

I JORNADAS INTERNACIONALES DE ESTUDIOS SOBRE CULTURA POP CONTEMPORÁNEA DE ASIA ORIENTAL 2024

18-19 de abril de 2024, Facultad de Filología,
Universidad de Salamanca

LIBRO DE RESÚMENES



**Conferencia inaugural online a cargo del
Dr. Patrick W. Galbraith (Universidad de
Senshu): *On the Otaku Turn***

www.girhume.usal.es

Organiza:





GIR HUMANISMO EURASIA
(HUME)

Facultad de Filología

Presentación

Mangas, series y películas de anime japonés que se convierten en referentes culturales en todo el mundo, dramas televisivos o emitidos en plataformas de *streaming* que baten récords de audiencia, videojuegos y franquicias multimillonarias cuyos nombres pueden ser reconocidos globalmente, o grupos musicales surgidos en Corea del Sur que atraen a legiones de aficionadas y aficionados. La cultura pop de Asia Oriental de las últimas décadas se ha convertido en parte inequívoca del marco cultural global, demostrando la eficacia de las políticas de *soft power* que sus respectivos países comenzaron a poner en práctica sobre todo a partir de la década de los noventa.

Pero su importancia como objeto de estudio no estriba sólo en su relevancia internacional. La masividad con la que se consume y crea este tipo de cultura trasciende lo meramente comercial, y conforma una realidad artística, narrativa y estética que ha desarrollado sus propias características, lenguajes y simbolismos. El estudio de la cultura pop contemporánea de Asia Oriental se erige, por tanto, como un pilar clave en la comprensión no sólo de los mencionados fenómenos culturales mundiales, sino de las propias sociedades y culturas que los generan.

Las I Jornadas Internacionales de Estudios sobre Cultura Pop Contemporánea de Asia Oriental pretenden dar cabida a las últimas aportaciones y avances de investigación en esta materia. Las organiza la Unidad de Trabajo de Cultura Pop Contemporánea del GIR Humanismo Eurasia de la Universidad de Salamanca, y se celebran los días 18 y 19 de abril de 2024.

Dado el gran volumen de propuestas que nos han llegado, lo que podemos considerar un gran éxito teniendo en cuenta que esta es la primera edición de las Jornadas y una iniciativa inédita en España, el Comité Científico ha seleccionado las que ha considerado más solventes. El resultado son 33 propuestas cuyos resúmenes presentamos en este libro tanto en español como en inglés, correspondientes a cuatro bloques temáticos: Estudios socioculturales, Género, Narrativa y análisis del discurso, e Historia de la cultura pop. El conjunto de propuestas comprende una colección de aportaciones de gran diversidad que tratan de dibujar el panorama de los estudios acerca de la cultura pop de China, Corea y Japón en España.

A todas las personas que han participado y apoyado nuestra iniciativa, desde la organización os expresamos nuestro más sincero agradecimiento. Esperamos que esta sea la primera de muchas ediciones de estas Jornadas. Muchas gracias.

Jorge Rodríguez Cruz, Director de las I Jornadas Internacionales de Estudios sobre Cultura Pop Contemporánea de Asia Oriental



GIR HUMANISMO EURASIA
(HUME)

Facultad de Filología

Índice

Presentación.....	3
Índice	5
Estudios socioculturales	9
El impacto del <i>soft power</i> coreano: estudio de caso de una academia privada de coreano en España (Soo Min Park Son – Universidad de Salamanca).....	9
<i>The Impact of Korean Soft Power: A Case Study of a Private Korean Language School in Spain.....</i>	9
La joya oculta del Himalaya: Difusión del mito de Shambhala en la cultura popular de los siglos XX y XXI (José Enrique Narbona Pérez – Universidad de Salamanca; Catalina Cheng-Lin – Universidad de Granada).....	9
<i>The Hidden Jewel of the Himalaya: Dissemination of the Myth of Shambhala in Popular Culture of the 20th and the 21st Centuries.....</i>	10
Manga y Populismo: manufacturando las élites (Rodrigo Matías Martín Martín – Universidad de Salamanca).....	10
<i>Manga and Populism: Manufacturing Elites.....</i>	11
Interpretación de la Cultura Pop de Asia Oriental en la Era de Internet: Un Estudio de Caso de las Palabras de Moda Anuales de China de 2022 a 2023 (Yu Zhao - Universidad de Salamanca).....	11
<i>Interpreting East Asian Pop Culture in the Internet Age: A Case Study of China's 2022-2023 Annual Buzzwords.....</i>	11
Género (1).....	13
A las puertas del Yomi: representaciones de Izanami no mikoto en la cultura pop japonesa (Sara Gómez Gómez – Universidad de Salamanca).....	13
<i>At the Gates of the Yomi: Representations of Izanami no mikoto in Japanese Pop Culture.....</i>	13
Agencialidad y tradición: la figura femenina en la adaptación cinematográfica de la obra de Enchi Fumiko (Marta Ibáñez Ibáñez – Universidad de Salamanca).....	13
<i>Agency and Tradition: the Female Figure in the Film Adaptation of Enchi Fumiko's Work.....</i>	14
La violencia y la creación de espacios de luto en la obra novelística de Han Kang (Sara Carrión Higuera – Universitat Oberta de Catalunya).....	14
<i>Violence and Spaces of Mourning in Han Kang's Novelistic Work.....</i>	14
El <i>queerbaiting</i> en la industria del entretenimiento surcoreana (Olivia Marcos Casado – Universidad de Salamanca).....	15
<i>Queerbaiting in the South Korean Entertainment Industry.....</i>	15
Wu Zetian: de emperatriz de China a estrella de cine (David Sevillano López – Universidad Complutense de Madrid).....	17
<i>Wu Zetian: From Empress of China to Movie Star.....</i>	17
Narrativa y análisis del discurso (1)	18
Narrativa <i>crossmedia</i> en productos coreanos: de <i>webnovel</i> , a <i>webtoon</i> , a <i>manhwa</i> a anime (Dra. Esther Torres-Simón – Universitat Autònoma de Barcelona).....	18
<i>Cross-media Narrative in Korean Products: from Webnovel to Webtoon to Manhwa to Anime.....</i>	18

La imagen de Dájǎ en <i>Creation of the Gods I</i> y varias producciones cinematográficas y televisivas, y su evolución histórica (Dr. Jinjing Xu – Universidad de Salamanca)	18
<i>The Image of Dájǎ in Creation of the Gods I and Various Film and Television Productions, and its Historical Evolution</i>	19
La representación del pueblo y la cultura ainu en el manga japonés -alteridad, exotismo y naturaleza- (Dr. Rafael Abad de los Santos – Universidad de Sevilla).....	19
<i>The Representation of the Ainu People and Culture in Japanese Manga -Alterity, Exoticism and Nature-</i>	20
<i>Golden Kamuy</i> y la pervivencia de los modelos heroicos ainu-japoneses (Marta Añorbe Mateos – Universidad de Zaragoza).....	20
<i>Golden Kamuy and The Continuity of Ainu-Japanese Heroic Models</i>	21
El Rāmāyaṇa japonés — El pensamiento yóguico y la influencia de la mitología india en <i>Dragon Ball</i> — (Dr. Efraín Villamor Herrero – Universidad de Salamanca)	21
<i>The Japanese Rāmāyaṇa —Yogic thought and the influence of Indian mythology in Dragon Ball—</i>	21
Narrativa y análisis del discurso (2)	23
Terror líquido en <i>Gyeongseong Creature</i> y otras representaciones audiovisuales del periodo colonial (Dr. Álvaro Trigo Maldonado – Universidad de Salamanca).....	26
<i>Liquid Fear in Gyeongseong Creature and Other Media Portrayals of the Colonial Period</i>	26
Lenguaje coloquial en Corea del Sur y su impacto en la sociedad moderna: explorando las abreviaturas, modismos y neologismos (Juan José Zamora Sánchez – Universidad de Salamanca)	23
<i>Colloquial Language in South Korea and Its Impact on Modern Society: Exploring Abbreviations, Idioms, and Neologisms</i>	23
La aplicación de expresiones coloquiales en Internet en el monologo cómico– Análisis de un discurso de Lahong Sang (Shan Luo – Universidad de Salamanca)	23
<i>The Application of Colloquial Expressions on the Internet in Stand-up Comedy – Analysis of a Speech by Lahong Sang</i>	23
Las funciones pragmáticas de emojis en las reseñas de consumidores chinos (Liang Li – Universidad Complutense de Madrid)	24
<i>The Pragmatic Functions of Emojis in Chinese Consumer Reviews</i>	24
¿Qué es el manga? La teoría de la paratraducción como marco teórico transdisciplinar para entender y resignificar el fenómeno a través del caso de <i>Detective Conan</i> (Alba Quinteiros-Solís – Universidade de Vigo)	25
<i>What Is Manga? Paratranslation as a Transdisciplinary Theoretical Framework to Understand and Resignify the Mangaesque Phenomenon through the case of Detective Conan</i>	25
Narrativa y análisis del discurso (3)	27
Elementos culturales en el anime japonés <i>Meitantei Conan</i> (名探偵コナン) y sus soluciones traductológicas (Sandra Ruiz Morilla – Universitat Autònoma de Barcelona).....	27
<i>Cultural Elements in the Japanese Anime Meitantei Conan (名探偵コナン) and their Translatological Solutions</i>	27
Los mitos japoneses en la construcción narrativa del anime <i>Naruto</i> (Ana Beltrán Neva – Universidad de Sevilla)	27
<i>Japanese Myths in the Narrative of Anime Naruto</i>	28
Forma y color de la discriminación: estudio escenográfico de <i>Promare</i> y las referencias artísticas que propone (Eva María Aramburu Domínguez – Universidad de Sevilla).....	28
<i>Shape & Color of Discrimination</i>	28
<i>El viaje de Shuna</i> : la génesis del imaginario de Hayao Miyazaki (José Cebrián Giménez – Universidad de Zaragoza)	29
<i>Shuna's Journey: The Genesis of Hayao Miyazaki's Imaginary</i>	29

Género (2).....30

El *yaoi*: origen y desarrollo en Japón de una creatividad femenina sin límites (Dr. Jorge Rodríguez Cruz - Universidad de Salamanca)..... 30

Yaoi: The Origin and Development of Limitless Feminine Creativity in Japan 30

De la clandestinidad a Netflix: explorando el BL chino (*danmei*) a través de la obra de MXTX (Dra. Irene M. Muñoz Fernández - Universidad Complutense de Madrid) 31

From Clandestinity to Netflix: Exploring the Chinese BL (danmei) Through the Works of MXTX..... 31

Cultura *kawaii*: contradicciones de un ideal femenino (Marta Cardona García - Universidad Autònoma de Barcelona) 32

Kawaii Culture: Contradictions of a Feminine Ideal 32

Revolución estética ¿y social? de la masculinidad en Asia Oriental (Laura Senis Villacé – Universidad de Valladolid)..... 32

Aesthetic and Social Revolution? of Masculinity in East Asia 32

A través de ellos. Transgénero, no binarismo e identidad de género en el manga (Leticia Gaspar Cardiel - Universidad de Zaragoza) 33

Trans Through Japan: Transgender, Non-binarism, and Gender Identity in Japanese Manga 33

Historia de la cultura pop34

La popularización de películas y series chinas en Occidente. Globalización y poder blando (Dr. Ismael A. Maíllo Melchor - Universidad de Salamanca)..... 34

The Popularization of Chinese Films and Series in the West. Globalization and Soft Power..... 34

Expresiones contemporáneas: la evolución del Pop Art chino entre culturas y transformaciones (Qingqing Zhou - Universidad de Salamanca) 34

Contemporary Expressions: The Evolution of Chinese Pop Art Amidst Cultures and Transformations..... 34

El arquetipo de personaje bishōjo en los años 80 y expresión formal: entre cuerpo simbólico y sexualización cosificada (Óscar García Aranda – Universidad Autònoma de Barcelona)..... 35

The Bishojo Character Archetype in the 80s and its Formal Expression: Between Symbolic Body and Objectified Sexualization..... 35

Reflexiones en torno al Proyecto de Ley 156: combatir la censura en el manga desde el manga (Dr. Jaime Romero Leo – Universidad de Nagoya) 36

Reflections on Proposed Law 156: Combating Censorship of Manga from Manga 36

La nueva comedia japonesa del siglo XX: el renacer del *manzai*. La evolución de la comedia japonesa a lo largo del siglo XX a través del *manzai* (Luis Rafael Leyva García - Universidad de Salamanca) 36

The new Japanese comedy of the 20th century: the rebirth of manzai. The evolution of Japanese comedy throughout the 20th century through manzai 37



GIR HUMANISMO EURASIA
(HUME)

Facultad de Filología

Estudios socioculturales

El impacto del *soft power* coreano: estudio de caso de una academia privada de coreano en España (Soo Min Park Son – Universidad de Salamanca)

Este estudio examina el impacto socioeconómico y educativo del *soft power* (K-Pop and K-Drama) en los estudiantes de coreano en España. Se centra en un estudio de caso de una academia privada de lengua coreana durante el período de 2019 a 2023, incluyendo la crisis del COVID-19. Se rastrea el perfil del alumnado en relación con las políticas de *soft power*, identificado como una fuente significativa de motivación. Este caso emplea una metodología mixta, combinando el enfoque cuantitativo y el cualitativo. El enfoque cuantitativo se basa en datos recopilados por la entidad objeto de estudio, mientras que el enfoque cualitativo incluye entrevistas y encuestas voluntarias, junto con observaciones participativas y no participativas. El propósito de esta combinación es analizar el poder blando como herramienta didáctica desde diversas perspectivas, permitiendo una comprensión más completa y enriquecedora de su impacto en el contexto educativo. Los resultados cuantitativos y cualitativos revelan una correlación positiva entre el aumento del uso de contenidos *soft power* y el incremento de la motivación de los alumnos. En última instancia, este estudio subraya la relevancia de la música y series coreanas en la enseñanza y aprendizaje del coreano como lengua extranjera. Asimismo, reflexiona que la aplicación adecuada que proporciona *soft power* pueden no solo optimizar la experiencia de aprendizaje en las aulas, sino también contribuir significativamente al desarrollo de la competencia sociocultural de los estudiantes.

The Impact of Korean Soft Power: A Case Study of a Private Korean Language School in Spain

This study analyzes the socioeconomic and educational effects of soft power (K-Pop and K-Drama) on Korean language learners in Spain. It presents a case study of a private Korean language school. It covers the period from 2019 to 2023, including the COVID-19 crisis. The study examines the relationship between the students' profile and soft power as a significant motivator. This case employs a mixed-methods approach, utilizing both quantitative and qualitative methodologies. Quantitative methods rely on data collected by the studied entity, while qualitative methods involve voluntary interviews, surveys, as well as participative and non-participative observations. This combination aims to analyze soft power as a didactic tool, providing a more comprehensive understanding of its impact in the educational context. Quantitative and qualitative findings suggest a positive correlation between increased use of soft power contents and heightened student motivation. This study underscores the importance of Korean music and dramas in teaching and learning Korean as a second language. Similarly, properly implementing soft power in classrooms can enhance the learning experience and significantly improve the students' socio-cultural competence.

La joya oculta del Himalaya: Difusión del mito de Shambhala en la cultura popular de los siglos XX y XXI (José Enrique Narbona Pérez – Universidad de Salamanca; Catalina Cheng-Lin – Universidad de Granada)

La presente comunicación tiene como objetivo indagar en el enraizamiento del mito de Shambhala en la cultura popular contemporánea durante los siglos XX y XXI. La información sobre este enigmático reino se ha extendido desde sus nichos de origen, los textos y relatos orales del hinduismo y el budismo Vajrayana, hasta implantarse en el imaginario popular por la labor de importantes intermediarios como Nikolái Roerich y el escritor James Hilton, quien popularizó el tema mediante la representación especular que supuso el soterrado monasterio de Shangri-La descrito en su novela titulada *Lost Horizon* que fue adaptada a formato película en el año 1937 por el prestigioso cineasta

Frank Capra. Esta difusión ha sido favorecida por la fascinación hacia el territorio tibetano y la cordillera del Himalaya. Como resultado, han prosperado versiones heterodoxas en las que se ha diluido la esencia canónica original del mito, el cual simboliza el advenimiento de un período apocalíptico que finaliza con el establecimiento de una nueva era poscaótica marcada por la redención de la humanidad. Esto ha provocado que una cantidad destacable de la idiosincrasia tradicional de Shambhala se ha perdido en el proceso de transmisión desde sus contextos culturales de origen, siendo al mismo tiempo objeto de interés de autores, como por ejemplo integrantes de disciplinas esotéricas o teosóficas, que han condicionado progresivamente la narrativa del mito hasta hacerla en algunos casos irreconocible. En la actualidad, reimaginaciones sobre Shambhala abundan en obras de diverso tipo, como literarias, cinematográficas o, incluso, de entretenimiento interactivo como videojuegos.

The Hidden Jewel of the Himalaya: Dissemination of the Myth of Shambhala in Popular Culture of the 20th and the 21st Centuries

This research presentation aims to explore in the embeddedness of the myth of Shambhala in the contemporary popular culture during the 20th and the 21st centuries. Information about this enigmatic realm has spread from its original niches, the texts and oral tales of Hinduism and Vajrayana Buddhism traditions, to eventually becoming established in the popular imagination thanks to the work made by important intermediaries such as Nikolai Roerich and the writer James Hilton, who popularized this theme through the representation of the hidden Shangri-La monastery described in his novel titled *Lost Horizon*, which was adapted in the film of 1937 directed by the prestigious Frank Capra. This dissemination has been favored by the fascination for the Tibetan territory and the Himalaya Mountain Chain. As a result, heterodox versions have flowered in which the original canonical essence of the myth has been dissolved, which symbolizes the coming of an apocalyptic period that will conclude with the establishment of a new post-chaotic era marked by the redemption of humanity. This has made a significant amount of the traditional idiosyncrasies of Shambhala has been lost in the transmission process from its cultural contexts of origin. At the same time, it has been the object of authors, such as members of esoteric and theosophical disciplines, who have progressively conditioned the narrative of the myth to the point of making it unrecognizable. Today, reimaginings about Shambhala are common throughout different types of works, such as literary, cinematographic or interactive entertainment such as video games.

Manga y Populismo: manufacturando las élites (Rodrigo Matías Martín Martín – Universidad de Salamanca)

En la sociedad de masas actual existe una mitificación colectiva de la industria del anime y el manga, mitificación que ha llevado a que esta industria sea a día de hoy una de las herramientas de “soft power” (Nye, 2004) de mayor valor para Japón. En numerosas ocasiones el uso del manga como herramienta de “soft power” no es claramente perceptible, pero en otras podemos identificar en las obras el uso de tácticas populistas. Tomando como referencia la definición de Cas Mudde (2004), entendemos el populismo una ideología que considera que la sociedad está separada en dos grupos antagónicos, “el pueblo puro” frente a “la élite corrupta”. La libertad creativa del manga junto con la popularización de géneros como el “isekai” permite crear élites a medida de lo que busque el autor, fortaleciendo la imagen de Japón como un “pueblo puro” ante una élite que sirve los intereses del autor. Por ello analizaremos dos obras, “GATE: Thus the JSDF fought there” y “Mudazumo naki kaikaku: The legend of Koizumi”. Para ello utilizaremos el enfoque multidisciplinario que propone Van Dijk (2005) que relaciona el discurso con la ideología.

Manga and Populism: Manufacturing Elites

In today's mass society there is a collective mythification of the anime and manga industry, a mythification that has led it into being one of the most valuable soft power tools (Nye, 2004) for Japan today. In many cases, the use of manga as a tool of soft power is not clearly perceptible, but in other cases we can identify the use of populist tactics in the works. Taking Cas Mudde's (2004) definition as a reference, we understand populism as an ideology that considers society to be separated into two antagonistic groups, "the pure people" versus "the corrupt elite". The creative freedom of manga, together with the popularization of genres such as "isekai", allows for the creation of elites tailored to the author's needs, strengthening the image of Japan as a "pure people" in the face of an elite that serves the author's interests. We will therefore analyze two works, "GATE: Thus the JSDF fought there" and "Mudazumo naki kaikaku: The legend of Koizumi". To do so, we will use the multidisciplinary approach proposed by Van Dijk (2005) that relates discourse to ideology.

Interpretación de la Cultura Pop de Asia Oriental en la Era de Internet: Un Estudio de Caso de las Palabras de Moda Anuales de China de 2022 a 2023 (Yu Zhao - Universidad de Salamanca)

Como se difunde ampliamente en Internet, el uso de las palabras de moda del año en Internet, a las que se asignan significados específicos dentro de una época y un entorno lingüístico concretos, sirve como importante soporte de la cultura. Se centra en los temas de moda, los fenómenos sociales y la mentalidad social de la gente de un país o región en un año determinado, reflejando la innovación y el cambio del lenguaje. Además, transmite la socialidad, pluralidad, dinámica, singularidad y amplitud de la cultura. Como expresiones de la cultura popular, estas palabras de moda suelen ser concisas y refinadas, y se caracterizan por su temporalidad, puntualidad y rápida distribución.

En este trabajo, seleccionamos 20 palabras de moda anuales de Internet publicadas por la oficina editorial de Biting and Chewing Words de 2022 a 2023, tras el fin de la epidemia en China. Al utilizar los datos de la plataforma de intercambio de datos sobre el comportamiento de los internautas del motor de búsqueda más utilizado de China, Baidu, "Índice Baidu", analizamos los sujetos principales, el comportamiento de transmisión y los efectos de la distribución de las palabras de moda de Internet desde la perspectiva de la cultura popular. Además, el presente estudio proporciona una mejor comprensión y captura de los modelos, características y valores de la reciente cultura popular china en la era de Internet.

Interpreting East Asian Pop Culture in the Internet Age: A Case Study of China's 2022-2023 Annual Buzzwords

As widely disseminated on the internet, the use of Internet buzzwords of the year, which are assigned specific meanings within a particular era and linguistic environment, serves as a significant carrier of culture. It focuses on the hot topics, social phenomena, and people's social mentality of a country or region in a given year, reflecting the innovation and change of language. Moreover, it transmits the sociality, plurality, dynamics, uniqueness, and openness of the culture. As expressions of popular culture, these buzzwords are usually concise and refined, characterised by temporality, timeliness, and rapid distribution.

In this paper, we selected 20 annual Internet buzzwords released by the editorial office of Biting and Chewing Words from 2022 to 2023, following the end of the epidemic in China. By using data from China's most commonly used search engine Baidu's netizen behaviour data sharing platform "Baidu Index", we analyzed the main subjects, transmission behavior and effects of the distribution of Internet buzzwords from the perspective of popular culture. Moreover, the current study provides a

better understood and capture of the patterns, characteristics and values of China's recent popular culture in the Internet era.

Género (1)

A las puertas del Yomi: representaciones de Izanami no mikoto en la cultura pop japonesa (Sara Gómez Gómez – Universidad de Salamanca)

La mitología y la tradición sintoísta forman parte intrínseca de la producción cultural y del imaginario creativo japonés. Sin embargo, algunos elementos y figuras míticas han gozado de una representación privilegiada. Es el caso de la megami Amateratsu, su hermano Susano.o o todas las leyendas relacionadas con los *yōkai* o los *yūrei*. Pero si bien no parecen alcanzar las mismas cuotas de popularidad, deidades como Izanami no mikoto o su hermano y esposo Izanagi no mikoto son también representadas en la cultura de masas japonesa más actual, demostrando la vigencia de su tradición.

Esta ponencia pretende realizar un recorrido a través de obras de diferentes medios culturales como el manga/anime (*Noragami*, *Naruto*), los videojuegos (*Monster Strike*) o la literatura ligera (la web-novel adaptada a novela ligera: *Mirugu tatekokuben*), para comprobar la forma en que se representa especialmente la figura de Izanami, y si replica los mismos o algunos de los arquetipos femeninos que pueden asociarse a ella dentro de los propuestos por el psicólogo de la escuela junguiana, Kawai Hayao (1928-2007), para los cuentos y leyendas japonesas.

At the Gates of the Yomi: Representations of Izanami no mikoto in Japanese Pop Culture

Shinto mythology and tradition are an intrinsic part of Japanese cultural production and creative imagination. However, some mythical elements and figures have enjoyed a privileged representation. This is the case of the *megami* Amateratsu, her brother Susano.o or all the legends related to the *yōkai* or the *yūrei*. But although they do not seem to reach the same level of popularity, deities such as Izanami no mikoto or her brother and husband Izanagi no mikoto are also represented in the most current Japanese mass culture, demonstrating the validity of their tradition.

This paper aims to make a journey through works of different cultural media such as manga/anime (*Noragami*, *Naruto*), video games (*Monster Strike*) or light literature (the web-novel adapted to light novel: *Mirugu tatekokuben*), to check the way in which the figure of Izanami is especially represented, and if she replicates the same or some of the female archetypes that can be associated to her within those proposed by the psychologist of the Jungian school, Kawai Hayao (1928-2007), for Japanese tales and legends.

Agencialidad y tradición: la figura femenina en la adaptación cinematográfica de la obra de Enchi Fumiko (Marta Ibáñez Ibáñez – Universidad de Salamanca)

En esta ponencia vamos a realizar un estudio comparativo y evolutivo de la adaptación cinematográfica de las obras de Enchi desde el punto de vista de los estudios de género.

Enchi Fumiko fue una prolífica autora del siglo XX, tanto fue así que sus obras fueron incluso llevadas a la gran pantalla. A día de hoy, existen nueve películas basadas en sus historias. Si bien Enchi comienza su carrera literaria en la década de 1920 y acaba con su fallecimiento a finales de la década de 1980, estas películas se realizan, mayormente, en un tramo específico de la historia: entre la década de 1960 y 1970. Durante esta época de la historia cinematográfica, se desarrolla la Nippon New wave, o Nueva Ola Japonesa, caracterizada por un cambio de rumbo en las temáticas del cine: preocupación por los problemas sociales, rechazo de las tradiciones sociales, los cambios en la posición de la mujer en la sociedad... Teniendo esto en cuenta, no resulta extraño el uso de las obras de Enchi para el

cine, ya que, entre las temáticas más usuales de Enchi, encontramos la búsqueda de agencialidad femenina, el rechazo o escape de un matrimonio de conveniencia, la sexualidad femenina y la preocupación por las problemáticas sociales y espirituales. Por tanto, en esta ponencia analizaremos, desde los estudios de género, estas temáticas de la obra de Enchi y su disposición y evolución en las diferentes creaciones cinematográficas creadas a partir de ella.

Agency and Tradition: the Female Figure in the Film Adaptation of Enchi Fumiko's Work

In this paper we will make a comparative and evolutionary study of the film adaptation of Enchi Fumiko's works from the point of view of gender studies.

Enchi Fumiko was a prolific author of the twentieth century, so much so that her works were even taken to the big screen. To date, there are nine films based on her stories. Although Enchi begins her literary career in the 1920s and ends with her death in the late 1980s, these films are mostly made in a specific stretch of history: between the 1960s and 1970s. During this period of cinematic history, the Nippon New wave, or Japanese New Wave, developed, characterised by a change of direction in the themes of cinema: concern for social problems, rejection of social traditions, changes in the position of women in society... With this in mind, the use of Enchi's works for cinema is not strange, since, among Enchi's most usual themes, we find the search for female agency, the rejection or escape from a marriage of convenience, female sexuality and concern for social and spiritual issues. Therefore, in this paper we will analyze, from the perspective of gender studies, these themes of Enchi's work and their disposition and evolution in the different cinematographic creations created from it.

La violencia y la creación de espacios de luto en la obra novelística de Han Kang (Sara Carrión Higuera – Universitat Oberta de Catalunya)

Han Kang es una de las voces femeninas de la literatura coreana contemporánea que más ha resonado en los últimos años; la escritora da testimonio de las respuestas psicológicas adaptativas a los entornos traumáticos a través de sus personajes y sus contextos violentos. Corea del Sur es un país con un contexto político complejo y una historia contemporánea que encadena una colonización, una guerra civil, varios mandatos y violencia militares contra civiles en los últimos cien años. Así como el hombre es el sujeto activo de la violencia y al que se le han asociado sus consecuencias directas en la psique (trastornos vinculados al trauma, de la personalidad y del ánimo, y a nivel colectivo, una sociedad masculina acostumbrada a la violencia y que la promueve); las mujeres han sido poco estudiadas y reducidas a ser un sujeto pasivo: no hacen la guerra, esperan.

En sus novelas, las mujeres, jóvenes y niños son azotados y vulnerados por el poder masculino y hegemónico, además multiplicado por el contexto post-dictatorial y militar y la actual situación geopolítica de la península. Esto no solo alimenta la violencia hacia la mujer y colectivos desprotegidos en el plano socio-económico, sino también en las estructuras intrafamiliares. Mediante sus testimonios, estudiaremos la voz de las mujeres históricamente invisibles que sufren en el presente las consecuencias y vejaciones de la violencia contextual y sistémica.

Con su pseudo-ficción, la escritora reconstruye los acontecimientos, la memoria femenina y da un espacio a sus personajes para integrar los duelos que, por estar fusionados con el propio cuerpo, no tienen fin.

Violence and Spaces of Mourning in Han Kang's Novelistic Work

Han Kang is one of the most resonated female voices of contemporary Korean literature; the writer bears witness of the adaptive psychological responses to traumatic environments through her

characters and their violent contexts. South Korea is a country with a complex contemporary history and political context that has been through colonization, civil war, military rule and violence against civilians over the past 100 years. Men are the active subjects of violence and have been associated with its direct consequences on the psyche (trauma-related disorders of the personality and mood, and collectively, a male society that is accustomed and promotes violence); women have been poorly studied and reduced to a passive subject: they do not make war, they wait.

In her novels, women, young people and children are whipped and violated by male hegemonic power, further multiplied by the post-dictatorial and military context and the current geopolitical situation of the peninsula. This not only fuels violence against women and unprotected groups at a socio-economic level, but also in intra-family structures.

Through their testimonies, we will study the voice of historically invisible women who suffer the consequences and vexations of contextual and systemic violence in the present. With her pseudo-fiction, the writer reconstructs the events, the female memory and gives her characters a space for a non-ending mourn.

El *queerbaiting* en la industria del entretenimiento surcoreana (Olivia Marcos Casado – Universidad de Salamanca)

Desde la entrada del marco capitalista occidental en el marco de la industria cultural oriental, la industria del K-pop se ha configurado como una suerte de objeto de consumo para obtener el mayor beneficio económico posible. En este sentido, en los últimos años ha empezado a hacer uso de una estrategia de mercado para capitalizar un mayor número de sujetos de consumo y acercarse a una esfera de la cultura popular a través del *queerbaiting*. Mediante la presentación de sus artistas a con una imagen ambigua que puede ser leída como queer, las empresas de entretenimiento surcoreanas buscan atraer a un público cada vez más global, más diverso y sobre todo más LGBTIAQ+.

Esta comunicación busca analizar cómo funciona el *queerbaiting* dentro de la industria del Hallyu (fenómeno cultural surcoreano), cuál es la representación real de la comunidad LGBTIAQ+ en el entretenimiento surcoreano y qué grado y de qué manera influye el *queerbaiting* en el colectivo y la sociedad. Se analizará cómo la industria hace uso de lo queer, ya sea estética o performativamente para obtener un beneficio económico de este, pero manteniendo siempre una base cisheteronormativa, consiguiendo así solo invisibilizar y distanciar aún más a la comunidad LGBTIAQ+ en el plano de lo público. Para ello, se darán diversos ejemplos en los que se puede observar a la perfección esa instrumentalización de una imagen queer que las empresas de entretenimiento pretenden mostrar y que se descubre como falsa.

Por último, se concluirá con un análisis de lo que se ha planteado, enlazándolo con las posibles direcciones que puede tomar la representación LGBTIAQ+ en la industria del entretenimiento coreana, sus limitaciones y esperanza por una imagen más sana de lo queer en el Hallyu.

Queerbaiting in the South Korean Entertainment Industry

The establishment of the Western capitalist framework into the Eastern cultural industry has configured the K-pop industry as a type of commodity from which to obtain the greatest possible economic benefit. In recent years, its marketing strategy has been trying to capitalize on an increasing number of consumers, approaching a specific sphere of popular culture through *queerbaiting*. By presenting its artists with an ambiguous and queer-like image, South Korean entertainment companies seek to attract an increasingly global, more diverse audience, targeting specifically the LGBTIAQ+ community.

This paper seeks to analyze the reinforcement of queerbaiting within Hallyu (South Korean cultural phenomenon), as well as to address to what degree the poor representation of the LGBTIAQ+ community in South Korean entertainment influences society. It will be analyzed how the industry makes use of queerness, whether aesthetically or performatively to obtain an economic benefit from it, but always maintaining cisheteronormativity, thus only managing to make the LGBTIAQ+ community even more invisible and distanced to the public eye. Various examples of the instrumentalization of the queer image will be given to demonstrate how entertainment companies portray a façade that is often not well addressed.

To conclude, all the previous ideas will be summarized, linking them with the possible directions that LGBTIAQ+ representation could take in the Korean entertainment industry, as well as its limitations and desire for a healthier portrayal of queerness in Hallyu.

Wu Zetian: de emperatriz de China a estrella de cine (David Sevillano López – Universidad Complutense de Madrid)

El reinado de la emperatriz Wu Zetian es un caso único en la historia de China. Como consecuencia, tras la muerte de la monarca, tanto la historiografía como la literatura del periodo imperial generaron una imagen distorsionada y negativa de ella. Es necesario esperar hasta el siglo XX para que los historiadores y literatos rehabilitaran su figura.

Así pues, desde mediados del siglo XX, y en especial desde inicios del siglo XXI, encontramos como en el teatro, cine, televisión, artes gráficas, y otros productos comerciales se ostenta el nombre de la emperatriz como un reclamo publicitario. Con una actitud oscilante entre la admiración, la pervivencia de tópicos y la falta de una formación académica sólida, se viene jugando con la figura de Wu Zetian para la generación de discursos políticos en muchos casos alejados de la realidad histórica. ¿Benefician estos discursos a la comprensión de un sujeto histórico o a los intereses comerciales de las cadenas televisivas, productoras de cine, fabricantes de videojuegos o licores? La realidad es que, en la tercera década del siglo XXI, estamos lejos de comprender la personalidad de esta soberana del siglo VII dado que el marketing y *merchandising* la han convertido en un producto más con el que poder ganar dinero.

Wu Zetian: From Empress of China to Movie Star

The reign of Empress Wu Zetian stands as a unique case in Chinese history. Consequently, following the monarch's death, both historiography and literature of the imperial period crafted a distorted and negative image of her. It was not until the 20th century that historians and writers endeavored to rehabilitate her figure.

Since the mid-20th century, and particularly in the early 21st century, the name of the empress has been utilized as an advertising lure in theater, cinema, television, graphic arts, and various commercial products. With an attitude fluctuating between admiration, the perpetuation of stereotypes, and a lack of a solid academic foundation, Wu Zetian's figure has been manipulated to generate political discourses often detached from historical reality. Do these discourses enhance our understanding of a historical figure, or do they primarily serve the commercial interests of television networks, film producers, video game manufacturers, or liquor producers? The reality is that, in the third decade of the 21st century, we are still far from comprehending the personality of this 7th-century sovereign, as marketing and merchandising have transformed her into just another product to capitalize on for financial gain.

Narrativa y análisis del discurso (1)

Narrativa *crossmedia* en productos coreanos: de *webnovel*, a *webtoon*, a *manhwa* a anime (Dra. Esther Torres-Simón – Universitat Autònoma de Barcelona)

En Corea del Sur, los nuevos formatos de distribución digital que surgieron a principios de siglo no solo están consolidados sino que han creado un ecosistema de distribución en que un mismo contenido traspasa su formato original y se repite en distintos canales de distribución.

Este trabajo busca indagar en las adaptaciones narrativas que se aplican en los productos dentro de esta estrategia conocida como “One Source Multi Use” (OSMU).

Para ello analizamos la presentación del lore y los personajes de la narrativa *Solo Leveling* (나 혼자만 레벨업) en la novela original, el *webtoon*, el cómic físico y el anime. Estos aspectos se comparan teniendo en cuenta la narrativa textual (desarrollo de la historia), visual (aspecto físico de los personajes, luz, sombra y color) y sonora (onomatopeya y mimesis) según los recursos específicos de cada medio.

Los resultados, en la línea de otros trabajos de estudios de la adaptación, señalan, por una parte, el mantenimiento de una narrativa visual *crossmedia* con cierta jerarquía cronológica y, por otra parte, el uso de recursos propios de cada medio para la creación de un producto único.

Cross-media Narrative in Korean Products: from Webnovel to Webtoon to Manhwa to Anime

In South Korea, the new digital distribution formats that emerged at the turn of the century are not only consolidated but have created a distribution ecosystem in which the same content crosses over from its original format and is repeated in different distribution channels.

This paper seeks to investigate the narrative adaptations that are applied to products within this strategy known as “One Source Multi Use” (OSMU).

To do so, we analyse the presentation of the lore and characters of the *Solo Leveling* narrative (나 혼자만 레벨업) in the original novel, the webtoon, the physical comic book and the anime. These aspects are compared taking into account textual narrative (story development), visual narrative (physical appearance of characters, light, shadow and colour) and sound narrative (onomatopoeia and mimesis) according to the specific resources of each medium.

The results, in line with other adaptation studies, indicate, on the one hand, the maintenance of a cross-media visual narrative with a certain chronological hierarchy and, on the other hand, the use of resources specific to each medium to create a unique product.

La imagen de Dǎjǐ en *Creation of the Gods I* y varias producciones cinematográficas y televisivas, y su evolución histórica (Dr. Jinjing Xu – Universidad de Salamanca)

La figura de Dǎjǐ ha persistido por más de tres mil años, siendo un personaje femenino icónico en el período de transición entre las dinastías Shāng y Zhōu (s. XI a.C.). Su imagen ha experimentado transformaciones dramáticas a lo largo del tiempo en la historia, la literatura y, más recientemente, en adaptaciones cinematográficas y televisivas de la cultura popular contemporánea.

En la novela *Fēngshén yǎnyì* (*Investidura de los dioses*) de la dinastía Míng (s. XVI d.C.), escrita por Xǔ Zhònglín, Dǎjǐ es retratada como un personaje maléfico poseído por un espíritu de zorro de nueve

colas, enviada por la diosa Nǚwā para seducir al rey de Shāng y realizar innumerables maldades, convirtiéndose en una de las principales causas del colapso de la dinastía Shāng. Sin embargo, en la cultura popular contemporánea, como en las series de televisión de 1987 y 2001, la animación de 2003 y la película de 2023, la imagen de Dájǐ ha sido constantemente modificada y reinventada de diferentes maneras.

Por otro lado, antes de las dinastías Sòng (960–1279) y Míng (1368–1644), aunque Dájǐ es mencionada en textos clásicos como *Guóyǔ*, *Xúnzǐ* y *Lǚshì chūnqiū*, no encontramos una conexión directa entre ella y el zorro de nueve colas.

De este modo, la evolución de la imagen de Dájǐ, de cómo se convirtió paso a paso en una representante de los personajes femeninos negativos en la cultura tradicional china y cómo ha sido reinterpretada en la cultura popular contemporánea, son los aspectos interesantes para analizar y compartir.

The Image of Dájǐ in Creation of the Gods I and Various Film and Television Productions, and its Historical Evolution

The figure of Dájǐ has persisted for more than three thousand years, being an iconic female character in the transitional period between the Shāng and Zhōu dynasties (11th century BC). Her image has undergone dramatic transformations throughout history, literature, and more recently, in cinematic and television adaptations of contemporary popular culture.

In the novel *Fengshen Yanyi* (*Investiture of the Gods*) from the Míng Dynasty (16th century AD), written by Xǔ Zhōnglín, Dájǐ is portrayed as an evil character possessed by a nine-tailed fox spirit, sent by the goddess Nǚwā to seduce the King of Shāng, and commit countless wicked deeds, becoming one of the main causes of the collapse of the Shāng Dynasty. However, in contemporary popular culture, such as the television series of 1987 and 2001, the 2003 animation, and the 2023 movie, the image of Dájǐ has been constantly modified and reinvented in different ways.

On the other hand, before the Sòng (960–1279) and Míng (1368–1644) dynasties, although Dájǐ is mentioned in classical texts such as *Guóyǔ*, *Xúnzǐ* and *Lǚshì chūnqiū*, we do not find a direct connection between her and the nine-tailed fox.

In this way, the evolution of Dájǐ's image, how she gradually became a representative of negative female characters in traditional Chinese culture, and how she has been reinterpreted in contemporary popular culture, are interesting aspects to analyze and share.

La representación del pueblo y la cultura ainu en el manga japonés -alteridad, exotismo y naturaleza- (Dr. Rafael Abad de los Santos – Universidad de Sevilla)

En el siglo XX, la presencia del pueblo ainu en los medios audiovisuales japoneses, como el cine, la literatura y el cómic, ha ocupado una posición periférica. Esta marginalización refleja el limitado conocimiento que el público general ha poseído sobre esta cultura, aunque en años recientes el éxito de *Golden Kamui*, de Noda Satoru (2014-2022), ha servido como primer punto de contacto a gran escala entre la cultura ainu y el lector no especializado. Un análisis exhaustivo de la historia del manga revela, no obstante, que, décadas antes, autores como Tezuka Osamu o Yasuhiko Oshikazu, ya introdujeron personajes de etnia ainu en sus obras.

Esta ponencia tiene como objetivo presentar los resultados de un análisis preliminar sobre la presencia del pueblo y la cultura ainu en el comic japonés desde la década de 1960 hasta la actualidad. A través de este análisis se intenta comprender cómo el manga se ha consolidado como un medio

gráfico relevante para expresar la noción de alteridad y su relación con la sociedad japonesa, examinando los estereotipos y temas recurrentes en la representación de la alteridad ainu.

En este contexto se hará patente la necesidad de examinar la evolución de la presencia ainu en el manga, rastreando sus raíces desde la postguerra, cuando autores como Tezuka empezaron a tratar nuevas líneas temáticas que definirían el desarrollo del comic japonés. Esta ponencia, asimismo, busca establecer las bases para un diálogo sobre la responsabilidad del manga en la construcción de narrativas interculturales en la sociedad japonesa actual.

The Representation of the Ainu People and Culture in Japanese Manga -Alterity, Exoticism and Nature-

Throughout the twentieth century, the presence of the Ainu people in Japanese audiovisual media, including cinema, literature and comic books, has been peripheral. This marginalisation reflects the limited knowledge that the general public has about this culture. In recent years, however, the success of Noda Satoru's *Golden Kamuy* (2014-2022) has served as the first major point of contact between Ainu culture and the non-specialist reader. However, a thorough analysis of manga history reveals that authors such as Tezuka Osamu and Yasuhiko Oshikazu had introduced Ainu characters decades earlier.

The aim of this paper is to present the results of a preliminary analysis of the presence of Ainu people and culture in Japanese comics from the 1960s to the present. By examining the stereotypes and recurring themes in the representation of Ainu otherness, this analysis attempts to understand how manga has established itself as a relevant graphic medium for expressing the notion of otherness and its relationship to Japanese society.

In this context, it is necessary to examine the evolution of the Ainu presence in manga, tracing its roots to the postwar period, when authors like Tezuka began to explore new themes that would define the development of Japanese comics. This paper will also attempt to lay the foundations for a dialogue on the responsibility of manga in the construction of intercultural narratives in contemporary Japanese society.

Golden Kamuy y la pervivencia de los modelos heroicos ainu-japoneses (Marta Añorbe Mateos – Universidad de Zaragoza)

Golden Kamuy (2014-2022) es un manga de Noda Satoru que ha jugado un importante papel en el proceso de revitalización y difusión de la cultura ainu de los últimos años. Esta ponencia se enmarca dentro de la investigación para mi tesis doctoral, un estudio transcultural del modelo heroico occidental y del oriental a través de un enfoque narratológico, con el fin de contribuir a la definición de los narremas y mitemas que conforman el conjunto supragenérico constituido por la narrativa heroica.

Concretamente, esta ponencia va a emplear el conocimiento que se está generando en dicha tesis acerca de los modelos heroicos ainu-japoneses para abordar su pervivencia transmediática en el manga *Golden Kamuy* de Noda Satoru. Primero, se expondrán los modelos heroicos de ambas culturas mediante el análisis de un corpus representativo de *yukar* (épica masculina) y *menoko yukar* (épica femenina), así como de la épica de la tradición japonesa, con especial atención a las que pudieran haber generado influencias. Posteriormente, se pondrá este conocimiento —tan poco estudiado hasta la fecha debido, principalmente, a la escasez de traducciones y a la desvalorización de la comparación— en relación con el manga *Golden Kamuy* y el proceso creador de su autor. Por último, será también pertinente incluir unas breves pinceladas sobre el modelo occidental.

A través de las similitudes y diferencias en el ámbito de la semejanza funcional u homología —y no meramente de la semejanza formal o analogía—, veremos cómo la tradición pervive en el arte moderno, siendo el modelo heroico uno de los elementos fundamentales en los que radica la fuerza de un argumento en su afán por cautivar a una gran audiencia global.

Golden Kamuy and The Continuity of Ainu-Japanese Heroic Models

Golden Kamuy (2014-2022) is a manga by Noda Satoru that has played a significant role in the revitalization and dissemination of Ainu culture in recent years. This presentation is part of the research for my doctoral thesis, a transcultural study of the Western and Eastern heroic models through a narratological approach, aiming to contribute to the definition of the narremes and mythemes that constitute the suprageneric set formed by heroic narrative.

Specifically, this presentation will utilize the knowledge generated in the thesis regarding Ainu-Japanese heroic models to address their transmediatic continuity in Noda Satoru's manga, *Golden Kamuy*. First, the heroic models of both cultures will be presented through the analysis of a representative corpus of *yukar* (male epic) and *menoko yukar* (female epic), as well as the epic tradition of Japanese culture, with special attention to potential influences. Subsequently, this knowledge—largely understudied to date due to limited translations and undervaluation of comparison—will be related to *Golden Kamuy* and its author's creative process. Lastly, it will be relevant to briefly touch upon the Western model.

Through similarities and differences in the realm of functional similarity or homology—rather than mere formal similarity or analogy—we will explore how tradition persists in modern art, with the heroic model being a fundamental element that underlies the strength of a narrative in its endeavor to captivate a broad global audience.

El Rāmāyaṇa japonés — El pensamiento yóguico y la influencia de la mitología india en *Dragon Ball*— (Dr. Efraín Villamor Herrero – Universidad de Salamanca)

La influencia del pensamiento indio en el folclore japonés es innegable. Desde muy temprano la literatura japonesa incorporó muy diversos motivos narratológicos indios, importados desde traducciones al chino clásico de textos budistas. El sustrato cultural de la India antigua ha sido fuente de inspiración de cuantiosas historias de videojuegos, manga y animaciones japonesas. El origen mitológico indio de muchos de sus motivos pasa normalmente desapercibido, a pesar de que cimienta el pensamiento desde el que se desarrollan sus historias. El presente estudio analiza la asimilación cultural de diferentes motivos, conceptos y términos del pensamiento yóguico reflejados en *Dragon Ball*. El análisis contrastivo de las fuentes primarias de la gran epopeya sánscrita del Rāmāyaṇa (circa s. III a. C) así como del Viaje al Oeste (s. XVI d. C) (*Xī Yóu Jì* 西遊記) (texto clásico chino que narra fantásticamente la travesía a la India de Xuánzàng 玄奘, uno de los traductores de textos budistas más importantes de la historia) denota la influencia y adaptación del pensamiento yóguico en el imaginario de la cultura pop moderna japonesa.

*The Japanese Rāmāyaṇa —Yogic thought and the influence of Indian mythology in *Dragon Ball*—*

The influence of Indian thought on Japanese folklore is undeniable. From very early on, Japanese literature incorporated many different Indian narrative motifs imported from classical Chinese translations of Buddhist texts. The cultural substratum of ancient India has been a source of inspiration for numerous stories in Japanese video games, manga, and animation. The Indian mythological origin of many of their motifs usually goes unnoticed, although it underpins the thinking from which their stories are developed. The present study analyzes the cultural assimilation of different motifs, concepts, and terms of yogic thought reflected in *Dragon Ball*. The contrastive

analysis of the primary sources of the great Sanskrit epic Rāmāyaṇa (c. 3rd century B.C.) as well as the Journey to the West (16th century A.D.) (Xī Yóu Jì 西遊記) (a classical Chinese text that fantastically narrates the journey to India of Xuánzàng 玄奘, one of the most important translators of Buddhist texts in history) denotes the influence and adaptation of yogic thought in the imaginary of modern Japanese pop culture.

Narrativa y análisis del discurso (2)

Lenguaje coloquial en Corea del Sur y su impacto en la sociedad moderna: explorando las abreviaturas, modismos y neologismos (Juan José Zamora Sánchez – Universidad de Salamanca)

Este estudio examina las abreviaturas, modismos y neologismos de Corea del Sur, así como la forma en la que se enredan en el tejido social del país. Estas expresiones, más o menos arraigadas en la evolución cultural y tecnológica del país, no solo sirven como herramientas lingüísticas, sino que también desempeñan un papel vital en la construcción de la identidad del individuo dentro de una sociedad de cambios vertiginosos. Principalmente adoptadas por la juventud coreana, estas palabras se difunden por las redes sociales, fomentando la cohesión social entre estos y creando una cultura compartida. A través de esto, las abreviaturas, modismos y neologismos dan lugar no solo a una muestra de la capacidad de adaptación del idioma a las tendencias, sino también al reflejo de las actitudes, valores y cambios sociales del momento.

Colloquial Language in South Korea and Its Impact on Modern Society: Exploring Abbreviations, Idioms, and Neologisms

This study examines the abbreviations, idioms, and neologisms in South Korea, exploring how they intertwine with the social fabric of the country. Rooted in the cultural and technological evolution of the nation, these expressions serve not only as linguistic tools but also play a crucial role in shaping individual identity within a rapidly changing society. Predominantly embraced by Korean youth, these terms proliferate through social media, fostering social cohesion and giving rise to a shared culture. Through this process, abbreviations, idioms, and neologisms not only showcase the language's adaptability to trends but also serve as reflections of the prevailing attitudes, values, and social changes of the moment.

La aplicación de expresiones coloquiales en Internet en el monólogo cómico– Análisis de un discurso de Lahong Sang (Shan Luo – Universidad de Salamanca)

El monólogo cómico ha sido conocido por el público chino en estos últimos años gracias a la difusión del programa televisivo el “Gran Concurso de Monólogos Cómicos”. Este programa televisivo nos ha presentado actuaciones con diferentes estilos, entre ellas, el de la concursante Lahong Sang quien ha utilizado el vocabulario coloquial en internet, que ha atraído la curiosidad de los jurados y la atención de la audiencia ayudándola a ganar la primera fase del concurso.

La utilización en el monólogo cómico del vocabulario coloquial de internet refleja la actual cultura pop en China. En esta ponencia vamos a analizar un discurso cómico de Lahong Sang para comprender el uso del vocabulario y las expresiones coloquiales en las redes para conocer algunas de las principales características de la cultura pop en China.

La humorista utiliza la situación creada en China por el COVID-19 para mostrar las relaciones entre las personas de un edificio del cual ha sido designada como delegada para poder controlar la seguridad. Esta posición le permite relacionarse con los vecinos y reflejar sus percepciones de la situación.

The Application of Colloquial Expressions on the Internet in Stand-up Comedy – Analysis of a Speech by Lahong Sang

The stand-up comedy has recently gained recognition among the Chinese public, primarily through the broadcast of the television program “The Grand Comedy Monologue Contest”. This show has

showcased performances of various styles, including that of contestant Lahong Sang, who employed internet colloquial language. This approach piqued the curiosity of the judges and captured the audience's attention, aiding her in winning the first phase of the contest.

The use of colloquial language online in the stand-up comedy mirrors the contemporary pop culture in China. In this paper, we will analyze a comedic speech by Lahong Sang to understand the employment of colloquial vocabulary and expressions in social networks, thereby shedding light on some of the key aspects of Chinese pop culture.

The comedian leverages the situation created in China by COVID-19 to illustrate the interactions among people living in a building, where she has been appointed as a delegate to oversee safety measures. This role enables her to interact with neighbors and reflect their perceptions of the situation.

Las funciones pragmáticas de emojis en las reseñas de consumidores chinos (Liang Li – Universidad Complutense de Madrid)

Los emojis, como un recurso semiótico ampliamente utilizado en los discursos digitales, han despertado un gran interés entre los académicos lingüistas. Inicialmente, se consideraba que los emojis eran simplemente un “marcador de emoción” (Baron, 2000). No obstante, investigaciones más recientes han resaltado que el uso de emojis constituye una estrategia pragmática eficiente, tanto en la modificación de la fuerza ilocutiva (Dresner y Herring, 2010; Yus, 2014), la gestión del rapport (Sampietro, 2019), como en el mantenimiento de la imagen pública (Maíz-Arévalo, 2015) y en el cambio de turno de conversación (Li y Yang, 2018).

Los estudios previos sobre el emoji se han centrado principalmente en los discursos digitales, tales como las conversaciones simultáneas (Cheng, 2017; Cantamutto y Vela Delfa, 2019; Sampietro, 2019), y en el correo electrónico (Skovholt et al., 2014), mientras que existen pocos estudios que han abordado la función pragmática de los emojis en las reseñas de consumidores.

Siguiendo la taxonomía propuesta por Yus (2014) y Li & Yang (2018), nuestro propósito consiste en identificar las funciones pragmáticas-discursivas de los emojis en las reseñas escritas por consumidores chinos. Hemos recopilado 200 reseñas de la plataforma evaluativa china Dianping.com, distribuidas equitativamente en cinco niveles manifestados por el número de estrellas. Los establecimientos sometidos a evaluación son aquellos que proporcionan servicios experienciales, como restaurantes, museos, centros comerciales y parques de diversiones.

Los resultados preliminares revelan que se han empleado un total de 486 emojis en 200 reseñas, con una extensión total de 35.468 caracteres chinos. Este hallazgo sugiere una tendencia destacada hacia la preferencia de estos emojis por parte de los usuarios.

Además, se revela que el uso de emojis no solo se configura como una herramienta eficaz para expresar las emociones de los consumidores, sino que también se constituye como una estrategia para establecer una relación armoniosa entre el consumidor y el establecimiento objeto de evaluación.

The Pragmatic Functions of Emojis in Chinese Consumer Reviews

Emojis, being a widely used semiotic resource in digital discourses, have captured the attention of many linguistic scholars. Initially, emojis were considered merely an “emotion marker” (Baron, 2000). However, more recent research indicates that the use of emojis constitutes an efficient pragmatic strategy, both in modifying illocutionary force (Dresner and Herring, 2010; Yus, 2014), rapport management (Sampietro, 2019), face-saving (Maíz-Arévalo, 2015), and turn taking/giving (Li and Yang, 2018).

Previous studies on emojis have mainly focused on digital discourses such as simultaneous conversations (Cheng, 2017; Cantamutto and Vela Delfa, 2019; Sampietro, 2019) and email (Skovholt et al., 2014), while there are few studies that have addressed the pragmatic function of emojis in consumer reviews.

Following the taxonomy proposed by Yus (2014) and Li & Yang (2018), our purpose is to identify the pragmatic-discursive functions of emojis in reviews written by Chinese consumers. We have collected 200 reviews from the Chinese evaluation platform Dianping.com, evenly distributed across five levels indicated by the number of stars. The establishments subject to evaluation are those that provide experiential services, such as restaurants, museums, shopping centers, and amusement parks.

Preliminary results reveal that a total of 486 emojis have been used in 200 reviews, with a total length of 35,468 Chinese characters. This finding suggests a notable trend towards the preference for these emojis by users.

Furthermore, it is revealed that the use of emojis not only serves as an effective tool to express consumers' emotions regarding the consumption experience but also constitutes a strategy to establish a harmonious relationship between the consumer and the evaluated establishment.

¿Qué es el manga? La teoría de la paratraducción como marco teórico transdisciplinar para entender y resignificar el fenómeno a través del caso de *Detective Conan* (Alba Quintairos-Soliño – Universidade de Vigo)

En 2012, la Real Academia Española incluyó por primera vez el término japonés ‘manga’ en su diccionario con una definición errónea, sesgada y poco documentada del medio, tal y como señalaron numerosos expertos en esta narrativa gráfica; en consecuencia, la institución se vio obligada a rectificar dicha entrada poco después. Sin embargo, no se trata de un caso aislado: una panorámica de las distintas definiciones de ‘manga’ existentes en idiomas como el inglés o el español muestra cómo muchas de ellas no resultan representativas del medio y cómo, en algunos casos, incluso contienen inexactitudes y contradicciones. En esta investigación, se recogen distintas propuestas — tanto generalistas como académicas— utilizadas para definir el manga en japonés, inglés y español con el fin de observar las principales diferencias culturales detectadas entre el concepto en su contexto original (Japón) y el concepto en el contexto internacional. De esta manera, la teoría de la Paratraducción surge como un elemento clave en la configuración del manga y su discurso en las culturas origen y meta al permitir, por un lado, entender la evolución del medio y, por el otro, delimitar sus características más emblemáticas. A partir de este análisis, se ha llevado a cabo un estudio de la relación de las particularidades formales y de contenido detectadas con el propio proceso paratraductológico mediante ejemplos extraídos de la obra *Detective Conan* con el objetivo último de proponer una nueva definición de ‘manga’ que abarque toda la casuística presentada sin caer en sesgos ni imprecisiones terminológicas.

What Is Manga? Paratranslation as a Transdisciplinary Theoretical Framework to Understand and Resignify the Mangaesque Phenomenon through the case of Detective Conan

In 2012, the Royal Spanish Academy included the Japanese notion of ‘manga’ in its dictionary. However, its definition was considered inaccurate, biased and poorly documented by many specialists in Manga Studies. Therefore, the Academy amended said entry shortly after the controversy began. Nevertheless, this is not an isolated case: an overview of existing definitions for the term ‘manga’ in English or Spanish shows how many of them are not representative enough or even how some of them are partially inaccurate or inconsistent. In this research, both general and academic definitions of this notion in Japanese, English and Spanish have been reviewed to discuss the main cultural

differences between the Japanese term and its international reception. In this vein, the Paratranslation theory stands out as a key element for redefining manga—and manga discourse—in the source and target cultures, shedding light on the development of this transcultural medium and its most emblematic features. Ultimately, the connection between these elements and the paratranslation process has been studied through examples drawn from *Detective Conan*. The ultimate goal is to suggest a new, unbiased, terminologically precise and comprehensive definition of ‘manga’.

Terror líquido en *Gyeongseong Creature* y otras representaciones audiovisuales del periodo colonial (Dr. Álvaro Trigo Maldonado – Universidad de Salamanca)

Durante los últimos años numerosos productos audiovisuales surcoreanos se han hecho eco de los traumáticos acontecimientos sufridos durante el periodo colonial (1910-1945) en Corea. De esta producción, una gran porción se ha centrado en la representación del trauma y en la lucha del pueblo coreano contra los colonizadores perversos como motor narrativo. Sin embargo, algunas obras van más allá presentando una relación especial con el terror. Estas producciones se erigen como un componente memorístico que desde un punto de vistas de los derechos humanos apela al aprendizaje y a la no repetición del horror sufrido a través su representación.

En esta presentación se analizará el significado de la narrativa de la producción de Netflix *Gyeongseong Creature* (2024) y de otras obras que comparten características ligadas al género del terror poniendo de relieve su significado e impacto en la memoria colectiva de la sociedad y en el proceso de asimilación del legado traumático dejado por el colonialismo. En concreto se explorarán estas representaciones particulares de la época a través de sus narrativas y personajes arquetípicos en relación con lo que Bauman define como terror líquido, un miedo sin fuente aparente que resulta de la interiorización de una visión del mundo llena de incertidumbre.

Liquid Fear in Gyeongseong Creature and Other Media Portrayals of the Colonial Period

Over the past few years, numerous South Korean audiovisual productions have echoed the traumatic events experienced during the colonial period (1910-1945) in Korea. Within this production, a significant portion has focused on representing trauma and the Korean people's struggle against the perverse colonizers as a narrative driving force. However, some works go beyond this, presenting a special relationship with terror. These productions serve as a memoristic component that, from a human rights perspective, appeals to learning and the non-repetition of the horror experienced through its representation.

This presentation will analyze the meaning of the narrative in the Netflix production “Gyeongseong Creature” (2024) and other works that share characteristics related to the horror genre, emphasizing their significance and impact on the collective memory of society and the process of assimilating the traumatic legacy left by colonialism. Specifically, these particular representations of the era will be explored through their narratives and archetypal characters in relation to what Bauman defines as “liquid terror”—a fear without an apparent source resulting from the internalization of a world view filled with uncertainty.

Narrativa y análisis del discurso (3)

Elementos culturales en el anime japonés *Meitantei Conan* (名探偵コナン) y sus soluciones traductológicas (Sandra Ruiz Morilla – Universitat Autònoma de Barcelona)

El anime *Meitantei Conan* (*Detective Conan*) ha cautivado a audiencias globales con sus intrincadas tramas y sus carismáticos personajes. Se trata de uno de los productos audiovisuales de distribución mundial más longevos en la historia de la animación japonesa con un destacable nivel de audiencia. Sus más de 1100 capítulos presentan un gran número de elementos culturales que suponen un desafío de comprensión para el espectador ajeno a las tradiciones niponas y también un reto importante para el traductor español de la versión doblada. Esta ponencia presentará, mediante ejemplos concretos, los diferentes abordajes existentes para salvar las diferencias culturales y facilitar la comprensión del público meta preservando la identidad cultural de la obra. Se examinarán diferentes tipos de elementos culturales, tanto tangibles como intangibles, que aparecen en la serie, y su influencia en la comprensión correcta de la obra. Se tratarán, entre otros, las referencias históricas, religiosas, juegos de palabras y costumbres sociales. Se expondrán las diferentes escuelas metodológicas y las propuestas que ofrecen para abordar con éxito estos desafíos traductológicos. Seguidamente, se analizarán algunas de las soluciones que se han adoptado en la versión española para solventar estas dificultades. Por último, se reflexionará sobre el impacto que dichas decisiones de traducción tienen sobre el resultado final y sobre cómo pueden influir en la conformación de la percepción de la identidad del otro en nuestro país.

Cultural Elements in the Japanese Anime Meitantei Conan (名探偵コナン) and their Translatological Solutions

The anime *Meitantei Conan* (*Detective Conan*) has captivated global audiences with its intricate plots and charismatic characters. It is one of the longest-running audiovisual products with worldwide distribution in the history of Japanese animation, boasting a remarkable level of viewership. Its more than 1100 episodes present a plethora of cultural elements that pose a comprehension challenge for viewers unfamiliar with Japanese traditions, as well as a significant challenge for Spanish translators of the dubbed version. This presentation will showcase, through specific examples, the various approaches available to bridge cultural gaps and facilitate audience understanding while preserving the cultural identity of the work. It will examine different types of cultural elements, both tangible and intangible, appearing in the series, and their influence on the correct understanding of the work. Historical and religious references, wordplay, and social customs will be among the topics discussed. Various methodological schools and their proposed solutions for successfully addressing these translational challenges will be explored. Subsequently, some of the solutions adopted in the Spanish version to overcome these difficulties will be analyzed. Finally, reflection will be made on the impact that these translation decisions have on the final result and how they may influence the shaping of the perception of the other's identity in our country.

Los mitos japoneses en la construcción narrativa del anime *Naruto* (Ana Beltrán Neva – Universidad de Sevilla)

Los mitos, gracias a su propia imbricación con el ser humano, han conformado el sustrato para la elaboración de relatos audiovisuales desde el nacimiento del medio. Podemos encontrarlos en la base de los principales productos de masas. El anime es uno de estos formatos que utilizan los mitos, tanto los autóctonos como los foráneos, para la elaboración de sus tramas.

Los estudios disponibles hasta la fecha se centran en los mitos grecolatinos dentro de la animación japonesa, pero la presente aportación estudia los propios mitos japoneses en la estructura de una de las obras más representativas del principio del siglo XXI. *Naruto*, es considerado uno de los referentes del anime tanto dentro como fuera de las fronteras del país, y abordar cómo se representan los mitos en ella, nos aporta un nuevo grado de significación de la obra. Basándonos en cuatro de los principales aspectos del anime -personajes, objetos, técnicas y espacios- se observan las redundancias que mantiene la narrativa con los mitos japoneses más importantes.

Japanese Myths in the Narrative of Anime Naruto

For centuries, myths have captivated human imaginations and continue to inspire storytelling in various forms. Anime, in particular, has gained popularity for its ability to weave together both familiar and lesser-known myths into compelling narratives. Although previous research has delved into the use of Greco-Roman myths in Japanese animation, this analysis focusses on how *Naruto*, a beloved anime from the early 2000s, incorporates Japanese myths. By closely examining the characters, objects, techniques, and settings of the show, we gain insight into how the anime draws from and reinterprets important Japanese myths. This enriches the work and highlights its cultural significance.

Forma y color de la discriminación: estudio escenográfico de *Promare* y las referencias artísticas que propone (Eva María Aramburu Domínguez – Universidad de Sevilla)

プロメア *Promare* (2019) es el primer largometraje del estudio de animación Studio Trigger y cuenta una historia de discriminación hacia una parte de la población de la ciudad Promepolis, quien parece haber desarrollado la capacidad para emitir fuego.

A través de este estudio 1) Extraemos el mensaje de crítica social a través del discurso narrativo y visual del filme. 2) Enmarcamos la obra en el contexto de las bellas artes. *Promare* propone abundantes referencias al camino que han recorrido las artes, tanto desde el enfoque de la investigación del color y la forma (Albers e Itten), hasta la experimentación visual más vanguardista (Ikkot Tanaka y Olafur Eliasson), pasando por algunas de las más sonadas corrientes arquitectónicas contemporáneas japonesas, como el Metabolismo, la escuela Blanca y la escuela Roja. 3) Reflexionamos sobre el papel de las grandes ciudades en el debate sobre el uso responsable de fuentes de energía y su capacidad para convertirse en espacios para la convivencia o la segregación.

Para ello hemos elaborado un esquema que responde a las tres dimensiones de la semiótica identificadas por Morris en su obra “Fundamentos de la teoría de los signos” (1994): sintáctica, semántica y pragmática. Adaptado al estudio de los signos como medio visual, interpretamos la dimensión sintáctica como aquella que se ocupa de la estructura del signo, la semántica como aquella que estudia la relación entre el signo y lo que denota y la pragmática como la encargada de reflexionar sobre el uso que los intérpretes hacen de los signos.

Shape & Color of Discrimination

プロメア *Promare* (2019) is the first feature film from the Studio Trigger. It tells a story of discrimination towards a part of the population of the city Promepolis, who seems to have developed the ability to emit fire.

This study 1) extracts a message of social critique through the narrative and visual discourse of the film. 2) It frames the filme in the context of fine arts. *Promare* suggests a variety of references to the history and evolution of art, from the color and shape research area (Albers and Itten), to the most avant-garde visual experimentation (Ikkot Tanaka and Olafur Eliasson), including to some of the

most well-known contemporary Japanese architectural trends, such as Metabolism, the White school and the Red school. 3) It reflects on the role of cities in the debate on the responsible use of energy resources and their capacity to become spaces for coexistence or segregation.

To do this, we have developed a scheme that responds to the three dimensions of semiotics identified by Morris in his work “Fundamentals of the theory of signs” (1994): syntactic, semantic and pragmatic. Adapted to the study of signs as a visual medium, this study refers to the syntactic dimension as the one involving the structure of the sign, the semantics as the one in charge of studying the relationship between the sign and what it denotes, and the pragmatics as the one is responsible for reflecting on the use that interpreters make of signs.

El viaje de Shuna: la génesis del imaginario de Hayao Miyazaki (José Cebrián Giménez – Universidad de Zaragoza)

El viaje de Shuna (*Shuna no tabi*) es un cuento ilustrado basado en una leyenda tibetana que se publicó en Japón en 1983. Fue dibujado por el director de anime japonés y mangaka Hayao Miyazaki, ampliamente conocido por sus películas en el estudio de animación Ghibli. No obstante, previamente a la creación del legendario estudio junto a su amigo Isao Takahata en 1985, Miyazaki ya se había establecido como un prometedor genio de la narrativa gracias a su trabajo en series como *Conan*, el niño del futuro (1978), la película *Lupin III: El castillo de Cagliostro* (1979), y sobre todo el manga *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no Tani no Nausibika*) de 1982.

El viaje de Shuna no solo posee varios puntos en común con *Nausicaä*. En la historia de Shuna, Miyazaki volcó todo lo que más tarde aparecería en sus películas posteriores, tanto a nivel visual como narrativo. Aprovechando su reciente publicación en España, en esta comunicación analizaremos el cuento ilustrado para ahondar en los orígenes de los mundos creados por Miyazaki, y asimismo demostrar cómo *El viaje de Shuna* es una obra imprescindible para conocer y entender a la perfección a uno de los maestros de la animación japonesa más populares y queridos.

Shuna's Journey: The Genesis of Hayao Miyazaki's Imaginary

Shuna's Journey (*Shuna no tabi*) is an illustrated story based on a Tibetan legend that was published in Japan in 1983. It was drawn by Japanese anime director and mangaka Hayao Miyazaki, widely known for his films at the Ghibli animation studio. However, prior to the creation of the legendary studio with his friend Isao Takahata in 1985, Miyazaki had already established himself as a promising narrative genius thanks to his work on series such as *Conan*, *Future Child* (1978), the film *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979), and especially the manga *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Nausibika*) from 1982.

Shuna's Journey not only has several points in common with *Nausicaä*. In Shuna's story, Miyazaki poured everything that would later appear in his subsequent films, both on a visual and narrative level. Taking advantage of its recent publication in Spain, in this communication we will analyze the illustrated story to delve into the origins of the worlds created by Miyazaki, and also demonstrate how *Shuna's Journey* is an essential work to know and perfectly understand one of the most popular and beloved masters of Japanese animation.

Género (2)

El yaoi: origen y desarrollo en Japón de una creatividad femenina sin límites (Dr. Jorge Rodríguez Cruz - Universidad de Salamanca)

Una mirada un poco más profunda al fenómeno del manga y del anime no sólo en Japón, sino también más allá de sus fronteras, permite comprobar que, más allá de grandes franquicias de fama internacional como *One Piece*, *Naruto* o *Dragon Ball*, existe una creciente aunque más oculta popularidad hacia un género que va colmando las estanterías de las librerías y las reseñas de novedades tanto editoriales como audiovisuales: el *boy's love*, confundido habitualmente con el término japonés *yaoi*.

En cambio, esta dinámica no es nueva en el país nipón. Desde finales de los años setenta, el interés por historias que narran romances homosexuales entre hombres pero que están creadas y dirigidas hacia un público femenino ha sido mayoritaria. Sólo hay que comprobar los diferentes catálogos de obras y autoras *dojin* participantes en las sucesivas ediciones del Comic Market de Tokio para observar el masivo interés de las otakus por esta temática.

En este trabajo se pretende ilustrar el origen de este género narrativo en el contexto de la cultura otaku, y cómo una temática surgida del ámbito de las aficionadas consiguió convertirse en uno de los géneros más rentables del mercado del manga. También se pondrá el foco en la frontera permeable, pero existente, entre las obras creadas en el circuito amateur y las profesionales, una diferencia basada en la explicitud de la sexualidad. En definitiva, este trabajo trata de poner de manifiesto la existencia de una creatividad explosiva y de una forma de expresión de la sexualidad femenina que han pasado desapercibidas en el estudio del manga/anime y la cultura otaku, pero que son claves para su completa comprensión.

Yaoi: The Origin and Development of Limitless Feminine Creativity in Japan

A closer look at the manga and anime phenomenon not only in Japan, but also beyond its borders, shows that, beyond the big internationally famous franchises such as *One Piece*, *Naruto* or *Dragon Ball*, there is a growing but more hidden popularity for a genre that is filling bookstore shelves and reviews of new releases, both editorial and audiovisual: *boy's love*, usually confused with the Japanese term *yaoi*.

However, this dynamic is not new in Japan. Since the late 1970s, the interest in stories that narrate homosexual romances between men but are created and aimed at a female audience has been in the majority. One only must check the different catalogs of works and female *dojin* authors participating in the successive editions of the Tokyo Comic Market to observe the massive interest of otaku in this theme.

This paper aims to illustrate the origin of this narrative genre in the context of otaku culture, and how a theme that emerged from the amateur sphere managed to become one of the most profitable genres in the manga market. It will also focus on the permeable but existing border between the works created in the amateur circuit and the professional ones, a difference based on the explicitness of sexuality. In short, this work seeks to highlight the existence of an explosive creativity and a form of expression of female sexuality that have gone unnoticed in the study of manga/anime and otaku culture, but which are key to its complete understanding.

De la clandestinidad a Netflix: explorando el BL chino (*danmei*) a través de la obra de MXTX (Dra. Irene M. Muñoz Fernández - Universidad Complutense de Madrid)

El género *danmei* ha experimentado un significativo ascenso en China, evolucionando desde una expresión de subcultura a ser emitido en plataformas internacionales como Netflix. MXTX, seudónimo de Mo Xiang Tong Xiu, ha desempeñado un papel crucial en esta transformación, catapultando el BL chino a la escena global, a pesar de su limitada producción literaria.

La habilidad de MXTX para mezclar fantasía, acción y romance ha atraído a una audiencia diversa, desafiando restricciones culturales y ampliando la aceptación del género. Más allá de centrarse en un nicho, la autora ha demostrado que el BL puede resonar con un público global, gracias a tramas y personajes complejos.

El éxito de este género en China ha desempeñado un papel clave en la visibilización de relaciones homosexuales, socialmente consideradas tabú, gracias a la versatilidad de las tramas para sortear los mecanismos de censura en el país asiático. Este cambio ha tenido un impacto internacional, llevando a plataformas de *streaming* y editoriales, incluyendo algunas españolas, a incorporar traducciones y adaptaciones de las novelas de MXTX. Esto no solo consolida el *danmei* como género literario en expansión, sino que también ejerce un *soft-power* cultural a través de la expansión internacional y el *merchandising* de estas obras.

Explorar el BL chino a través de MXTX no solo analiza la evolución del género literario, sino que también ofrece un retrato de la transformación cultural en China. Desde la clandestinidad hasta la visibilidad internacional, este viaje refleja una sociedad en constante cambio y abierta a diversas expresiones narrativas, marcando un hito en la aceptación cultural de las relaciones homosexuales.

From Clandestinity to Netflix: Exploring the Chinese BL (danmei) Through the Works of MXTX

The *danmei* genre has experienced a significant rise in China, evolving from a subculture expression to being broadcasted on international platforms like Netflix. MXTX, the pseudonym of Mo Xiang Tong Xiu, has played a crucial role in this transformation, propelling Chinese BL onto the global scene, despite its limited literary production.

MXTX's skill in blending fantasy, action, and romance has attracted a diverse audience, challenging cultural restrictions and broadening the genre's acceptance. Beyond targeting a niche audience, the author has demonstrated that BL can resonate with a global public, thanks to intricate plots and complex characters.

The success of this genre in China has played a key role in bringing visibility to homosexual relationships, socially considered taboo, due to the versatility of MXTX's plots in navigating censorship mechanisms in the Asian country. This shift has had international repercussions, prompting streaming platforms and publishers, including some Spanish ones, to incorporate translations and adaptations of MXTX's novels. This not only strengthens *danmei* as an expanding literary genre but also exerts a cultural soft power through international expansion and merchandise associated with these works.

Exploring Chinese BL through MXTX not only means analyzing the evolution of *danmei*, but also provides a glimpse into the cultural transformation in China. From obscurity to international visibility, this journey reflects a society in constant flux, embracing diverse narrative expressions and marking a milestone in the cultural acceptance of homosexual relationships.

Cultura *kawaii*: contradicciones de un ideal femenino (Marta Cardona García - Universidad Autònoma de Barcelona)

A lo largo del siglo XX, la cultura *kawaii* ha experimentado un rápido auge estrechamente vinculado al surgir de la *girl's culture* impulsada por los cambios iniciados con la Restauración Meiji. A finales de siglo, lo *kawaii* ya había permeado todos los estratos de la sociedad japonesa, convirtiéndose también en una característica fundamental de la idealización femenina. Es en este punto que encontramos un aspecto que merece especial hincapié: el carácter artificial e infantil de lo *kawaii* acaba ligándose al comportamiento femenino deseable, lo cual conlleva rasgos de debilidad, incapacidad y vulnerabilidad. Sin embargo, resulta innegable que, desde una perspectiva económica, la estética *kawaii* ha sido enormemente rentable para un país en el que la protesta o la rebelión puede considerarse como síntoma de egoísmo e incapacidad de adaptación.

A pesar de estas contradicciones, la cultura *kawaii* se manifiesta como un fenómeno dual, ya que también proporciona espacios de empoderamiento y libertad femenina a modo de refugio ante las normas sociales y los roles tradicionales. De este modo, lo *kawaii* se convierte en una forma única de comunicación, permitiendo la expresión individual más allá de las barreras lingüísticas y explorando identidades alternativas en la sociedad contemporánea. En este contexto emergen dinámicas de poder, resistencia y autoexpresión que contribuyen a la compleja definición de lo *kawaii*.

Kawaii Culture: Contradictions of a Feminine Ideal

Throughout the 20th century, *kawaii* culture has experienced a boom closely linked to the emergence of a girl's culture driven by the changes initiated with the Meiji Restoration. By the end of the century, the *kawaii* aesthetics had penetrated all layers of Japanese society, becoming also a fundamental feature of feminine idealization. It is here that we find an aspect that deserves special emphasis: the artificial and childish character of *kawaii* aesthetics ends up being linked to desirable feminine behavior, which entails traits of weakness, incapacity and vulnerability. However, it is undeniable that, from an economic perspective, the *kawaii* aesthetic has been enormously profitable for a country where protest or rebellion can be seen as a symptom of selfishness and inability to adapt.

Despite these contradictions, *kawaii* culture manifests itself as a dual phenomenon, as it also provides spaces for female empowerment and freedom as a refuge from social norms and traditional roles. In this way, it becomes a unique form of communication, allowing individual expression across linguistic barriers and exploring alternative identities in contemporary society. In this context, we find dynamics of power, resistance and self-expression that contribute to the complex definition of *kawaii*.

Revolución estética y social? de la masculinidad en Asia Oriental (Laura Senis Villacé – Universidad de Valladolid)

En la presente comunicación se expondrá críticamente la nueva estética masculina en la cultura pop de Asia Oriental. Se analizará si esta estética, presente en la música, cine y moda asiáticos, desafía o más bien refuerza o deja inalterados aspectos clave de las estructuras sociales patriarcales. Intentando este estudio revelar cómo las representaciones contemporáneas de la masculinidad influyen en las percepciones sociales y culturales. Así, entendiendo cómo la cultura pop construye identidades masculinas, examinaremos cómo estas narrativas pueden transformar, consolidar o mantener sin cambios los paradigmas patriarcales.

Aesthetic and Social Revolution? of Masculinity in East Asia

In this communication, the new masculine aesthetics in East Asian pop culture will be critically exposed. It will be analyzed whether this aesthetic, present in Asian music, cinema and fashion,

challenges or rather reinforces or leaves key aspects of patriarchal social structures unchanged. This study attempts to reveal how contemporary representations of masculinity influence social and cultural perceptions. Thus, understanding how pop culture constructs masculine identities, we will examine how these narratives can transform, consolidate or maintain patriarchal paradigms unchanged.

A través de ellxs. Transgénero, no binarismo e identidad de género en el manga (Leticia Gaspar Cardiel - Universidad de Zaragoza)

Los personajes y argumentos de temática LGTB+ han sido reflejados en el manga desde la década de 1970. La identidad de género, la transexualidad y el no binarismo han estado y están presentes en todas las demografías de este arte de masas japonés desde el *Claudine* (1978) de Riyoko Ikeda al *Boy meets Maria* (2018) de Kōsei Eguchi. “A través de ellxs. Transgénero, no binarismo e identidad de género en el manga” pretende ser la muestra de un breve viaje a través de la historia del manga, rescatando aquellas obras con un menor impacto en Occidente o con personajes cuyas identidades de género siempre han diferido de la norma y hoy continúan siendo analizadas.

Trans Through Japan: Transgender, Non-binaryism, and Gender Identity in Japanese Manga

LGBT+ characters and plots have been reflected in manga since the 1970s. Gender identity, transexuality, and non-binaryism have been and continue to be present in all demographics in Japanese manga, from *Claudine* (1978) by Riyoko Ikeda to *Boy Meets Maria* (2018) by Kōsei Eguchi. “Trans Meets Japan: Transgender, Non-binaryism, and Gender Identity in Japanese Manga” aims to illustrate a brief journey through the history of manga, highlighting works with lesser impact in the West or featuring characters whose gender identities have always differed from the norm and are currently being analyzed.

Historia de la cultura pop

La popularización de películas y series chinas en Occidente. Globalización y poder blando (Dr. Ismael A. Maíllo Melchor - Universidad de Salamanca)

En el proceso de reforzar su posición como potencia global, China está aplicando múltiples estrategias de diferente intensidad y prioridad a fin de proyectar su poder. Una de estas estrategias consiste en hacer uso de su propia producción cultural para crear una imagen favorable del país, tanto a nivel doméstico, como a nivel internacional. Centraremos nuestro estudio en la popularización de contenidos audiovisuales procedentes de China, así como en la creciente disponibilidad de los mismos en las plataformas de streaming más populares de Occidente. Analizaremos asimismo cómo la proliferación de películas y series chinas forma parte de un plan de acción gubernamental concreto destinado a la proyección de su llamado “poder blando”. Dado el componente político de este fenómeno, extractamos las diferentes condiciones que las producciones chinas han de cumplir antes de su distribución; esto puede influir en qué géneros y formatos llegarán a los consumidores internacionales.

The Popularization of Chinese Films and Series in the West. Globalization and Soft Power.

In the process of strengthening its position as a global power, China is applying multiple strategies of different intensity and priority in order to project its power. One of these strategies consists of making use of its own cultural production to create a favorable image of the country, both domestically and internationally. We will focus our study on the popularization of audiovisual content from China, as well as its growing availability on the most popular streaming platforms in the West. We will also analyze how the proliferation of Chinese films and series is part of a specific government action plan aimed at projecting its so-called “soft power.” Given the political component of this phenomenon, we will define which different conditions Chinese productions must meet before distribution; This may influence which genres and formats will reach international consumers.

Expresiones contemporáneas: la evolución del Pop Art chino entre culturas y transformaciones (Qingqing Zhou - Universidad de Salamanca)

My presentation explores the evolution of the culture pop in China, influenced initially by the exhibition of Robert Rauschenberg (1925-2008) in 1985. Although the style Pop began to emerge in the 1990s, its development stands out for the fusion of Western and Chinese techniques. The adoption of methods such as superposition and collage reflects a positive cultural collision that pushes the modern form of traditional Chinese art. Chinese Pop, with its historical and political charge in artistic symbols, examines the value of consumption in the global economy, representing thus a facet of contemporary art. In comparison with Western Pop, the Chinese one distinguishes itself by expressing the challenges in the social transformation of China post-reform. More artificial and spontaneous, it has blurred the boundaries between elite culture and popular. When reviewing the global trajectory of Pop, it is evidenced that, although regionally distinctive, it continues to reflect anxieties about the media of communication, consumerism and specific images. It highlights the singularity of Chinese Pop culture in attempting to employ local cultural concepts to address social changes.

Contemporary Expressions: The Evolution of Chinese Pop Art Amidst Cultures and Transformations

My presentation explores the evolution of pop culture in China, initially influenced by Robert Rauschenberg's exhibition in 1985. Although the Pop style began to emerge in the 1990s, its

development is distinguished by the fusion of Western and Chinese techniques. The adoption of methods like overlay and collage reflects a positive cultural collision propelling the modern form of traditional Chinese art. Chinese Pop, with its historical and political significance in artistic symbols, examines the value of consumption in the global economy, representing a facet of contemporary art. In comparison to Western Pop, the Chinese variant stands out for expressing challenges in China's post-reform social transformation. More artificial and spontaneous, it has blurred the boundaries between elite and popular culture. Reviewing the global trajectory of Pop reveals that, while regionally distinctive, it continues to reflect concerns about mass media, consumerism, and specific imagery. It emphasizes the uniqueness of contemporary Chinese Pop Culture by attempting to employ local cultural concepts to address social changes.

El arquetipo de personaje bishōjo en los años 80 y expresión formal: entre cuerpo simbólico y sexualización cosificada (Óscar García Aranda – Universidad Autònoma de Barcelona)

En su libro *Atom proposition* (2003), el crítico Otsuka Eiji propone que el estilo de dibujo de Tezuka Osamu, y por tanto del manga de posguerra en sus inicios, se caracteriza por la noción de cuerpo simbólico. Este concepto, que aglomeraría todas aquellas formas icónicas y caricaturescas que asociamos a lo “mangaesco” (Berndt, 2012), incide también en la ambigüedad de los personajes caricaturescos, a los que Tezuka introduce realismo mediante la posibilidad de dolor y sexualidad. Tanto Otsuka como otros críticos como Sasakibara Go (2004) creen que el arquetipo de personaje femenino *bishōjo* parte de una reapropiación del estilo de Tezuka y la idea de cuerpo simbólico, cuya vertiente sexual es expandida a través de dibujantes como Takahashi Rumiko, Azuma Hideo o Miyazaki Hayao. Sin embargo, para los años 80s este arquetipo empieza a adoptar una sexualización más acentuada, caracterizara por un mayor realismo y volumen en los estilos de dibujo.

En esta ponencia ahondaremos de manera crítica en los procesos detrás de estos cambios, como también qué modos de expresión adoptan, analizando el diseño de personajes de Katsura Masakazu, mangaka de comedias románticas y series de acción con personajes *bishōjo*, cuyo estilo de dibujo es partícipe de estas transformaciones durante los años 80s. Tras la investigación realizada, podemos destacar también cambios en las técnicas de dibujo, tendencias culturales y tonos temáticos como factores importantes detrás de este viraje formal y estético hacia una sexualización más cosificada, con importante seguimiento tanto en el manga como el anime de décadas posteriores.

The Bishōjo Character Archetype in the 80s and its Formal Expression: Between Symbolic Body and Objectified Sexualization

In his book *Atom proposition* (2003), the critic Otsuka Eiji proposes that the drawing style of Tezuka Osamu, and therefore of the post-war manga in its beginnings, is characterised by the notion of symbolic body. This concept, which broadly speaking would agglomerate all those iconic and cartoonish forms that we associate with the “mangaesque”, (Berndt, 2012) also affects the ambiguous existence of the characters as cartoon beings, to which Tezuka introduces realism through the possibility that they suffer pain and have a sexuality. Both Otsuka and other critics such as Sasakibara Go (2004) believe that the *bishōjo* female character archetype parts from a reappropriation of Tezuka's style and the idea of symbolic body, whose sexual aspect is expanded through mangaka such as Takahashi Rumiko, Azuma Hideo or Miyazaki Hayao. However, by the 80s this archetype starts to adopt a more accentuated sexualization, characterised by greater realism and volume in drawing styles.

In this presentation we will critically delve into the processes behind these changes, as well as what modes of expression they adopt, analyzing Katsura Masakazu character designs, mangaka of rom-comedies and action series with *bishōjo* characters, whose drawing style is a participant in these transformations during the 80s. After the research, we can also highlight changes in drawing

techniques, cultural trends and content tones as important factors behind this formal and aesthetic turn towards a more objectified sexualization, with important follow-up both in the manga and anime of subsequent decades.

Reflexiones en torno al Proyecto de Ley 156: combatir la censura en el manga desde el manga (Dr. Jaime Romero Leo – Universidad de Nagoya)

Esta ponencia tiene como objetivo realizar una contextualización de la revisión de la “Ordenanza para el desarrollo saludable de la juventud”, conocida como “el proyecto de ley 156”, propuesta en 2010 por la Asamblea Metropolitana de Tokio. El proyecto de ley buscó regular y limitar las imágenes “consideradas excesivamente disruptivas para el orden social” del manga, anime y videojuegos. Tanto parte de la comunidad de consumidores, como los propios autores y editoriales de cómics de todo Japón consideraron la propuesta de la Asamblea Metropolitana de Tokio como un acto de censura artística a través de la cual, poco a poco, podría colarse un control cada vez más férreo y restrictivo por parte del gobierno de los contenidos, estilos y tramas propuestas en los cómics. Para analizar algunas de las críticas y reflexiones llevadas a cabo desde el propio seno del manga se presentan los ejemplos del manga de corte *dojinshi* creado por Nogami Takeshi, Suzuki Takaaki y Kanemitsu Dan bajo el título *Monkey Business: An idiot's Guide to Tokyo's Harmful Book Regulation* y de *Poison City*, dibujado por Tsutsui Tetsuya en 2014 para la revista *Jump Kai*.

Reflections on Proposed Law 156: Combating Censorship of Manga from Manga

This conference aims to contextualize the Tokyo Metropolitan Ordinance Regarding the Healthy Development of Youths put forward in 2010 by the Tokyo Metropolitan Assembly. Proposed Law 156, as it is also known, sought to regulate and limit manga, anime and videogame images considered excessively disruptive to the existing social order. A section of the consumer community, as well as the very authors and comic publishers all over Japan, considered this proposal to be an act of artistic censorship by means of which the government would insidiously gain further control over the contents, style and plot of comics. In order to analyse several of the criticisms and reflections drawn from the manga industry itself, two examples are offered: *dojinshi*-styled *Monkey Business: An Idiot's Guide to Tokyo's Harmful Book Regulation*, created by Nogami Takeshi, Suzuki Takaaki and Kanemitsu Dan, and *Poison City*, created by Tsutsui Tetsuya in 2014 for the *Jump Kai* magazine.

La nueva comedia japonesa del siglo XX: el renacer del *manzai*. La evolución de la comedia japonesa a lo largo del siglo XX a través del *manzai* (Luis Rafael Leyva García - Universidad de Salamanca)

El *manzai* constituye una forma tradicional de comedia en la cultura japonesa, distinguiéndose por la interacción entre dos roles específicos: el ‘boke’ y el ‘tsukkomi’. La esencia humorística de este género radica en la dinámica y el juego verbal entre el dúo protagonista. El *boke* encarna un personaje de naturaleza tonta o ingenua, caracterizado por la emisión de comentarios absurdos o ilógicos. En contraste, el *tsukkomi* desempeña un papel serio, corrigiendo de manera expedita y contundente las acciones o declaraciones del *boke*, utilizando con frecuencia recursos como golpes verbales, gestos exagerados o incluso contactos físicos ligeros. A pesar de existir desde largos siglos atrás, el *manzai* tuvo un renacer durante el siglo XX, lo que le permitió adaptarse a los nuevos medios de comunicación, tales como la radio y la televisión, hasta ser considerado hoy día como uno de los pilares esenciales del *owarai* o comedia japonesa.

El *manzai* goza de considerable popularidad en Japón y encuentra su expresión tanto en programas televisivos emblemáticos como M-1 Grand Prix, como en actuaciones teatrales en vivo, por ejemplo, en los teatros Yoshimoto. A lo largo del tiempo, este estilo ha experimentado evoluciones puntuales

en respuesta a cambios culturales y sociales, si bien la dinámica fundamental del diálogo entre el boke y el *tsukkomi* ha perdurado sin alteraciones significativas. En esta ponencia, se llevará a cabo un análisis retrospectivo de la historia moderna del *manzai*.

The new Japanese comedy of the 20th century: the rebirth of manzai. The evolution of Japanese comedy throughout the 20th century through manzai

Manzai is a traditional form of comedy in Japanese culture, distinguished by the interaction between two specific roles: the 'boke' and the 'tsukkomi'. The humour of this genre lies in the dynamics and verbal interplay between the two protagonists. The *boke* embodies a character of a silly or naive nature, characterised by the utterance of absurd or illogical remarks. In contrast, the *tsukkomi* plays a serious role, correcting the *boke's* actions or statements in an expeditious and forceful manner, often using such devices as verbal jabs, exaggerated gestures or even light physical contact. Although *manzai* has been around for many centuries, it enjoyed a revival in the 20th century, adapting to new media such as radio and television, and is now considered one of the mainstays of *owarai*, or Japanese comedy.

Manzai enjoys considerable popularity in Japan and finds expression both in iconic television programmes such as M-1 Grand Prix and in live theatrical performances, for example, at the Yoshimoto Theatres. Over time, this style has evolved from time to time in response to cultural and social changes, although the fundamental dynamic of the dialogue between *boke* and *tsukkomi* has remained unchanged. In this paper, a retrospective analysis of the modern history of *manzai* will be undertaken.