTRODUCCIÓN**

2.1. Contexto del trabajo

2.2. Motivación

2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivos principales del trabajo

2.3.2. Objetivos secundarios

2.4. Estructura del trabajo

## **3. MARCO TEÓRICO**

3.1. Contexto histórico de las tres culturas

3.2. Auge de las culturas en occidente

3.3. Definición de términos

3.4. El aumento del consumo de producciones audiovisuales asiáticas: internet, globalización y streaming

3.5. Repercusión internacional: premios y reconocimientos

## **4. METODOLOGÍA**

4.1. Elección de contenidos y de herramientas

4.2. Nombre de la página web

4.3. Proceso de documentación

4.4. Contenido de la web

4.5. Herramientas utilizadas

4.6. Selección de entrevistados

4.7. Contenido de las entrevistas

4.8. Elección del diseño de la web

4.9. Creación de elementos gráficos: cabecera e infografía

4.10. Proceso de redacción

4.11. Proceso de montaje de la web

4.12. Selección de multimedia y maquetación

4.13. Realización y montaje de las entrevistas

## **5. PROBLEMAS ENCONTRADOS Y RESOLUCIÓN DE ESTOS**

5.1. Búsqueda de entrevistados y realización de las entrevistas

5.2. Selección de contenidos

**6. CONCLUSIONES**

**7. BIBLIOGRAFÍA**

**8. ANEXOS**

8.1. Estructura de la web

8.2. Libro de estilo

8.3. Elementos gráficos de la web

# 1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

## 1.1 Resumen

Durante las últimas décadas se ha podido ver cómo la cultura asiática ha ido acercándose poco a poco a occidente. Si bien el intercambio entre ambas culturas se lleva produciendo desde hace siglos, se ha notado que en los últimos años una tendencia en la cultura occidental por copiar, u homenajear, a sus vecinos orientales, especialmente a Japón, Corea y China, viéndose reflejado en especialmente en la música, el cine, la televisión y la moda.

Con este TFG se buscará analizar cómo se ha producido este cambio, desde un punto de vista social y cultural, centrándose principalmente en los países anteriormente mencionados. El formato elegido será una página web, con distintos apartados donde se podrá consultar toda la información de manera ordenada y jerarquizada, y pudiendo consultar definiciones y datos mediante enlaces y desplegables.

Entre algunos de estos apartados estarán: *Cine*: con la historia del cine asiático, su influencia en el cine de Hollywood y su actual reconocimiento en premios occidentales; *Música*: con la historia de la música asiática, su influencia y las colaboraciones de artistas de distintas naciones; *Televisión*: en la que se analizará el reciente éxito de las series coreanas, se hará un repaso por la historia del anime y su importancia en occidente y se observarán las influencias de las series en asiáticas. La web también incluirá elementos multimedia, como videos, fotografías y entrevistas.

## 1.2. Palabras clave

Asia; Oriente; Occidente; Japón; Corea; China; Anime; Manga; K-Pop; J-Pop; Dorama; Película; Serie; Animación; Cine; Audiovisual; Cultura; Música; Grupo musical; Kawaii; Otaku; Idol; Hayllu; Óscars; Cannes; Studio Ghibli

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1 Contexto del trabajo

No es nada nuevo el hecho de que desde hace algunos años estamos viviendo en occidente una “ola de cultura asiática” que está invadiendo a pasos agigantados muchos aspectos de la cultura. Hasta hace algunas décadas la cultura predominante en gran parte del mundo era la estadounidense, sus películas, series, música y moda estaban tan arraigadas en la sociedad occidental que se consideraba casi como propia. Las películas que se hacían en estudios fuera de EEUU trataban de imitar las grandes superproducciones de Hollywood, las series seguían los mismos formatos que las vistas en cadenas americanas, y la moda que regía la del resto del mundo era la vista en desfiles de los grandes diseñadores americanos. A todo este proceso se le conoce como americanización, y la *Real Academia Española* lo define como “Dar o conferir a alguien o algo rasgos, cualidades o costumbres americanas.”

Esta predilección occidental por la cultura norteamericana surge gracias a un proyecto de los Estados Unidos para fomentar su cultura por encima de la soviética. Según Antonio Niño, “los Estados Unidos de Norteamérica, aprovechó el enfrentamiento ideológico en Europa para levantar un enorme aparato de propaganda informativa y cultural en el exterior.” (Revista de *Historia Contemporánea*, 2015)

Pero esta tendencia poco a poco ha ido apagándose, la cultura estadounidense ya no crea el mismo furor que podía tener en los años 90 y las personas de fuera de este país ya no se sienten tan identificadas con su iconografía. Aprovechando este declive otra cultura ha sabido imponerse y aumentar su influencia y alcance: la cultura de Asia orientada: Japón, China y Corea.

No hay que mirar muy lejos para ver este cambio. Cantantes coreanos son cabeza de cartel en festivales como Coachella; la moda japonesa inunda las calles; una película coreana ganando el Premio Oscar a Mejor Película; o camisetas y llaveros de animes que usan personas de todas las edades. Con todos estos nuevos conceptos y terminología nueva que entender no es de extrañar que muchas personas se pierdan, especialmente las que no estén

metidas en el mundillo. *Anime, manga, k-pop, dorama...* parecen palabras sin sentido, inventadas. Pero todas ellas significan algo.

Este trabajo busca ayudar a todas esas personas que se hallen un poco perdidas a la hora de desenvolverse en esos temas, y poder entender cómo ha sido que la cultura asiática ha llegado hasta nuestros hogares para quedarse. Si las personas aprendieron lo que era un cow-boy, la ruta 66, la música country o quién es Leonardo Di Caprio, pueden aprender el significado de todas las palabras japonesas y coreanas, solo necesitan una guía para ayudarse.

Muchas son las personas que se encuentran en esta situación. Otras muchas no han visto estas series en su infancia, pero sí que han ido mostrando interés en algún que otro producto audiovisual proveniente de Japón o Corea, hasta que alguno ha conseguido enamorarle tanto como para volverse un fan. Sea como sea, lo que queda claro es que es una cultura que ha ido ganando cada vez más seguidores, y parece que va a seguir aumentando.

## **2.2 Motivación**

La motivación principal para realizar este proyecto ha sido el deseo de crear un trabajo periodístico creativo, con elementos multimedia en el que se empleen varios contenidos propios del periodismo, como las entrevistas. Tomando todas estas características se decidió realizar el trabajo en formato página web, pudiendo así sacar el máximo partido a los contenidos.

Teniendo elegido el formato, solo quedaba pensar sobre qué sería la web. Quería que fuese un tema personal, y del que ya tuviese conocimientos previos para que la investigación fuese más amena, por lo que al final decidió hacerlo sobre la cultura de Asia oriental.

El interés por este tema viene de que la autora de este trabajo pertenece a la “la generación anime”, una generación de niños y niñas que se criaron viendo anime en la televisión, esperando día tras día para ver a sus personajes favoritos en la pantalla. Esta generación ha ido creciendo y madurando hasta convertirse en jóvenes adultos, sin embargo muchos de ellos han mantenido ese gusto por el anime, que ha terminado por trasladarse a otros ámbitos como son las series, las películas o los videojuegos.

Tras conversar con varias personas que no entendían los motivos por los que el anime se ha puesto tan de moda en la actualidad, la autora del trabajo quiso buscar una explicación a por qué la cultura asiática está tan en auge actualmente. También se buscará explicar algunos conceptos y términos que las personas dentro del mundillo entienden perfectamente, pero que para los externos pueden resultar difíciles de comprender.

El último motivo es que la autora quería realizar un trabajo que resultase llamativo de leer, que las personas al ver el título tuvieran interés por seguir leyendo. Creyó que este formato y este contenido llamarían lo suficientemente la atención como para que personas externas al tema tengan interés por aprender y quieran leerlo.

## **2.3 Objetivos**

### *2.3.1. Objetivos principales del trabajo*

- a. Crear una página web visual y llamativa con contenidos interesantes para el público
- b. Ofrecer un recurso a todas aquellas personas que estén interesadas por aprender más sobre el tema
- c. Crear un glosario de términos específicos que sea fácil de acceder
- d. Ofrecer recomendaciones de audiovisuales provenientes de Asia oriental
- e. Difundir el trabajo y la opinión de varias personas relacionadas con los temas tratados, con formato entrevista.

### *2.3.2. Objetivos secundarios*

- a. Recordar cómo se hacía una página web
- b. Realizar entrevistas por la cuenta propia de la autora

- c. Aprender a editar vídeos y audios
- d. Aprender a usar múltiples herramientas de trabajo como Wix o Canva

## 2.4. Estructura del trabajo

Este trabajo consta de varias partes. Una primera, en la que realizará un contexto histórico corto, ya que la página web cuenta con su propio apartado de contextualización. Aquí lo que se desarrollará serán algunos conceptos y palabras que son necesarios de comprender para entender muchos de los términos que se emplean en la web.

Algunos de estos conceptos que se definirán en este punto son *anime*, *manga*, *mangaka*, ola coreana, ola asiática... En general, palabras relacionadas con el mundo de los audiovisuales orientales.

A continuación se desarrollará la metodología a seguir en el trabajo. Aquí se hablará de cómo ha sido el proceso de creación de la web como tal y de sus contenidos, además de describir cómo es la estructura interna de la web, con sus diferentes apartados y secciones. También se explicará un poco la cronología que se ha seguido a la hora de ir creando contenidos y volcándolos en la web.

En este apartado también se desarrollarán las diferentes herramientas y recursos que se han empleado para realizar los contenidos de la web, como las entrevistas, las infografías y los elementos gráficos

Después de este bloque habrá un apartado de conclusiones, donde se desarrollarán las diferentes conclusiones a las que se ha llegado realizando este trabajo y su correspondiente investigación. También se plasmará la opinión personal de la autora del trabajo a la hora de realizarlo y de trabajar en él, además de sus sensaciones y retos surgidos durante su desarrollo.



Por último se encuentra la bibliografía, enumerada y dividida según el tipo de fuente; y los anexos: la estructura de las páginas y subpáginas de la web; el libro de estilo que se ha seguido para la realización de la web; y los elementos gráficos realizados para enriquecer la información.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. Contexto histórico de las culturas japonesa, coreana y china.

En este apartado no hace falta detenerse demasiado, ya que en la propia web hay contexto histórico y social de todos los apartados. Sin embargo se realizará un resumen con el objetivo de facilitar la lectura de la web.

En la investigación la autora se ha centrado principalmente en tres países: Japón, Corea y China. Los tres países tienen historias diferentes, al igual que son diferentes sus interacciones con occidente a lo largo de la historia. La cultura que más lazos tenía con occidente, al menos hasta el siglo XIX, era la china, sobre todo gracias a la Ruta de la Seda y la enorme cantidad de productos que se movían por ella para ser vendidos en todo el mundo. También destaca la figura de Marco Polo, que fue el primer, o al menos el más famoso, viajero que llegó a China. No solo eso, sino que también documentó sus viajes por aquellas lejanas tierras, por lo que existen documentos oficiales de cómo se veía la exótica China a ojos de los occidentales. “Marco Polo nos proporciona un caudal inconmensurable de datos sobre los países y los paisajes que atraviesa, así como sobre la gente que trata y conoce”, según Manuel Forcano en la revista *National Geographic* (Forcano, M. 2016)

Japón y Corea se mantuvieron más distantes con respecto a sus vecinos del otro lado del globo. Al no ser culturas especialmente exploradoras no tenían demasiado interés en el resto del mundo. Especialmente la japonesa, que al ser una isla y estar tan alejada de occidente se mantuvo al margen, logrando ser una nación autosuficiente que no requería ni de exportaciones ni de importaciones, tal y como explica el profesor de relaciones internacionales de la Universidad de México, Adolfo A. Laborde, en su estudio sobre los orígenes de Japón. Corea sufrió un destino más o menos parecido hasta que sus vecinos comenzaron a verla como una tierra rica y que les podía ser útil, por lo que la historia de la península de Corea es una repleta de invasiones y ocupaciones extranjeras, especialmente por parte de China y Japón (Laborde, Adolfo A. (enero-junio 2011). Japón: Una revisión a sus orígenes para comprender sus retos actuales en el contexto internacional. *Revista En-Claves del pensamiento* (9), 111-130)

A partir del siglo XIX la cosa cambia. Comienzan a producirse una serie de cambios en Japón y, en menor medida, en China, que harán evolucionar a los países hacia una era moderna, al igual que estaba sucediendo con sus contrapartes europeas. Se comienzan a realizar una serie de reformas políticas, económicas y sociales que convertirán poco a poco a estas naciones en estados modernos. Según el experto en la historia de Japón Yoshio Masuda, existen varias características que fomentaron estos cambios: una civilización tardía y rápida, condiciones ecológicas y el aprecio por la naturaleza, influencias de culturas extranjeras, la conformación de tipos básicos, y el importancia de la cultura básica tradicional (Delange, F. (1999). Desarrollo, crisis y reforma: “el fallido fin de la historia” en Asia, *Revista Papeles*, (66), 47-55)

Ya en el siglo XX estos países contaban ya con lazos comerciales y estratégicos con países fuera del continente asiático. Tal es el caso, por ejemplo, de la unión bélica de Japón con Alemania e Italia durante la Segunda Guerra Mundial. Tras el conflicto los tres países sufrieron una serie de reformas, algunas más agresivas y otras más progresivas, incluyendo también protestas, guerras y manifestaciones, que van a llevar a las tres naciones a que actualmente sean tres de las mayores superpotencias del mundo a nivel de producción, de PIB y de innovación tecnológica. Tal y como indica Fernando Delange en la revista *Papeles* “mientras que se sostenía un alto ritmo de crecimiento no se atendieron ciertos desequilibrios socioeconómicos y, mientras se había producido una evolución más o menos generalizada hacia el pluralismo político, la democratización seguía siendo una asignatura pendiente” (Delange, F, 2011)

### **3.2. Auge de las culturas japonesa, coreana y china en occidente**

A lo largo de los años, los países occidentales han mirado hacia Asia y han visto un continente lleno de misterios y exotismo. Hoy en día, y gracias a internet y la globalización, ya no es algo lejano y ajeno a nosotros, sino que muchos de los aspectos culturales de este continente se encuentran entre nosotros, llegando a tomar algunos como propios. Así comienzan a ponerse de moda en países EEUU o España muchos elementos culturales, especialmente los relacionados con el mundo audiovisual. La autora del trabajo ha seleccionado cinco aspectos culturales para desarrollar en la web. A continuación se describe

a qué nos referimos con cada uno de ellos y se contextualiza un poco cómo llegan a occidente:

**-Cine** → Las películas asiáticas fueron los primeros productos audiovisuales en llegar a occidente, especialmente las japonesas. Gracias a directores de renombre en Japón como Akira Kurosawa o Yasujiro Ozu se comenzaron a exportar las películas a occidente. A pesar de las diferencias a la hora de realizar películas que se pueden ver en Asia, tanto en Europa como en América se volvieron muy populares los filmes de ambos directores, como *Los 7 samuráis* o *Rashomon*, ganando fama entre los espectadores y reconocimiento internacional por parte de la crítica. Alfredo Domingo Colozzo destaca esto en su artículo *Reseña histórica del cine japonés*: “al finalizar la guerra (...) se da rápidamente un resurgir del cine como medio de expresión, (...) Los grandes talentos de Mizoguchi, Kinugasa y Ozu llegan a su plena maduración estética.” (Colozzo, A. D. 2015) Con los años, y con el desarrollo de otras industrias cinematográficas como la china o la hongkonesa, fueron llegando más películas a occidente que pronto se ganaron la etiqueta de “película de culto”. En los años más recientes, y a pesar de que China y Japón siguen ofreciendo producciones de calidad, las películas coreanas son las que están logrando más reconocimiento y fama a nivel internacional.

**-Series** → El caso de las series es algo diferente, ya que el boom de estas se ha producido en años recientes, por lo que no contamos con grandes series clásicas japonesas o coreanas que llevan años asentadas en occidente. Es a raíz de la popularidad que las series occidentales han ganado en los últimos años, aumentando su nivel de producción, su presupuesto y su narrativa, alcanzando incluso el nivel de las películas de Hollywood. Este fenómeno se ha trasladado a la industria de las series de Japón, Corea y China, y han comenzado a producir sus propias series, basándose en el modelo americano, pero dándoles su propio estilo personal. (Vargas, J. A; Cuitláhuac, J y De Jesús, A. (2021). El Éxito Comercial Del “K-Drama”. Lecciones Para Aprender. *Revista Comunicación*, (16), 257-268.) Este mismo estilo, diferente al de las producciones estadounidenses y europeas, ha provocado que millones de personas a lo largo del globo se hayan enamorado de estas, convirtiendo algunas de las producciones en las más vistas del mundo en las plataformas de streaming.

**-Anime** → A pesar de que en esencia son series y películas, en esta contextualización se separa el anime para que su comprensión sea más sencilla. El anime no es otra cosa que

animación hecha en Japón, es como si las animaciones creadas en EEUU tuvieran un nombre particular. Pero con el paso de los años el anime ha pasado a ser prácticamente un género nuevo, con un estilo propio y unas temáticas recurrentes que han provocado que el anime sea algo reconocible a ojos de los extranjeros. Gracias a la gran variedad de tipos y géneros diferentes que existen en el anime, este abarca a un público inmenso, desde niños pequeños hasta adultos. Estos dos factores han sido los principales causantes del gran éxito a nivel internacional del anime tanto en el propio Japón como, progresivamente, en el resto del mundo (Cobos, T. L., (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América latina. *Razón y Palabra*, (72).)

**-Música** → Al igual que con las series, en los últimos años se está viendo una tendencia mundial hacia la música asiática, especialmente la coreana. No es raro ver hoy en día colaboración de artistas del calibre de Lady Gaga o ... colaborando con artistas coreanos o siendo cabeza de cartel en festivales de índole mundial como Coachella. No solo se han puesto de moda los grupos coreanos, sino que se han creado verdaderas comunidades de fanáticos de estos que harían lo que fuera por sus artistas, incluso estar días acampando en una cola durante días. El estilo único de sus canciones, que mezcla pop con algo de rock e incluso rap, la trabajada estética que hay detrás de los videoclips, la ropa de última moda que llevan los cantantes y lo trabajadas que están sus coreografías han provocado que el k-pop, como se le conoce a la música coreana, haya calado hondo en los fans occidentales, superando incluso la barrera del idioma (Croft, M. (2019). *Revolución K-Pop: la guía definitiva*. Carlton Books.)

### **3.3. Definición de términos**

La página web cuenta con su propio apartado de Glosario, con definiciones de todos los términos que puedan suponer algún tipo de problema a la hora de comprenderlos, por lo que en este apartado se van a definir los más básicos:

**-Anime** → Un género de entretenimiento televisivo o película de animación japonesa o de estilo japonés, caracterizado por un estilo visual distintivo que involucra secuencias de acción estilizadas y generalmente presenta personajes con ojos grandes y fijos distintivos, y generalmente tiene un tema de ciencia ficción o fantasía, que a veces incluye

violencia o material sexualmente explícito; una película o programa de televisión de este género. Frecuentemente atributivo. (traducción del Oxford Dictionary)

**-Manga** → Un género japonés de dibujos animados y libros de historietas, dibujados con un estilo meticulosamente detallado, por lo general presentando personajes con ojos grandes y fijos distintivos, y generalmente con un tema de ciencia ficción o fantasía, que a veces incluye material violento o sexualmente explícito. Ocasionalmente también se aplica a películas animadas. (traducción del Oxford Dictionary)

**-Otaku** → en Japón, una persona joven que está muy interesada y sabe mucho sobre ordenadores, videojuegos, anime, etc., pero que puede tener dificultades para hablar con la gente en la vida real (traducción del Oxford Dictionary)

**-K-pop** → Un género de música popular originario de Corea, que combina elementos de la música tradicional coreana con influencias musicales occidentales, caracterizado por el uso frecuente de frases en inglés en las letras de las canciones coreanas, y típicamente interpretado por jóvenes solistas o grupos cuyas complejas rutinas de baile y distintivos y coloridos las modas están diseñadas para atraer a una audiencia internacional (traducción del Oxford Dictionary)

**-J-pop** → Música pop japonesa (traducción del Oxford Dictionary)

**-Idol** → En la música popular de Asia Oriental: un cantante de J-pop o K-pop, actuando como solista o como miembro de un grupo (traducción del Oxford Dictionary)

**-Mangaka** → alguien que crea manga (cómic japoneses que cuentan historias en imágenes) (traducción del Cambridge Dictionary)

**-Hallyu** → El aumento del interés internacional en Corea del Sur y su cultura popular, esp. como lo representa el éxito mundial de la música, el cine, la televisión, la moda y la comida de Corea del Sur. También: la cultura popular de Corea del Sur y el entretenimiento en sí (traducción del Oxford Dictionary)

-*Kawaii* → lindo, especialmente de una manera considerada característica de la cultura popular japonesa; encantador, cariño; ostentosamente adorable (traducción del Oxford Dictionary)

### **3.4. El aumento del consumo de producciones audiovisuales asiáticas: internet, globalización y streaming**

El reciente boom que se ha producido con respecto al consumo de producciones asiáticas se ha visto potenciado por tres factores principales, los cuales están muy relacionados entre sí. Estos motivos no son únicamente los del éxito de las series coreanas o japonesas, sino que también se pueden incluir aquí el reciente éxito de las telenovelas turcas, por poner un ejemplo.

El primero de estos factores es la llegada y la generalización del uso del internet. Si bien es verdad que internet no es algo tan novedoso (el primer intercambio de información de un ordenador a otro mediante un sistema de red se produjo en 1969), no es hasta los años 90 que empieza a popularizarse el tener un ordenador en casa. Para finales de los 2000 ya no se trataba de un ordenador, sino que es habitual ver que cada miembro de la casa tiene acceso a un dispositivo conectable a la red (Morales, F. (1999). Globalización: conceptos, características y contradicciones.) Esta comodidad en el uso de los dispositivos, la privacidad que ofrece el no tener que compartirlo con el resto de la familia y la cada vez más en aumento instalación de cables de fibra óptica que permiten un acceso a internet increíblemente rápido ha creado un caldo de cultivo perfecto para que prosperara la difusión de contenidos, productos audiovisuales incluidos.

Esta oportunidad no fue vista únicamente por los usuarios, sino que las grandes empresas también vieron una oportunidad de mercado. Pudieron observar que muchas personas dedicaban sus búsquedas en internet a las películas, series y canciones piratas, surgiendo así todo tipo de plataformas que te permitían verlas online o incluso descargarlas. Con este modelo en mente, a las productoras y distribuidoras americanas se les ocurrió una brillante idea: podían hacer ellos mismos esas páginas, pero de manera legal, obteniendo los derechos de autor de las obras y ofreciendo un sistema de suscripción que beneficiaba tanto a la empresa como al usuario. Así habían nacido las plataformas de streaming, aunque aún

pasaría algún tiempo antes de que estas se convirtieran en el fenómeno masivo que es hoy en día.

El último de los factores que han influido en el auge de la cultura audiovisual asiática ha sido la globalización. Es difícil concebir la globalización sin la creación del internet, ya que su inmediatez y su accesibilidad permiten que personas de distintos continentes puedan interactuar de manera instantánea. Tener más acceso a otras culturas no hacía otra cosa que aumentar ese interés, y cada vez más personas consumían productos asiáticos. Aquí fueron varias las partes que sacaron beneficios. Por un lado las plataformas de streaming, analizando las búsquedas más habituales que las personas hacían en páginas piratas para ver películas pudieron observar que cada vez más personas reclaman este tipo de contenidos.

Según Mark Schilling, en la revista Vanity, “Sus cifras de demanda de contenido entre los streamers por suscripción en EE. UU. en el segundo trimestre de 2021 mostraron a Hulu como líder del mercado con una participación del 21,4 % del tiempo de visualización, seguido de Netflix con un 18 %. Disney Plus tenía una participación del 4,6%. Crunchyroll y Funimation reclamaron 3,5% y 2,7% de acciones respectivamente, a pesar de ser especialistas en el género” (Schilling, M. (25 agosto 2021). *Sony Has Yet to Win Anime Fans to Its Post-Crunchyroll Strategy, but Opportunities Remain Strong. Vanity.*) Por lo que hubo muchas empresas propietarias de las plataformas de streaming comenzaron a añadir a sus catálogos, de forma casi masiva, series japonesas, películas coreanas, animes... Todo lo que pudiese suponer más subscriptores.

Por otro lado, las propias empresas de entretenimiento asiáticas, observando esta tendencia occidental, deciden variar un poco las fórmulas de sus productos, normalmente con una estructura y tramas parecidas entre sí, para buscar algo más intermedio entre la cultura tradicional de países como Japón y Corea, para acercarlo más a los gustos y preferencias del público internacional, que cada vez iba siendo más numeroso. Según el doctor Badoo Shin: “Como consecuencia, ese corto boom caracterizado por la promoción por parte del gobierno y la inversión de capital privado, ayudó a fortalecer la industria cinematográfica coreana y la posterior inversión de firmas inversoras” (Shin, D. 2006).



Estos tres factores son los principales causantes del reciente éxito de estos productos, sin embargo cada producción es única y atiende a una serie de decisiones que toman las grandes empresas, buscando siempre el beneficio personal.

### **3.5. Repercusión internacional: premios y reconocimientos**

Si bien el cine japonés sí que ha tenido un ligero reconocimiento internacional a lo largo de la historia, gracias a directores de la talla de Akira Kurosawa, que supo reflejar de manera magistral la sociedad y tradiciones japonesas, y consiguió que su arte atravesara el océano e incluso ganó un Premio Óscar. Tal y como indica Antonio Colozzo: En ese aspecto, debemos ponderar la beneficiosa labor de acercamiento con el cine oriental, de los Festivales realmente internacionales de Venecia y Cannes. Al recibir el León de Oro en Venecia, RASHOMON abrió las puertas de Occidente para el cine japonés a niveles de Arte, no de comercio (Colozzo, A. 2015)

Sin embargo, desde los tiempos de Kurosawa, el cine asiático había estado un poco de capa caída. Esto si hablamos de occidente, porque en oriente las grandes industrias del entretenimiento que existen hoy en día en estos países se estaban fraguando. Fueron realizando largometrajes y series que luego se convertirían en productos de culto, pero que en su momento era muy complicado que llegasen a occidente, estando estos productos destinados a un público muy específico, fanático de este tipo de producciones de antemano (Colozzo, A. (enero 2015) “Reseña histórica del cine japonés”. *Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón*. (7))

No ha sido hasta principios de siglo que occidente ha comenzado a darle el reconocimiento que se merece a sus obras, actores, directores, cantantes... Esto no se ha visto reflejado únicamente en lo que van dictando las grandes empresas, sino que han sido las propias personas las que iban demandando cada vez más y más contenidos, hasta el punto de que las grandes empresas del entretenimiento occidentales y los certámenes de premios no han podido seguir ignorando la enorme calidad, tanto narrativa como de efectos de sus películas y series, y la gran producción musical y calidad de los artistas en la música que llega de asia. (Jiménez, J. 26 de junio de 2021). *El cine coreano: mucho más que 'Parásitos*.

RTVE. (<https://www.rtve.es/noticias/20210625/cine-coreano-mucho-mas-parasitos/2109440.shtml>))

Hace 20 años hubiese sido impensable que una película como Parásitos hubiese ganado el Óscar a Mejor Película, o que un grupo de K-pop como Blackpink actuase en un festival de la talla de Coachella, y sin embargo aquí están. Parece que la cultura asiática ha llegado para quedarse.

## **4. METODOLOGÍA**

Para realizar este trabajo la autora ha seguido un proceso de selección de herramientas y materiales, búsqueda de información, redacción y elaboración de contenidos. A continuación se describen cada uno de los procesos que han llevado a la creación de la página web.

### **4.1. Elección de contenidos y de herramientas**

El primer paso para la realización del trabajo fue elegir qué contenidos se querían tratar. El tema de la web es influencias de la cultura asiática en occidente, pero este es un tema demasiado amplio y sería imposible abarcarlo todo.

El primer paso fue acotar de alguna manera el contenido. Asia es un continente muy grande que abarca múltiples países, cada uno con una cultura y tradiciones diferentes, por lo que no podemos hablar de una “cultura asiática” como tal. En este trabajo se hablará exclusivamente de la cultura de Corea del Sur, República Popular China y Japón. Estos tres países pertenecen a lo que se conoce como Asia Oriental, junto con Mongolia, Corea del Norte, Hong Kong (antes pertenecía China, por lo que en este trabajo se mencionará algunas veces), Macao y Taiwán.

Se ha decidido elegir estas tres culturas porque son las más conocidas en occidente, y de las cuales llegan más producciones audiovisuales. Para facilitar la lectura en la web, Corea del Sur será nombrada como “Corea” y la República Popular de China como “China”.

El siguiente punto fue seleccionar los diferentes apartados sobre los que se investigaría. La cultura es un tema amplio y podemos incluir muchas categorías, como arte, literatura, cine... Debido a intereses personales de la autora, los temas elegidos fueron los mencionados anteriormente, cine, series, música y moda, ya que, por un lado son los más relacionados con el temario aprendido durante la carrera, por el tema audiovisual; y por otro lado son los temas con los que la autora está más familiarizada y más atienden a sus gustos personales.

Una vez elegido el contenido, se procedió a buscar una herramienta para crear la página web. La autora ya tenía experiencia con herramientas como *WordPress*, *Webador* o *Wix*. Finalmente se decantó por esta última, debido a que su manejo es sencillo y se pueden crear páginas muy estéticas y visuales.

#### **4.2. Nombre de la página web**

Buscar el nombre de la web no fue una tarea sencilla. La autora buscaba un nombre corto, de una palabra o dos como máximo, que tuviera gancho y fuera fácil de recordar. Tras pensarlo detenidamente, llegó a la conclusión de que la mejor idea sería buscar una palabra en japonés o coreano, que tuviese un significado bonito y relacionado con el tema. Así que se procedió a buscar palabras, empleando un traductor español-japonés y español-coreano; y listas de palabras bonitas en japonés y coreano para buscar inspiración.

Finalmente el nombre que se decidió fue “Ajia no Nami”. Es japonés y significa “la ola asiática”. La autora pensó que este nombre tenía gancho, que no era una frase difícil de pronunciar y recordar a pesar de ser otro idioma y que tenía cierto significado, ya que la ola coreana, o Hallyu es como se le denomina a esta nueva moda por los productos y culturas coreanos, pero no hay un nombre que englobe la fiebre por asia en general que está padeciendo occidente. Es por eso que se decidió este nombre, porque busca englobar todo, al igual que este trabajo.

#### **4.3. Proceso de documentación**

Tras la selección de contenidos y habiendo decidido cómo sería la página web, se procedió a buscar información sobre los distintos apartados. Este fue un proceso largo que incluyó búsquedas de páginas webs, blogs, noticias, documentales, videos de Youtube y libros, además de la visualización de muchas de las películas y series que se analizan en la web. También se buscaron en bases de datos como *Dialnet* y *Fama*, bases de estadísticas, como *Statista* y la base de datos de TFGs de la Universidad de Sevilla. A continuación se destacan algunos de ellos:

**-Páginas webs** → Se usaron múltiples webs para la elaboración de este trabajo. Ya que el propio trabajo es una web en sí, se usaron muchas como referencia. También se usaron webs creadas por fans sobre series o animes en concreto, webs que enumeraban las mejores series/películas/videojuegos/artistas según los fans, webs dedicadas exclusivamente al anime. Otro tipo de webs que ayudaron mucho en la búsqueda de información fueron *Filmaffinity*, *The Movie Database* e *IMDb*, bases de datos de películas y series que ofrecen información sobre estos contenidos, como una sinopsis, director, actores, fechas de estreno...

**-Blogs** → También se consultaron varios blogs, especialmente los creados por fans sobre algún género, estudio, película o serie en concreto. En este apartado ayudó mucho el blog *Generación Ghibli*, dedicado al estudio de animación japonesa Studio Ghibli y *Honey's Anime*, dedicado al anime en general.

**-Noticias** → Varios medios, especializados y no especializados, han publicado noticias y novedades relacionadas con el mundo audiovisual. Los medios que más han publicado de estos temas es La Vanguardia, aunque no es raro que aparezcan noticias del estilo en medios como El País, Europapress o 20 minutos, entre otros.

**-Documentales** → Se visualizaron algunos documentales, como 10 años con Hayao Miyazaki, sobre el Studio Ghibli, o *Enter The Anime*, un documental de Netflix donde se entrevistaron a varios creadores de series anime.

**-Videos de Youtube** → Además de emplear videos en la página web, por ejemplo el trailer de alguna película o serie, también se han visualizado videos para buscar información.

**-Libros** → Se usaron algunos libros, especialmente para las partes de contextualización histórica. También se emplearon libros especializados de cine, tanto de teoría de cine como recopilatorios de las mejores películas, como por ejemplo *1001 películas que ver antes de morir*.

#### 4.4. Contenido de la web

El siguiente punto a realizar fue seleccionar los diferentes apartados de la web. Ya estaban elegidas las páginas principales, pero cada una de ellas debía tener diferentes subapartados que dividieran los contenidos e hiciese más fácil de leer la web.

La primera página es la inicial, llamada Inicio, donde se ve la portada de la web, un resumen de los contenidos y el objetivo de esta, además de los diferentes enlaces para ir a las distintas partes de la web.

La siguiente página es la de *Historia*, en la que se explica la historia de los tres países, Corea del Sur, China y Japón, centrándose en las interacciones de las tres culturas con occidente. La página está dividida en subapartados de manera cronológica, el primero sobre las primeras interacciones de estas con las naciones extranjeras, el segundo sobre el siglo XIX, y la última sobre el siglo XX y XXI. En todos estos apartados se describe el recorrido que han tenido las tres culturas hasta llegar a la actualidad, remarcando siempre las relaciones internacionales entre ellas y con otras culturas no asiáticas.

Las dos siguientes páginas, *Cine* y *Televisión*, son las más parecidas en cuanto a estructura. En ambas la primera página es para contextualizar las series y películas en general, tanto mundial como regional. En la siguiente página se cuenta la historia de estas, tanto dentro como fuera de sus países de origen, además de enumerar varias de las producciones más conocidas, con los resúmenes de las más importantes y el por qué de su éxito en occidente. La tercera página de ambas es sobre el anime, ya que es un producto muy consumido en todo el mundo, con mucha información sobre la que hablar, como los estudios y producciones más importantes, además de una contextualización histórica. La tercera es sobre cómo se influyen las películas y series de oriente y occidente entre sí. Las cuartas y últimas son diferentes: en *Cine* se habla sobre el reconocimiento internacional de las películas, sobre todo en festivales y premios internacionales; y en *Televisión* se habla de la influencia en la cultura popular.

La quinta página, *Música*, trata sobre la música en Asia, las industrias musicales y los diferentes grupos. Está dividida en tres subpáginas, la primera sobre la música coreana, el K-Pop; la segunda sobre la música japonesa, o J-Pop; y una tercera, donde se describe cómo

funcionan las industrias musicales y las discográficas, además de todas las polémicas y suicidios que hay detrás de esto.

La última página es un glosario de conceptos, al que se puede recurrir como si de una enciclopedia se tratase, sobre los conceptos y palabras más importantes. Está dividido en varios subapartados en función de las subpáginas de cada página.

La autora llegó a la conclusión de que esta era la división más lógica, ya que hay muchos contenidos relacionados unos con otros y si no estuviera la información separada sería algo difícil de entender todos los conceptos.

El esquema de la web aparece en el *anexo 1*.

#### **4.5. Herramientas utilizadas**

Para la realización de los diferentes apartados de la web se han empleado múltiples herramientas. A continuación se enumeran todas las empleadas:

-*Wix* → herramienta para la creación de páginas web. Incluye diferentes plantillas totalmente personalizables y múltiples opciones como poder enlazar videos de youtube, crear subpáginas y cientos de elementos decorativos.

-*Canva* → herramienta para la creación de elementos gráficos. Tiene cientos de elementos como vectores, gráficos, fuentes, fotografías y elementos decorativos, por lo que es idónea para la elaboración de infografías, las cabeceras de las diferentes páginas y crear elementos concretos.

-*Clipchamp* → es la herramienta de edición de vídeos de Microsoft. Esta aplicación permite importar vídeos y audios de tu ordenador y editarlos por partes, añadir el sonido aparte, recortar, añadir efectos, texto, imágenes...

-*Zencast* → herramienta para realizar videollamadas. También sirve para grabar tanto el audio como la imagen, que cuelga automáticamente en la nube.

-*Befunky* → herramienta para editar imágenes. Algunas de las imágenes de la web han tenido que ser retocadas, para cambiar los colores, recortarla o modificar la dirección.

-*Getty* → no es una herramienta como tal, sino una galería de imágenes en stock sin derechos de autor.

-*Diccionario RAE* → se ha empleado el diccionario online de la *Real Academia Española* para buscar las definiciones de las palabras del glosario.

#### **4.6. Selección de entrevistados**

Para la realización de este trabajo se quería buscar, por un lado, expertos en los temas de los que iban a hablar, como por ejemplo profesores de Comunicación Audiovisual y Estudios Asiáticos. También se buscaron, mediante redes sociales, especialmente *Instagram*, con creadores de contenidos que estuvieran relacionados con el mundo asiático, especialmente sobre anime, ya que es el contenido audiovisual oriental del que más contenidos hay en redes.

Con esta idea en mente, la autora contactó con varios profesores de estas dos carreras, especialmente los que imparten asignaturas relacionadas con el contenido, como Cultura de Asia Oriental; Cultura Audiovisual de Asia Oriental; Historia de Asia Oriental Contemporánea... Para ello se sirvió de los correos electrónicos que se facilitan en la web de la Universidad de Sevilla

Para contactar con los creadores de contenidos simplemente se les mandó un mensaje directo por Instagram, mensajes que la mayoría de ellos no fueron contestados, sin embargo dos de ellos sí que obtuvieron respuesta.

Algunos de ellos contestaron enseguida vía correo electrónico o mensaje de *Instagram* y se organizó la fecha y hora de la entrevista; otros contestaron pero finalmente por un motivo u otro no se pudo realizar la entrevista; y otros no llegaron a contestar. Estos son los todos los contactados por la autora para la realización de la entrevista, primero los que no se realizó la entrevista y al final con los que sí que se realizó.



- No se entrevistaron

-**Carla Carmona Escalera** → profesora de Arte y Estética en Asia Oriental

-**Gregorio Sabater Navarro** → profesor de Historia Contemporánea

-**Juan Ramón Ojeda García** → profesor de Cultura Contemporánea de Asia Oriental

-**Antonio de Diego Gonzalez** → profesor de Cultura Contemporánea de Asia Oriental

-**Miki Bows (@mikibows)** → idol sevillana, especializada en canciones japonesas

-**@manuephilie** → creadora de contenido en *Instagram* sobre el mundo manga-anime

-**@amadesu** → creadora de contenido de *Instagram* y *Tik Tok*

-**@\_shookiss** → creadora de contenido de *Instagram* y *Tik Tok*

-**@lolweapon** → creador de contenido de *Youtube* e *Instagram*

-**@nekojitablog** → creadores de contenido de *Youtube* e *Instagram*. Son una pareja, ella japonesa y él sevillano, que actualmente viven en Tokio.

- Sí se entrevistaron

-**Manuel Jorge Lombardo Ortega** → profesor de Cine y Cultura Audiovisual en Asia Oriental

-**José Ramón Portillo Fernández** → profesor de Matemáticas, fanático de la cultura asiática.

-**Francisca Puerto (@frararn)** → creadora de contenido en *Instagram* y *Youtube*. Actualmente vive y trabaja en Japón.

-**Fran Rojas** → dueño de la tienda de cómic sevillana *Nostramo*

#### 4.7. Contenido de las entrevistas

Con las entrevistas se pretendía crear otra fuente de información, además de las fotos, el texto y los videos, una más directa y que pueda dar un punto de vista más cercano. El formato y las preguntas se adaptaron al perfil de cada entrevistado y a los contenidos sobre los que se iban a tratar.

Por ejemplo, a los profesores se les preguntó sobre contenidos específicos, en función a la asignatura que imparten. Este tipo de perfil permite preguntas más desarrolladas, en la que se presenta un tema y se desarrolla un pequeño coloquio, desarrollándose más en profundidad.

Las entrevistas dedicadas a los creadores de contenidos eran más abiertas a lo que el creador quisiera. Han sido más bien una conversación, en la que se van presentando varios temas y el entrevistado habla sobre su experiencia, punto de vista y opinión.

A la hora de realizar cada entrevista se tenía una batería de preguntas, según el perfil y biografía del entrevistado, con la que se pretendía que los entrevistados se presentaran y explicasen un poco a qué se debe su relación con Japón. Cada entrevista tenía preguntas concretas y especializadas en función al entrevistado. Sin embargo esta estructura predeterminada no implicaba que estuviera cerrada y fuera invariable, sino que estaba abierta a las intervenciones de los entrevistados, pudiendo modificar estas un poco.

#### **4.8. Elección del diseño de la web**

Esta parte fue bastante importante, ya que al ser una web con tantos contenidos, el diseño general tenía que estar decidido con anterioridad para evitar que la web no se viese uniforme, por lo que fue una decisión que se tomó bastante al principio del proceso.

La autora optó por una paleta donde predomina el morado, en tres tonalidades, cada una más oscura que la otra. Para evitar la sensación de repetitividad se tomó la decisión de ir variando el color del fondo de las páginas, alternando el blanco y el negro.

Se buscaba una web dinámica y que diera sensación de movimiento, por lo que se le ha dado mucha importancia a los elementos gráficos. Se ha intentado aportar variedad a estos

elementos, manteniendo los colores del tema, se han realizado líneas del tiempo, infografías, tablas, recuadros... También se han incluido múltiples fotografías, además de videos de youtube, para reforzar los contenidos sobre los que se hablan.

Para continuar con esta sensación de dinamismo también se ha buscado no usar todo el rato el margen izquierdo, sino ir jugando con los diferentes títulos con derecha e izquierda. Se han incluido múltiples ladillos y subtítulos en cada una de las páginas para organizar mejor la información, además de para evitar que la vista del lector se fatigue y sea más fácil de encontrar una información en concreto.

La letra empleada es de estilo palo seco, por el mismo motivo que los ladillos, para que la lectura sea más fácil y no fatigue a la vista, además de dejar el suficiente margen, interlineado para que no y separación entre los diferentes apartados para que no se vea amontonado y compacto.

En general con el diseño de la página se ha buscado dar una sensación de homogeneidad y uniformidad en toda la página, otorgándole gran importancia a la parte estética y visual. Tampoco hay que olvidar que se trata de una web audiovisual, por lo que se ha intentado incluir el máximo número de estos sin que se vea recargado o apelmazado.

El libro de estilo con los colores y las fuentes empleadas en la web aparece en el *anexo 2*

#### **4.9. Creación de elementos gráficos: cabecera e infografía**

Como bien se ha mencionado antes, para la realización de todos los elementos gráficos se ha empleado la herramienta *Canva*. Esta herramienta es muy sencilla de usar, no se necesita mucha práctica, además de que incluye opciones como el uso de las capas, múltiples fuentes diferentes, con y sin efectos, ilustraciones de todo tipo, todo tipo de formas, además se pueden incluir imágenes del ordenador, permite total libertad a la hora de mover y agrupar los diferentes elementos.

Para las cabeceras se decidió que cada página contaría con su propio diseño, buscando representar el contenido de esta con los elementos gráficos y la tipografía. En cada subapartado de las páginas el diseño se repite pero cambia el título. Este cambio entre las diferentes páginas se ha hecho para buscar una diferenciación unas de las otras a la hora de leerlo, además de que hace más identificable a cual pertenece cada subpágina. También se ha seguido este diseño para buscar cierto dinamismo y evitar la monotonía a la hora de leer y navegar por la web.

En los elementos gráficos se ha buscado crear cierta cohesión entre ellos, empleando las mismas formas, líneas y colores, tratando de que no desentone con respecto al diseño de la web. Se han mantenido los tonos morados y negros, con un diseño limpio y claro que facilite la navegación por la web y la lectura de los diferentes contenidos. Entre estos elementos encontramos infografías, resúmenes, biografías, bibliografías, recomendaciones y botones de enlace, repartidos por las diferentes páginas de la web.

Toda esta versatilidad de la herramienta ha ayudado mucho a crear los diferentes elementos gráficos con total libertad, y ateniéndose a los colores temáticos de la web.

Los elementos gráficos creados para la web aparecen en el *anexo 3*.

#### **4.10. Proceso de redacción**

Este ha sido sin duda el proceso más largo, pero también el más interesante. El conocimiento previo de la autora sobre los temas le ha ayudado a saber mejor sobre los temas de los que quería hablar, así que ha sido más sencillo acotar los temas. Sin embargo, al ser estos contenidos muy extensos, había mucha información y muchas fuentes diferentes a las que recurrir.

La primera parte del proceso fue seleccionar qué información iba a tomar de todos los documentos, webs, blogs, vídeos, libros, etc. que ya había buscado con anterioridad. Al existir tanto material sobre el que poder elegir, hubo que leer detenidamente todos ellos de manera simultánea, para ver qué información se repetía, cuál era interesante y cuál no necesitaba. Paralelamente a este proceso se iba redactando esa parte en un documento de

*Google*. También se iban añadiendo los documentos y webs empleadas para la realización del trabajo en otro documento en el que se enumeraba la bibliografía.

Dentro de cada apartado de la web se han mantenido ciertos contenidos que se repiten en todos ellos, como la contextualización histórica del elemento sobre el que se habla, tanto fuera de Asia como en los países del continente. También hay una parte donde se explica, en mayor o menor detalle, cómo ha sido el proceso por el cual estos contenidos se han introducido en occidente y cómo han sido recibidos. Por último se tratará de analizar el por qué de este éxito en países occidentales.

Este proceso duró varias semanas debido a que se terminaron redactando varias páginas para cada subapartado de la web. En un principio la autora no creía que le fuera a ocupar tanto espacio, pero entre la contextualización geográfica e histórica, describir el concepto, enumerar y comentar los ejemplos más importantes y analizar por qué se ha vuelto un éxito en occidente al final cada apartado quedaba bastante largo.

#### **4.11. Proceso de montaje de la web**

Este proceso también fue lento, y debido a la naturaleza de la web, a la autora se le hizo bastante monótono. Sin embargo no fue difícil, debido a lo sencillo del manejo de la herramienta *Wix*, gracias sobre todo a la barra de herramientas muy visual y sencilla de manejar.

Se comenzó usando una de las plantillas que ofrece *Wix*, aunque terminó siendo modificada por completo. Primero se hizo la estructura de las páginas y subpáginas, a las que solo se les puso un nombre provisional, pero aún no tenían contenidos. Una vez hechas las páginas, se realizaron unas pequeñas pruebas para hacerse con las distintas funciones de la herramienta. También se dedicó este tiempo a pensar en la estructura que tendría cada una de las páginas y cómo podría quedar mejor, además de decidir las fuentes, tamaño, etc.

Teniendo seleccionados los elementos que tendría la página, de manera provisional (muchos se mantuvieron y otros se fueron modificando a medida que se iban completando el resto de páginas) se procedió a completar la página con la redacción del documento de

*Google*. Hubo que escribir en cada cuadro de texto un único párrafo, para que fuese más fácil a la hora de montar la página con las fotografías y los elementos gráficos, sobre todo porque *Wix* no te permite enlazar dos cuadros de texto para que la información continúe en el segundo, por lo que se realizó de manera manual, siendo una tarea bastante tediosa.

Así se fueron rellenando con la información correspondiente cada una de las páginas y subpáginas de la web, dejando un espacio provisional para las fotografías, vídeos, pies de páginas, información extra, etc.

#### **4.12. Selección de multimedia y maquetación**

Esta parte se realizó de manera casi simultánea con la anterior, cada vez que se completaba la información en una página, se buscaban las fotografías correspondientes. Luego estas se maquetaban en la página y por último se añadían los pies de fotos, igual con los vídeos. Este proceso se realizó de esta manera para que fuese más sencillo a la hora de seleccionar qué fotografía correspondía mejor a cada párrafo concreto, además de que así resultaba más fácil colocar las fuentes.

Las fotografías se buscaron en numerosas fuentes. Se usaron catálogos de fotos sin derechos de autor, como *Getty*, pero también se emplearon múltiples fotografías de noticias, redes sociales, webs y blogs. En todos los pies de fotos, además de información sobre la fotografía o algún comentario, aparece la fuente de la que se ha sacado la fotografía. Si se trata de una red social, además de qué red es, se ha anotado el nombre de la cuenta. En las fotografías que han sido obtenidas de medios de comunicación, páginas webs o blogs se ha documentado el nombre de la web. También se han añadido a la web muchas portadas y posters de películas, series y discos. En este caso se ha puesto como fuente la productora y/o la distribuidora de la producción.

Todos los videos se han obtenido de *Youtube*. *Wix* tiene una herramienta que permite enlazar un video de youtube y modificar la posición y el tamaño en la web. Se ha intentado que todos los videos se hayan sacado de canales oficiales, los de videoclips del canal de la discográfica, y los trailers de películas y series de televisión del canal de la productora.

#### 4.13. Realización y montaje de las entrevistas

Algunas de las entrevistas se realizaron en persona, con cámara fotográfica en modo video, trípode y un *iPad* para grabar el sonido mejor. Estas entrevistas se realizaron en espacios cerrados, la primera en un despacho de la universidad, y la segunda en diferentes tiendas de cómic, mangas y videojuegos de la Universidad de Sevilla.

Las entrevistas online se realizaron con zencast y con zoom, pero estas estaban sometidas a las condiciones de luz, sonido, cámara y encuadre del entrevistado, por lo que estas no han tenido la misma calidad que las hechas en persona. El motivo para realizar estas entrevistas de manera online es porque los entrevistados en ese momento no se encontraban en Sevilla, de hecho una de ellas se encontraba en Japón, por lo que no hubo más remedio que hacerlas de manera telemática

Para el montaje de las entrevistas se empleó la herramienta *Clipchamp*, cuyo manejo es muy intuitivo y sencillo de usar. Permite editar el video, recortar, montar las diferentes partes y mejorar el metraje, además de que permite añadir filtro, lettering, añadir el sonido por separado... En general, es una herramienta muy práctica y completa.

El proceso de montaje de las entrevistas no fue complicado, pero había que prestar atención a muchos factores, como el video, el audio, la música de fondo, los letreros, los elementos gráficos... Todo esto supuso que hubiera que dedicar bastante tiempo al montaje.

## 5. PROBLEMAS SURGIDOS Y RESOLUCIÓN DE ESTOS

### 5.1. Búsqueda de entrevistados y realización de las entrevistas

La búsqueda de personas para entrevistar no fue nada sencilla. No es que no hubiese personas con las que contactar, pero la mayoría de ellas no contestaron. De los seis profesores con los que contacté, sólo tres de ellos me contestaron, pero uno fue para decirme que estaba de baja y que no podría ayudarme. Otro de los profesores, Manuel Ojeda, sí que contestó y se concertó una cita, sin embargo esta se tuvo que aplazar para después de feria por una enfermedad de la autora y ya no volvió a contestar. El último de ellos sí que llegó a realizar la entrevista y esta se desarrolló de forma correcta.

Con respecto a los creadores de contenidos, de los ocho con los que se contactó sólo dos de ellas llegaron a responder. Las ocho personas contactadas tenían diferente tipo de contenido, a pesar de que todo estaba relacionada de alguna forma con el mundo del anime, del Kpop o del Jpop, y con diferentes números de seguidores y nacionalidades. Una de las que contestó el mensaje directo no volvió a hacerlo cuando la autora le habló varias veces, por lo que no se pudo concertar la cita. Con la otra, Francisca Puerto, sí que se consiguió realizar la entrevista, sin embargo la aplicación para grabar que se empleó no permite abrir el archivo, debido a que está corrupto, por lo que solo se ha podido recuperar el sonido. Esto es una pena, ya que esta chica está actualmente viviendo en Japón, trabajando en un hotel tradicional, y tanto el sitio como ella eran muy agradables, pero la autora no es capaz de acceder a la grabación. Para solucionar este problema la autora optó por seleccionar varios videos de *Youtube* en los que se muestran imágenes de paisajes de Japón, eligió una canción de la banda sonora de una película de Studio Ghibli y se editó el audio para que encajara con las imágenes y elementos gráficos.

También se realizó una entrevista a José Ramón Portillo, profesor de matemáticas de la Universidad de Sevilla, que debido a múltiples congresos ha estado varias veces en Japón, y que ofrece un punto de visita muy interesante sobre el país y su cultura. Sin embargo, debido a que el dispositivo que el profesor empleó para realizar la videollamada no tenía muy buen micrófono, esta no se escucha muy bien, por lo que se han tenido que añadir subtítulos en algunas partes debido a que no se entiende muy bien.



Las entrevistas ha sido la parte más complicada del trabajo, debido a todos los problemas que se han mencionado con anterioridad estas no son muchas ni tienen muy buena calidad, pero lo que los entrevistados dicen en ellas es muy interesante, por lo que la autora ha optado por añadirlas.

## **5.2. Selección de contenidos**

No ha resultado tan problemático como las entrevistas, pero sí que supuso varios revisados hasta encontrar la cantidad de contenidos diferentes que se querían tratar en la web. En un principio se iban a tratar más elementos de la cultura, pero menos extensos. Sin embargo, debido a toda la cantidad de información que se encontró sobre los diferentes temas, la autora optó por hablar de menos cosas, pero más desarrollados cada uno de ellos, metiéndose más en profundidad.

A la hora de ponerse a buscar documentos, artículos, libros, webs, blogs... la autora descubrió que la cantidad de información online que existe sobre estos temas es inmensa. De cada uno de los apartados de la web se podría haber realizado un único trabajo completo y desarrollado. Además, la información que se puede encontrar en estos contenidos es muy variada, encontrando desde información de fuentes directas hasta opiniones personales, pasando por filmografías, estadísticas, tablas, gráficos... Todo este volumen de información ha provocado que haya que detenerse a seleccionar la información y los contenidos que sirvan para el desarrollo y redacción de la web.

## 6. CONCLUSIONES

La autora se lo ha pasado muy bien en la realización de este trabajo. Era un tema que le interesaba desde el principio, pero al ir investigando se ha dado cuenta, por un lado de lo que sabía del tema, ya que gracias a haber visto muchas de las películas y series sobre las que aparecen en el trabajo, le ha resultado más sencillo escribir sobre estas, tanto en los resúmenes como en los análisis.

Durante la elaboración del trabajo se ha visto la cantidad enorme de información que existe sobre los diferentes temas. Por ejemplo, solo sobre el cine asiático, especialmente el japonés y más recientemente el coreano, se ha encontrado tal cantidad de información que ha tenido que ser recortada porque si no sería demasiada la extensión.

A pesar de que esta “ola asiática” incluye varios elementos propios de la cultura, como el cine, la televisión o la música, contenidos tratados en este trabajo, y que cada uno haya surgido en una época diferente y se hayan desarrollado a distinto ritmo, existen varias características en común se haya instaurado en occidente. Los precursores de esta ola fueron dos elementos culturales muy característicos de sus países de origen. Por un lado tenemos el anime, proveniente de Japón, que se instauró en occidente entre los 80 y los 90 y que hoy en día se encuentra tan arraigado en la sociedad como si de animación occidental se tratase. El otro elemento es el Kpop y sus *idols*. Aunque lo que impulsó la cultura coreana en occidente fueron las series televisadas tipo telenovela, fue el Kpop lo que realmente impulsó a sus estrellas hacia el mercado occidental, el cual ha acogido este género hasta el punto de que los grupos coreanos se posicionan entre los más escuchados en todo el mundo.

Otra observación que se ha realizado es que Japón realiza sus contenidos para ellos, sin pensar en el público occidental, y buscar crear historias que gusten a los japoneses. Sin embargo estas historias resultaron ser atractivas no solo para el público nipón, sino también para millones de personas en todo el mundo. Esto no se limita sólo a su animación, sino también, por ejemplo, con su música, que tiene un estilo muy característico y marcado que puede no ser para el gusto de todos. En Corea, sin embargo, este concepto es ligeramente diferente, ya que los grupos de cantantes de Kpop han sido creados con vistas a que triunfen de forma internacional, buscando llegar al mayor número posible de personas. Su estilo,

música y coreografías son más cercanas a lo que se consume en occidente, como en Europa y EEUU, aunque no pierde su esencia coreana, especialmente en elementos como la vestimenta o la manera de interactuar con sus fans, sí que busca resultar atractivo para el público fuera de Corea, occidentalizando sus productos por ejemplo cantando en inglés además de en coreano.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### 7.1. TFGs:

-Rodríguez Fernández, V. (2020) *El japonismo en las manifestaciones artísticas europeas de finales del S. XIX y del S. XX*. [TFG, Universidad de Sevilla]

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131788/RODR%20GUEZ%20FERN%20NDEZ%20VIOLETA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

-Cervantes Silvente, H. (2019) *La repercusión del anime en la sociedad española: análisis sociológico*. [TFG, Universidad de Sevilla] Idus.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131682/CERVANTES%20SILVENTE%20HELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

-Alonso García, C. (2019) *La localización del manga en el mercado español actual*. [TFG, Universidad de Sevilla] Idus .

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131668/ALONSO%20GARC%20CRISTINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

-Barroso herrero, M. (2021) *Intercambio de miradas entre Japón y Occidente*. [TFG, Universidad Politécnica de Madrid] Oa.

[https://oa.upm.es/67680/1/TFG\\_Jun21\\_Barroso\\_Herrero\\_Macarena.pdf](https://oa.upm.es/67680/1/TFG_Jun21_Barroso_Herrero_Macarena.pdf)

-Jimenez Peris, A. (2014). *Influencia occidental en el manga y el anime*. [TFG, Universidad Politécnica de Madrid] Riunet.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/50002/Memoria-TFG-Antonio-Jim%20Peris.pdf?sequence=1>

-Zarco, L. A. (2018) *Difusión de dramas coreanos, un análisis de su éxodo a América Latina y Colombia*. [TFG, Universidad de Cartagena] Dialnet.

file:///C:/Users/corig/Downloads/Dialnet-DifusionDeDramasCoreanosUnAnalisisDeSuExodoAAmeric-6849766%20(1).pdf

-Rubio Prats, L; Jimenez Ordóñez, J. A. (2015). *El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de El viaje de Chihiro y Mi vecino Totoro*. [TFG, Universitat Autònoma de Barcelona] CORE.

<https://core.ac.uk/reader/78534820>

-Centeno Martín, M. P. (2018). *¿Es el cine japonés como cine nacional?* [TFG, University of London] Research Gate.

[https://www.researchgate.net/publication/327443509\\_Es\\_el\\_cine\\_japones\\_un\\_cine\\_nacional](https://www.researchgate.net/publication/327443509_Es_el_cine_japones_un_cine_nacional)

-Molero Astor, Pablo. (2019). *Comprender la península coreana: una historia de unión y división*. [TFG, Universidad Pontificia de Madrid] Retrieve.

<https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/2882/retrieve>

-Monleón Oliva, Vicente. (2020). *La lucha cinematográfica entre oriente y occidente. Studio Ghibli versus Disney*. [TFG, Universidad de Valencia] Revistascientíficas.us.

<https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/11621/10753#:~:text=Mientras%20que%20en%20la%20productora,el%20tratamiento%20del%20medio%20ambiente.>

-Jingru, L. *La comunicación intercultural Oriente-Occidente a través del Anime y del Manga* [Tesis, Universidad Complutense de Madrid] E-Prints Complutense

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/64280/>

## 7.2. Artículos:

-Cobos, T. L. (mayo-junio, 2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América latina. *Razón y Palabra*. (72)

<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199514906046.pdf>

-Ruiz Calderón, J. (2019) *Influencia “oriental” en Occidente durante el siglo XX*

<https://www.iruizcalderon.com/wp-content/uploads/articulos/Lainfluenciaoriental.pdf>

-Laborde Carranco, A. A. (enero-junio 2011) Japón: Una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional. *EN-CLAVES del pensamiento* (9) 111-130.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/enclav/v5n9/v5n9a7.pdf>

-Domingo Colozzo, A. (enero 2015) Reseña histórica del cine japonés. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad de Japón* (7) 22

<https://www.eumed.net/rev/japon/22/cine.pdf>

-Santa Cruz, A. M; Gil Escudier, E. (2018) La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan. *Narrativas Visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*.

[https://www.academia.edu/39772382/La\\_influencia\\_del\\_anime\\_en\\_Occidente\\_los\\_mundos\\_on%C3%ADricos\\_de\\_Kon\\_y\\_Nolan](https://www.academia.edu/39772382/La_influencia_del_anime_en_Occidente_los_mundos_on%C3%ADricos_de_Kon_y_Nolan)

-Shim, D. (2006) Hybridity and the Rise of Korean Popular Culture in Asia. *Media Culture & Society* (28) 25-44. file:///C:/Users/corig/Downloads/2006MediaCultureSocietyarticle.pdf

-Croft, M. (2019) Revolución K-pop, la guía definitiva. Carlton Books. 6-11

[https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros\\_contenido\\_extra/44/43541\\_Revolucion\\_K\\_pop.pdf](https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros_contenido_extra/44/43541_Revolucion_K_pop.pdf)

-Torrecilla, A. (2007) Balance de una década de cine asiático. *Anuario Asia Pacífico*. 473-482

<http://www.anuarioasiapacifico.es/pdf/2007/Cultura4.pdf>

-Tse, A. (2021) Un universo de creatividad y diversidad. *Política Exterior* (204)

<https://www.politicaexterior.com/articulo/un-universo-de-creatividad-y-diversidad/>

-Horno López, A. (2014) Asimilación estética del “anime” en la animación occidental. *Nuevas culturas y sus nuevas lecturas*. 339-347

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5407866>

### 7.3. Noticias

-Hernández Ochando, V. (2 de septiembre de 2014). *El aislamiento japonés entre 1641 y 1853*. Historiarum.

<https://www.historiarum.es/news/el-aislamiento-japones-1641-1853-por-victor-hernandez-ochando/>

-Aparicio D. G. (13 de junio de 2013) *La cultura japonesa impregna Occidente*. 20 minutos.

<https://www.20minutos.es/noticia/1840556/0/influencia-cultural/japon/occidente/>

-(15 de julio de 2017) *Cinco razones por las que Japón enamora a Occidente*. Heraldo.

<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2017/07/15/cinco-aspectos-japoneses-que-pueden-haber-influido-vida-1186872-300.html>

-Almarcegui, P. (4 de agosto de 2022) *Occidente se vuelve 'otaku': Japón demuestra el poder de su cultura*. El País.

<https://elpais.com/cultura/2022-08-04/occidente-se-vuelve-otaku-japon-demuestra-el-poder-de-su-cultura.html>

-(18 de julio de 2018) 30 años de Akira, la película que cambió el anime para siempre.

Europapress.

<https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-30-anos-akira-pelicula-cambio-anime-siempre-20180718104826.html>

-Del Río, J. (10 de febrero de 2020) *Por que todos deberíamos ver Parásitos, la película triunfadora de los Oscars*. La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/cribeo/cultura/20200210/473409603498/por-que-todos-deberiamos-ver-parasitos-pelicula-triunfadora-oscar-parasite-bong-joon-ho-corea-oscars.html>

-Palfi, R. (10 de marzo de 2023) *¿Qué país ha ganado más Óscar a Mejor Película Internacional?* Euronews

<https://es.euronews.com/cultura/2023/03/10/que-pais-ha-ganado-mas-oscar-a-mejor-pelicula-internacional>

-Fukuzawa, Y. (septiembre-octubre 1968) *Adelantado del saber en la Era Meiji*. El Correo. Japón, la evolución de un siglo. 12-15

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000078240\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000078240_spa)

-Marchena, A. (17 de julio de 2021) *Historia del Kpop, el movimiento musical que tomó el planeta*. El Heraldo.

<https://www.elheraldo.co/columnas-de-opinion/alberto-marchena/la-historia-del-kpop-el-movimiento-musical-que-se-tomo-el>

-M. H. (21 de diciembre de 2022) *"Gangnam Style" celebra 10 años de Youtube*. Diario de Sevilla.

[https://www.diariodesevilla.es/wappissima/pasarela/Gangnam-style-celebra-record-Youtube-video\\_0\\_1749725218.html](https://www.diariodesevilla.es/wappissima/pasarela/Gangnam-style-celebra-record-Youtube-video_0_1749725218.html)

-Lee, A; Hollingsworth, J; Ramos, A. (15 de junio de 2022) *¿Quiénes son BTS? Origen, miembros, canciones más famosas y por qué son tan populares*. CNN.

<https://cnnespanol.cnn.com/2022/06/15/quienes-son-bts-origen-miembros-canciones-mas-famosas-y-por-que-son-tan-populares-orix/>

(16 de enero de 2019) *BTS: historia y origen de Bangtan Sonyeonda, integrantes, canciones y videos del grupo de K-Pop*. El Comercio

<https://elcomercio.pe/respuestas/bts-historia-integrantes-banda-k-pop-canciones-videos-youtube-discos-redes-sociales-nnda-nnlt-noticia-595965-noticia/?ref=ecr>

-Villaseñor, E. ( 22 de abril de 2023) *Blackpink: el grupo que cambió la historia del Kpop*. Vogue. <https://www.vogue.mx/articulo/blackpink-biografia>

-Hidalgo, M; Arenas, X; Prados P; Prados, E. (17 de junio de 2021) *La realidad de la industria del K-pop*. La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20210617/7531172/realidad-industria-k-pop.html#:~:text=%C2%BFC%C3%B3mo%20funciona%20la%20industria%20del,planear%20C%20producir%20y%20distribuir%20discos.>



-Wang, F; Ku, Y. (21 de abril de 2023) *Los suicidios que ponen en evidencia el lado oscuro del competitivo mundo de los jóvenes famosos en Corea del Sur*. BBC.

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-65344196#:~:text=Sulli%2C%20exintegrante%20del%20grupo%20de,su%20vivienda%20un%20mes%20despu%C3%A9s.&text=T%C3%ADtulo%20del%20video%2C,al%20cantante%20fallecido%20en%20Se%C3%BAI>.

-(14 de octubre de 2019) *Sulli, la estrella de K-pop de 25 años que fue hallada muerta en su casa*. BBC

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-50047150>

-Benítez, J. (25 de noviembre de 2019) *Goo Hara, estrella del K-pop, aparece muerta en su apartamento a los 28 años*. El Mundo

<https://www.elmundo.es/cultura/musica/2019/11/24/5dda776ffdddf84868b4616.html>

-(19 de diciembre de 2017) *La nota de despedida del cantante Kim Jonghyun: “estoy roto por dentro”*. La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/cultura/20171219/433751090317/el-fallecido-cantante-surcoreano-kim-jong-hyun-dejo-una-nota-de-despedida.html>

#### **7.4. Páginas Web**

-Mark, J. J. (1 de mayo de 2018) *La Ruta de la Seda*. World History Encyclopedia

<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-466/la-ruta-de-la-seda/>

-Sánchez Alamillo, J. (14 de febrero de 2018) *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Japonpedia

<https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

-Gutierrez, E. (8 de junio de 2021) *Anime y manga crecieron de forma histórica en occidente*. Tierra Gamer.

<https://tierragamer.com/noticias/anime-y-manga-crecimiento-2021/>

-10 series animadas influenciadas por el anime. Cultture.

<https://www.culture.com/10-series-animadas-influenciadas-por-el-anime>

-Rodríguez, P. (5 de febrero de 2020) *Rosalía es toda una otaku*. Flooxernow.

[https://www.flooxernow.com/fan/rosalia-vuelve-otaku-asi-demuestra-cantante-amor-cultura-asiatica\\_202002055e3a94340cf2e765759b437f.html](https://www.flooxernow.com/fan/rosalia-vuelve-otaku-asi-demuestra-cantante-amor-cultura-asiatica_202002055e3a94340cf2e765759b437f.html)

-Las 100 mejores películas de cine oriental. De cine 21

<https://decine21.com/listas-de-cine/lista/las-100-mejores-peliculas-de-cine-oriental-93469>

-Tomé, A. (27 de junio de 2022) *La historia del anime en España: de sus orígenes al fenómeno actual*. Menzig

<https://www.menzig.es/a/historia-anime-espana-origenes/#:~:text=El%20primer%20ejemplo%20de%20anime,Meteoro%2C%20el%20coche%20gigantesco>'.

-Jonquera, A. (2 de marzo de 2021) *Historia del anime en España*. Historia Tercero

<https://historiatercerocaup2021.umh.es/2021/03/02/historia-del-anime-en-espana-alejandra-jonquera/>

-Barraclough, E. (abril 2016) *La creciente industria cinematográfica china*. OMPI.

[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2016/02/article\\_0004.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2016/02/article_0004.html)

-Fernández, M. Mejores películas anime. Superaficionados.

<https://www.superaficionados.com/mejores-peliculas-anime/>

-Women For New World. (29 de mayo de 2020) *Ghost in the Shell: el clásico del anime cyberpunk llega a Netflix*. Meikamag.

<https://meikmag.com/ghost-in-the-shell-el-clasico-del-anime-cyberpunk-llega-a-netflix/>

-Sierra, R. (24 de enero de 2021) *Historia de Studio Ghibli*. My Modern Met.

<https://mymodernmet.com/es/historia-studio-ghibli/>

-Aresté, J. M. (21 de noviembre de 2023) *Hayao Miyazaki. El poeta animado*. De Cine 21

[https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://es.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)

-Rivera, A. (5 de diciembre de 2022). *¿Cuál es la película de anime más taquillera de la historia?* Esquire

<https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/g42149706/pelicula-anime-mas-taquillera-historia-lista-chihiro-your-name-pokemon-demon-slayer/>

-Cardenal, E. (13 de diciembre de 2022) “*How Do You Live?*”: *La última película de Hayao Miyazaki con Studio Ghibli ya tiene póster y fecha de estreno.* E-cartelera.

<https://www.ecartelera.com/noticias/how-do-you-live-nueva-ultima-hayao-miyazaki-studio-ghibli-71557/>

-Sánchez Casademont, R. (21 de enero de 2023) *Todas las películas de Studio Ghibli, de peor a mejor.* Fotogramas.

<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g31118988/ghibli-mejores-peliculas-miyazaki-takahata-netflix/>

-Del Campo, M. (20 de septiembre de 2016) *Antes de Los siete magníficos fueron Los siete samuráis: todo lo que deberías saber del clásico de Kurosawa.* Hobby Consolas

<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/antes-7-magnificos-fueron-7-samurais-67940>

-Fernández Cruz, M. (18 de mayo de 2021) *Los siete samuráis: la obra maestra del cine, que casi deja a Akira Kurosawa afuera de la industria.* La Nación.

<https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/cine/los-siete-samurais-la-obra-maestra-del-cine-que-casi-deja-a-akira-kurosawa-afuera-de-la-industria-nid18052021/>

-Mora, M. (20 de febrero de 2011) *Paprika: el origen de Origen.* Diario del Cinéfilo.

<http://diariodelcinefilo.blogspot.com/2011/02/paprika-el-origen-de-origen.html>

-Delgado, J. (1 de octubre de 2017) *Las 20 mejores películas de artes marciales de la historia.* Hobby Consolas

<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-peliculas-artes-marciales-historia-15849>

6

-Fernández, T; Tamaro, E. (2004) *Biografía de Bruce Lee.* Biografías y Vidas.

[https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/lee\\_bruce.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/lee_bruce.htm)

-Moreno, V; Ramírez, M. E; de la Oliva, C. (19 de abril de 2012) *Biografía Jackie Chan*.  
Buscabiografías

<https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/7024/Jackie%20Chan>

-Rodríguez, J. (28 de octubre de 2022) *Remakes del J-horror*. Dispersa

<https://www.dispersarevista.com/audiovisual/remakes-del-j-horror>

-De Dios, L. (31 de julio de 2017) *Los 10 mejores animes de los sesenta*. Honey`s Anime.

<https://honeysanime.com/es/los-10-mejores-animes-de-los-sesenta/>

-Pérez Ruescas, J. (8 de enero de 2022) *Historia Del Anime (IV). Películas y series de los 90*.  
Tu web anime.

<https://tuwebanime.com/articulos/historia-del-anime/series-peliculas-anime-90/>

-Jiménez, N. *La animación japonesa como representación social*. PUEAA

<http://pueaa.unam.mx/multimedia/animacion-japonesa-representacion-social>

-Cantero, R. (8 de noviembre de 2021) *15 series japonesas de Netflix que no son anime*. La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/andro4all/series/series-japonesas-netflix-recomendacion>

-(4 de mayo de 2009) *Animación japonesa vs norteamericana: Provocación, imaginación, estereotipos y censura*. PinkPunkPop`s

<https://pinkpunkpop.wordpress.com/2009/05/04/animacion-japonesa-vs-norteamericana-provocacion-imaginacion-estereotipos-y-censuras/>

-Gilmart, D. (23 de mayo de 2013) *Historia de Japón en el siglo XIX*. Histórico Digital,

<https://historicodigital.com/historia-de-japon-en-el-siglo-xix.html>

-Gilmart, D. (26 de mayo de 2013) *Historia de China en el siglo XIX*. Histórico Digital

<https://historicodigital.com/historia-de-china-en-el-siglo-xix.html>

- Gallardo, A. L. (26 de septiembre de 2022) *La tragedia de Corea del siglo XIX: Del aislacionismo a caer en manos de Japón*. Biblioteca de Pérgamo.  
<https://labibliotecadepergamo.com/historia/edad-contemporanea/tragedia-de-corea-siglo-xix-aislacionismo-y-caida-manos-de-japon/>
- Piera, G. (3 de abril de 2019) *China y Japón como ejemplos contrapuestos de colisión con occidente en el siglo XIX*. Desperta Ferro.  
<https://www.despertaferro-ediciones.com/2019/china-y-japon-colision-con-occidente/>
- Ocaña, J. C. (2003) *La Guerra de Corea, 1950-1953*. Historias Siglo 20.  
<http://www.historiasiglo20.org/GLOS/guerracorea.htm>
- Tomás, H. (5 de septiembre de 2022) *¿Qué es el Festival de Venecia? Origen, historia y diferencias con la Bienal*. El Confidencial.  
[https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/ocio/2022-09-05/que-es-festival-venecia-bienal-origen-historia\\_3474246/](https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/ocio/2022-09-05/que-es-festival-venecia-bienal-origen-historia_3474246/)
- (12 de julio de 2015) *Premios Annie*. Hmong  
[https://hmong.es/wiki/Annie\\_Award](https://hmong.es/wiki/Annie_Award)
- Calvo Sánchez, B. (2 de marzo de 2023) *Premios Óscar: cuándo son, origen y por qué se celebran*. Mundo Deportivo.  
<https://www.mundodeportivo.com/uncomo/artes/articulo/premios-oscar-cuando-son-origen-y-por-que-se-celebran-53256.html>
- Mullor, M. (16 de febrero de 2020) *”Parásitos”: El concepto surcoreano que mejor explica la película de Bong Joon-ho*. Esquire.  
<https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a30939014/parasitos-pelicula-explicada-hell-jose-on/>
- Bellido, A. (28 de septiembre de 2020) *Doramas: Qué es, significado, características y todo lo que debes saber al respecto*. Sempai.  
<https://www.sempai.com.mx/noticias/cultura-geek/dorama-que-es-significado-caracteristicas-y-todo-lo-que-debes-saber-al-respecto/>

-Fernández, M. (2022) Los 37 doramas más populares internacionalmente.

<https://www.superaficionados.com/15-doramas-populares/>

-Sisí Sánchez, A. (20 de octubre de 2021) *Por qué 'Alice in Borderland' se ha convertido en una de las series más populares de Netflix un año después de su estreno.* Vogue.

<https://www.vogue.es/living/articulos/alice-in-borderland-series-netflix>

-(11 de diciembre de 2020) *Las mejores series de TV japonesas para ver antes de visitar Japón.* Japan RailPass

<https://www.jrailpass.com/blog/es/series-tv-japonesas>

Villaseñor, E. (21 de mayo de 2021) *Atelier, la serie japonesa perfecta para los fans de The Devil Wears Prada.*

<https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/atelier-serie-japonesa-en-netflix-de-que-trata>

-Fernández Mencías, Jorge. (12 de mayo de 2021) *Las 21 mejores series coreanas en Netflix que debes ver.* Fotogramas.

<https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/g42203990/mejores-series-coreanas-netflix/>

<https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/g42203990/mejores-series-coreanas-netflix/>

-Barranco, A. 'The Witcher'. (21 de diciembre de 2019). *Las diferencias entre los libros, los videojuegos y la serie de Netflix.* El Confidencial.

[https://www.elconfidencial.com/television/series-tv/2019-12-27/the-witcher-diferencias-libros-videojuegos-serie\\_2377815/](https://www.elconfidencial.com/television/series-tv/2019-12-27/the-witcher-diferencias-libros-videojuegos-serie_2377815/)

-Cahun, A. (14 de junio de 2022) *El Juego del Calamar en la vida real: Netflix hará un reality show con 456 participantes, y si eres de México así puedes inscribirte.* Xataka.

<https://www.xataka.com.mx/streaming/juego-calamar-vida-real-netflix-hara-reality-show-456-participantes-eres-mexico-asi-puedes-inscribirte>

-Ortega, H. (27 de enero de 2023) *'El juego del calamar' en la vida real: tres concursantes heridos en el rodaje del programa.* La Vanguardia

<https://www.lavanguardia.com/series/netflix/20230127/8713357/juego-calamar-vida-real-tres-concursantes-resultan-heridos-rodaje-programa-pmv.html>

-Ayuso, L. (25 de junio de 2022) 'La casa de papel' y otros 5 remakes coreanos de series de éxito que quizás desconocías. Ver Tele.

[https://vertele.eldiario.es/series/la-casa-de-papel-5-remakes-coreanos-series-exito-desconocidas\\_1\\_9105341.html](https://vertele.eldiario.es/series/la-casa-de-papel-5-remakes-coreanos-series-exito-desconocidas_1_9105341.html)

-Seignette, N. *Diferencia entre Caricatura y Anime*. 10 Differences.

[https://www.10differences.org/es/diferencia-caricatura-anime/?utm\\_content=cmp-true](https://www.10differences.org/es/diferencia-caricatura-anime/?utm_content=cmp-true)

-Valdatti, B. (1 de julio de 2019) *K-Pop y J-Pop, ¿son lo mismo?*. Geekno

<https://www.geekno.com/k-pop-y-j-pop-son-lo-mismo.html>

-Henrique, K. *K-pop vs J-pop ¿Cuáles son las diferencias? ¿Más populares?*. Suki Desu

<https://skdesu.com/es/k-pop-vs-j-pop-cuales-son-las-diferencias-mas-populares/>

-Sánchez, J. (16 de abril de 2022) *Las claves del éxito de BTS, el icono mundial de Corea del Sur. Éxito de BTS*. Vanity Fair.

<https://www.revistavanityfair.es/articulos/bts-grupo-musica-corea-exito#:~:text=Una%20de%20las%20razones%20de.reality%20y%20el%20videoclip%20constante.>

-Fernández, M. *Los 20 grupos de K-Pop más famosos*. Super Aficionados.

<https://www.superaficionados.com/grupos-kpop-famosos/>

-Redacción El Confidencial (2 de abril de 2019) *Blackpink: 10 razones por las que es un buen grupo femenino de K-Pop*. El Comercio

<https://elcomercio.pe/luces/musica/kpop-blackpink-10-razones-buen-grupo-femenino-kpop-fotos-videos-noticia-621521-noticia/>

-Romero, A. (8 de enero de 2022) *¿Por qué Blackpink es tan famosos? Esto es lo que dicen los expertos*. Todo de K-pop

<https://tododekpop.com/por-que-blackpink-es-tan-famoso/>

-Learn Academy. (6 de diciembre de 2021) Orígenes e historia del J-Pop. Learn Academy.  
<https://learnacademy.cl/origenes-e-historia-del-j-pop/>

-Rodríguez, P. (septiembre 2021) *Los 20 mejores grupos de pop japonés*. Japón Alternativo.  
<https://www.japonalternativo.com/blog/grupos-japoneses/grupos-de-pop-japones/>

Bonillo, C. (7 de mayo de 2019) *El nacimiento de Vocaloid, o cómo crear la voz del futuro*.  
Ecos de Asia.  
<http://revistacultural.ecosdeasia.com/nacimiento-vocaloid-crear-la-voz-del-futuro/>

-Yowane, H. (26 de octubre de 2010) *Integrantes de Vocaloid*. Vocaloid-world.  
<https://vocaloid-world.activo.mx/t2-integrantes-de-vocaloid>

-Avellano, P. (20 de abril de 2023) El lado oscuro del K-pop: los jóvenes artistas que han fallecido en los últimos años y las polémicas que rodean la industria.  
<https://www.prensalibre.com/vida/escenario/el-lado-oscuro-del-k-pop-los-jovenes-artistas-que-han-fallecido-en-los-ultimos-anos-y-las-polemicas-que-rodean-la-industria/>

- Libros

- López Martín, A; García Villar, M. (2020) *Mi Vecino Miyazaki: Studio Ghibli: la animación japonesa que lo cambió todo*. Diábolo Ediciones.

-Schneider, S. J. (2006) *1001 películas que hay que ver antes de morir*. Grijalbo.

-Perper, T; Cornog, M. (2011) *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World*. Podibooks.

-Martínez, M; Rubio, N. (2017). ¡A metamorfosearse! *El mundo de los Power Rangers y el Universo Sentai*. Diábolo Ediciones

-Corral, J. M. (2016). *Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Vida y obra de los cerebros de Studio Ghibli*. Tebeos Dolmen Editorial, S.L.

-Hernández Pérez, M. (2017) *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

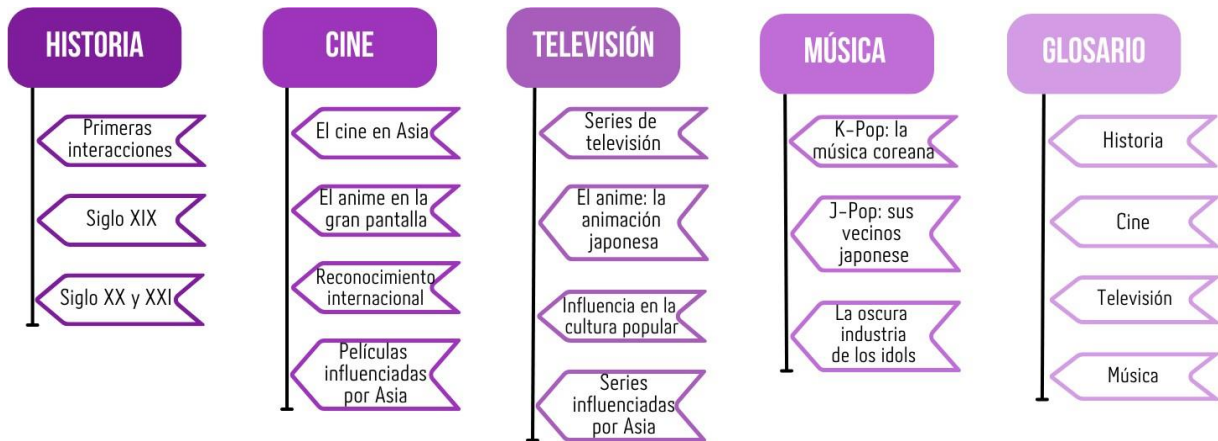
-Napier, S. J. (2005) *Anime, from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. St. Martin's Griffin.



- Ichiyama, S. (2015) Nuevo cine independiente japonés 2000-2015. Donostia Zinemaldia.
- De Dios, J. A. (2014) *Tokyo Connection. Una mirada al cine japonés*. T&B Editores.






## 8. ANEXOS

### 8.1. Estructura de la web



### 8.2. Libro de estilo de la web

#### 8.2.1. Colores del tema:

#803376	#BF4DB1	#FFB3F6	#2F2E2E	#605E5E
				

#### 8.2.3. Fuentes y tamaños:

- Ordenador:

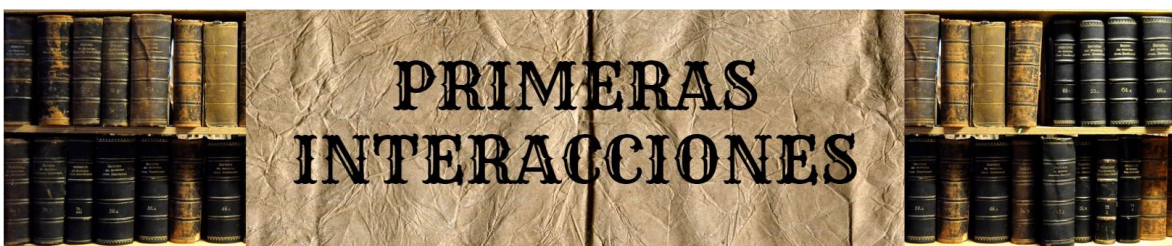
- Cabecera → Marzo; 19
- Títulos → DIN Neuzeit Grotesk; 26
- Cuerpo → Avenir Light; 17
- Subtítulo → DIN Neuzeit Grotesk; 20, cursiva
- Sub-sub título → Futura; 18
- Caja extraíble → Avenir Light; 16
- Pie de fotos → Nimbus Sans; 12

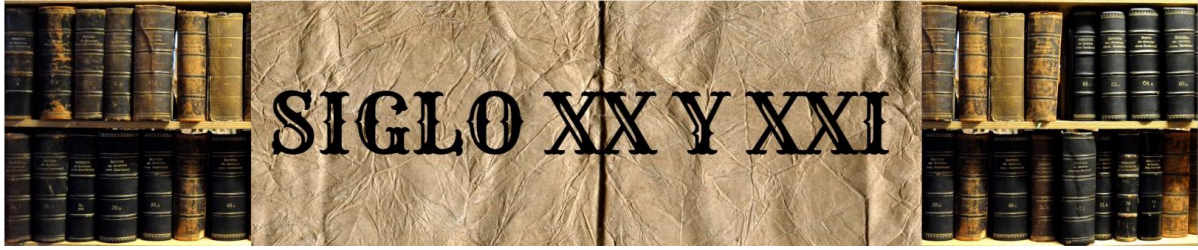
- Versión Móvil:

- Cabecera → Marzo 14 px
- Títulos → DIN Neuzeit Grotesk 26 px
- Cuerpo → Avenir Light; 13
- Caja extraíble → Avenir Light; 14
- Pie de fotos → Futura; 11
- Subtítulo → DIN Neuzeit Grotesk; 24, cursiva
- Sub-sub título → Futura; 15

### 8.3. Elementos gráficos

- Cabeceras →







PELÍCULAS INFLUENCIADAS  
POR ASIA



EL ANIME EN LA GRAN  
PANTALLA



**TELEVISIÓN**



**SERIES INFLUENCIADAS  
POR ASIA**



**EL ANIME:  
LA ANIMACIÓN JAPONESA**



**SERIES ASIÁTICAS**

# *música*

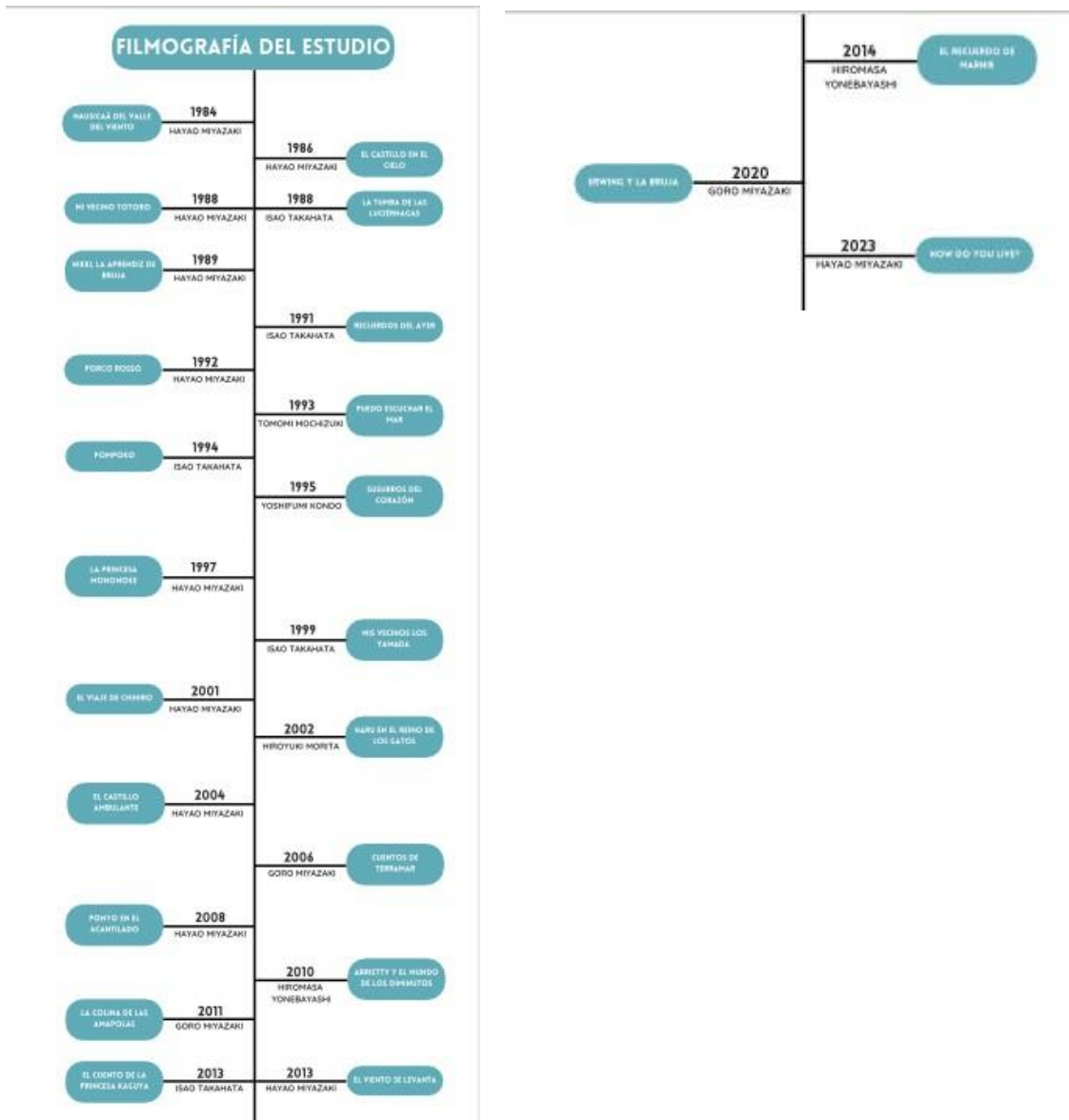
*K-POP  
La música coreana*

*J-POP:  
Sus vecinos japoneses*

*La oscura industria  
de los idols*

**G** **L** **S** **A** **R** **i** **O**

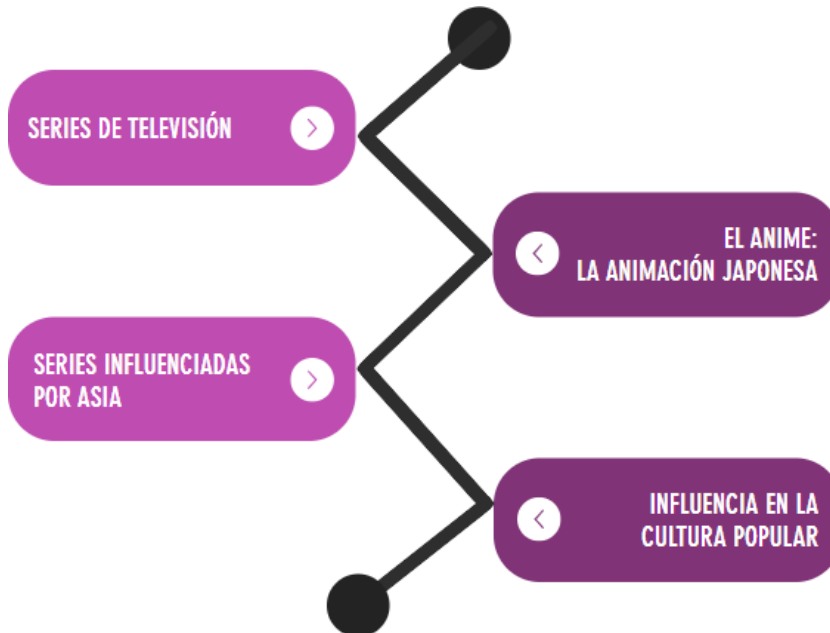
- Línea temporal Studio Ghibli →



- Enlaces a las subpáginas de Cine →



- Enlaces a las subpáginas de Televisión →



- Recuadros con la información más importante →



- Rashomon (1951) Japón
- El hombre del carrito (1958) Japón
- Qiu Ju, una mujer china (1992) China
- Flores de fuego (1997) Japón
- Ni uno menos (1999) China
- Still Life (2006) China
- Piedad (2012) Corea del sur

- Tabla sobre la animación en occidente y oriente →


<i>ESTADOS UNIDOS</i>	<i>JAPÓN</i>
Rasgos que buscan expresar la personalidad de los personajes	Rasgos estilizados y realistas, a excepción de los ojos, que sí que suelen estar exagerados
Escenas con mucho movimiento, se busca el dinamismo	Escenas lentas y pausadas, se prioriza el movimiento de ojos y boca
Escenarios y fondos sencillos	Escenarios detallados. Se busca la inmersión en el mundo
Planos estáticos, sin muchos cambios de cámara	Múltiples cambios de cámara, buscan imitar el lenguaje cinematográfico
Vestuario sencillo y peinado, fácil de dibujar. Suele mantenerse igual durante todos episodios	Vestuario más detallado. Suelen ir cambiando a lo largo de la serie. También el estilo de peinado suele estar muy detallado
Personajes extravagantes y con rasgos exagerados	Cuerpos realistas, buscan acercarse lo máximo posible a la realidad, con algunas excepciones

- Tabla sobre el K-Pop y el J-Pop

	J-POP	K-POP
PAÍS DE ORIGEN	Japón	Corea del Sur
IDIOMA	Japonés (pudiendo usar inglés)	Coreano (suelen cantar también en japonés e inglés)
ESTILO	Mono, dulce, kawaii Estética muy anime	Sexy, rudo, sensual y agresivo. Estética más parecida al pop/rock estadounidense
CANTIDAD DE GRUPOS Y DURACIÓN	Muchos grupos; pueden durar muchos años en activo	Muchísimos grupos (cada día surgen unos 120 grupos nuevos); duran menos de diez años debido al desgaste
REPERCUSIÓN INTERNACIONAL	Más cerrados al extranjero; es difícil encontrar productos y casi no realizan conciertos fuera de su país	Muy abiertos al mercado extranjero; buscan la expansión internacional, realizando giras, colaboraciones, entrevistas...

- Recuadro sobre un cantante, con su información y fotografía →

**JONGHYUN**



Integrante del grupo SHINee, se quitó la vida a los 27 años. Una amiga del cantautor publicó en su cuenta de Instagram una carta de suicidio que el joven había escrito, en la que describía lo difícil que se había vuelto su vida tratando de superar la depresión que sufría.

*"Volverme famoso probablemente no era mi destino. Me dicen que por eso lo estoy pasando mal...¿Por qué lo elegí?"*

Jonghyun, del grupo SHINee - laprensa.hn