



BUAP

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Ciencias de la Comunicación

**Análisis de los elementos de los fanarts de K-pop,
inspirados en los videos musicales y álbumes del
grupo surcoreano Stray Kids**

Tesis para obtener el título de

Licenciado en Comunicación

PRESENTA

Karla Viridiana Itzcoatl Alvarez

202069048

DIRECTOR (es) DE TESIS

Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera

ASESOR (es) DE TESIS

Dra. Verónica Vázquez Valdés

Dra. Mónica del Sagrario Medina Cuevas

H. Puebla de Z. noviembre 2024

Agradecimientos.

A lo largo de este arduo proceso de investigación, tuve la fortuna de contar con el apoyo de muchas personas que contribuyeron de manera significativa y positiva para la culminación de la presente tesis.

En primer lugar, quisiera expresar mi gran agradecimiento a mi directora de tesis, la Dra. Sarahí Isuki Catelli Olvera, por su paciencia, orientación y consejos que me brindo a lo largo de mi proceso de elaboración de la tesis. Su experiencia y dedicación en este ámbito, fueron una de las claves más importantes para el desarrollo de esta investigación y sobre todo su fe en mí, me motivaron para la culminación de la misma.

Al mismo tiempo quiero agradecerles a la Dra. Verónica Vázquez Valdés y a la Dra. Mónica Del Sagrario Medina Cuevas, por el apoyo, orientación y dedicación que me brindaron en el desarrollo de mi investigación, de igual manera su experiencia fue un punto clave y significativo para culminar de manera exitosa mi investigación.

A mi familia, gracias a mis padres Alberto Itzcoatl y Monica Alvarez, por su amor, comprensión y apoyo incondicional que me brindaron en todo momento, motivándome para poder culminar con este proceso tan importante para mí; a mis hermanos Jorge y Nayeli, por motivarme en cada momento con sus palabras, cada una de ellas fue un soporte para mí, su amor, apoyo y por escucharme cada vez que lo necesite, gracias por no dejarme sola.

A mis abuelos María de los Ángeles, Juan y Clemente, por el gran apoyo y motivación que me brindaron en todo momento, sobre todo para que no me diera por vencida. Gracias a cada uno por creer en mí, incluso en los momentos más difíciles que afronte, gracias por permanecer a mi lado y por haber formado parte de esta etapa tan importante.

A mis artistas favoritos Stray Kids y 5 seconds of summer, gracias por siempre ser una constante fuente de motivación a lo largo de mi vida universitaria, en el desarrollo de esta tesis y en mi vida personal. Su música y cada una de sus letras, me inspiraron a no rendirme y mantenerme firme, incluso en los momentos que se tornaban más difíciles que otros y que en el camino las cosas parecían no ser fáciles de superar.

A mi mejor amiga Silvia, por todo el cariño que me brindo, su amor incondicional, su compañía, comprensión y apoyo fueron una de las claves más importantes para continuar con

este arduo trabajo de investigación, sobre todo en cada una de sus palabras fueron mi soporte en los cada uno de los momentos que me quería dar por rendido; su gran fe y confianza en mi me mantuvieron firme y no rendirme, a pesar de que en diversos momentos las cosas parecían tornarse demasiado difíciles de superar, me mostro que siempre vendrá algo bien después de tantas dificultades; gracias por ser la compañía que tanto necesite, por ser ese soporte y no dejarme sola en este proceso tan importante para mí, ella siempre será una parte significativa para el desarrollo y culminación de mi tesis.

A mis amigas y amigos de la universidad, por todo el apoyo que me dieron a lo largo de mi vida universitaria y en este proceso tan importante, gracias por todo su cariño y amistad, sin ustedes no hubiera sido posible haber culminado la presente tesis.

Por último, y no menos importante a todas aquellas personas que ya no están conmigo, gracias por haber formado parte de una etapa de mi vida; algunos partieron antes de convertirme en adolescente y otros partieron antes de comenzar mi vida universitaria, pero siempre los he mantenido en mi mente; recordando cada una de las palabras que me decían, por mostrarme lo capaz que podía ser y recordarme que nunca olvidara que podría lograr cada una de las cosas que me propusiera. Gracias Genoveva, Ernesto, Félix y María de Jesús, por ser mi fuente de inspiración para no rendirme y gracias por el cariño que me brindaron antes de partir.

ÍNDICE

1. Introducción:	7
1.1 Justificación:	11
1.1.1 Mercadológica:	13
1.1.2 Cultura del consumo:	14
1.1.3 Experiencias de consumo:	14
1.1.4 Consumo y producción:	14
1.1.5 Narrativo:	15
1.1.6 Análisis de contenido:	15
1.2 Análisis narrativo:	15
1.2.1 Narrativa transmedia:	15
1.3 Trabajo con las comunidades:	16
1.3.1 Comunidad de aprendizaje cultura visual:	16
1.4 Fandom:	16
1.5 Recepción y consumo del Hallyu:	16
1.5.1 Cultura participativa:	17
1.6 Transcultural:	17
1.7 Psicología:	17
1.7.1 Terapia de artes expresivas:	18
1.7.2 Desarrollo de la identidad y Teoría de la identidad social:	18
1.8 Semiótica:	18
1.9 Sociología:	19
1.10 Retórica:	19
1.10.1 Retórica visual:	19
1.10.2 Lenguaje retórico:	20
1.10.3 Estudios de fans:	20
1.11. Antropología:	21
1.12. Etnografía:	21
1.2 Planteamiento del Problema:	21
1.3 El objetivo general:	23
1.4 Objetivos:	24
1.5 Hipótesis:	24
1.6 Metodología:	24

Capítulo 1: Marco conceptual.....	26
1. Hallyu (Ola Coreana):.....	28
2.1 Orígenes y el boom del Hallyu:.....	31
2.2 Evolución del Hallyu:.....	33
2.2.1 <i>Hallyu</i> 1.0.....	34
2.2.2 Hallyu 2.0.....	35
2.2.3 Hallyu 3.0.....	36
2. K-pop:.....	37
3.1 Inicios del primer uso del término K-pop:.....	39
3.1.1 Historia del K-pop:.....	40
3.1.2 Durante el periodo de la guerra de Corea e influencia estadounidense 1945-1950.....	43
3.1.3 El renacimiento de Corea del Sur 1960:.....	43
3.1.4 La representación de la cultura juvenil por medio de la música folclórica en el periodo de 1970-1949:.....	45
3.2 La era de las baladas y Cho Yong-pil 1980-1989:.....	45
3.2.1 Un nuevo capítulo abierto por Seo Taiji & Boys 1990-1999 y la primera generación es lo grupos de K-pop:.....	47
3.2.2 La globalización del K-pop en los años 2000-2010 y la segunda generación del K-pop: ...	51
3.2.3 Tercera generación de los grupos de K-pop 2012- 2018:.....	53
3.2.4 El éxito de Gangnam Style de PSY:.....	55
3.3 Cuarta generación del K-pop:.....	56
3.3.1 K-pop fans o kpopers:.....	59
3. Fandoms:.....	63
4.1 Fans:.....	65
4.2 Prosumidor:	68
4.3 Productos Fanmade:.....	69
4.3.1 Fandub:.....	70
4.3.2 Fanarts:.....	71
4.3.3 Fan animation:.....	72
4.3.4 Fanfiction:.....	72
4.4 Fanvid:.....	73
5. Posicionamiento teórico.....	74
Capítulo 2: I Know We'll Burn Forever.....	80
1. Nivel biográfico:.....	84

2. Nivel temático:	86
2.1 Nivel temático formal.....	86
3. Nivel relacional.	88
4. Nivel temático final.....	93
Capítulo 3. Hold me tight, right now.	118
1. Nivel biográfico:	119
2. Nivel temático:	121
2.1 Nivel temático formal.....	121
3. Nivel relacional.	123
4. Nivel temático final:.....	130
Capítulo 4: Lollipop	159
1. Nivel Biográfico:.....	160
2. Nivel temático:	161
2.1 Nivel temático formal.....	162
3. Nivel relacional.	163
4. Nivel temático final:.....	171
Capítulo 5: ODDINARY	187
1. Nivel biográfico:	188
3. Nivel temático:	189
3.1 Nivel temático formal:	189
4. Nivel relacional:	190
5. Nivel temático final:.....	196
Conclusiones generales:	205
Referencias bibliográficas:.....	212

1. Introducción:

El *K-pop* o *Korean Popular Music*, ha obtenido una expansión significativa, convirtiéndose en una de las industrias con mayor éxito a nivel mundial. Esta consolidación se debe al lanzamiento de “*Gangnam Style*” en 2012, por el *idol PSY*; gracias a su ritmo pegadizo, dicha canción no solo logro conquistar a su audiencia coreana y asiática, sino también logro captar la atención del público extranjero, convirtiéndola en una de las canciones con mayor éxito y consolidación en la plataforma estadounidense YouTube.

La gran expansión que el *K-pop* ha obtenido a nivel internacional se ha visto reflejado en el notable incremento de sus seguidoras y seguidores, mayormente conocidos como “*Kpopers*”. Estos fans se han destacado por las diversas maneras de expresar su admiración hacía sus grupos favoritos, entre las más sobresalientes se pueden destacar la creación de arte visual.

Estas creaciones se basan en los *fanfictions*, *fanvideos (edits)*, *cosplay* (una persona que se disfraza o se caracteriza de algún personaje) y los *fanarts*, son obras de arte creado por los fans, basándose en un universo opuesto a la de la obra original, usando la temática y los personajes de la obra original (Torti, 2017, p. 9).

Cada tipo de arte posee su propio reconocimiento y popularidad, de esta manera los *fans* del *K-pop* no son la excepción de haber encontrado su propio espacio para expresarse de manera creativa. Sin embargo, uno de los tipos de arte en el que se encuentra centralizado este trabajo de investigación son los *fanarts* creados por las *kpopers*; estos tipos de arte suelen ser infravalorados, sin recibir el mismo reconocimiento que adquieren los *fanfictios*.

Según Vidam (2014) son relatos e historias escritos por fans, partiendo de personajes

o un universo que ya existe en alguno de los formatos como lo son: películas, series de televisión, animes, comics, videojuegos, canciones, etcétera (p. 16).

En este trabajo de investigación se centra de manera más detallada en los *fanarts*, principalmente en el análisis de cuatro *fanarts* basados el grupo surcoreano *Stray Kids*; para la elaboración de estas creaciones *Stay* se ha inspirado en los videos musicales y álbumes de la agrupación. Dentro del análisis correspondiente se explorarán e identificarán los diversos significados que se encuentran englobados en cada uno de ellos; asimismo, como la influencia de la cultura en este tipo de arte realizado por *Stay*, siendo las principales creadoras de diversas piezas artísticas visuales. Del cual plasman su creatividad por medio de estas obras, siendo una de las principales formas de expresar su admiración por *Stray Kids*.

De esta manera al momento de realizar los análisis correspondientes se hablará acerca de la transferencia cultural y la manera en la que se encuentra involucrada en cada uno de los elementos que forman parte de los *fanarts*; del cual esta transferencia se encuentra vinculada en aspectos de la vida; puesto que es importante esta parte de la incorporación de los elementos de los *fanarts*.

Para comprender mejor el desarrollo del siguiente trabajo de investigación, es importante mencionar su estructura; el cual consta de cinco capítulos, cada uno de los capítulos contribuye de manera clara al desarrollo del tema de investigación.

En el primer capítulo titulado marco conceptual, se mencionan los conceptos más importantes mostrando la relevancia de los fenómenos como el *Hallyu*, el *K-pop* y los *fandoms*, del cual se encuentran entrelazados entre sí, para poder comprender el trabajo de investigación.

Además, se abordará acerca de la transferencia cultural a partir del posicionamiento de Michel Espagne (1999), con el fin de lograr una mayor comprensión al momento de llevar a cabo el análisis de los *fanarts*, asimismo como los elementos que forman parte de estos mismo adaptados y se encuentran involucrados en la vida cultural, demográfica, psicológica e intelectual de los grupos en los que se encuentran relacionados.

A partir del segundo capítulo, se llevará a cabo el análisis de mi primer *fanart* empleando la metodología de los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen propuesta por el autor Félix Del Valle Gastaminza, como se explicó en el apartado de la metodología con el principal objetivo de realizar un análisis más detallado de cada imagen. En este capítulo titulado *I Know We'll Burn Forever*, se analizará el *fanart* titulado *Thunderous*, cuya principal fuente de inspiración es el video musical que lleva el mismo nombre del *fanart*.

En el tercer capítulo titulado *Hold me tight, right now*, se realizará el segundo análisis del *fanart* nombrado *Red Lights*, se encuentra basado en el video musical *Red Lights*; empleando la misma metodología del autor Félix Del Valle Gastaminza, el cual permitirá desarrollar un análisis más detallado, dicha metodología se basa en los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen, del cual la explicación de esta misma es definida en el apartado de metodología.

El cuarto capítulo titulado *Lollipop*, se analizará el *fanart* titulado *Mixtape: Oh*; del cual se encuentra inspirado en la portada de la canción *Mixtape: Oh*, en donde persiste la aplicación de la metodología de los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen propuesta por el autor Félix Del Valle Gastaminza, para darle continuidad a un análisis más detallado, retomándolo como se explicó en el apartado del primer capítulo y primer análisis.

En el último capítulo titulado *ODDINARY*, se realizará el análisis del cuarto *fanart*, la principal fuente de inspiración para el *fanart* titulado *Hyunjin "The Serpent in the Garden of*

Eden or Korean Imoogi”, es el concepto del álbum titulado *ODDINARY*, siendo mostrado en el *trailer* y *main trailer* del álbum. Por medio del cuarto *fanart* se le da fin a la aplicación de la metodología ya antes mencionada y que fue persistente en cada uno de los análisis, logrando conseguir un análisis detallado de cada uno.

Finalmente se encuentran las conclusiones generales, permitiendo explicar de manera más precisa acerca de los análisis realizados, los elementos y significados que fueron encontrados en cada uno de los *fanarts*, las temáticas que cada uno contiene al momento de aplicar los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen propuesta por el autor Félix Del Valle Gastaminza, del cual continua siendo explicado en cada uno de los apartados correspondientes como lo son: nivel biográfico, temático y relacional. Por medio de estas conclusiones se encontraron convergencias y divergencias que cada uno de los *fanarts* contienen.

1.1 Justificación:

Personal:

La justificación personal acerca del porque estoy elaborando mi trabajo de investigación es:

La razón por la cual me motiva a presentar la siguiente investigación es por mi propia experiencia al consumir *fanarts* hechos por fans extranjeras siendo uno de los temas de mi interés, puesto que desde mi primer acercamiento a los *fanarts* realizados por las *kpopers*, fue muy distinta la experiencia que tuvo al momento de verlos, siendo producciones distintas a los *fandoms* a los que pertenezco, ya que no existe la misma expansión de los universos que suelen hacer, no son tan producidos, no cuentan con distintos elementos y técnicas que son utilizadas son completamente diferentes a las que realizan las *k-popers*, siendo esto en una experiencia muy distinta al darme cuenta de la gran creatividad y dedicación que tienen al momento de elaborarlos, la primera vez que vi uno fue a los pocos meses que comencé a seguir al grupo *Stray Kids*, el cual los *fanarts* que algunas *Stay´s*, siendo el respectivo nombre del *fandom* de *Stray Kids*, en donde con ese *fanart* pude imaginar diversos escenarios, distintos significados, así como la experimentación de diversas emociones con ver la manera en la que lo representaron la técnica que utilizaron, puesto que cada una tiene un estilo propio al momento de elaborarlos, los colores, los elementos que le agregaron para dar un mayor impacto y lo que nos produce al verlo por primera vez, de igual manera en la que se inspiran, puesto que con solo una imagen pueden darle un resultado magnifico, una de las partes que más me emociona al ver cada uno de los *fanarts* que hacen es ver cada uno de los detalles que ellas le ponen, apreciar el talento, la imaginación y creatividad que cada una de ellas tienen, estos no se comparan no se comparan con otros *fanarts* que suelen hacer de otras otros productos o artistas, ya que no tienen los mismos detalles que contienen los *fanarts* de las *k-popers* y los estilos, otra de las razones por las cuales elegí de manera específica los *fanarts*

fue porque muchos no hablan sobre este tema de manera específica, sino que se enfocan más en otros productos que las *fans* elaboran como lo son los *fanfics*, el cual también se le da reconocimiento a las fans que son escritoras y la experiencia que les crea cuando leen todo tipo de *fanfics*, las emociones, lo que les llama la atención o lo que más les gusta acerca del mismo, incluso llegando a compartirlo con otras fans para que le den la oportunidad a la escritora y la manera en la que escribe, dándole un reconocimiento, pero esto no sucede de la misma manera con los *fanarts*, no se les da el mismo reconocimiento a las autoras de estos no se les da un reconocimiento por el talento que muchas tienen y que ellas lo comparten, pero incluso muchas comparten los *fanarts* de estas autoras sin darle los créditos correspondientes para que más fans conozcan el trabajo de las autoras originales, le den el reconocimiento que también merecen y conozcan sus demás obras, como estos también pueden ser una fuente de inspiración para muchas para producir *fanarts*, como lo es en el caso de las fans que se dedican a escribir *fanfictions*, estas también inspiran a demás jóvenes a escribir.

Social:

La presente investigación tiene pertinencia en lo social, puesto que se centra en las jóvenes que consumen y producen *fanarts*, de manera específica las *k-popers*, Una de las razones para realizar la siguiente investigación es para dar a conocer la experiencia que tienen las jóvenes al consumir los *fanarts* que son realizadas por las *k-popers* extranjeras, así como las opiniones y emociones que pueden experimentar al apreciar dichas producciones al darse cuenta que la principal fuente de inspiración son los videos musicales y álbumes, siendo algo distinto al original. tanto como el validar la experiencia que cada una tiene al momento de que los consumen, puesto que en ocasiones los comparten en sus redes

sociales al causarles una emoción o que le haya gustado la representación de estas, ya que en ocasiones suelen decir que no es para tanto el ver un *fanart* el cual la expansión que se le dio no tiene mucha relevancia para ellos, lo que se busca cambiar con esta investigación es que las personas externas a este *fandom* también les den importancia a la dedicación y creatividad que le ponen las *fanartistas* y la experiencia que tienen las fans al consumirlo, sin que solo sea llamado fanatismo, así como dar a conocer que también al ser seguidoras del *K-pop* los videos musicales y los álbumes son una fuente de inspiración para sus creaciones, buscando que se le dé la misma relevancia que le dan a los *fanfictions*, el cual son los más comentados, por las personas que son externas a los fans, sino que de la misma manera los *fanarts* tengan una mayor relevancia y se les dé a conocer por las producciones de las fans.

Académica:

Acerca de la producción de los *fanarts* y las producciones elaboradas por los fans, en cada uno de los estudios y artículos que se han revisado sobre el tema, estos se han enfocado en veintisiete orientaciones, del cual cada una de estas se encuentran en distintas perspectivas, del cual aportan algo acerca del tema, puesto que las tendencias que se encontraron son; la mercadológica, narrativo, trabajos con las comunidades, transcultural, Semiótica, Sociológica, Antropología y etnográfica.

1.1.1 Mercadológica.

Una de las primeras perspectivas que se encontraron fueron la mercadológica, dentro de esta podemos encontrar la teoría de la cultura del consumidor asume el consumo como una práctica cultural y como un elemento cultural, sus campos temáticos se encuentran el estudio

de los aficionados o *fans* y las comunidades de consumidores. (Arnould & Thompson, 2005) (Askegaard & Linnet, 2011)

1.1.2 Cultura del consumo

Asimismo, como la *cultura de consumo*, los autores Carpenter, Cleveland y Laroche, mencionan que, entre las *culturas participativas*, las comunidades de fans son relevantes por su nivel de compromiso y productividad, puesto que presentan mayores posibilidades para un desarrollo económico y cultural basado en acciones vinculadas a conglomeraciones mediáticas globales. (Carpenter, et al 2012) (Cleveland, M. & Laroche, M., 2007).

1.1.3 Experiencias de consumo.

Las Experiencias de consumo, la industria del entretenimiento suele proporcionarles medios para que participen en sus propias experiencias de consumo, estas experiencias de desarrollan en prácticas colectivas comprometidas, como lo son los fans que participan en la elaboración de sus propias experiencias de consumo, puesto que los fans actúan como co-productores de sus propias experiencias de consumo. (Kozinets, 2004) (Seregina & Weijo, 2006) (Souza-Leão and Costa, 2018) (Ritzer, 2014, Sugiharti, 2017).

1.1.4. Consumo y producción.

Por último, dentro de la *mercadológica*; se encuentran las prácticas de *consumo y producción* han sido estudiadas por Sugihartati (2019), se ha basado en el mundo del *fandom*, mencionando que los aficionados no siempre son entendidos como víctimas pasivas de las fuerzas de la industria cultural popular, sino que estos también participan activamente en el proceso de producción de textos y les dan significados. (Sugihartati, 2019).

1.1.5 Narrativo.

El segundo enfoque que se encontró fue en lo *narrativo*, dentro de este se ubican; el análisis de contenido interpretativo es una técnica adecuada para escudriñar capas de significados presentados de un contenido, puesto que trasciende lo semántico y léxico del análisis del contenido tradicional, abordando todo el contexto en que se significa un contenido determinado; este análisis se realiza mediante la codificación de datos, basado en diseños de jerarquía e interrelación. (Baxter, 1991) (Drisko & Maschi, 2015) (Ahuvia, A., 2001).

1.1.6 Análisis de contenido

Dentro de la misma una autora hace el *análisis de contenido*, este permite explicar y sistematizar los contenidos de los distintos tipos de mensajes, ya sea textuales, auditivos o visuales. (Andréu- Abela, 2000)

1.2 Análisis narrativo

De igual manera el *análisis narrativo* permite tomar las historias o relatos como hechos sociales sometidos a un análisis con el principal propósito de explorar ciertas características de los contenidos de manera sistemática. (Sparkes y Devís, 2007).

1.2.1 Narrativa transmedia.

Finalmente, también los autores se han basado en la *narrativa transmedia*, el cual son definidas como un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución, con el principal propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada, siendo esto que el *fandom* es una parte importante de la narrativa transmedia. (Jenkins, 2013).

1.3 Trabajo con las comunidades.

Trabajo con las comunidades es otra de las que se encontraron, mediante esta se basa en más con un grupo de personas determinado como lo trabaja la teoría social de las comunidades de práctica está caracterizada por el compromiso con el proyecto, siendo la producción de objetos y el mantenimiento de la comunidad. (Wenger, 1998).

1.3.1 Comunidad de aprendizaje cultura visual

En esta misma se puede encontrar la *comunidad de aprendizaje cultural visual (VCLC)* es un grupo de adolescente o jóvenes adultos que son auto organizados entorno a su interés y producción de la cultura visual, dentro de este proyecto se centraron en las formas de cultura visual como lo son, el manga, producción de películas en video, arte callejero, juegos de computadora, juegos de arte, arte contemporáneo, *fanart*, *graffiti* y *cosplay*. (Freedman, 2013).

1.4 Fandom.

Otros autores mencionan acerca del *Fandom* y estudios de fans, puesto que dentro de las investigaciones son una parte fundamental, el surgimiento del término fan apareció por primera vez a finales del siglo XVII en Inglaterra, este término se deriva de la palabra fanático, el termino llegó a Estados Unidos para describir a los espectadores deportivos, al público cinematográfico y a los apasionados oyentes de la música. (Duffett, 2015) (Duffet, 2014) (Smith, 2022).

1.5 Recepción y consumo del Hallyu

La recepción y el consumo del *Hallyu* es analizada por el profesor Hubinette, en su artículo *The Reception and Consume of Hallyu in Sweden: Preliminary Findings and Reflections*

examina la recepción del *K-pop* en Austria y la cultura fan, cómo se construyen identidades a partir asiático de las redes sociales. (Hubinette, 2012).

1.5.1 Cultura participativa.

Cultura participativa son las comunidades en línea que son facilitadas por publicaciones de blogs, páginas de fans, las personas forman fuertes vínculos con los medios y que publican de manera regular, de esta manera es algo que las empresas usan para atraer a más consumidores leales. (Jenkins, 2007).

1.6 Transcultural

Transcultural se puede encontrar, esta se centra en el análisis de la *teoría de fandom* transcultural o el *fandom* transcultural como un fenómeno que sin tener en cuenta la noción de procedencia, estas también favorecen a la comprensión de las relaciones transculturales, como lo ocupan en la investigación sobre cómo se organizan los colectivos de *fans* de *K-pop* (Chin, Bethan, Myles y Pebler, 2014).

1.7 Psicología.

Psicología se encuentra abarcada con las revisiones como lo son la teoría del aprendizaje trilógico ayuda a comprender cómo se construye el conocimiento y los artefactos en los colectivos, distinguiéndose en seis características como lo son en que se concentra en procesos que apuntan a desarrollar objetos compartidos, implica interacciones entre procesos individuales y colectivos, se basa en las tecnologías colaborativas que son diseñadas para generar actividades orientadas a objetos y que se desarrolla a través de transformaciones y reflexión, en este caso son aplicadas en los estudiantes en las VCLC o comunidad de aprendizaje de cultura visual. (Paavola, 2004; Lipponen, 2004) (Engestom, 1999) (Hakkarainen & Paavola, 2007).

1.7.1 Terapia de artes expresivas.

Otros autores han usado la *terapia de artes expresivas*, el cual es una disciplina de práctica artística integrada y multimodal, está enfatiza en los beneficios de la expresión creativa como herramienta de terapia, estas se recomienda el uso de esta forma de arte para profundizar en un tema o un pensamiento. (McNiff, 2009) (Rogers, 2000) (Knill, 2010).

1.7.2 Desarrollo de la identidad y Teoría de la identidad social.

Desarrollo de la identidad y teoría de la identidad social se basa en los grupos con los que interactuamos en un periodo de tiempo, el autor Tajfel (1979) menciona que tener una identidad social nos ayuda a encontrar un sentido de pertenencia, contribuyendo significativamente a los elementos de autoconcepto de manera positiva, esto como establecer el autoestima y la seguridad, dentro de la misma teoría es encontrar una conexión con los demás, este puede ser a través de un interés común o simplemente reducir la soledad, siendo esencial para formar uno mismo. (Rogers, 1959) (Tajfel, 1979).

1.8 Semiótica.

Semiótica es muy notoria, como bien se sabe este se basa en los significados y la manera en la que otros autores han usado la semiótica afectiva ellos consideran que el significado surge de conjuntos afectivos de experiencias que integran impulsos humanos internos con interacciones sociales, mediante este se considera una posibilidad de que la respuesta emocional sea inmediata de un adolescente a una narrativa visual de la cultura popular u pueda indicar una resonancia intuita con ese fenómeno. (Jenkins, 2006) (Jenkins & Hills, 2002) (Falk y Dierking, 2000).

1.9 Sociología.

Sociológica se basa más en lo humano, en las sociedades y las relaciones que existen como lo son:

Las Interacciones sociales también han sido algo en lo que los autores se han centrado, en el cual estas se han apoyado en los *fans* sobre un tema que adoran, así como estas interacciones han apoyado el desarrollo de habilidades competentes que es en la etapa de hacer arte no solo de manera placentera, sino también para en la base del reconocimiento extrínseco y la elevación a la instancia del *fandom*. (Falk, 2007) (Jenkins, 2006) (Prevonik, 2007)

La manera para comprender lo artístico otros autores utilizan la teoría escénica, esta ayuda para entender el desarrollo artístico de los jóvenes y los factores que motivan la expresión artística. (Kindler y Darras, 1998)

1.10 Retórica.

El uso de la retórica, el cual esta es una forma de comunicación en donde las personas transmiten una idea de su mente, de manera escrita u oral, a un público relativamente numeroso, con distintos estilos y formas de hablar, dentro de esta retórica existen cinco objetivos como lo son proporcionar información, convencer, inspirar, entretener y actuar. (Suhandang, 2009) (Mozefani, 2020).

1.10.1 Retórica visual.

De igual manera han utilizado la teoría retórica visual estudia cómo los humanos usan imágenes para comunicarse, los elementos de la imágenes son el color, la forma, el tamaño y la línea que utilizan para transmitir un mensaje, estos también representan diferentes significados, así como se debe utilizar una buena elección de elementos y disposición de las

imágenes para lograr el efecto retórico deseado a fin de transmitir el mensaje con precisión a una audiencia, sociedad y cultura en particular. Para que un objeto se considere retórica visual debe ser imágenes simbólicas, debe tener una intervención humana y presencia de una audiencia, también se caracterizan por una atención especial de tres aspectos de las imágenes visuales que son la naturaleza de la imagen, la función de la imagen y la evaluación de la imagen. (Foss, 2005) (Rahrdjo, 2014) (Wijaya, 2016) (Kress, 2010).

1.10.2 Lenguaje retórico

El lenguaje retórico, el uso de este contiene un estilo de lenguaje ordinario para crear cierto impacto, el cual es sencillo y contiene elementos de continuidad del significado, el significado que sustenta no se basa en su valor inicial, el autor Rahardjo (2014) menciona que existen 15 tipos de figuras retóricas, pero solo mencionan 10 tipos, el primero es la alegoría en una historia a partir de símbolos que son una metáfora amplía, la antonomasia, es un estilo de lenguaje mediante el uso de nombres utilizando títulos o cargos oficiales, la antítesis, contiene ideas contradictorias mediante el lenguaje, la hipérbole, los litotes, la metáfora, la paradoja, la personificación un estilo de lenguaje que implica la yuxtapuesta y por último, la sinécdoque. (Keraf, 2007) (Rahardjo, 2014).

1.10.3 Estudios de fans

Por último, los estudios de *fans* provienen de una perspectiva de estudios sociales, con algunos estudios psicológicos, el autor se centra en la cultura de los fans o la creación de *fanart*, puesto que es un elemento previamente explorado ha sido una de las funciones de las relaciones parasociales en el espacio del *fandom*, así como las relaciones no correspondidas entre individuos y personajes ficticios, en este caso también son las celebridades que juegan

un papel en la cultura participativa y afectan al arte del creador. (Smith, 2022) (Jenkins, 1992) (Jenkins, 2006) (Rahman, Liu, & Cheung, 2012) (Sullivan, 2008) (Yamato, 2015)

1.11. Antropología.

Antropológica es otro de los enfoques encontrados, estos se basan más desde las experiencias humanas como son mencionados:

Antropología de la imagen es más que un producto de la percepción, este se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva, la producción de esta son un acto simbólico, las imágenes que fundamentan significados, que como artefactos ocupan su lugar en cada espacio social, llegan al mundo como imágenes mediales. (Belting, 2007)

Y la antropología de manera concreta, es una disciplina mostrando acerca del consumo como una categoría analítica de la misma y que esta se hable sobre una disciplina clase desde sus inicios como saber modernos, en donde las relaciones de la materialidad con los procesos sociales y culturales. (Aristazábal, 2010)

1.12. Etnografía.

Por último, se encuentra la etnográfica para comprender de manera más precisa los estilos de vida que se producen como en este caso es la etnografía virtual se crea a partir de la interacción social mediada por el internet, ya que su campo se extiende más allá del espacio físico de investigación para ser un espacio virtual. (Hill, 2002).

1.2 Planteamiento del Problema:

A partir de cada una de las literaturas y artículos revisados tales como; *Fans Make Art: Authoring and Creativity in production of Fanvideo*, *Collaboration in visual culture learning communities: Towards a synergy of individual and collective creative practice*, *What Art*

Educators Can Learn from the Fan-based Artmaking of Adolescents and Young Adults, Exploring the Motivations and Therapeutic Benefits of Fandom and Fanart Online Communities: A Literature Review, entre otras, se encontraron distintas tendencias como lo son; la cultura del consumidor y del consumo, el análisis del contenido interpretativo, las experiencias de consumo en basadas en una interacción, del cual únicamente se centra en los fans, las experiencias de consumo que tienen los creadores al momento en el que ellos elaboran alguna producción, así como en la teoría social de las comunidades, abarcando estos tipos de comunidades que ponen en práctica la elaboración de *fanarts*, *fanfic* y *fanvideos*, la manera en la que se relacionan con otras personas que comparten el mismo gusto, las interacciones sociales que surgen a partir de las mismas y sus producciones, dentro de los mismos, de manera más centrada se encuentra acerca del análisis narrativo que pueden contener dentro de los *fanarts* y *fanfictios*, la manera en la que cada uno cuenta con su propio estudio como lo son en los *fanarts*, en cada una de las investigaciones realizadas se centran más en el estudio de lo visual, para poder comprender los significados que contienen, siendo de manera clara con la antropología de la imagen, la teoría retórica visual, el lenguaje retórico que se puede encontrar dentro de las mismas, la terapia de artes expresivas, mediante esto contienen características específicas con las que están detalladas, por otra parte, la mención de los fans es otro de los temas en los cuales se centran, el cual son uno de los elementos importantes, ya que estos son los principales autores para crear este tipo de producciones, como lo son los estudios de *fans* y *fandoms* transculturales, tomando en cuenta la narrativa transmedia, dándole mayor acreditación a la distribución de las obras, siendo los responsables de esta narrativa, en estas investigaciones no se centran específicamente en los *fanarts*, sin hacer mención de la experiencia que tienen los fans que solo consumen este tipo de arte y los

que forman parte de las mismas, puesto que solo se centran en la experiencia que tienen las o los creadores al momento de elaborarlos.

Otros artículos son exclusivos sobre los *fanarts* creados por las fans del *K-pop*, formando parte de la producción de las mismas, inspirándose en los *idols* o grupos, teniendo en claro que en uno de los textos consultados mencionan que la principal fuente de inspiración para la realización de dichos *fanarts* se centraron en dos carteles o portadas de una serie titulada *Stranger Things* y la película llamada *Kingsman*, mediante el mismo se puede encontrar un análisis de ambos cárteles y la experiencia que tienen las fans del *K-pop* al consumir los *fanarts*, del cual no hacen mención algunas que las principales fuentes de inspiración sean los videos musicales o los álbumes, por otra parte también es interesante analizar cómo estas producciones de *fanarts* están inspirados en los videos musicales y álbumes, creando una mayor expansión al original mediante los elementos que las *fanartistas* suelen agregarle para que cada uno sea único.

Sin embargo, hace falta estudiar acerca de las transferencias culturales que se encuentran en los *fanarts* que principalmente se encuentran inspirados en los videos musicales y álbumes del grupo de *K-pop* llamado *Stray Kids*, de manera específica analizar cada uno de los elementos que forman parte de dichas creaciones, tanto las piezas originales que se han tomado de los videos musicales y álbumes, asimismo como los elementos que las autoras han integrado para la conformación de dichos *fanarts*.

1.3 El objetivo general:

Analizar los elementos que forman parte de *fanarts* inspirados en videos musicales y álbumes del grupo de *K-pop* *Stray Kids* producidos por fans extranjeras.

1.4 Objetivos:

Identificar cada uno de los elementos que forman parte de los *fanarts* inspirados en videos musicales y álbumes del grupo surcoreano *Stray Kids*.

Definir los componentes de los videos musicales y álbumes originales que forman parte de los *fanarts*.

Describir la relación que tienen los elementos de los videos originales y álbumes, con los elementos de los *fanarts*.

Explicar de manera detallada el significado de cada elemento que forman parte de los *fanarts*.

1.5 Hipótesis.

Los elementos que forman parte de los *fanarts* inspirados en videos musicales y álbumes del grupo surcoreano *Stray Kids* se encuentran conformados por diversos significados de aspecto cultural, ideológico y sociales.

1.6 Metodología.

La metodología que será usada para realizar el análisis de los cuatro *fanarts* que utilizados para la integración de mi trabajo de investigación será de manera cualitativa, mediante el paradigma interpretativo y con base la perspectiva hermenéutica, del cual será utilizados los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen por el autor Félix del Valle Gastaminza, siendo citado por los autores Roca, Morales, Hernández & Green (2014), en el libro *Tejedores de imágenes: Propuestas metodológicas de investigación y gestión del patrimonio fotográfico y audiovisual*.

Félix del Valle Gastaminza menciona que estos tres atributos se dividen en biográfico, temático y relacionales.

El nivel biográfico de la fotografía o imagen son aquellos vinculados con el momento de su creación, compañía que encargó, el título y posibles datos de publicación (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 125). En el nivel temático se hace referencia a lo que la imagen significa, lo que hace referencia al verla. En este sentido se distinguen tres aspectos fundamentales: la denotación, la connotación y el contexto. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 125). Por último, el nivel relacional se basa en la relación y hace referencia a la conexión de la fotografía con otros documentos, del cual, como punto fundamental, gracias a esas relaciones podemos construir un documento como fuente de investigación (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 126).

Para la realización del análisis de cada uno de los *fanarts*, no solo se abordará acerca de los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen del autor Félix Del Valle Gastaminza, como se explicó anteriormente, esta transferencia cultural se abordará a partir del autor Michel Espagne (1999).

El enfoque de las transferencias culturales propuso explorar nuevas posibilidades para superar el marco nacional de la historia cultural poniendo bajo la secuencia procesual de la traslación de un objeto cultural desde un contexto de partida hasta otro contexto de incorporación. En este marco se pone el acento en el rol de las diferentes instancias de mediación (viajeros, traductores, libros, editores, coleccionistas), así como también en la inevitable resignificación semántica de lo importado (Espagne, 2025 como se citó en Jeanblanc, 1995, p. 50).

Del cual “cualquier paso de un objeto cultural de un objeto cultural de un contexto a otro resulta una transformación de su significado, en una dinámica de resemantización, que solo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta vectores históricos del paso” (Espagne,

2017, p. 1).

Capítulo 1: Marco conceptual.

En este primer capítulo se abordarán los conceptos fundamentales para comprender de manera más concreta el desarrollo del presente trabajo de investigación, así como la relación que tienen los temas definidos.

El primer concepto se hablará, acerca del *Hallyu* o también conocida como ola coreana; a partir del profesor Kim Bok-rae de la Universidad Nacional de Andong (2015), los autores Cruz & Medrano (2022), Alpizar & Toledo (2022), entre otros mencionan acerca del origen de la palabra *Hallyu* y el país que le da este nombre.

Asimismo, la ola coreana tiene diversas implicaciones, no solo centrándose en la cultura popular, puesto que dentro de la misma se pueden encontrar las ideologías político-económico y la cultura de manera general, así como los productos o industrias más atrayentes del mismo que causaron un boom, como son los *K-dramas* y el *K-pop*, del cual esta industria de la música tiene una gran relación con el *hallyu* y una historia antes de que la ola coreana se concretará de manera definitiva.

Kim Yoon-nim (2011) autor del libro *K-POP A New Force in Pop Music*, habla acerca de toda la historia, las influencias que tuvo de otros países para la creación y la evolución que tuvo esta industria para ser lo que hoy en día se conoce, las generaciones que la integran y del mismo modo el artista que le dio mayor popularidad internacionalmente.

La última definición es *Fandom*, dado que este se encuentra sumamente relacionada con el *K-pop*, puesto que la/os seguidores de esta industria se pueden encontrar en uno de los diversos grupos que conforman el *fandom*, siendo los fans de la música, otros que podemos

hallar son; los de las películas, las series, los libros, del anime y los *comics* 's, de igual manera estos fans son creadores de diversos productos.

Los autores Jenkins (2022), Duffet (2015) y la universidad de Oxford, dan su perspectiva de la definición de *fandom*, del cual también lo podemos encontrar en el lado psicológico de esta definición dada por los autores Laffan (2020), Reysen & Branscombe (2010), dan a conocer de manera más precisa de la definición de fans.

Los autores Copa & Poma (2017), Atamara & Mönckeberg (2021), hablan acerca del concepto de *prosumer* o prosumidores, puesto que también forma parte de los conceptos de esta investigación, con ayuda de los autores Hernández & Pérez (2020), Lozada; Fonseca & Martínez (2021) Correa (2020), entre otros, fueron de apoyo para presentar de manera adecuada una mayor ampliación e integración de información para este primer capítulo.

1. Hallyu (Ola Coreana):

El *Hallyu* u ola coreana es uno de los fenómenos más importantes para Corea del Sur, puesto que gracias a su creación, la principal característica que se encuentra dentro de esta es la expansión de la cultura popular coreana y la economía del país, dado que se logró ver una mejoría dentro del desarrollo de la distribución de los productos del entretenimiento, precisamente, se debe hablar de manera más concreta el proceso de cómo adquirió una gran popularidad de manera internacional, del mismo modo los productos que integran este fenómeno como lo son: la cultura popular coreana o surcoreana y los convergentes del *Hallyu*, del cual se encuentra dividida en cuatro fases; y cada una de ellas lo conforman los productos de la cultura pop, en donde se destaca cada uno de ellos, obteniendo popularidad y logrando abrirle las puertas a los demás productos de manera particular, para que no solo permanezcan en el mismo continente o en su propio país.

Cruz & Medrano (2022, como se citó en Lee, 2011) La palabra *Hallyu* significa Ola coreana, la principal característica que tiene es la expansión de la cultura popular surcoreana en distintas partes del mundo. El término *Hallyu*, fue acuñado por periodistas chinos que reportaban con asombro el incremento de los productos de entretenimiento surcoreano en China. (p.12).

Por otro lado, el autor Kim (2015) menciona lo siguiente acerca del origen de la palabra *Hallyu*:

El origen del *Hallyuismo* la moda del *hallyu* no es causalidad. En hal (韓)+Lyu (流), la palabra lyu, no solo indica tendencia de la cultura popular, sino también una gran ola que pasa de ideologías político-económicas simplistas a paradigmas cultura/civilización,

diferentes en la era post-fría periodo de guerra. Por tanto, la ola coreana (*Hallyu*) no es un agente subalterno de la modernidad, sino un agente principal de la cultura popular del este de Asia, en paralelo con la cultura popular de oriente occidental. (p.155).

Dentro del mismo artículo el autor Kim (2015) menciona que “el *Hallyu* no es un poder duro de una nación rica y poder militar, sino que este se trata de un poder blando, del cual la gente que la sigue se siente bien o fascinada consigo misma”. (p.156). Por lo que la cultura *K-pop* es como un atractivo, captando la pasión de los jóvenes chinos significa un cambio de poder, del poder duro al poder blando. (Kim, 2015, p. 156).

Para la población china el término *Hallyu* puede contener dos significados, Kim (2015) menciona que el primero de ellos es:

Hanliu 韓流, del cual esto significa onda/corriente (cultura) coreana, el segundo es *hanliu* 寒流, del cual este solo significa una corriente, pero esto siendo lo opuesto a la corriente cálida, por otra parte, los chinos también utilizan otra palabra, siendo *Hanmi* 韓迷, con esta designan la moda de la cultura *K-pop* en China. (p. 156).

Figura 1.

En Ciencia Joven: Hallyu, el fenómeno cultural surcoreano más allá del k-pop.



Nota: Referencia con la cultura K-pop. En Ciencia Joven: Hallyu, el fenómeno cultural surcoreano más allá del k-pop [imagen] por Castrejón, B. 2020. Ciencia UNAM.

Pero el autor Kim (2015) No es el único que ha explicado acerca del término *Hallyu* y los dos caracteres que conforman esta palabra, puesto que los autores Alpízar & Robledo (2021 como se citó en Joquera, 2016).

El uso del término *Hallyu* está compuesto por dos caracteres chinos: *Han* (韓), el cual significa corea y *Lly* (流) significa río, siendo atribuido por la prensa China a mediados de los años noventa, aconteciendo para ser utilizado y describir el impacto que estaba causando la industria coreana del entretenimiento en China. (p. 68).

Mediante la definición de la palabra *Hallyu* se puede destacar que los chinos fueron los primeros que sentaron el surgimiento de dicha expresión, siendo estos los principales autores de la palabra que hoy en día conocemos como Ola coreana, así como la conformación de esta palabra, puesto que no pertenecen al *hangul* coreano, sino que pertenecen a China, país vecino, dándonos a entender que desde el origen del mismo tiene una gran importancia y la historia del mismo, por consiguiente nos demuestran que el impacto de los productos de la cultura popular surcoreana también causaron un impacto en

los habitantes de dicho país, así como el proceso que llevó a cabo para darle surgimiento a este fenómeno como lo mencionó el autor Kim (2015), del cual comienza con el análisis teórico de dicho fenómeno con el principal objetivo de poder comprender de manera más clara los orígenes de la Ola coreana.

2.1 Orígenes y el boom del Hallyu:

Dentro del origen del *Hallyu* se basa en tres análisis teóricos del cual son parte de su definición, las implicaciones por las cuales también atraviesa para que se definiera de manera concreta, los elementos que la componen para ser considerada como poder blando y los productos culturales surcoreanos se conviertan en una parte de lo económico industrial, partiendo del autor Kim (2015) menciona que existen tres análisis teóricos para poder explicar los orígenes y las causas del boom del *hallyu*, el cual son: Competencia (poder duro), atractivo (poder blando/*soft power*) y crítica, según la primera teoría de la competencia menciona lo siguiente:

El fenómeno *Hallyu* se basa en el éxito económico que Corea del Sur logró gracias a la rápida industrialización a finales del siglo XX. Desde este punto de vista, el *hallyu* se considera como un símbolo del poder duro o CT (tecnología cultural) coreano que permitió a los empresarios/ trabajadores coreanos fabricar mejores productos culturales. De hecho, el *Hallyu* como campo de negocio cultural se ha beneficiado de la formación de una red de producción cultural panasiática, a través de las estrategias de marketing activas de las empresas coreanas y su asociación con empresas locales en Asia. En este sentido el *hallyu* no es un fenómeno cultural, sino que es económico/industrial. (p. 157).

La segunda teoría consiste en el atractivo de manera más concreta en la cultura *K-pop*, el cual este es inherente al *Hallyu*, puesto que los contenidos culturales en el *hallyu*, contienen un modelo de desarrollo distinto al estilo coreano, este no solo ha logrado una democracia, a pesar de su crecimiento económico autoritario, sino también se ha mantenido en la dinámica de la sociedad civil coreana y los valores tradicionales como lo son: la lealtad o la piedad filial. Mediante este sentido el éxito del *K-drama Jewel in the Palace* es importante, porque se encuentra estrechamente relacionado con los valores intrínsecos coreanos, de esta manera el *hallyu* como atractivo no es un producto comercial, sino que es un misionero de los valores culturales del este asiático y que esto paradójicamente se ha convertido parte del origen del *antihallyuismo*, puesto que el éxito del *hallyu* no siempre es recibido de manera positiva por la gente, puesto que para algunos críticos la ola coreana no es el resultado de una excelencia. (Kim, 2015, p. 157).

Figura 2.

Jewel in the Palace.



Nota: Referencia al K-drama Jewel in the Palace [imagen] por Wiki Drama. 2024. Fandom.

Por consiguiente Kim (2015) afirma que para poder comprender la tercera teoría, al igual como los distintos productos existentes, este no es aceptado por todos, así como estos también reciben cierta crítica, no solo por el público, sino también por críticos que son expertos en el tema, dado que el recibimiento que obtienen por parte de la gente no siempre suele ver favorable, del cual esto nos lleva a la tercera teoría, siendo la crítica, el *hallyu* solo podría tener éxito si apunta a un nicho de mercado asiático bajo el orden cultural global liderado por Estados Unidos. Sin embargo, el boom del *hallyu* no se originó en el ámbito de alta cultura tradicional, sino de la cultura pop contemporánea, como lo son: la música dance, el ritmo, el blues, el funk y las canciones hip-hop de los grupos coreanos, dicho resultado proporciona una afirmación del poder de la cultura *K-pop* que los coreanos no reconocían en esos momentos, puesto que este es el fruto atractivo de la sensibilidad/creatividad y competitividad en el estilo coreano de la cultura *K-pop*, que ha ido creciendo a través de los mercados libres de competencias, esto nos regresa a la segunda teoría del *hallyu* como atractivo o poder blando, este puede servir como entro para crear una red cultural en Asia Oriental, mientras se forma un contra discurso a nivel Asia Oriental para hacer frente a la hegemonía cultural liderada por Estados Unidos. (p. 157)

2.2 Evolución del Hallyu:

A pesar de que el *hallyu* cuenta con estas teorías que explican el origen del boom que se dio por medio del mismo, también se encuentra de manera específica en la evolución de la ola coreana en donde corresponde desde el *hallyu* 1.0 hasta el *hallyu* 3.0, en cada uno se muestra la evolución y los elementos culturales que encabezaron estos períodos que atravesó esta ola, del primero que se hablara se le denomina como *hallyu* 1.0.

2.2.1 Hallyu 1.0

La primera fase del *Hallyu* comenzó con las popularidad de los *K-dramas* o *doramas*, a finales de la década de 1990 e inicios de los años 2000, algunos de estos dramas fueron *Autumn in My Heart* del año 2000, *My Sassy Girls* de 200, *Jewel in the Palace* de 2003 a 2004, *Winter Sonata* del 2002, esta última no solo fue popular en Corea en su momento de estreno, pero mostraba que el contenido coreano del cual presentaba un gran atractivo, siendo algo más allá de las fronteras nacionales, cuando obtuvo un éxito total en el año 2005, el día de su estreno en Japón y gracias al éxito que tuvo, su protagonista masculino llamado Bae Yong-Jon se convirtió en una superestrella en su país vecino, a lo largo de esta fase de expansión e influencia de la cultura popular coreana, de manera respectiva en los países norestes como lo son China, Taiwán y Japón. (Kim, 2015, p.157; Navarro, 2020, p. 18).

Figura 3.

Autumn in My Heart.



Nota: Referencia al drama *Autum in My Heart* [imagen] por Korean Drama, 2013. My Asian movie & drama.

Así como los autores Kim (2015) y Navarro (2020) nos mencionan acerca de los comienzos del *hallyu* y una de las primeras etapas o fases que tuvo esta, por otra parte, los autores Cruz & Medrano (2022, como se citó en Elving Hwang, 2013) El fenómeno *Hallyu* se inicia en 1990, cuando Corea del Sur empezó a trabajar en la promoción de políticas culturales con el propósito de promover en los ciudadanos orgullo por sus productos nacionales. En un contexto de influencia norteamericana dominante en occidente, los ciudadanos del país asiático vieron como alternativa la difusión cultural de sus actividades. (p.12)

2.2.2 Hallyu 2.0

Esta segunda fase se encuentra denominada como neo-*hallyu* del cual comienza en el año 2006 y tuvo su fin en el 2018, del cual Navarro (2020, como se citó en Kim, 2015) de esta fase se pueden encontrar el género de música, en donde se encuentran ubicados los *idols* y los grupos de *K-pop*, mediante esta etapa de este género de música, los dramas y otros elementos pertenecientes a la cultura coreana que estaban asociados y al mismo tiempo estaban presentes obtuvieron una mayor expansión, logrando llegar al resto de Asia, EE.UU. y Europa, algunos de los grupos destacados que se pueden encontrar dentro de algunas generaciones en las que pertenece el *K-pop* son *Girls Generation*, *Kara*, *Shinee*, *2PM* y *Big Bang*. (p.158).

Figura 4.

Girl's Generation.



Nota: Referencia a Girl's Generation [imagen] por Booking agent info, 2024. Booking agent info.

2.2.3 Hallyu 3.0

Comenzó en el año 2018 y que actualmente sigue vigente, esta fase se encuentra entrelazada con la cuarta generación de *idols* o ídolos que han dominado el mercado internacional, el cual esta generación dio por terminada en el 2023, abriéndole paso a la quinta generación con nuevos grupos de *K-pop*, la manera más accesible de manera internacional para poder ver los dramas o *K-dramas* ya no es complicada gracias a las plataformas como lo son Viki, esta expansión se debe gracias a la extensión del internet con el contenido coreano como lo son desde *vloggers* hasta canales de comida coreana, que buscan trasladar la cultura coreana de maneras más directas, la nueva punta de esta ola son los creadores de contenido online. (Navarro, 2020, p.19).

Finalmente, Kim (2015) menciona que el *Hallyu 4.0* tiene el potencial de convertirse y en desarrollarse en el *K-style*, que está estrechamente relacionado con el derecho de publicidad, dado que la difusión del *hallyu* fue todo gracias al efecto de los fanáticos de todo el mundo. (p.158)

Acerca de la tercera y cuarta fase del *Hallyu* o el *Hallyu* 3.0- *Hallyu* 4.0 no se han encontrado muchos estudios o una amplia información acerca de estas dos fases, puesto que el autor sólo nos menciona que se encuentra un gran potencial para convertirse en el *K-style*, así como esté relacionado con la publicidad, no como lo son las fases anteriores, como lo son la segunda y la tercera generación de los *K-dramas* y *K-pop* que actualmente se encuentran vigentes, así como la mayor accesibilidad *K-dramas* tienen para que los públicos internacionales puedan verlos y que sigan aumentando el reconocimiento que ha incrementado con el paso del tiempo, como lo mencionan los autores.

2. K-pop:

El *K-pop* actualmente es uno de los géneros e industrias más importantes, no solo ha logrado una gran popularidad en su país de origen, sino también ha obtenido extenderse de manera internacional, pero esta popularidad es gracias al *Hallyu* o la Ola Coreana del cual se encuentra estrechamente relacionadas, puesto que el *K-pop* forma parte de los productos de la cultura pop surcoreana, en los que se centra la ola coreana; por lo tanto esta industria logró obtener su apogeo en la fase del *Hallyu* 2.0, de manera concreta en el periodo de la década de los 2000's, así como el término de *K-pop* tuvo su primer aparición en la misma década, como lo mencionan autores López (2019) y Navarro (2020), para obtener una mayor visión acerca del término de la misma, de esta manera la evolución que ha atravesado a lo largo del tiempo y los cambios que se enfrentó para lograr ser lo que conocemos actualmente, las influencias que tuvo de los países, la manera en la que Seo Taiji & Boys, fueron los primeros en darle paso a un nuevo comienzo a esta industria con su participación en televisión, la apertura de las generaciones del *K-pop* y sobre todo la globalización de

dicha industria como lo menciona el autor Kim Yoon-mi (2011) en el libro *K-POP A NEW FORCE IN POP MUSIC*.

Figura 5.

Seo Taiji & Boys.



Nota: Referencia al boy group Seo Taiji & Boys [imagen] por ABC. 2019. ABC Cultura.

El término *K-pop* apareció por primera vez en los años 2000's, en la zona de Asia del Este, específicamente en Japón, siendo una abreviación de *Korean Pop*, expresada en inglés, siendo su ampliación *Korean Popular Music*, del cual su significado en español se traduce como pop coreano o música popular coreana, en la actualidad es mayormente conocido como *idols* o *K-pop*, eclipsando a los demás géneros musicales que existen en Corea del Sur, como lo son: el rock, hip-hop, jazz y la electrónica. (López, 2019; Kim, 2012, p. 7)

Navarro (2020 como se citó en Naver, 2020; Merriam Webster, 2020) El término en inglés es *Korean popular music*, el cual se ha adaptado de manera universal como la denominación de este género, en donde el término es *Gayo* o en coreano es 가요, para

determinarlo al pop doméstico. Surgiendo principalmente como un género musical y como actualmente es conocido, fue a principio de los noventa, como ya antes mencionado al requerimiento del *Gayo*, el primer término de este mismo llamado *K-pop*, pero por parte de los medios occidentales a principios del año 2000. (p. 6)

3.1 Inicios del primer uso del término K-pop:

La primera vez que se comenzó a usar de manera precisa el término “*K-pop*”, fue en los años 2000, pero (Navarro, 2020, como se citó en Merriam Webster, 2020; Macintyre, 2002) su concepción actual surgió a principios de los 90’s. Hasta entonces referido como *gayo*, fue el primer término del “*K-pop*”, por parte de los medios occidentales, fue a inicios del año 2000, pero en el año 2002 se encontró normalizado a nivel internacional, como la principal evidencia de su uso en un artículo de la revista Time sobre los sobornos en la industria musical coreana (p.4)

Del mismo modo la autora ya antes mencionada, indica de manera específica acerca de la progresión que tuvo este anglicismo en Corea, país de origen de dicha industria, por lo cual los autores Yong Jin & Ryo (2014) mencionan lo siguiente:

La progresiva institución del anglicismo en Corea, coexistiendo con el propio término coreano, responde a una creciente deriva hacia el uso del inglés dentro del mundo del entretenimiento del país asiático. Entre la década de los noventa y la llegada de los 2000 el número de artistas coreanos que empleaban nombres, títulos de canciones y letras en inglés se incrementó a pasos agigantados. Aunque desde el inicio de los noventa y hasta el año 97 el gobierno surcoreano censuraba sistemáticamente las canciones con letras en inglés. (p.121).

Esta censura fue levantada tras la crisis financiera que sacudió el país en 1997, mediante este suceso se logró que no existiera un artista con nombre, canción o letras en inglés en el top 50 países en 1990 a que en 1995 catorce de los artistas que se encontraban en el top 50 usaran nombres artísticos en inglés y en el año 2000, este número ascendiera a un diecisiete por ciento, en 2005, este ya eran un treinta y uno los artistas del top 50 que usaban nombres en inglés y en 2010 ya había un cuarenta y uno por ciento. (Yong Jin & Ryoo, 2014. p. 121- 123).

3.1.1 Historia del K-pop:

El nacimiento del *Korean Popular Music* o la música popular coreana fue en los años de 1885 a 1944, del cual tiene un amplio contexto histórico y social de la cultura coreana, del cual cada uno de los periodos que sucedieron en el continente asiático formaron parte para que el K-pop tuviera un gran surgimiento, evolución y que esta industria se convierta en lo que actualmente la conocemos como lo menciona el autor Kim (2011).

Los inicios del *K-pop* comenzaron en 1985, por el misionero estadounidense Henry Appenzeller, el cual comenzó a ofrecer himnos y canciones populares a los coreanos en la Academia Pai Chai, a partir de esto las canciones evolucionaron y en coreano fueron denominadas como *Changga*, es su mayoría fueron adaptados de las melodías de las canciones populares americanas o británicas, siendo los *shimcheongga*, siendo una manera representativa de los *changga*, adaptándose de la balada folclórica estadounidense titulada *My Darling Clementine*, utilizando la misma melodía, pero con letra coreana, otra canción popular fue Londonderry Air, canción proveniente de Irlanda del Norte, su título en *Changga* fue Danny Boy. (Kim, 2011, p.p. 47-48).

Según Kim (2011) La mayoría de los primeros *Changga* tuvieron origen a partir de las melodías y formas occidentales, el cual la tendencia que tenían era expresar opiniones que se encontraban a favor de las potencias extranjeras y la ilustración de los movimientos que se encontraban en marcha en Corea, durante el periodo colonial, lo ocupantes japoneses confiscaron las colecciones privadas de *Changga* y la publicación de libros de texto para aumentar su influencia sobre Corea, esta resistencia del pueblo coreano a la ocupación se intensificó y el pop coreano comenzó a desarrollarse con fuerza durante el movimiento de independencia del 1 de marzo de 1919, el *Huimangga* se trataba de una canción de esperanza, del cual fue una canción de las más populares que eran cantadas entre el pueblo coreano, esto lo hacían con la espera a que se restablece la soberanía del país, desde ese momento el *Changga* asumió un lugar importante dentro de la música popular coreana. (p.p. 47-48).

Por otra parte, el autor Kim (2011) menciona que:

De acuerdo a datos académicos, el primer álbum de pop coreano fue Yi Pugjin Sewol, estrenándose en 1925 por Park Chae-seon y Lee Ryu-saek, pero este álbum también contaba con versiones traducidas de las canciones pop del japonés, una de las primeras canciones pop que fueron hechas en Corea lleva por título Nakhwayusu (Fallen Blossoms on Running Water), siendo grabado por Lee Jeong-suk en 1929. (p.p.48-49)

Figura 6.

Park Chae-seon y Lee Ryu-saek.



Nota: Referencia a Park Chae-seon y Lee Ryu-saek [imagen] por Getty Images, 2023. Tú en línea.

Así como en la década de 1920 la música popular coreana se encontraba atravesando por una etapa de desarrollo, en el que a paso por distintas versiones traducidas de canciones extranjeras a composiciones originales de artistas coreanos, cuando estaban aconteciendo estos cambios en la música fueron durante el periodo de la colonización japonesa, así dándole origen a otro género popular coreano, llamado trote, este género logró crear una tendencia importante durante los primeros días de la historia del pop coreano (Kim, 2011, p.49).

A pesar de que Japón tuvo una gran influencia para que el *K-pop* tuviera los cambios y con este se crearán su propio género llamado *Trote*, Corea aún tuvo otras influencias de Estados Unidos, gracias a este país, el *K-pop* tuvo algo nuevo que agregar, el cual se dio en el periodo de la Guerra de Corea y la influencia estadounidense en los años de 1945 a 1959 como lo mencionara el autor Kim(2011), puesto que este también se convirtió en una transición a partir de las problemáticas que enfrentó dicho país.

3.1.2 Durante el periodo de la guerra de Corea e influencia estadounidense 1945-1950

La música popular coreana atravesó por un periodo de transición que resulto ser caótico, puesto que en 1945 después de 36 años tras estar en la ocupación de Japón, la península de Corea se dividió en dos, correspondiendo al sur anticomunista y el norte comunista, actualmente esta división se les conoce como: Corea del Sur y Corea del Norte, por consiguiente la Guerra de Corea comenzó en el año de 1950, del cual pocos años después logro obtener su liberación, una de las medidas que tomaron los coreanos para aliviar todo el dolor que les causo cantaron diversas canciones, a pesar de que esta guerra causo daños, también logro abrir un nuevo capítulo para la historia del *K-pop*, tras obtener nuevas formas de música, del cual la mayor parte estuvo influenciada por la música occidental, de manera precisa fue la nueva música pop estadounidense la que logro introducirse a los coreanos como algo natural. (Kim, 2011, p. 49).

A pesar de que durante los años de 1945 a 1950 tuvo cambios en el periodo de 1960 a 1969 obtuvo diversas innovaciones del cual se marcaron como el primer renacimiento, en donde se puede comprender que Corea vio un crecimiento en su país después de la guerra que afrontaron como se citó a partir de la mención que hace el autor Kim (2011).

3.1.3 El renacimiento de Corea del Sur 1960:

El año 1960, la sociedad de corea conoció un cambio rápido, después de la devastación y el daño de la guerra de Corea, pasaron por un proceso de curación, el crecimiento económico y la urbanización fueron los impulsores de la industrialización de la nación, puesto que dentro de la escena de la cultura pop, se lanzaron emisoras privadas y los dramas de radio disfrutaron de la popularidad que obtuvieron, en la misma década de 1960 la industria cinematográfica experimentó su primer apogeo y en Corea se representó una era en la que le dio forma a sus pilares fundamentales de la cultura y la sociedad. Así

como los coreanos tocaron para soldados en los clubes del octavo ejército de los Estados Unidos, mientras aún mantenían su estancia en Corea del Sur y ha mediado de los años 60's la música pop occidental fue arrastrada por los *Beatles*, gracias a esto lograron un éxito masivo y la manía de los fans se expandió de manera rápida por todo el mundo, las bandas del rock también tuvieron una popularidad creciente y la industria musical japonés, en donde se creó un nuevo término llamado *elekki group sounds* de sonidos de grupo electrónico. (Kim, 2011, p. 54.)

En 1962 el guitarrista Shin Joong-hyun formó el primer grupo de rock de Corea llamado *The Add4*, el cual se disolvió, pero en 1964 se reunieron para lanzar su álbum debut, que incluía la primera canción de rock de Corea titulada *Bitsogui Yeoin* (*The Woman in the Rain*). (Kim, 2011, p. 54.)

Figura 7.

The Add4



Nota: Referencia al grupo The Add4 [imagen] por EasterEverywhere, 2014. Steve Hoffman.

3.1. 4 La representación de la cultura juvenil por medio de la música folclórica en el periodo de 1970-1949:

Kim (2011) nos menciona que en los años 1970 la generación más joven y mayor comenzaron a tener choques frente a la cultura pop coreana, puesto que la generación posguerra había nacido después de 1950 y la forma de pensar era diferente a la generación anterior, dado que esa generación creció bajo las influencias de Estados Unidos y preferían el estilo de vida estadounidense, mientras que la generación más grande había vivido bajo las constantes presiones del gobierno japonés y la educación fue obligatoria en su momento, puesto que a finales de 1960 el mundo se encontraba en una crisis con Estados Unidos que se libró de la batalla perdida en la guerra de Vietnam y el movimiento, pero en esta década de los 60's los hippies abogaban por la paz, el amor y la liberación sexual por medio de la liberación de un movimiento juvenil y la cultura también tuvo influencia hippie, en donde también llegó a la música que fue importada a Corea. (p.p 54-56)

En 1977 la primera emisora MBC debutó en el Concurso de Música Universitaria, llevándose a cabo a puerta abierta, con el fin de que los jóvenes coreanos buscaran diversidad y calidad en la música pop, en el mismo concurso de música juvenil le dio una aparición a programas similares como lo son el Festival de Canción de *Gangbyeon*. (Kim, 2011, p.p. 54-56)

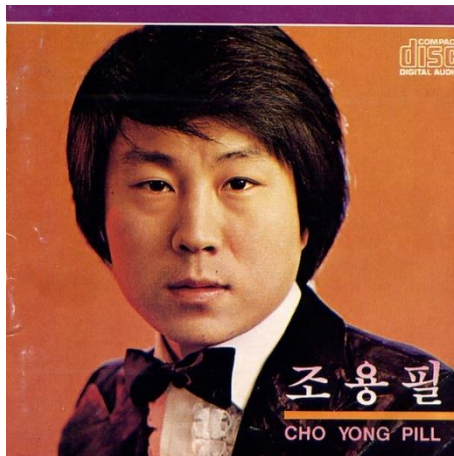
3.2 La era de las baladas y Cho Yong-pil 1980-1989:

En 1975 el cantante Cho Yong-pil lanzó su canción debut titulada *Dorawayo Busanhage* (Come Back to Busan Port), después de haber sido eliminado de la industria del entretenimiento. En 1977 tuvo un incidente con marihuana, gracias a esto se pensó que ya no tendría participación alguna en los escenarios, pero en 1980 lanzó su primer álbum que llevó por título *Chang Bukkui Yeoja* (*The Women Outside The Window*) logrando un

gran éxito masivo en marzo de 1980, en junio de ese año dio un concierto en solitario en el *Carnegie Hall*, fue el primer artista coreano en hacerlo y ganó diversos premios como lo fueron al mejor compositor, mejor canción, mejor cantante y mejor cantante de las cadenas televisivas como lo son: KBS, MBC y TBC, en 1988, Cho canto *Seúl, Seúl, Seúl*, en tres idiomas, siendo coreano, inglés y japonés, para celebrar los juegos olímpicos de Seúl de 1988. (Kim, 2011, p.p. 60).

Figura 8.

Cho Yong-pil



Nota: Referencia a Cho Yong-pil [imagen] por Cho Yong-pil, 2024. Spotify.

Por otro lado, a finales de 1980 uno de los géneros dominantes de la música pop coreana eran las baladas, originalmente eran canciones folclóricas escrita por poetas y compositores, pero en el sentido moderno las baladas eran canciones de amor popular, así que en 1985 las baladas se convirtieron en una forma popular debido al éxito que tenía Lee Gwang-jo´s vendiendo más de 300,000 copias de su álbum *Gakkai Hagie Neomu Dangsin* (*You're Too Far Away to Get Closet o*) y Lee Moon-se obtuvo éxito en 1986 con su éxito *Nan Ajik Moreujanayo* (*I don't It Yet*), enseguida en 1987 y 1988 le siguieron Ibyeol Iyagi

(*A Story of Parting*) y *Gwanghwamun Yeonga* (*Gwanghwamun Love Song*), pero en 1988 la balada de *Byun Jin-sub Hollo Doendaneu Geot* (*To My Lady*) estableció de manera decisiva la balada pop como un pilar de la música pop coreana. (Kim, 2011, p. 61)

3.2.1 Un nuevo capítulo abierto por Seo Taiji & Boys 1990-1999 y la primera generación es lo grupos de K-pop:

A principios de los años 90 's el gran auge de las baladas estaba llegando a su fin y con esto llegó una ola de nueva generación comenzó a ascender en Corea con el trío masculino *Seo Taiji & Boys*. (Kim, 2011) menciona lo siguiente acerca del trío: “*Seo Taiji & Boys*, debutó en 1992 en un espectáculo de MBC con nuevos artistas, actuando frente a un panel de jueces. La canción del trío *Nan Arayo* (*I Know*) recibió la puntuación más baja en la historia del programa”. (Kim, 2011, p.63).

Navarro (2020, como se citó en Vicent 2019) *Seo Taiji & Boys* fue formado por Seo Taiji, Lee Juno y Yang Hyun-suk (p.10). A pesar de la puntuación que recibieron, no pasó mucho tiempo para que el estilo de música y la moda, fueron los únicos sin precedentes de la banda dominará la música de pop coreana. El bajista de la banda de rock *Sinawe*, escribió *Nan Arayo* con una mezcla de rap, letras lamentables y sonidos de heavy metal, combinándolo con una extravagante coreografía (Kim, 2011, p. 63), para el público no tuvo gran relevancia su puntaje bajo, puesto que *Nan Arayo*, se convirtió en una de las canciones más populares del país y de esta manera le dio oportunidad para que escalara en las listas con mayor éxito, obteniendo dicho puesto de manera rápida, logrando el número uno y mantenerse más de diecisiete semanas, mediante este suceso se le dio al nacimiento de una estrella y con ello un nuevo precedente en el pop coreano. (Navarro, 2020 como se citó en Vicent, 2019, p.10).

Figura 9.

Seo Taiji & Boys.



Nota: Referencia a Seo Taiji & Boys [imagen] por kpop-marketing, 2014, Tumblr.

Acerca de uno de los integrantes que conformaban *Seo Taiji & Boys* el autor Kim (2011) menciona algo importante, acerca de los participantes del grupo, este acontecimiento le da un nuevo surgimiento a una nueva etapa para la industria del K-pop, para que obtener una mayor atención del público con la siguiente cita:

En 1995 el productor Lee Soo-man fundó *SM Entertainment* y en 1996 debutó el quinteto de *idols* masculinos llamado *H.O.T*, con este grupo se concretó más sobre el *K-pop*, siendo determinada por grupos de chicos y chicas, penetrándose mayormente en adolescentes y convirtiéndose en una gran influencia en el futuro de la banda de chicos. (p.64).

Navarro (2020 como se citó en Chanel Korea, 2020, p.11). Gracias a la banda que formó *SM Entertainment* y el debut de *H.O.T*. Las agencias de entretenimiento comenzaron con la implementación de diversos sistemas, para la creación de las estrellas, con el objetivo

de debutar a los grupos (Kim, 2011, p. 64) como lo fue año después de la fundación de *SM Entertainment*, *Yang Hyun-suk* (ex-integrante de *Seo taiji & Boys*) creó su propia empresa, de esta manera surgió *YG Entertainment* y en 1997 el popular solista *Park Jin-young* fundó *JYP Entertainment*, para complementar la tríada de las *BIG 3* o mejor conocidas como las tres empresas más populares de Corea del Sur.

Figura 10.

H.O.T.



Nota: Referencia de H.O.T. [imagen] por Rossana23. 2018. Soompi.

De este modo Navarro (2020 como se citó en Bissoux, 2019 y Gingold., 2019). Los modelos que implementaron en su momento dichas empresas, fue seguir el sistema que empleaba la compañía de pop japonesa *Johnny & Associates*, el cual se centraba en crear y vender a los *idols*, mayormente siendo jóvenes artistas seleccionados por medio de audiciones o ser descubiertos en la calle, de esta manera ser entrenados para cantar, rapear y bailar en vivo. (p.12).

Un año después del debut de *H.O.T*, *SM Entertainment* debutó a la *girlband* llamada *S.E.S*, repitiendo el mismo éxito y volverse a coronar con el debut de su tercer grupo *Shinhwa* debutando en 1998, de la misma manera la empresa demostró que el sistema de entrenamiento con el que contaba y el debut de sus *idols* era capaz de alcanzar resultados sistemáticamente en el mercado, percibiendo una gran diferencia a las otras empresas como lo era *KYT Entertainment*, con su *girlband* *Baby V.O.X* y su trio *Koyote* o *DR Music*, que no tuvieron la capacidad de lograr el mismo éxito. (Navarro, 2020; VV. AA, 2011. p. 12).

El modelo que implementan las empresas como lo son las *Big3*, el autor Kim (2015) menciona lo siguiente acerca de la fórmula para la creación de las estrellas:

Las principales agencias de entretenimiento como *SM Entertainment*, *YG Entertainment* y *JYP Entertainment* han establecido la llamada estrategia de gestión total para integrar todas las áreas de descubrimiento, nutrición y promoción de estrellas. El marketing y la promoción musical, las composiciones, los arreglos, la coreografía y la coordinación de la moda se planifican y gestionan bajo un sistema de gestión integrado. (p. 38)

Según Kim (2015) el proceso de desarrollo estelar de la agencia de entretenimiento coreana se basa en:

Planeación: investigación de mercado y selección de conceptos.

Casting: Audiciones nacionales y extranjeras por área.

Training (formación): Canto, baile, actuación y habilidades de idiomas extranjeros.

Valoración: Selección de artistas para el debut.

Producción: Desarrollo de contenido personalizado para audiencias y por último la promoción. (p. 38)

3.2.2 La globalización del K-pop en los años 2000-2010 y la segunda generación del K-pop:

A pesar del éxito que tuvieron los grupos de la primera generación, a finales de los años de 1990 y a principios del año 2000, distintos grupos de dicha generación se disolvieron o incluso dejaron de actuar, puesto que las empresas a las que pertenecían, no les permitían desarrollar su propio estilo de música, ocasionando que sus habilidades y talentos musicales que fueran suficientes para seguir manteniéndose dentro del mercado. (Kim, 2015, p.66)

Pero en el año 2000, acontecieron las disoluciones de los grupos, sino que también *SM Entertainment* preparaba a *Kwon Bo-ah* o mejor conocida como *BoA*, para su debut en solitario, con su álbum *Peace B*, a pesar de que no logró tener buenos números en las listas, si obtuvo bastante éxito, pues se colocó en el Top 10. (Navarro, 2020 como se citó en MTV K, 2006, p.13). En 2002 su sencillo *ID: Peace B* logró encabezar las listas de sencillos de *Oricon* de Japón, siendo a primera cantante en alcanzar el número 1 en la lista de la misma plataforma y ser vista como un éxito revolucionario, dado que desde su debut, su empresa se centró en que su mercado principal era el japonés, centrándose en desarrollar sus habilidades con el idioma, así obtener contrato con el importante sello discográfico llamado *Avex*, así contribuyendo a la promoción de la versión del *K-pop* en la industria musical japonesa. El debut japonés de *BoA* fue en el año 2002 con su álbum titulado *To My Heart*, logrando vender 1,3 millones de copias y su siguiente álbum *Valenti*, lanzado

en el año 2003 vendió la misma cantidad, pero su tercer álbum No. 1 estrenado en 2004, con este éxito se le honró con el prestigioso premio *Golden Disc* de Japón. (Kim, 2015, p. 68).

Figura 11.

BoA.



Nota: Referencia a BoA [imagen] por Stern, B. 2020. MuuMuse.

Por otro lado, en 2002 *JYP Entertainment* debutó a su primer solista *Rain* con su álbum *Bad Guy* y su segundo álbum en 2004 se tituló *Rain 2*, teniendo un buen recibimiento, su tercer álbum lanzado el mismo año fue *It's Raining*, este último logró convertirlo en una estrella en Corea y Lee Hyori, ex- líder de la *girl band Fin K.L* perteneciente a la primera generación, logró tener un gran triunfo con su debut en solitario en 2003, a través de su álbum *Stylish*. (Navarro, 2020, p. 15)

Con el inicio de la segunda generación de los grupos de *K-pop*, Kim (2015) menciona que:

Los grupos de *idols* de la segunda generación atrajeron de manera fuerte a las audiencias asiáticas, gracias a mejores estrategias musicales, actuaciones y el marketing,

algunos de los grupos que surgieron, siendo pertenecientes a la segunda generación y debutaron durante el periodo de 2005 y 2008, fueron; *TVXQ!* (*SM Entertainment*), *Big Bang* (*YG Entertainment*), *Super Junior* (*SM Entertainment*), *2PM* (*JYP Entertainment*) y *2AM* (*JYP Entertainment*), (p. 69)

Este éxito que generaron que los grupos de la segunda generación fuera grande, pero los grupos de chicas lograron conquistar el mercado de manera más rápida como sucedió en el periodo de los años 2007 a 2009, durante estos años debutaron diversos grupos femeninos que actualmente son considerados como unas leyendas de este género siendo los siguientes: *Wonder Girls* (*JYP*), *Girls Generation*(*SM*) y *KARA* (*DSP Media*), debutando en 2007 y en 2009 los grupos que debutaron fueron *2NE1* (*YG*), *4Minute* (*Cube Entertainment*) *T-ara* (*Core Contents Media*) *f(x)* (*SM*) y *After School* (*Pledis Entertainment*), a lo largo de los años que pasaron entre el nacimiento del *K-pop* que fue en 1992 y 2007, el total de grupo de chicas que debutaron y tuvieron éxito fueron 12, mientras que en el periodo de 2007 y 2009 fueron 13. A partir del año 2009 se podía destacar que se observaba un incremento en el número sistemático de los grupos al año. (Navarro, 2020 como se citó en Allkpop, 2020, p. 14).

3.2.3 Tercera generación de los grupos de K-pop 2012- 2018:

Después del éxito rotundo que tuvieron los grupos de la segunda generación, pero de manera más sobresaliente fueron de manera más rápida los grupos femeninos, una gran comparación con lo que sucedió con la primera generación, uno de los cambios más trascendentes y que perduraran a lo largo de esta industria es que en la segunda generación algunos grupos de chicas o *girlbands* fueron llamadas leyendas, así como el gran impacto que tuvo la solista *BoA* en el mercado japonés; a partir de este acontecimiento la tercera

generación de los grupos de *K-pop* y las empresas tuvieron un amplio poder para conseguir un mayor éxito al momento de debutar a los grupos.

En 2012 se le dio apertura a la tercera generación y con ello debutaron algunos grupos de *K-pop*, explotando de manera oficial en el mercado pop del país, con un total de 40 grupos debutados en dicho año, siendo un notorio aumento comparado con el año de 2011, que solo lograron debutar 19 grupos. Algo que se debe destacar es que esta generación produjo un cambio en las empresas o compañías más grandes, a pesar de que *SM Entertainment* mantuvo el liderazgo y *JYP* se aferró al segundo puesto; *YG Entertainment*, por su parte *YG Entertainment* se elevó de manera fulgurosa durante el periodo de la segunda generación, gracias a sus grupos *2NE1* y *BIGBANG*, pero dicha empresa comenzó a decaer por la acumulación de escándalos que tenía y esta generación se dio por terminada en el 2018. (Navarro, 2020 como se citó en Allkpop, 2020, p. 14).

Figura 12.

2NE1.



Nota: Referencia a 2NE1 [imagen] por Ceballos, M. 2016. El Sol de Puebla.

De esta manera algunos de los grupos y *idol* que debutaron durante el periodo de la tercera generación Saint-Jour (2022) menciona que son; *UN'EST*, *EXO*, *VIX*, *BTS*, *GOT7*, *Red Velvet*, *Twice*, *Black Pink*, *GFriend*, *NCT* y *Seventeen*, una de las características que se destacan de estos grupos era la base con la que trabajaban, dado que se basaban en un concepto que era desarrollado en sus videos musicales, por medio de los mundo o universos que se encuentran relacionadas con la identidad de los grupos; asimismo otra característica era el vínculo que tienen los grupos con sus fans y los contenidos promocionales de cada uno de sus productos que van desde los productos, presentaciones, shows de variedades en televisión o radio. (p.61).

3.2.4 El éxito de Gangnam Style de PSY:

En el 2012 aconteció una nueva oportunidad para la industria del *K-pop*, pues no solo ganó una gran posición dentro de las listas coreanas, sino también conquistó el mercado internacional, cuando el cantante *PSY* estrenó el video musical de su canción *Gangnam Style*, causando que este género llegara a un extremo que nunca antes se había visto antes; la plataforma de *YouTube* se vio obligada a incluir las vistas que estaban por encima de los mil millones, convirtiéndose en el video más visto en la plataforma, *PSY* consiguió romper cada una de las creencias que se tenían acerca de la industria, algo como el ser exitoso internacionalmente. La canción no solo triunfó siendo número uno en las listas de Estados Unidos, puesto que también lo hizo en todo el mundo. (Acosta, 2021, p. 109).

Figura 13.

Gangnam Style.



Nota: Referencia de Gangnam Style de PSY. [imagen] por purepeople. 2022. Yahoo! Actualités.

3.3 Cuarta generación del K-pop:

Esta penúltima generación del *K-pop*, es una de las más conocida, la cuarta generación comenzó a partir del 2018, Navarro (2020) señala que con esta generación los grupos y solistas que debutaban en dicho año, ya formaban parte de este nuevo periodo y algo que se puede destacar, es que la industria del *K-pop* ya se encontraban más globalizada con el hecho de contar con grupos de *fanbase* grandes de manera internacional, no solo siendo la coreana, una de las características que se encuentran en la cuarta generación es por su existencia en un mercado local sobresaturado de grupos, esto los ha obligado a que busquen huecos en otros mercados para que puedan sobrevivir en el coreano, otra de las características que se pueden encontrar dentro de esta generación es que han debutado en el momento que la industria que ha alcanzado unos niveles de mediatización e interacción de manera constante con los fans, siendo algo que no había sido visto anteriormente, puesto que esta interacción se extiende hasta los fans internacionales, dado que muchos grupos suben contenido a las redes sociales, ya sean fotos o videos, en el caso de los videos, los fans los pueden encontrar subtitulados de manera automática, uno de los factores más notorios dentro de esta generación es que sus agendas se encuentran llenas de actividades

por la carga de trabajo, los niveles de actividades y promociones es elevada a comparación con los *idols* de la segunda generación, debido a que la competencia directa es más grande y existe mucha más demanda de interacción de manera constante por parte de los *fans*. (p. 16).

Otra de las de las cosas que se caracterizan de esta generación es la manera en la que se define, en donde se puede notar una gran diferencia en la manera en la que anteriormente se basaban y con lo que actualmente se adapta esta industria, como Saint-Jour (2022) afirma lo siguiente:

Lo que más define a esta generación es no tener límites, el *K-Pop* ya no se basa en Corea, sino que adapta elementos, estéticas y ritmos de todas las culturas y estilos a nivel mundial, inclusive integrando el metaverso. Esta fluidez ha llegado a ser problemática en casos en los que se ha acusado de apropiación cultural. (p.61).

Asimismo, Saint-Jour (2022 como se citó en Olufemii, 2020) menciona lo siguiente:

Sus valores e historias hablan principalmente del empoderamiento, libertad o fortaleza; y se centran en el individuo, así como la armonía del grupo. Sobre el *MV*, se destaca por su complejidad en todo ámbito, enormes sets, de 5 a 10 escenarios distintos en promedio, mejor uso de la luz, fotografía, el uso de *B-roll* (imagen B sobre audio A), se puede encontrar en casi todo *MV* de *K-Pop* actual, esta técnica aporta desde 2 formas distintas: sirve para mostrar el baile o para dar forma a la historia, pero este último caso se usan imágenes más abstractas o conceptuales relacionadas a la narrativa. (p. 61)

Alguno de los grupos que se pueden destacar de esta cuarta generación son: *Stray Kids*, *LOONA*, *TXT (Tomorrow X Together)*, *Aespa*, *ATEEZ*, *(G)I-DLE*, *ITZY*, *EVERGLOW*, *AB6IX*, *TREASURE* y *Enhypen*. (Saint-Jour, 2020, p.61).

Figura 14.

Stray Kids ATE Teaser image.



Nota: Referencia a Stray Kids [imagen] por Stray Kids. 2024. X.

Pero actualmente el periodo de esta generación dio por terminada en el 2023; y así dándole inicio a la quinta generación de los grupos de *K-Pop*, mediante el comienzo de nuevos reclutamientos para debutar los más jóvenes, mediante los diversos concursos que lanzan las empresa de entretenimiento, como lo es el caso de *BabyMonster*, grupo perteneciente a *YG Entertainment*; diversos artículos, como lo son el caso de Laura Tébar (2022) editora de *Con k de kpop* y Kiara Pérez (2023) editora de *Líbero*; mencionaron acerca de los nuevos grupos que forman parte de esta nueva y quinta generación, algunos grupos que ellas mencionan son; *BabyMonster*, *Xikers*, *BOYNEXTDOOR*, *8turns*, *Adya*, *POW*, *ZEROBASEONE*, *THE WIND*, *LUN8* y *Evnne*.

Figura 15.

BabyMonster.



Nota: Referencia a BabyMonster [imagen] por YGBABYMONSTER, 2024. X.

3.3. 1 K-pop fans o kpopers:

Los fans del *K-pop* o *kpopers* son lo/as seguidores de esta industria o como muchos pueden conocerlo como género de música surcoreana, una de las características tan marcadas que tienen dichos fans son la manera en la que logran difundir todo tipo de contenido que los grupos y *idols* suelen lanzar, puesto que una de las herramientas que utilizan para expandirlo es por medio de internet y las redes sociales.

Los autores Copa & Poma (2017) mencionan como término *Kpopers*, “son los jóvenes aficionados a la música surcoreana en todos los géneros” (párr. 12).

Por otra parte, el autor Laffan (2020, como lo citó en Schroy, Plante, Reysen, Roberts & Gerbasi, 2016) Una concepción psicológica de un fan del *K-pop* puede referirse a un individuo leal, entusiasta admirador de la cultura del *K-pop* (p. 2273). La identidad

social de un fan del *K-Pop* generalmente se compone de su *fanship* y *fandom*. (Reysen & Branscombe, 2010, p. 2273).

Pero el ser fan de esta industria no solo tiene una definición o significado como el que le han dado Copa & Poma (2017) o como Laffan (2020) que hablan acerca de los fans del *K-pop*, puesto que Morata (2021, como se citó en Mohd & Ahmed, 2020) Afirmó que el ser un fan de *K-pop* lleva consigo un significado de ser un *fan* de *K-pop*, no solo es el entusiasmo que pueda existir hacia un *idol* en concreto, pero al proporcionar una mejor vida a través de la creación de una plataforma de escapismo, el ser *fan* de *K-pop* también asocia con un apego mental y emocional hacia los *idols* a través de una relación para-social. (p. 345).

La manera en la que se pueden identificar a los fans del *K-pop* es por medio de cosas que los hacen únicos, así como la manera en la que se logran diferenciar y distinguir entre cada uno dentro de esta industria, son los respectivos nombres de los *fandoms*, así como cualquier otro artista, ya sea nacional o extranjero tienen, puesto que esta es una de las maneras de las cuales se pueden identificar los fans de ese respectivo famoso, grupo o *idol*.

Puesto que cada grupo de *K-pop* tiene su propio *fandom*, aunque estos compartan similitudes, cuentan con un nombre específico que son designados por los artistas, así como su color representativo y sus símbolos, además la personas que son fans de más de un grupo a la vez se les denomina *multifandom* o multis. (Navarro, 2020, p.52).

Los nombres de los *fandoms* son únicos, ya que de esta manera se logran identificar de los distintos grupos de fans que existen, por lo que estos nombres tienen una relación con el nombre del grupo o *idol*, del cual la autora Naravarro (2020) menciona lo siguiente:

Así, los fans de la *girlband* 2NE1 se llaman blackjacks, en honor al juego de cartas, pues el símbolo del grupo es una pica. Los de la *boyband* EXO, reciben el nombre de EXO-L, que deriva de EXO-Love y mantiene la estructura de las subunidades del grupo, llamadas EXO-K (EXO-KOREA, la subunidad coreana) y EXO-M (EXO-MANDARIN, la subunidad china). Los fans de la *boyband* ATEEZ son los atinys, y así cada grupo busca darle un nombre único y original a su *fandom* con el que pueda identificarse. (p. 52)

Otros ejemplos de los cuales se pueden mencionar acerca del nombre de los fandoms de los grupos de *K-pop* son; la *boyband* Stray Kids, el cual su nombre es Stay, ya que es similar a Stray, la R en medio es reason (razón), Stay es la por la que Stray Kids existe, los fans del boygroup ENHYPEN, son llamados Engene, los fans de Tomorrow x Together, es MOA, de Monsta X, son Monbebe, BTS, son Army, entre otros, algunos nombres de fandoms de grupos de chicas son ITZY, del cual su fandom son MIDZY, Twice son Once, BlackPink son Blinks, Aespa, son MY, Red Velvet, son ReVeLuv, entre otros más grupos. (Chino, 2021).

Otras de las cosas característica y con las cuales se logran identificar a los fans dependiendo al *fandom*, independientemente del nombre propio con el que cuentan y al que pertenecen son por medio de las llamadas *lightstick*, estas son unas lámparas, el diseño con el que cuentan depende de los artistas, así como los colores que tienen.

Los *lightsticks* (literalmente palo de luz en español, aunque se ha adaptado el término inglés en el *fandom* hispano) son bombillas de una forma y diseño determinado que los fans de cada grupo pueden llevar a los conciertos y que se sincroniza mediante bluetooth con las canciones con las canciones del artista para iluminarse con los colores del *fandom* en patrones rítmicos determinados. (Navarro, 2020, p. 53).

Figura 16.

Lightsticks



Nota: Referencia a los lightsticks [imagen] por Pakai, P. s.f. Pinterest.

Para concluir el *K-pop* ha tenido una gran evolución a lo largo del tiempo, como lo ha sido desde 1855 de la manera que lo mencionó el autor Kim, los inicios de esta industria, del cual comenzó por la influencia de dos países como lo son Japón y Estados Unidos, siendo los principales influyentes para que la música coreana sea lo que actualmente se conoce hoy en día con la diversidad de distintos géneros, mencionando que sufrió distintos cambios, tanto por las problemáticas que sucedía en el país como lo fueron la guerra, la popularidad de artistas occidentales, los principales *idols* que le dieron los comienzos a esta industria, mostrando que *Seo Taiji & Boys*, así como *H.O.T* marcaron una gran diferencia y la apertura de nuevas oportunidades, como lo fue un modelo para debutar a los jóvenes aspirantes a ser *idols* y las empresas que lo siguieron, como sucedió a partir del surgimiento de *SM Entertainment* por el *Ceo Lee Soo-Man*, por último, el éxito de *Gangman Style* de *Psy* que mostró algo diferente y pegadizo, el estudio que realizó *Kim Yoon-mi* se realiza de manera

completa para poder comprender de la mejor manera que lo que ha implicado la creación de esta industria.

3. Fandoms:

Los fans o las comunidades de fans son llamado fandoms, este término no solo está asignado y le pertenece a un público joven, sino que engloba a cada una de las personas que son seguidoras o fans de algo en específico, como lo son; las películas o sagas de películas, series, música, entre otras más, sin importar el rango de edad al que pertenezcan, puesto que estas personas comparten los mismos gustos con un grupo de personas, como lo es en este caso la relación que se encuentra con el *K-pop*, dado que dentro de la historia por la que atravesó dicha industria, también se encuentran los *fandoms*, dado que a estos también se le debe su popularidad, puesto que sin ellos, la expansión que logro tener no se hubiera dado sin ellos, puesto que existen personas que son admiradoras de esta industria, como también el *Hallyu* se encuentra dentro del mismo, puesto que si recordamos los chinos fueron los primeros que le dieron ese término por la admiración que tuvieron por los productos de la cultura popular surcoreana.

Algunos autores lo son Aller (2023), De los Ríos (2021), López (2022), entre otros, mencionan que la definición de *fandom* es algo conflictiva o difícil de poder definirlo de manera concreta, puesto que presentan distintos argumentos, pero cada una de ellas se pueden encontrar similitudes:

Definir *fandom* es una tarea conflictiva ya desde su etimología: fan podría provenir tanto de la palabra *fanatic*- que a su vez proviene del latín *fanaticus*- como el verbo *to Fancy*. Dom es sufijo de estado derivado del inglés antiguo *dom*, que significa jurisdicción,

provincia, estado, condición o calidad; como en *freedom, kingdom*, etc. (Aller, 2023; Harper, s.f.; Oxford University Press, s.f, p.191).

Por otra parte, la autora Aller (2023 como se citó en Borda 2015) “la/os fans hispanohablantes usualmente lo definen como la contradicción, en inglés, de fan *kingdom*-reino de fans”. (p.191)

Asimismo, como De los Ríos (2021) mencionó lo siguiente acerca de la definición de fandom:

Según el *Oxford English Dictionary*, el término fandom es originario de los EE. UU. y proviene de la unión del sustantivo de *fan* (admirador o seguidor de alguien. Entusiasta de algo y del sufijo dom- (que al formar nuevos términos da la idea de dominio, agrupación, etc. Como se puede ver en los términos *kingdom, earldom* o *dukedom*; reino, condado y ducado respectivamente). (p.39).

Otra de las definiciones acerca de la palabra *fandom*, son vistas desde dos perspectivas diferentes, una de estas perspectivas es por parte de *Jenkins* siendo citado por el autor López (2022), del cual menciona que su definición de esta palabra es una cultura participativa, por el otro lado, se puede encontrar desde una perspectiva psicológica, del cual se centra en que es un vínculo psicológico.

(López, 2022, como se citó en Jenkins, 1992) el concepto de *fandom* lo definía como una cultura participativa que transforma la experiencia del consumo de medios en la producción de nuevos textos, consiguiendo llegar a establecer una nueva cultura y comunidad (p.46)

En la parte psicológica acerca del *fandom* (Laffan, 2020, como se citó en Raysen & Branscombe, 2010; Ray et al., 2017, Reysen, Katzarsca-Miller, Nesbit & Pierce, 2013) mencionan que el fandom se puede definir como el vínculo psicológico de un individuo con otros fanáticos que también comparten el mismo interés de *fan* y señalan que el fandom puede ser una experiencia dinámica, dependiendo el interés de los fans, el cual normalmente se han asociado con la identificación grupal y la ubicuidad del interés de los fanáticos en la sociedad. (p.2273)

La manera para definir el concepto de fandom es muy distinta, si bien se puede confirmar que no existe una manera concreta en la cual puedan definirlo, como los primeros autores, sus explicaciones acerca de esta palabra tienen ciertas similitudes.

Por otra parte, los integrantes de los fandom y de manera singular son llamados *fans*, estas personas son llamadas de esta manera, ya que son admiradore/as o seguidore/as de alguien o algo de manera específica, como se mencionó anteriormente esta es una manera muy particular de solo designar a los jóvenes, puesto que no solo exclusivo para este tipo de público, sino que se generalizan y se toman en cuenta a todas las personas que son admiradoras y admiradores de algo en específico.

4.1 Fans:

Copa & Poma (2017, como se citó en Enseñat, 2014) El término *fans* se utiliza para referirse a los seguidores incondicionales de determinados grupos de música, equipos deportivos y de manera especial, a los admiradores entusiastas de las figuras más destacadas, la forma abreviada de fans se generó por primera vez en los Estados Unidos, a finales del siglo XIX, mediante las descripciones periodísticas que retrataban a los

seguidores de los equipos profesionales, durante esta época el deporte comenzaba a dejar de ser una actividad predominantemente comunitaria para convertirse en un espectáculo.

De esta manera los autores Copa & Poma (2017, como se citó en Thompson, 1998) Consideraba que el fenómeno de los fans se debe entender como un hecho social normal, surgido en el contexto ordinario de la vida cotidiana de muchas personas en determinados momentos, del cual todos podemos ser fans en algún momento u otro de nuestra vida, aunque sea algo pasajero.

Thompson nos da a entender que el ser *fan* es algo normal, puesto que en algún momento de nuestra vida esta palabra será parte de nuestra vida cotidiana, sin importar la edad que se tenga, el ser fan podrá ser de manera pasajera o lo seremos por un largo tiempo, pero esto no quiere decir que sea y debe ser visto como algo anormal dentro de la sociedad, al mismo tiempo nos podemos dar cuenta de que la palabra fan, ya tiene tiempo desde que comenzó a existir, pero el ser fan también se encuentra asociado a la cultura de medios y cultura participativa como los autores Atamara & Mönckeberg (2021, como se citó Jenkins, 2010) del cual él reconoció a los *fans* como fans de la cultura de medios como “grupo amorfo, pero aun así identificable de entusiastas del cine y televisión”. (p.169).

Mediante esto los autores Atamara & Mönckeberg (2021) citan a dos autores del cual dan sus distintos puntos de vista acerca de la definición y consideraciones que tienen acerca de los fans, mencionando que “Una audiencia activa caracterizada por un alto consumo, gratificación e implicación, tanto emocional como social, con el producto objeto de su devoción”. (Atamara & Mönckeberg, 2021 como se citó en Grandío, 2015, p.23)

Con respecto a los fans el autor de igual manera señala que “Una persona con convicción emocional positiva relativamente profunda sobre alguien o algo famoso, generalmente expresada a través del reconocimiento del estilo o la creatividad. Es también una persona impulsada a explorar y participar en prácticas de aficionados”. (Atamara & Mönckeberg, 2021 como se citó en Duffet, 2013, p.18).

Mediante estas consideraciones que se tienen acerca de los fans, se puede apreciar que se encuentran ligados a la cultura de participación, puesto que no solo se realizan las interacciones sociales con las personas que comparten el mismo gusto o la misma admiración que tienen, sino que esto también se encuentra de manera emocional, tanto lo es como al consumir y al mismo tiempo al momento de relacionarse.

Dentro de esta cultura participativa en la que se encuentran los fans se pueden destacar los tipos de contenido como lo son el cine, series y videojuegos, mientras que por otro lado se encuentran las comunidades por tipo de actividad creativa, dentro de estos se encuentran la interacción, el *fanfiction*, *fanart* y *fanvid*, mediante estos se pueden destacar a la gran creatividad que contienen cada uno de estas producciones le permite a la audiencia a que participen por medio de la interacción y al mismo tiempo también formen parte de la participación por medio de la producción, permitiendo reconocer los dos niveles de fans existentes, el cual son: el fan que participa en la comunidad con su interacción y el otro es el fan prosumidor, Atamara & Mönckeberg (2021, como se citó en Ryan, 2019) del cual reflexiona acerca de los discursos de los *fans* y los atribuye de dos formas distintas, la primera es: la crítica (participar de la discusión en línea) y la creatividad (*fanfiction*, *fanart* y las demás producciones). (p. 170)

De esta manera con lo que los autores Atamara & Mönckeberg (2021) nos damos cuenta que los fans, son prosumidores, puesto que ellos también suelen ser consumidores y productores, ya que al momento de consumir los diversos contenidos que son presentados ellos adquieren inspiración para producir diversas extensiones, así como también sus producciones se basa en su propio consumo, el cual al ver cierto contenido ellos crean con base a ello; dentro de los *fandoms* podemos encontrar distintos tipos de y fans, como lo son los *fandoms/fans* de la música, fans de las películas, fans de las series, fans de los libros, fans del anime, fan del *comic´s* y por último los *fans* del *K-pop*, siendo nuestro punto focal para llevar a cabo la investigación.

4.2 Prosumidor:

La palabra etimológica de **prosumidor** o también conocida como *prosumer*, es un acrónimo formado por la fusión de dos palabras en inglés, el cuales son *producer* (productor) *consumer* (consumidor), al igual se encuentra asociado a las palabras en inglés *professional* (profesional) y *consumer* (consumidor). (Lozada; Fonseca & Martínez, 2021, p. 406).

Pero algo importante que se debe destacar de los prosumidores es la primera vez que se dio a conocer el término de *prosumer* y el primer escritor que definió esta palabra, el cual fue en el año de 1981 por Alvin Toffler con su obra La tercera ola o en inglés *The Third Wave*, del cual los autores (Hernández y Pérez, 2020 como se citó en Toffler, 1981) de su libro El cambio del poder. *Powershift*, con lo siguiente:

El productor y el consumidor, divorciados por la revolución industrial, se han reunido en el ciclo de creación de riqueza en el que el consumidor no se limita a aportar de riqueza en el que el consumidor no se limita a aportar dinero, sino también información de diseño y del mercado, el cual resulta vital para el proceso de producción. Comprador y

proveedor comparten datos, información y conocimientos, tal vez algún día los clientes pulsen unos botones que activen unos remotos procesos de producción. El consumidor y el productor se funden en un prosumidor (p. 18).

No obstante, la definición de prosumidor no solo se ha tomado de Toffler, sino también ha sido tomado del filósofo McLuhan como Correa (2020, como se citó en Aguilera et al., 2014) mencionando que la definición de prosumidor se ha desarrollado durante las últimas décadas partiendo de los trabajos de McLuhan. El consumidor se caracteriza por ser un *coparticipante y co-creador* de conocimientos y soluciones. (p.71).

Según Correa (2020) McLuhan con su definición de prosumidores hace referencia acerca de que su postulado señaló que “los nuevos medios de comunicación habían precipitado los cambios sociales, económicos y políticos a lo largo de la historia”. (p.22)

Por otra parte, Correa (2020) también nos menciona que para Orihuela (2002) es que: “el prosumidor participa y crea sin abandonar su lugar de receptor”. (p.71).

A pesar de que el término de prosumidor tuvo comienzo en los años 80's y del cual aún sigue permaneciendo el objetivo o el concepto que tiene, con los fans nos hemos podido dar cuenta que estos son los principales actores en llevar a cabo esta práctica, del cual producen y consumen distintos tipos de contenidos.

4.3 Productos Fanmade:

Por consiguiente algo que como ya se ha mencionado una de las cosas que también forman parte de una de las características de los *fans* son las producciones que son elaboradas por ellos mismos, del cual estas son conocidas como producciones *fanmade*, puesto que la gran admiración que demuestran hacia sus favoritos lo hacen de distintas manera, como lo son la inspiración de una sola fotografía, escenas de las series o videos, entre otras, mediante esta

logran realizar diversas actividades o producciones, de igual manera se encuentran relacionados con los prosumidores, ya que estas producciones *fanmade* también se encuentran vinculadas con las y los *fans* del *K-pop*, de manera más concreta la palabra *fanmade* es muy común escucharla al formar parte de este fandom, ya que no solo abarcan los *fanfictions*, los *fanarts*, los *fanvideos*, sino que también a los productos que son similares a las mercancía original de cada uno de los grupos como lo son las *photocards*, los peluches que suelen lanzar los grupos, entre otro tipo de mercancía que se encuentra en las posibilidades de las fans para poder crear.

Según Atarama & Menacho (2018) las producciones *fanmade* es la participación de los fans en una historia que han realizado todo tipo de contenidos que involucran memes, ilustraciones, videos, *fanmade trailers*, *mashup*, parodias, entre otro tipo de contenidos. (p.42).

Dentro de las producciones *fanmade* que elaboran los fans se pueden encontrar el *fanclub*, *fan animation*, *fanart*, *fan music*, *fanfiction*, los autores Maranhão de Souza-Leão, A. L. Melo Moura, B. Correia de Santana, I. R. da Silva Nunes, W. K. & De Moura Rosa Henrique, V. (2019). Citan a diversos autores para poder definir cada una de las producciones *fanmade* que elaboran los fans, que a continuación se mencionan:

4.3.1 Fandub:

Maranhão de Souza-Leão, A. L. Melo Moura, B. Correia de Santana, I. R. da Silva Nunes, W. K. & De Moura Rosa Henrique, V. (2019 como se citó en McKay, 2011; Chaume, 2007). *Fandub* son producciones en las que los fans doblan escenas de las franquicias manteniendo el original contenido de las escenas, para cambiarlos o agregarles

algún manierismo, así como una innovación que aporta los fans juntos y proporcionan un sentido de identidad. (p. 27).

4.3.2 Fanarts:

Maranhão de Souza-Leão, A. L. Melo Moura, B. Correia de Santana, I. R. da Silva Nunes, W. K. & De Moura Rosa Henrique, V. (2019 como se citó en McKay, 2011; Ordoñez, 2014; Milfold, 2009) Los *fanarts* son un tipo de arte gráfico creado por fans de determinadas franquicias de la cultura popular, a partir de estas el video es uno de sus medios de producción. Estas producciones artísticas no se limitan a la narrativa de las franquicias oficiales, en las que pueden ampliar su universo según la imaginación de los *fans*, los *fanarts* se pueden caracterizar como una reinterpretación por parte de los fanáticos de un tema de una franquicia particular y como una autorreflexión del fan, del cual trasciende la imagen tanto de la franquicia como el creador-fan (p. 27).

Por otra parte, la autora De los Ríos (2021, como se citó García de Pablos, 2011) El *fanart* es un trabajo gráfico realizado por un fan, incluye dibujos, comics, iconos, fondos de pantalla entre otros. (p.111). Asimismo, De los Ríos (2021, como se citó en Guerrero, 2014) del cual menciona que son manifestaciones artísticas que toman como base obras existentes en la cultura de masas, en donde se incluyen desde pinturas y dibujos a mano alzada hasta montajes con editores gráficos a partir de las imágenes de una serie. (p.111).

Algunas manera de realizar los *fanarts* son realizados son: Los tradicionales o manuales, estos son por medio de un dibujo, una escultura o un performance, del cual no necesariamente necesita un instrumento tecnológico para realizarlo, puesto que después el producto final puede ser escaneado o fotografiado para que puede estar en formato digital si es que el autor original lo quiere, por lo contrario con lo digital estos son elaborados con

un ordenador y distintos programas de diseño o ilustración, actualmente se pueden elaborar con una impresora 3D, para crear una imagen o un objeto tomando de otras bases, por último, el mixto, su resultado final de este tipo de *fanarts* es una mezcla de ambas técnicas, tanto la tradicional como la digital. (De los Ríos, 2021, p.117)

4.3.3 Fan animation:

Maranhão de Souza-Leão, A. L. Melo Moura, B. Correia de Santana, I. R. da Silva Nunes, W. K. & De Moura Rosa Henrique, V. (2019 como se citó en McKay, 2011; Shen, 2007) Los *fan animation* o las animaciones de fans, son una secuencia animada de imágenes producidas por los fans, se encuentran basadas en una saga ficticia, pero dadas las conjeturas socioculturales y tecnológicas, en las que están inmersos los fanáticos de la cultura popular, estos producen imágenes generadas por computadoras para crear estas animaciones que cuenten con ambas historias de sagas o historias propias que crean a partir de las sagas como una base de referencia, utilizando diversas técnicas de producción, que van desde el uso de los gráficos de la computadora para las imágenes stop-motion, en donde se usan juguetes o plastilina, con un cuidado y dedicación en donde se reflejan su apego a las franquicias. (p.28).

4.3.4 Fanfiction:

Los autores Maranhão de Souza-Leão, A. L. Melo Moura, B. Correia de Santana, I. R. da Silva Nunes, W. K. & De Moura Rosa Henrique, V. (2019, como se citó de Black, 2006; Kosck, et al., McKay, 2011) Los *fanfictions* son narrativas creadas por los *fans* basadas e inspiradas en las sagas que admiran, creando nuevas historias y nuevas posibilidades para la trama y los personajes originales. Por otra parte, también mencionan al autor Thomas (2011) en donde menciona que el *fanfiction* se ha convertido en la forma

más popular de demostrar el apego de los fans a las narrativas de las franquicias y su fuerte lealtad a ellas. (p- 29).

4.4 Fanvid:

De los Ríos (2021, como se citó en Guerrero, 2014) los *fanvid* son videos editados o montados por *fans* con imágenes o videos preexistentes, en su mayor parte, de las series o películas de las que son fans, pero también con imágenes y música tomadas de otras fuentes, todas las que sean necesarias para conseguir el significado final que el fan desea, son contribuciones artísticas que, en su forma extendida, combinan música y escenas específicas de una o más series o películas. (p.122).

Para concluir los *fandoms* son una parte fundamental dentro de cada una de las industrias que se encuentran vigentes, puesto que sin ellos y sin los fans no lograrían el prestigio que tienen cada una de ellas, del cual estos también se convierten en prosumidores dado que al momento de consumir los diversos productos de las industrias como lo son las películas, los libros, la música entre otros, ellos realizan diversas creaciones del cual en muchas ocasiones no se les da tanta importancia de una a otros, ya que se les da mayor relevancia, dentro de estas creaciones las más comunes y más famosas son los *fanfictios*, *fanvid* y *fanart*, pero esto no quiere decir que a pesar de ser más reconocidas tienen la misma importancia, pero estas son creaciones propias y que se suelen identificar que son producciones elaboradas por los *fans*.

Conclusión:

A lo largo del primer capítulo se pudo conocer con mayor profundidad acerca del *Hallyu* o la ola coreana, del cual se puede comprender mejor la evolución y el impacto que tuvo esta cultura, de manera concreta los k-dramas y el K-pop, para que esta cultura obtuviera el

reconocimiento que hoy en día tiene del cual muestra acerca de la cultura surcoreana, del cual tiene una evolución basada en fases siendo las más vigentes actualmente y son reconocidos de manera internacional, como el caso de la industria del K-pop, para conformar lo que hoy en día es a través por diversos cambios, evoluciones e influencias de diversos países y géneros musicales para lograr ser lo que los grupos de *K-pop* son, así mismo la importancia que tuvo el primer grupo, el *idol* que logro darle una mayor visibilidad y una expansión de manera internacional, no solo logrando obtener fans de su país de origen, continente, sino que en todas partes del mundo, ampliando sus *fandoms*, siendo una parte fundamental para obtener más apoyo a la música y contenido que los grupos de *K-pop* lanzan, del cual son una parte fundamental, no solo en la industria del *K-pop*, sino en cada una de las industrias existentes.

5. Posicionamiento teórico

Para poder comprender de manera más certera acerca de la transferencia cultural y el proceso que conlleva al realizar la misma, es tomada en cuenta al momento de realizar el análisis de los *fanarts* que forman parte de esta investigación; dado que en esta transferencia cultural se pueden encontrar aspectos culturales, sociales, religiosos, demográficos e incluso psicológicos, el cual forman parte de la vida, elementos que encontrarán en los *fanarts*.

Transferencia cultural:

El concepto de transferencia cultural fue creado por Michel Espagne junto con Michael Werner, en los años de 1980 (Fontaine, 2018, p. 6). Siendo desarrollada en el ámbito de los estudios de Alemania del siglo XIX y sus relaciones con Francia. (Espagne, 2017, p. 2)

El enfoque de las transferencias culturales propuso explorar nuevas posibilidades para superar el marco nacional de la historia cultural poniendo bajo la secuencia procesual de la traslación de un objeto cultural desde un contexto de partida hasta otro contexto de incorporación. En este marco se pone el acento en el rol de las diferentes instancias de mediación (viajeros, traductores, libros, editores, coleccionistas), así como también en la inevitable resignificación semántica de lo importado (Espagne, 2025 como se citó en Jeanblane, 1995, p. 50).

Espagne (2017), mencionó lo siguiente acerca de un objeto cultural, “cualquier paso de un objeto cultural de un contexto a otro resulta una transformación de su significado, en una dinámica de resemantización, que solo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta vectores históricos del paso” (p. 1).

En dicha selección de objeto cultural al momento de realizar una transferencia conlleva una transformación del significado que contiene al momento de ser definido en algún lugar, sino que se toman en cuenta los vectores históricos que contiene originalmente, sino que también son considerados los vectores que tiene al momento que obtiene su nueva significación.

Transferir no es transportar, sino metamorfosearse, y el término no se reduce en modo alguno a la cuestión mal definida y muy banal de los intercambios culturales. Lo que está en juego no es tanto la circulación de bienes sino su reinterpretación. (Espagne, 2017, p. 1).

Mediante esta aclaración se puede recalcar que al momento de realizar esta transferencia cultural por medio de un objeto elegido no es solo llevarlo de su lugar de origen a otro lado, sino que es la manera en la que se interpreta o el nuevo significado que tiene este mismo,

teniendo en cuenta la importancia del contexto inicial con el que cuenta dicho objeto para que se pueda realizar una recepción adecuada para su reinterpretación.

Una de las cosas que se deben tener en cuenta acerca de la transferencia cultural es el mecanismo con el que cuenta y es capaz de proporcionar.

El mecanismo de las transferencias culturales es capaz de proporcionar a veces visiones sobre el conjunto del espacio social, visiones tanto más sintéticas cuanto que conciernen a las estratificaciones de dos sistemas sociales al mismo tiempo, no siendo la frontera un límite contingente de cada uno de ellos, sino un elemento estructural del nuevo conjunto. (Espagne, 1999, p. 6).

Por medio de la transferencia cultural es importante recalcar que al momento de al tomar un objeto cultural y se pueda realizar de manera adecuada su proceso de traslación hacía otro lugar ya sea un país cercano o lejano, incluso se puede realizar una traducción, del cual “una transferencia cultural es a veces una traducción” (Espagne, 2017, p. 10). Es importante tener en cuenta el propio contexto de partida o la manera en la que se produjo dicho objeto, hasta que se logre el nuevo contexto que se incorporará a dicho objeto; puesto que al momento de realizar dicha traslación tendrá una nueva significación y un contexto diferente al original, pero estos mismos son válidos.

Acerca de esta traducción es importante recalcar que es tomada para la traducción de libros, textos e incluso palabras, pero la traducción no pierde valor.

Una traducción no es menos legítima u original que su modelo. Esta apreciación constituye de las premisas fundamentales del enfoque de las transferencias culturales que ve la transformación semántica conlleva la importación de un libro, una tendencia estética una técnica de un contexto como una pérdida de significación, sino como una construcción independiente (Espagne, 2025, p. 50).

A partir del contexto de partida el objeto cultural que ha sido tomado para llevar a cabo este proceso de transferencia cultural, y se logre obtener un nuevo contexto y nueva significación es importante recalcar que “como sea que se definan el contexto de partida o el de incorporación, ambos son considerados a lo largo del proceso de transferencia como unidades estables entre los cuales se lleva a cabo la dinámica de la transferencia en sí” (Espagne, 2025, p. 50).

Dentro de esta misma transferencia cultural se encuentran integradas otras dimensiones que son mencionadas por Espagne, del cual muestra una mayor amplitud que implica la transferencia cultural.

Otra de las dimensiones que se encuentra dentro de esta transferencia cultural se puede encontrar la memoria, siendo respectivamente la imagen, esta se encuentra vinculada en a la memoria colectiva, a los recuerdos colectivos de momentos de una historia común que dan lugar a una narrativa. (Espagne, 2025, p. 51).

Del cual dentro de estas transferencias también “se podrían representar transferencias basadas en la circulación de objetos como libros u obras de arte” (Espagne, 20217, p. 3). Para obtener un mayor contexto y comprensión acerca del objeto que tendrá su propia transferencia cultural.

Dentro de estas mismas representaciones acerca de las transferencias como lo menciona Espagne (2017), se pueden encontrar mediaciones humanas que se encuentran asociadas con los libros y con la memoria, siendo una parte importante para que la historia de este mismo no tenga espacios vacíos o su misma historia tenga una mayor sustentación.

Cuando pasamos de la mediación humana a la mediación asociada a libros o archivos, la cuestión de las transferencias culturales se topa con la de la memoria. De hecho, las bibliotecas y los archivos, cuyos métodos organizativos a menudo merecen el

establecimiento de una historia, tienden a reforzar las identidades. (Espagne, 2017, p. 4).

Por medio de esos archivos y métodos organizativos a menudo merecen el establecimiento de una historia se deben reforzar, de esta manera “implica revisar al menos virtualmente, las estructuras de la memoria colectiva de bibliotecas y archivos, buscando elementos importados que muchas veces quedan marginados” (Espagne, 2017, p. 4), al realizar una revisión virtual de estas estructuras de memoria, ayudarán a una mayor profundización de los archivos que muchas veces no suelen estar integrados y del cual también tienen relevancia dentro de esa transferencia cultural.

La movilización de un elemento extraño de la memoria no es nada accidental. Cuando se busca en los estratos de la memoria un elemento ajeno al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de percepción. (Espagne, 2017, p. 4).

Mediante esta movilización y búsqueda de los estratos de la memoria de un elemento que no pertenece al mismo contexto de quien está percibiendo este elemento puede encontrar las respuestas de los elementos que se encuentran y estos mismos tienen un vínculo de la manera en la que se está interpretando dichos elementos.

Esta transferencia no sólo se encuentra implicada en una o dos lenguas, sino que “una transferencia cultural nunca se produce sólo entre dos lenguas, dos países o dos áreas culturales: casi siempre hay terceros involucrados” (Espagne, 2017, p. 4).

Al realizar una investigación en la que se encuentra involucrada esta transferencia cultural Espagne (2017) menciona lo siguiente:

Esta investigación ofrece acceso a la comprensión, si no de la historia global, al menos de grandes configuraciones transnacionales, articulando la descripción de lo

particular a lo universal. Lo global debe observarse desde casos muy concretos, o incluso singularidades (p. 11).

Teniendo siempre en cuenta que “debemos pensar en las transferencias culturales como interacciones complejas entre varios polos, varias áreas lingüísticas” (Espagne, 2017, p. 4). Estas áreas lingüísticas siempre se encontrarán implicadas, puesto que al momento de realizar dicha transferencia se involucran más idiomas o lenguas, del cual es importante comprender estas mismas, puesto que el objeto cultural se encontrará interacciones entre sí mismas para obtener esta transferencia.

Teniendo en cuenta que al momento de abordarse esta transferencia cultural “entre dos espacios, de ninguna manera podemos considerarlos homogéneos y originales: cada uno de ellos es el resultado de desplazamientos anteriores; cada uno tiene una historia compuesta por sucesivas hibridaciones” (Espagne, 2017, p. 4). Se debe tener muy en cuenta que al momento de realizar esta transferencia cultural de algún objeto se involucraran más aspectos para que pueda realizarse, en este caso el objeto no solo partirá de su entidad principal, sino que se encontrara relacionada con otra u otras, siendo una combinación de ambos o todas las entidades que se encuentren involucradas. Una de las cosas importantes que Michel Espagne (2018) menciona acerca de las transferencias culturales es que:

A lo largo de la historia de las transferencias culturales, hay una circulación de objetos resemantados que se adaptan a la nueva cultura y que son puente entre culturas, con una circulación que siempre sirve para consolidar representaciones estrictamente nacionales. (Fontain, 2018, p. 15).

La resemantización de algunos objetos es fundamental al momento de estas transferencias culturales, puesto que las culturas que tengan este mismo objeto, pero con diferente

significado tendrán una relación entre si mismos, tanto en su propia historia como su contexto original, de partida y de incorporación.

Capítulo 2: I Know We'll Burn Forever

En el siguiente capítulo se abordará el análisis de una de las cuatro imágenes que han sido seleccionadas para llevar a cabo el siguiente trabajo de investigación. La perspectiva epistemológica que será utilizada para la conformación del mismo, será llevada a cabo por el paradigma interpretativo, con base a la perspectiva hermenéutico; asimismo se utilizarán los tres atributos del autor Félix del Valle Gastaminza, del cual fue citado por los autores Roca, Morales, Hernández & Green (2014), en el libro Tejedores de imágenes: Propuestas metodológicas de investigación y gestión del patrimonio fotográfico y audiovisual, el siguiente *fanart* que se analiza es del grupo surcoreano llamado Stray Kids.

Stray Kids es un grupo surcoreano conformado por 8 integrantes, el grupo fue formado en el año 2017 bajo la iniciativa de la empresa *JYP Entertainment*, por medio del programa de supervivencia llamado *Stray Kids*, en donde se enfrentaron a diversos desafíos y pruebas en la que se incluían el canto, baile, rap y composiciones creadas por ellos mismos. (Elizabeth, 2022, párr. 2, aire digital, 2024, párr. 1-2).

A finales de 2016, se anunció el trío de Hip hop llamado *3Racha* (juego de palabras con la salsa *sriracha* y los 3 integrantes), conformada por los aprendices *Bang Chan* o también llamado *Bang Christopher*, *Seo Changbin* y *Han Jisung*, sus alias son *CB97* (iniciales de *BangChan* y año de nacimiento), *SpearsB* (*Spear* significa *Chang*, forma parte de su nombre y *B* es por *Bin*, formado su nombre de nacimiento *Changbin*) y *J.One* (*J* es por *Jisung* y *One* es por el significado de su apellido *Han*, en coreano uno es *Han*) (Elizabeth, 2022, párr. 4, Chino, 2022, párr.11-12-13).

El 18 de enero de 2017, 3Racha debutó de manera oficial con su primer mixtape (recopilación de canciones) digital titulado J/2017/mixtape y el 16 de agosto de 2017 lanzaron su segundo mixtape, nombrado “3DAYS”, durante este tiempo los tres formarían parte del programa de supervivencia llamado *Stray Kids* (Elizabeth, 2022, párr. 5).

En septiembre de 2017, JYP Entertainment reveló sus planes de debutar a un nuevo grupo de chicos, con ayuda de MNET (canal de televisión surcoreano) y transmitir el programa *Stray Kids*. A lo largo del programa los participantes llevarían a cabo una serie de misiones con el principal objetivo de destacar en ellas y no ser eliminados, los participantes debían destacar en las áreas como lo son el canto, baile, rap, composición, producción y trabajo en equipo. La emisión del programa dio inicio en octubre de 2017 y finalizó en diciembre de 2017, donde la decisión final dependía de los espectadores. (Elizabeth, 2022, párr.6).

El 6 de octubre de 2017, por medio de *Vlive* (aplicación en la que anteriormente los grupos de K-pop hacían en vivos y subían todo su contenido, dejando de existir en diciembre de 2022), *Stray Kids* estrenó el sencillo “*Hellevator*” (conjugación de palabras *hell*/ infierno y *elevator*/ elevador), canción producida y coreografiada por los participantes. (Elizabeth, 2022, párr.7.)

El 25 de marzo de 2018, *Stray Kids* debutó con su primer mini álbum titulado “*I Am Not*”, su canción principal fue “*District 9*” (distrito 9) y al mismo tiempo el 1 de agosto de 2018 su *fandom* fue llamado “*STAY*” (quédate), la principal razón por la cual el nombre del *fandom* es *Stay* es por *Stray*, la r significa *reason* o razón, *stay* es la razón por la cual *Stray Kids* existe. (Elizabeth, 2022, párr.8)

El debut de *Stray Kids* en Japón fue el 18 de marzo de 2020 con su álbum titulado

“SKZ2020” (Elizabeth, 2022, párr. 10).

Actualmente cuentan con 21 álbumes, contando de manera general sus álbumes completos y mini álbumes, el 28 de marzo de 2022 lograron debutar como número uno en el *Billboard* 200, con su álbum titulado “*ODDINARY*”, abriéndose paso a un mayor reconocimiento de maneta internacional y lograr que sus actuales álbumes formen parte del *Billboard* 200.

El grupo de *K-pop* se encuentra compuesto por 8 integrantes, dos australianos y seis coreanos, dentro del grupo se encuentran tres subunidades, cada integrante destaca con su talento, siendo la 3Racha, son los encargados de producir y componer las canciones del grupo, formada por *Bang Chan*, *Changbin* y *Han Jisung*, la segunda subunidad es *DanceRacha*, siendo la subunidad de los bailarines o quienes mejor destacan en ella, encargados de crear las coreografías, conformada por *Lee Know*, *Hyunjin* y *Felix*, por último la *VocalRacha*, dentro de esta se destacan quienes tienen un mejor vocal, logran tener notas más altas, formada por *Seungmin* y *I.N.*

Los integrantes son mencionados conforme sus edades, siendo del mayor al menor.

Bang Chan o *Christopher Bang*, nació el 3 de octubre de 1997 en Sídney, Australia, es el líder y productor principal de *Stray Kids*, vocalista principal, rapero y bailarín, forma parte de 3Racha. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Lee Minho o mejor conocido por su nombre artístico *Lee Know*, en español es Lee sabe, el surgimiento de su nombre fue porque muchos artistas coreanos tienen el nombre y apellido *Lee Minho*, nació el 25 de octubre de 1998 en *Gyeonggi*, Corea del Sur, es vocalista, rapero y bailarín principal, forma parte de *DanceRacha*. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Seo Changbin, nació el 11 de agosto de 1999 en *Yongin*, Corea del Sur, es el rapero

principal, productor, bailarín y vocalista, pertenece a *3Racha*. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Hwang Hyunjin, nació el 20 de marzo de 2000 en Seúl, Corea del Sur, es bailarín principal, rapero principal, vocalista y visual (tiene una de las mejores miradas ante la cámara), actualmente es el embajador global de la marca de ropa *Versace*, conocido como “*Prince Versace*”, título que la diseñadora y empresaria Donatella Versace le otorgo a *Hyunjin*, actualmente también es embajador de la marca de joyería llamada Cartier, forma parte de la *DanceRacha*. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Han Jisung, nació el 14 de septiembre de 2000 en *Incheon*, Corea del Sur, es uno de los raperos principales, productor, vocalista principal y bailarín. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Lee Felix o *Lee Felix Yongbok* (nombre en coreano), nació el 15 de septiembre de 2000 en *Sídney*, Australia, es bailarín, rapero y vocalista, forma parte de *DanceRacha*, es embajador de la marca de ropa *Louis Vuitton* y ha sido nombrado como embajador de buena voluntad de *UNICEF* Corea. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Kim Seungmin, nació el 22 de septiembre de 2000 en Seúl, Corea del Sur, es vocalista principal y bailarín. (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Yang Jeongin o mejor conocido por su nombre artístico *I.N*, nació el 8 de febrero de 2001 en Busan, Corea del sur, vocalista principal, *maknae* (el más joven) y bailarín, además toca el piano y canta *trot* (canto tradicional coreano). (Clarín, 2024, Elizabeth, 2022).

Figura 17.

Thunderous



Fili- Bloomin Flowers (seudónimo Instagram y X)

THUNDEROUS

2021

Portugal

1. Nivel biográfico:

Félix del Valle Gastaminza atiende tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen: los biográficos, los temáticos y los relacionales, el primer paso para el análisis de las imágenes son los biográficos. El nivel biográfico o los atributos biográficos de la fotografía son aquellos vinculados con el momento de su creación, compañía que encargó, el título y posibles datos de publicación, entre otros. En muchas ocasiones, esta información no aparece en los archivos y es necesario emprender una búsqueda para dar con los datos precisos. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 125).

Ilustración digital/ Arte digital- animación 2D o vectores 2D.

Clip studio Paint

2021

1080x 1523px

Fili

Fili, es una ilustradora, diseñadora gráfica independiente, proveniente de Portugal, es propietaria de su tienda llamada *Bloomin Flowers* con una sede en su país de origen, el nombre de su negocio es también su seudónimo o la manera en la que se puede encontrar en las redes sociales como lo son *Instagram*¹, *X*² y *Tumblr*³. La técnica con la que se llevó a cabo esta obra de arte o *fanart* fue de manera digital, siendo publicada en *X*, siendo una alta calidad para poder apreciar los *fanarts* que realiza, del cual es una de sus pasiones que comparte en su página oficial son: su pasión por los colores vibrantes, la moda, la música y cosas lindas de las cuales pueda emplearlas en su negocio, por medio de su imaginación y su creatividad crea divertidos productos. (Fili, 2024). Uno de los dos primeros *fanarts* que Fili publicó en *X* y del cual se encuentran relacionados con el *K-pop* son de los integrantes de *BTS* en el año 2018. (Fili, 2018), pero en *Instagram* publicó las mismas imágenes un año antes que en *X*. (Fili, 2017).

¹ *Instagram*: Es una plataforma para compartir publicaciones audiovisuales (fotos y videos) de eventos importantes, los usuarios pueden interactuar y comentar las publicaciones de otros (Mattern, 2017, p. 6).

² *X / Twitter*: Antes llamada *Twitter*, es una plataforma que permite realizar publicaciones llamadas *tweets* con un máximo de 140 caracteres y facilita compartir enlaces, fotos, videos etc. Permitiendo interactuar con otras personas (Traver, 2024, p. 13)

³ *Tumblr*: Es una plataforma que permite a sus usuarios publicar diferentes contenidos como fotos, videos, textos, etc. Se pueden escribir hasta 4,096 caracteres en una misma publicación y subir hasta 30 imágenes (Gill, 2023, p. 10)

2. Nivel temático:

El segundo paso para el análisis es el temático, en este nivel o atributo Del Valle hace referencia a lo que la imagen significa, lo que hace referencia al verla. En este sentido distingue tres aspectos fundamentales: la denotación, la connotación y el contexto, dentro de esta la denotación es aquello que se puede nombrar y describir porque aparece en la imagen: componentes vivos, móviles y estables. La connotación señala lo que no aparece en la fotografía de forma referencial y, sin embargo, la fotografía sugiere, como lo son cuestiones políticas, sociales, religiosas, ideológicas y demás aspectos que pueden provocar un pensamiento en quién hace el análisis; esta parte se encuentra ligada necesariamente a lo cultural. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p.p. 125-126)

2.1 Nivel temático formal.

Al momento de observar el *fanart* de *fili*, titulado *Thunderous*, se pueden apreciar diversos elementos con una gran variedad de colores, entre los que más destacan son el vestuario de los integrantes del grupo, siendo de un tono rojo fuerte o rojo vivo, cada uno de ellos cuenta con diversos accesorios, como lo son un sombrero rojo, cordones de colores rojos o negros, playeras blancas, blusas o playeras con transparencias, cinturones rojos y negros, guantes negros, aretes, gorra, banda para el cabello, en algunos se pueden ver que los tenis son diferentes y con colores diferentes, creando que cada uno de los vestuarios sean originales y únicos, otra de las cosas que se pueden destacar es en las manos, en cada una de ellas se observan unos destellos o una representación al fuego de color azul.

En el segundo plano la fachada de un templo o una casa, pero representado la arquitectura tradicional coreana, en la misma se puede encontrar un patrón, los colores que se encuentran son: los naranjas, rosas, cafés, morado, blancos y azules; en el mismo se encuentran unas pequeñas luces de color naranja combinadas con blanco haciendo alusión a las pequeñas

partículas del fuego; en el tercer plano se encuentran tres personas con trajes negros con algunos toques de morado, con unos chongos y unas máscaras, estos se encuentran viendo a los 8 integrantes.

El cuarto plano se pueden encontrar una palabra coreana 소리꾼 (*Sorikkun*), del cual se encuentra de color blanco con sombras de color azul claro, de la misma palabra sobresalen algunos rayos del mismo color y con el mismo efecto, haciendo que resalten y sobresalgan más, así como estos rayos llegan o su punto central en donde caerán es en donde se encuentran los tres enmascarados, del mismo modo los rayos se pueden observar en la parte de atrás de los 8 integrantes; el ultimo plano es el fondo el cual hace alusión a unas nubes, como si se encontrara nublado el cielo, los colores que se pueden encontrar son desde azul rey u oscuro has uno un poco más claro, algunos puntitos simulando las estrellas o los mismos elementos que tienen los integrantes en sus manos.

En el sentido de la fotografía en los planos en el que los integrantes se pueden encontrar son: plano entero, dado que se distinguen bien los miembros, ya que se pueden ver de cuerpo completo, pero por otra parte los tres hombres de negro se encuentran en un plano medio corto, ya que solo se pueden ver un poco de la espalda hasta la cabeza y un plano general, puesto que se puede ver el cielo, las letras, los rayos, la fachada de la infraestructura y a los enmascarados, los colores que se encuentran y resaltan mucho es el rojo, los azules, desde uno claro hasta uno oscuro, el café claro, blanco, unas tonalidades moradas, negro, naranja, gris, rosas claros, rosas un poco fuertes para los labios y color nude o colores que hagan alusión a la piel.

3. Nivel relacional.

Del Valle menciona que el nivel relacional, se basa en la relación y hace referencia a la conexión de la fotografía con otros documentos, del cual, como punto fundamental, gracias a esas relaciones podemos construir un documento como fuente de investigación. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 126)

Lo relacional que tiene el *fanart* y el *videoclip* o *m/v* del cual fue la fuente de inspiración de la autora Fili para la producción del *fanart*, llevando el mismo nombre *Thunderous*, así como se pueden encontrar distintos elementos como lo son los trajes o el vestuario que utilizan los integrantes de *Stray Kids*, los enmascarados, los rayos, el fuego azul que tienen en sus manos y la fachada de un templo, del cual a continuación se mencionan de manera más detallada las relaciones que tienen el video y el video musical.

Figura 18.

Stray Kids “소리꾼 (Thunderous)” M/V



Nota. Relación con el Fanart Thunderous [imagen] por JYP Entertainment, 2021, YouTube.

Al inicio se señalaron los elementos y planos que se pueden visualizar en el *fanart*, uno de que destacan al momento de apreciarlo o verlo, son los integrantes del grupo con su vestuario, dado que el color rojo, capta toda la atención, siendo esto uno de los 4 vestuarios que fueron utilizados a lo largo del video, dado que tres de los 4 vestuarios utilizaron colores que utilizan son blanco, negro y con diversos toques plateados por los accesorios que utilizan, del cual

estos trajes rojos rompen con esa gama de colores, haciendo que destaquen en las diversas escenas del video, una relación es los trajes como ya se mencionó, otra de ellas, es el integrante que se encuentra al centro, siendo Félix, el mismo que se encuentra en medio al momento que dará por terminado el *videoclip* y en el *fanart*, sobre todo en las escenas que aparecen con esta vestimenta se pueden apreciar diversos elementos de la cultura tradicional de Corea del Sur, una de estas se referencias a la cultura de dicho país se puede apreciar en la Figura 18. Uno de estos elementos es el baile del león o danza del león, el principal motivo de esta danza es para ahuyentar a los malos espíritus (Liry Onni, 2021, 11m03s).

Figura 19.

Stray Kids “소름/꾼 (Thunderous)” M/V.



Nota. Relación con el Fanart Thunderous [imagen] por JYP Entertainment, 2021, YouTube.

En las en las capturas del video y el *fanart*, se pueden ver algunos rayos caer del cielo, en la producción elaborada de Fili se puede ver que los rayos se dirigen a los tres personajes enmascarados, en el videoclip al momento que aparecen estos rayos son una indicación de que estos aparecerán y también aparecen los 8 integrantes, como se muestran en la figura 19, otra de las relaciones que se encontraron es cielo, al momento de que aparecen los rayos, estos tiene los mismos tonos o colores similares al fondo del *fanart*, del mismo modo se puede relacionar con los *dokkaebi/ goblins* o duendes coreanos, siendo seres mitológicos o una creaturas legendaria de la mitología coreana, siendo seres temibles o bondadosos,

dependiendo del comportamiento de la geste, si esta es buena les puede dar premios y a los malos los castiga, del cual se pueden observar en la figura 20 del *m/v* y en la figura 21, del cual muestran cómo son estos seres mitológicos. (Assis, 2021; Liry Onni, 2021, 7m53s). “Pueden aparecer como forma de fuego, como una lucecita de brillo tenue o unas llamas azules como las que aparecen en el *m/v* de *Stray Kids*” (Liry Onni, 2021, 8m56s).

En una entrevista que se le realizo a *Stray Kids* acerca del concepto del video musical de *Thunderous*. Felix, uno de los integrantes del grupo menciona lo siguiente, en donde hace mención acerca de los *dokkaebi*: “Se podría decir que nuestro concepto esta vez es `dokkaebi` [duendes] y `negro y rojo`. Expresamos el sonido y el color únicos de *Stray Kids* de una manera que no habíamos mostrado antes”. (Hong, 2021).

Figura 20.

Stray Kids “소르꾼 (Thunderous)” M/V.



Nota. Relación con el Fanart Thunderous [imagen] por JYP Entertainment, 2021, YouTube.

Figura 21.

Dokkaebi



Nota. Referencia de Imagen de un Dokkebi en un Templo Budista de Corea. (2022). Agentes de Ohdokwan.

Figura 22.

Stray Kids “소리꾼 (Thunderous)” M/V

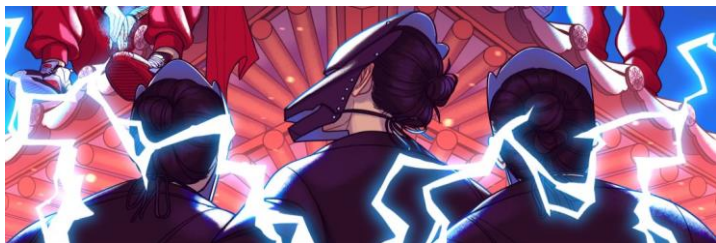


Nota. Relación con el Fanart Thunderous [captura de pantalla] por JYP Entertainment, 2021, YouTube.

En la figura 6. Los enmascarados son los *Jansorikkun* (los molestos) o de mejor manera representados como los malos, del cual *Stray kids* son los buenos, siendo los *Sorikkun* y los héroes dentro del videoclip. (Liry Onni, 2021, 7m27s). *Bang Chan* el líder de la agrupación explicó lo siguiente: “El mensaje de la canción es que *Stray Kids*, como *Sorikkun*, se enfrentará a los *jansorikkun* [quienes son molestos] y con confianza dejara salir su propio sonido” (Hong, 2021)

Figura 23.

Thunderous



Nota. Autora: Fili (@_bloominflowers), fecha: 28 de agosto de 2021. título: Thunderous. país: Portugal en Twitter.

Figura 24.

Stray Kids



Nota. Foto promocional del álbum Noeasy/ poster. Bobae. (s.f.). Thunderous. Pinterest.

Figura 25.

Stray Kids “소리꾼 (Thunderous)” M/V



Nota. Relación con el Fanart Thunderous [imagen] por JYP Entertainment, 2021, YouTube.

Figura 26.

Thunderous.



Nota. Autora: Fili (@_bloominflowers), fecha: 28 de agosto de 2021. título: Thunderous. país: Portugal en Twitter.

La estructura de la fachada que se encuentra en el *fanart* de manera más precisa en la figura 10 tiene una gran relación con la figura 24. En la foto promocional y poster que usaron para el álbum *Noeasy* (no es fácil) que hace una representación al palacio *Gyeongbokgung* pertenece a la dinastía Joseon (1392-1910), en donde residía el rey, lugar donde vivió antes de convertirse en rey, dicho palacio forma parte de los cinco palacios oficiales de Joseon donde el rey residía y realizaba negocios, este palacio sirvió como uno de los principales antes de la invasión japonesa (Hideyoshi) de Corea en 1592. El palacio real de *Gyeongbokgung*, es el santuario ancestral de *Jongmyo* y el altar nacional de *Sajik*, del cual se completaron en 1935. (Jang, 2010, p.p 9- 10). Por otra parte, en la figura 2, se le puede encontrar un parecido al *Hanok*, siendo denominada como la casa tradicional coreana, que de igual manera se remonta a la dinastía *Joseon* durante el siglo XIV. Sus principios arquitectónicos tienen en cuenta la posición de la casa en relación con su entorno y la variación de las estaciones. Las formas del *Hanok* difieren según la religión en la que se construyan. (de Lima Jr. 2022, p. 41).

4. Nivel temático final

En esta última parte de los niveles se encuentra el nivel temático final, en donde se abordarán cada una de las relaciones que se han encontrado a lo largo del análisis del *fanart* en donde

se engloban los dos niveles anteriores que son: el nivel temático formal y el nivel relacional, de manera concreta son un conjunto de los dos, puesto que en este nivel se realizará la explicación del porqué se encontraron una relación los elementos que fueron encontrados a la cultura tradicional de Corea del sur, llevándose a cabo mediante la sustentación de diversos autores, mostrando la justificación del porqué se le encontró dicha relación.

Uno de los puntos de los cuales fueron mencionados al inicio del análisis del *fanart* son los colores de los trajes que usan los integrantes de *Stray Kids*, del cual resalta más y llama la atención es el color rojo, este color se encuentra dentro del *Obangsaek* (el simbolismo del color tradicional coreano) o los cinco colores primarios de Corea del Sur, dado que a partir de este se han encontrado una relación con la cultura coreana, puesto que tiene una gran importancia dentro de la cultura surcoreana.

El autor Shin (2011 como lo cita en Roberts and Hur, 1998) menciona que el *obangsaek* pertenece al simbolismo del color tradicional coreano, del cual se basa en los cinco elementos y los cinco colores básicos que son: rojo, azul, amarillo, blanco y negro, uno de los elementos que se pueden encontrar estos colores son en el *bojagi* (paños coreanos para envolver objetos), siendo bordados en los que se utilizaron los cinco colores básicos, mejor conocidos como *obangsaek*, estos también pueden ir en conjunto con algo de oro y colores intermedios (p.62).

En el *fanart* no solo se encuentra el color rojo, como ya antes se mencionó y forma parte al *Obangsaek*, sino que también se encuentran otros tres colores que son: azul, el negro y el blanco, estos colores se pueden encontrar en diversos elementos, es decir que también pueden tener un significado relacionado al que tienen dichos colores dentro de la cultura coreana, en los elementos son los siguientes; el color azul se encuentra en contraste a los rayos blancos,

el fuego en las manos de los integrantes y en el cielo; el negro en el vestuario de los enmascarados; por último el blanco, que se encuentra en las palabras y en los rayos.

Los cinco colores tienen una diversidad de significados, del cual son muy significativos para el país surcoreano, el rojo simboliza el sol, el fuego, la producción, la creación, la pasión y el amor; el azul simboliza la creatividad, la inmortalidad y la esperanza, el amarillo simboliza luz y la esencia de la vitalidad; el blanco significa castidad, la verdad, la inocencia y la muerte; el negro simboliza la existencia (Shin, 2011 como se citó en Roberts and Hur, 1998, p. 62).

Por otra parte, el autor Jang (2016) hace mención acerca del significado de los colores en el periódico News-H señalando que hay una creencia originada en China y es compartida en el oriente llamada yin-yang y la teoría de los cinco elementos o *eumyangohaeng* en coreano. La antigua cultura del este asiático y la vida de su gente se basaban profundamente en la naturaleza y la teoría explica que el sistema natural se basa en el mundo. *Yin-yang* o *eumyang* significa luz y oscuridad que son representadas por el sol y la luna. *Ohang* significa los cinco elementos; fuego, agua, árbol, metal u oro y tierra que componen el mundo en el que vivimos. (párr. 1).

De esta manera se puede distinguir que en el *fanart* también se puede encontrar la luz y la oscuridad, del cual se puede representar con *Stray Kids*, la luz y la oscuridad con los enmascarados, siendo una representación del yin y el yang, como lo mencionó Jang (2016).

Los colores del *obangsaek* tiene diversas significaciones, no sólo los que menciona Shin (2011), sino que el autor Jang (2016) menciona algo más acerca de esto, si bien tiene similitudes los significados que mencionan ambos autores tiene una gran similitud, incluso

dentro de las significaciones que menciona Jang, existen dos puntos relevantes y tiene una gran importancia dentro del *fanart*.

El rojo simboliza la creación, pasión y amor, se concibe para ser un color poderoso que ahuyenta a los espíritus malignos; el negro representa la sabiduría, la oscuridad y la muerte, dado que este color indica muerte, este color rara vez se usa en los palacios; azul significa un nuevo nacimiento, brillo y claridad; el blanco significa verdad, vida y virginidad, por último el amarillo representa brillo y los rayos del sol, así como es utilizado para marcar lugares sagrados que necesitan protección. (Jang, 2016, párr. 3).

A partir de los significados de los autores que fueron citados y consultados se puede encontrar un significado en los colores que fueron usados para el *fanart* y en el mismo *videoclip*, asimismo como en lo que posiblemente se puede decir dentro de la producción de ambos, como lo es en el traje rojo y la razón del porque los integrantes de *Stray Kids* lo llevan puesto, siendo que la razón por la cual usan dicho color, es porque ellos son las personas que ahuyentaran a los espíritus malignos que se encuentran destrozando las villas *Hanok*, el amor y el fuego, siendo un color poderoso, dándonos a entender que ellos también lo son como Jang (2016) menciona en el significado de este color, el negro que es representado por los enmascarados puede presentarse como oscuridad, creación y muerte, así como la luz y la oscuridad que tienen relación con el *Yin* y el *Yang*, este tiene origen en China y se encuentra en el oriente llamado *yin-yang* y la teoría de los cinco elementos del cual menciona que esta teoría de símbolos se interpreta en las partes del universo; pero esta relación no solo se encuentra dentro del *obangsaek* del cual contiene significados importantes, sino que también se le encuentra relación con la bandera coreana como estos colores que encontramos en la

bandera coreana, tanto en el *fanart* como en el video musical del cual se inspiró Fili para poder crearlo, el cual también se le encontró una relación del video musical con la bandera surcoreana, de manera en especifica con los colores que se encuentran, el primer color que llama más la atención es el rojo, siendo uno de los colores más llamativos o vivos que se encuentran en el mismo del cual este color simboliza el sol, la creación entre otros significados.

Otra de las relaciones que se encontraron fueron con los fuegos azules que tienen en sus manos, del cual se le encontró una asociación con los *Dokkaebi*, también conocidos como *goblins* o duendes coreanos, puesto que son criaturas mitológicas coreanas, estos seres se encuentran aliados con *Stray Kids* para defender a los habitantes de la villa *Hanok* o de manera específica el palacio *Gyeongbokgung*, esta defensa es en contra de los enmascarados que no tienen buenas intenciones, el autor Rematoza (2023) menciona que los *Dokkaebi* pertenecen a uno de los seres mitológicos de Corea, estos seres son criaturas traviesas con las personas que hacen cosas malas y recompensan a las buenas (p. 47).

Así como al ser parte de la mitología coreana la relación de igual manera se le encontró es por la manera en la que se presentan estos seres, ya que no solo se pueden presentar en forma de fuego, sino que también pueden aparecer de diversas maneras, como lo mencionan en las leyendas urbanas, estas criaturas son monstruos, así como la manera en la que suelen aparecer o las imágenes visuales, del cual el autor Bak (2024 como se citó en Choi 1998) menciona que hay descripciones visibles de los *dokkaebis* en estos cuentos, que aparecen con objetos como palos de escoba, atizadores, morteros y fuegos fatuos; también están los *dokkaebis* invisibles, que se manifiestan como alucinaciones auditivas, como destrozar casas, golpear

pedras de granizo, hacer ruido en puertas, perros ladrando, silbidos, caballos galopando, pedras que golpean una superficie dura, etc. (p. 6)

Los fuegos que aparecen en el *fanart* y en el video musical se encuentran relación con los *dokkaebi*, como lo menciona el autor Bak (2024) del cual citó al autor Choi (1998) en donde menciona la manera en la que suelen aparecer son diversas, pero una de estas formas y que es la más cercana o la más exacta son los fuegos fatuos, pero otra de las cuestiones que se puede aludir a los *dokkaebi* son que los mismos integrantes de *Stray Kids* pueden ser esos *dokkaebi*, pero en forma humana, de esta manera ellos están castigando a los enmascarados, esto según Bak (2024, cómo se citó en Kim, 1982) también afirma que la visualización del *dokkaebi* no se limita a una sola forma; más bien también puede aparecer como un niño, una mujer o un anciano. También puede aparecer en forma de objetos, como cuencos, bandejas, martillos o llaves, o de instrumentos musicales como *gong* o un tambor. (p. 6)

Pero desde otra perspectiva y siendo algo contrario a lo que los integrantes se puede decir que en el *fanart* y el videoclip ellos son buenos o los héroes que protegerán tanto la villa o el palacio como también a sus habitantes, relacionado acerca de que *Stray Kids* se considera que son *dokkaebi*, estos antes de ser estos seres, en su momento fueron malos, no tuvieron buenas intenciones en algún momento y ellos al ser *dokkaebis* se encuentran recompensando y molestando a las personas que son malas como lo menciona el autor Kim (2020 como lo cita en Shaijan, 2019) mencionando que:

La tradición coreana sobre los duendes consideraba que los duendes eran espíritus de personas malvadas atrapadas en el purgatorio. Estos espíritus [vagaban] por el mundo, causando dificultades a la gente...deambulando [de]...noche, creando travesuras [recompensando] a las personas buenas y [castigando a las que son] malvados, gastándoles

malas pasadas. (p.14) Estas criaturas se convierten en componentes importantes del ciclo del viaje del héroe en la forma que puede funcionar como causa de desafíos y tentaciones a lo largo de la historia. (Kim, 2020, p.14) Pero con lo anterior a que ellos en un punto de se pueden encontrar o entender que en algún momento fueron malos, pero de lo contrario da a entender que de cierta forma ellos son buenos y los héroes ante los enmascarados, puesto que la apariencia de los *dokkaebi*, no solo es en la forma, sino también en la manera en la que son nombrados, así como dependiendo de la historia y el ciclo con el que está cumpliendo el héroe en la historia, dependiendo de los desafíos que se presentan en esta.

Asimismo, la apariencia visual que pueden tener los *dokkaebi* puede cambiar de manera frecuentemente, esto dependiendo de las diferentes narrativas en las que se presenten, no solo pueden aparecer como objetos o personas como se mencionó anteriormente puesto no solo recompensan a las personas buenas y castigan a las malas, siendo aparentemente buenos al realizar dichas acciones, sino que también existen *dokkaebis* con malas intenciones y que engañan a las personas, con el único fin de dañarlas, estos seres al tomar diversas formas pueden tener diversos fines en el que Kim (2020) menciona que “algunos *dokkaebi* toman la forma de una mujer que engaña a los hombres se llaman *Gawks Dokkaebi*, mientras que los *dokkaebi* malvados y crueles se llaman *Gae Dokkaeb*” (p 14).

En este caso se puede decir que los enmascarados se pueden representar o pueden ser llamados como *Gae Dokkaebi*, dado que son los malvados y los crueles, como se representan tanto en el *fanart* como en el video original. Otra de las cuestiones que existen acerca del gran papel que cumplen los *dokkaebi* lo menciona Kim (2020) con lo siguiente:

El *dokkaebi* juega un papel importante en los cuentos populares. Es un personaje clave que premia a los individuos justos y castiga los actos inmorales. (p. 14). Así

como el mismo autor menciona que el *dokkaebi* puede funcionar de manera diferente en un mismo contexto, como obstáculo y como ser que recompensa al protagonista principal (Kim, 2020, p. 15)

Como antes ya se mencionó los mismos integrantes pueden ser *dokkaebis*, pero al saber que esto puede cambiar dependiendo el contexto en el que puedan encontrar, en este caso los fuegos que son la representación de los *dokkaebi* estén ayudando a Stray Kids para castigar a los malos, siendo los enmascarados que se pueden llamar *Gae Dokkaebi* (duendes malos).

Los rayos que se encuentran en el *fanart* no solo se le puede encontrar relación con los *dokkaebis*, sino que también se le puede dar una relación con la mitología japonesa, siendo llamadas *yokai*, dado que estas dos criaturas mitológicas tanto japonesa como coreana tienen relación, dado que sus criaturas mitológicas son similares, una de las maneras en la que uno de los elementos que contiene el *fanart* con estos seres son los rayos que aparecen en la palabra *Thunderous*, como el autor Kim (2020) menciona lo siguiente:

En su libro, *A New Study Of Japanese Monsters: The Japanese Mind as Seen Through the Eyes of Yokai*, el antropólogo *Kazuhiko Komatsu* describe a las criaturas míticas japonesas como el producto del miedo humano a desastres naturales inexplicables. En el pasado, los humanos crearon imágenes y esculturas que representaban *yokai* en un intento de explicar la causa de fenómenos como plagas y tormentas eléctricas (p. 13).

De esta manera no solo se puede aludir que los *dokkaebi* también son parte del *fanart*, así como del video original de Stray Kids, del cual tiene diversas referencias con la cultura

coreana, también se puede aludir a que contiene una referencia o relación a la cultura japonesa, de manera específica en la mitología de ambos países.

Como ya antes se mencionó también se le encuentra relación con los *Yokai*, pero estos seres forman parte de la mitología japonesa, similares a los *dokkaebi*, por la manera en la que son llamados, dado que el autor Foster (2015) en su libro *The Book of Yokai*, menciona lo siguiente:

Hoy en día *yo-kai* aparece con frecuencia tanto en la escritura académica como en la popular, donde, como se señaló anteriormente, es un significado general para cosas que generalmente traducimos con términos como monstruo, espíritu, duende, demonio, fantasma, espectro, ser fantástico, deidad de origen inferior o suceso inexplicable (p. 19).

Por otro lado, el Autor Spurgiasz (2015) menciona que el término de *yokai* es un término colectivo para varios tipos de espíritus y sobrenaturales, tanto los que provienen del mundo natural como los que provienen entre los muertos. La palabra *Yokai* está escrita con dos caracteres *kanji*: 妖怪. El primero de ellos 妖 significa desgracia, encantamiento y un atractivo magnetizante específico, el segundo 怪 significa misterioso, extraño. (p. 72)

“El término *yokai* aparece por primera vez en un texto histórico chino del siglo 1 D.C titulado *Junshiden* (循史伝) donde se utiliza en el contexto de una premonición de que algo malo está a punto de suceder” (Spurgiasz, 2015, p. 72).

Los *Yokai* como seres sobrenaturales, tienen un conjunto de características que los definen. Generalmente se los presenta como personajes ambivalentes, que siguen principalmente la voz de su naturaleza, incluso si sus actividades amenazan la vida

humana. Se describe convencionalmente que los *Yokai* tienen una vida útil extremadamente larga, mucho más larga que la vida humana y, por lo tanto, son mortales y destructivos. (Spurgiasz, 2015, p.73)

De este modo los *yokai*, también los podemos representar como los enmascarados, puesto que los actos que ellos comentan o realicen pueden ser una amenaza a la vida humana, en este sentido sean un peligro para la vida de los habitantes de la villa *Hanok* o incluso para los habitantes del palacio *Gyeongbokgung*, puesto que son seres mortales y destructivos, que quieren destruir tanto las dos arquitecturas y estos seres causarían una gran destrucción.

Por consiguiente, otro de los elementos que se le encontraron relación del video musical y el *fanart* con la cultura tradicional coreana son el palacio *Gyeongbokgung*, este palacio fue mencionado la relación que se encontró con los *dokkaebi*, de manera concreta que estos seres mitológicos coreanos están protegiendo tal palacio, dado que este es uno de los palacios más importantes, no solo en la invasión japonesa, sino que actualmente sigue siendo uno de los palacios más importantes de Corea del Sur, así como la relación que se le encuentra es con la fachada del *fanart*, como en el video musical, puesto que en algunas escenas se pueden apreciar de manera completa o en un plano general de dicha infraestructura, como lo menciona el autor Jang (2010) El palacio *Gyeongbokgung* forma parte de uno de los cinco palacios oficiales de Joseon donde el rey residía y realizaba negocios formales, como lo son: *Gyeongbokgung*, fue el primer palacio real oficial de Joseon, durante el reinado del rey Tejo (1392-1398), fundador de esta dinastía, *Changdeokgung*, es un palacio complementario, construido durante el reinado del rey Taejong (1400-1418), siendo el tercer rey de la dinastía Joseon (1392-1910), *Changgyeonggung*, sirvió como uno de los palacios principales como lo fue el palacio *Gyeongbokgung*, construido junto al palacio *Changgyeonggung*, durante el

reinado del rey Seongjong (1416-1494), *Gyeonghuigung*, fue una ampliación del palacio *Gyeongbokgung*, convirtiéndose en uno de los palacios principales y *Gyeongungung* (o *Deoksugung*), este palacio no perteneció a la dinastía Joseon (1392-1910), fue construida como preparación para la proclamación del imperio coreano en 1392. Pero fue solo durante aproximadamente una década que estos cinco palacios existieron al mismo tiempo. *Gyeongbokgung*, *Changdeokgung* y *Changgyeonggung* sirvieron como palacios principales antes de la invasión japonesa (*Hidetoshi*) de Corea en 1592. *Gyeongbokgung* es un palacio principal de la dinastía Joseon (1392-1910), se mantuvo como el símbolo más importante de la autoridad real de Joseon, mientras que el nombre de casa edificio refleja el espíritu fundador de la dinastía Joseon (1392-1910 (p. 9)).

La fachada que se muestra en el *fanart*, se puede interpretar que es de suma importancia para que los integrantes de *Stray Kids* lo estén protegiendo o estén cuidando de los malos, sino que otra relación acerca del porque se le encuentra relación con esta villa, es por los principios que adaptó la dinastía, puesto que se creía que en el bien general de la humanidad y en los principios éticos de naturaleza, estos principios se pueden considerar con una relación con *obansaek*, con el significado de cada uno de los colores, así como la pertenencia de que forman parte de los cinco elementos de la naturaleza, pero de este modo se puede centrar más en el sentido de los principios con los que cuentan las personas, de manera más precisa sobre los actos que se realizan o los valores que tienen las personas del cual solo pueden tener acceso a dicho palacio las personas con buenas intenciones; el autor Jang (2010) menciona que la importancia del *Gyeongbokgung* es dado que la dinastía Joseon (1392-1910), adoptó los principios del neoconfucianismo, que creía en el bien general de la humanidad y su correspondencia con los principios éticos de la naturaleza, puesto que el neoconfucianismo

se centró en cuestiones espirituales, como la moralidad de la humanidad, en lugar de preocuparse por las apariencias externas. La legitimidad de la autoridad se basaba en la moralidad y la justicia del gobierno del rey, no en el poder que poseía, dado que el palacio donde residía el rey debía transmitir un sentido de dignidad. (p. 12)

Mediante lo anterior que mencionó el autor Jang (2010), se basaba en las acciones de la personas, no en lo físico, con esto el principal motivo por el cual los integrantes estén en el techo de la fachada del palacio puede ser porque ellos tienen esa moralidad y la justicia que portaba el gobierno del rey de *Gyeongbokgung*, siendo dignos de poder protegerlo y que los enmascarados no entraran o corrompieron esa moralidad y justicia por las acciones o desastres que pudieran ocasionar, así como estos personajes no transmiten ese sentido de dignidad que se debía poseer, otra de las relaciones que se encuentra del *fanart* y el palacio *Gyeongbokgung* es el techado; puesto que la conformación del tejado está compuesto por vigas siendo una característica principal de la cultura coreana.

Los autores Lee & Woo (2023) mencionan que una de las características definitorias de las estructuras de techo tradicionales coreanas es la ausencia de cerchas. En su lugar, las vigas horizontales se apilan en columnas verticales para crear en un ángulo recto, con las vigas y los postes cortos que apoyan directamente las correas. El número de correas era limitado, no sólo eran voluminosas y pesadas, sino que también se les daba el simbolismo confuciano. Es común que se utilicen cinco o siete correas en edificios formales, el número mayor de correas en Corea es el pabellón *Gyeonghoeru* (pabellón) en el palacio de *Gyeongbukgung* que fue reconstruido en 1867, con 11 correas, en un tramo de 28.5 m. Por lo tanto, en la arquitectura coreana, la correa se parece conceptualmente a una viga longitudinal que la correa utilizada

en estructuras típicas de celosía. Por encima de las correas, se dispone una serie de vigas, y luego se cubren con tierra y tejas para crear un techo pesado. (p. 4122)

Pero no solo se le ha encontrado relación con el palacio *Gyeongbokgung*, sino también es con el *Hanok* o las villas *Hanok*, por la manera en la que están construida, así como el palacio, la villa de igual manera es una de las partes fundamentales de la cultura coreana, puesto que estas son una parte importante dentro del país surcoreano, estas villas se centran más en las casas de dicho país, como lo mencionan los autores Lee & Kim (2021) El término *Hanok*, de manera literal es *Korean house* o casa coreana, fue acuñada a principios del siglo veinte para distinguir edificios tradicionales coreanos de otros estilos occidentales, llamados *hangok*, que comenzaron a ser construidos alrededor de la época. Sobre todo, el *hanok* se caracteriza principalmente por su estructura de madera. Esta estructura comprende de columnas, vigas, vigas (*beams*), (vigas) *rafters* y muchos otros componentes más pequeños. (p.4)

Dado que el *Hanok* y el *fanart* también se caracterizan y se encuentra una relación igual de arraigada como lo fue con el palacio gracias al tejado, siendo parte que caracteriza mucho o sobresale mucho de la cultura coreana, del cual se pueden encontrar tanto en estas villas como lo es el palacio, así como en el *fanart* se puede remarcar demasiado que pertenece a una de estas dos arquitecturas tradicionales de corea del sur, puesto que los elementos que la conforman son muy distinguidos e identificables, como lo mencionan los autores Jackson & Koehler (2012) en su libro *Korean Architecture Breathing with Nature*:

El techo podría ser la característica más distintiva de la arquitectura tradicional coreana. Aunque es ampliamente identificable por sus filas de tejas color gris oscuro, los techos de *hanok* se pueden dividir en varias categorías principales: Techo *Paljak* (de cadera y a dos aguas). El estilo más avanzado de techo *hanok* que se ha

desarrollado, los techos *Paljak* se pueden encontrar en muchos de los edificios tradicionales más conocidos de Corea, incluido el Salón *Geungjeongjeon* en el palacio de *Gyeongbokgung*, este techo solo está reservado para la clase más alta (p.p. 47-48).

Figura 27.

Seúl: Palacio Gyeongbokgung.



Nota: Referencia al techo Paljak [imagen] por Magda Batik, 2023. Magda Batik.

Por otra parte, el techo *Matbae* (*gambrel*) es una forma simple de techo, siendo la primera en desarrollarse en lo que se considera la arquitectura *hanok* tradicional coreana, quizás el ejemplo más importante de edificio con techo de *matbae* (*gambrel*) es el *Geungnakjeon* (salón de la felicidad suprema) de la era *Goryeon* (918-1392) en el templo *Bongjeongsa* en el sureste de Corea, que se cree que es el edificio *Hanok* de madera más antiguo que se conserva en Corea.

Figura 28.

Casas Hanok.

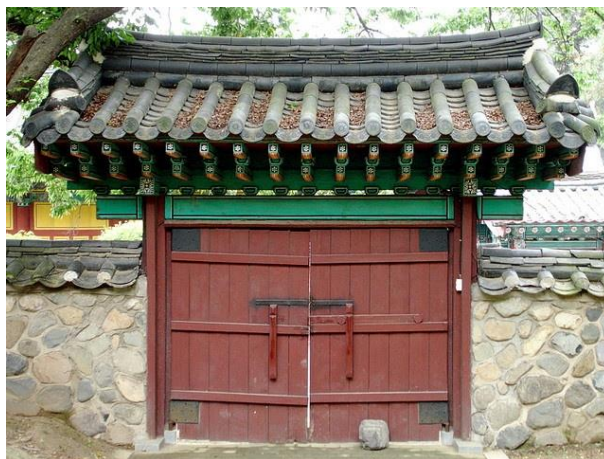


Nota: Referencia al techo de la arquitectura Hanok. [imagen] por Bizandleisure, 2020. Bizleisure.

El techo de *Ujingak* (encolado): se encuentra principalmente en casas privadas, el techo de *Ujingak* también se puede ver las puertas del palacio, un ejemplo es Gwanghwamun, la puerta principal del palacio *Gyeongbokgung* en el centro de Seúl (Jackson & Koehler, 2012, p. p. 47-48).

Figura 29.

A Korean Gate.



Nota: Referencia al techo Ujingak [imagen] por Kang, 2006, Flickr.

Por último, el techo *Moim* (recogido) cada cara se estrecha a medida que se eleva para formar una punta, donde cada cara se estrecha a medida que se eleva para formar una punta. Este tipo de techo se parece un poco a las crestas y cara de un paraguas, se encuentra en estructuras poligonales como el pabellón *Hyangwonjeong*. (Jackson & Koehler, 2012, p. p. 47-48)

Figura 30.

El techo de una antigua vivienda tradicional coreana.



Nota: Referencia al techo Moim [imagen] por Rautenbach, 2020, iStock.

Cada una de las maneras en las que está diseñado el techo se encuentra relación con el *fanart*, a pesar de que cada uno de estos techos tiene su clasificación en la que se pueden encontrar, la manera más relacionada es que sin importar la posición en la que se encuentran los habitantes, los 8 integrantes pueden estar en el techo de cada uno de los ya antes mencionados, dado que su principal fin es el de cuidar a cada uno de los habitantes de los enmascarados.

Una de las cosas que también se le encuentra una gran similitud es la manera en la que se encuentran representadas las tejas, dado que estas no se encuentran como probablemente en

el occidente se verían, puesto que las tejas o la manera en la que terminan son muy diferentes a las del *fanart*, dado que estas se pueden observar que están curvadas, es un elemento importante es la impermeabilización, ya que determina la pendiente adecuada del techo, si la pendiente es plana, el agua se acumula y se filtra al interior del edificio, si es demasiado empinado, las baldosas pueden deslizarse. En una casa tradicional coreana, el techo se curva hacia adentro, dado que después esta curva cóncava era muy eficaz. Este techo curvo, que parece acunar el cielo, se eleva suavemente en el borde de sus aleros. La curva resultante de los aleros o *cheoma*, es uno de los aspectos más elegantes de la cultura tradicional coreana. Dado que los aleros, ligeramente elevados hacia el cielo, no solo eran hermosos, sino que servían para moderar las temperaturas interiores. (Jackson & Koehler, 2012, p.p. 21-22)

En el *fanart* se pueden apreciar unos patrones al final de las tejas que se encuentran curvadas, están representadas en forma de flor o se encuentra cerca de ser la representación de una flor, este elemento, aunque parezca algo pequeño, es muy significativo para la cultura coreana, este tipo de patrones se encuentra ligado al *Dancheong* (decoración colorida coreana), puesto que centra en el periodo inicial, en donde se utilizaban patrones continuos con motivos geométricos o vegetales, lo que hacía que la forma compositiva fuera más liberal que la del *dangcheong* de la dinastía Joseon (1392-1910), esta tendencia se enfatizó en extremos del miembro continuo, dicha parte se llamó *meoricho*, en presencia o ausencia del *meoricho* se convirtió en el estándar para clasificar el *dancheong* en *Geogi dancheong* y *Moro dangcheon* es un *dangcheon* con *meoricho*. Durante la dinastía Joseon (1392-1910), el *meoricho* se usaba en los edificios, aunque difiere ligeramente según el estilo, la forma básica de colocar la vegetación, flores de loto, flores de granada, campanas, etc. *Mericho* se llama de manera diferente según su ubicación, cuadrado, ventana, *dori*, vigas, etc. (Lee, 2018, p. 7).

Una de las religiones que tuvo una gran influencia para la construcción de los palacios como lo es *Gyeongbokgung* y las villas *hanok* se debe al budismo, puesto que uno de las religiones dominantes para la creación de los palacios, asimismo como es una de las religiones dominantes de Corea del Sur, a pesar de que se encuentran el confucianismo y el cristianismo, el budismo es una de las religiones más importantes dentro del país surcoreano. Los templos budistas en Corea son más antiguos que las estructuras del confucianismo rival, y por supuesto, mucho más antiguos que los edificios cristianos. Los templos budistas son los sitios religiosos más atractivos de Corea, en todo el país hay grandes edificios y coloridos, estos se pueden identificar fácilmente como templos budistas. (Peterson, 2016, p. 10).

Por último, otra de las relaciones que se encontraron del *fanart* con el video musical y fue mencionado en los primeros dos niveles es que ellos son los *sorikkun*, pero de manera específica este nombre pertenece a los cantantes del *pansori*, un género de la música tradicional coreana, pero este género o estilo de música es muy diferente a lo que ha sido de la evolución del *K-pop*, donde se puede decir que es algo muy diferente, siendo lo más arraigado a la cultura del país, puesto que este mismo cuenta con sus propios instrumentos, como lo menciona los autores Kim & Choi (2013):

Pansori es una de las formas de arte que representan la música vocal coreana. *Pansori* es un drama musical en el que un cantante solista, sosteniendo un abanico en una mano, cuenta una larga historia mediante *sori* (canción), *anari* (narración) y *ballim* (gestos mímicos). Es una interpretación de *pansori*, el cantante está acompañado únicamente por un *gosu* (baterista) (p. 512).

Pansori, a menudo denominada ópera coreana, es un tipo de música tradicional coreana que cuenta una historia temática en forma de teatro musical con dos músicos

compartiendo el centro de atención: un cantante (*sorikkun*) y un *gosu* (baterista). El cantante toca el papel central a través de su canto, palabras y lenguaje corporal, mientras que el baterista desempeña un papel de acompañamiento proporcionando el ritmo y gritando palabras de aliento para aumentar la pasión de la actuación (Kim & Choi, 2013, p. 513).

Como los autores mencionan el *sorikkun* es este cantante que va al centro del mismo modo obtiene toda la atención del público, uno de los papeles centrales es que cantan y su lenguaje corporal va acorde al ritmo, esto es similar al video original de *Thunderous*, los ocho integrantes se pueden considerar un *sorikkun*, puesto que ellos toman uno de los papeles centrales, como en este caso ellos son los cantantes y su lenguaje corporal se puede tomar mucho en cada movimiento que hacen, no solo al bailar, si bien en a partir del video musical se puede tomar esta centralización, también se le da atribución a partir de la vestimenta, *Stray Kids* se puede tomar como el centro de atención y que por su parte ellos representen a los héroes, siendo los más importantes y relevantes de su propia historia, esta atribución se le puede dar por Kang (2016, como lo citó en Kuh Ja- Kyoung, 2009) el cantante representa a todos los personajes de la historia temática a través de variaciones de tono (p. 3). De esta manera los integrantes no representan a todos los que forman parte de la historia, sino que los únicos personajes a los que ellos interpretan dentro de su historia son acerca de ellos mismos como los héroes.

Vinculación de elementos:

Figura 31.

Thunderous.



Nota. Autora: Fili (@_bloominfloweers), fecha: 28 de agosto de 2021. título: Thunderous. país: Portugal en Twitter.

El *fanart* que se encuentra inspirado en el video musical *Thunderous* de *Stray Kids*, tiene una relación muy detallada; puesto que cada uno de los elementos que fueron plasmados en el *fanart* son los mismos que se encuentran en el video original del cual se inspiró para realizarlo, en primer lugar se pueden observar los colores que forman parte tanto del *fanart* como del video original, del cual fue mencionado en el nivel relacional; estos colores son el color rojo, blanco, azul y negro, pertenecientes al *Obangsaek* “pertenece al simbolismo del color tradicional coreano, del cual se basa en los cinco elementos y los cinco colores básicos que son: rojo, azul, amarillo, blanco y negro” (Shin, 2011, p. 62). Estos colores son parte de la cultura coreana, del cual se pueden encontrar en los trajes, tanto de *Stray Kids* como de los enmascarados, el color del cielo y los rayos.

Por una parte, la significación que se encuentran en estos colores son muy significativos para el país surcoreano, de esta manera se puede encontrar una gran relación y representación de dicho país: “el rojo simboliza el sol, el fuego, la producción, la creación, la pasión y el amor; el azul simboliza la creatividad, la inmortalidad y la esperanza, el amarillo simboliza la luz y

la esencia de la vitalidad; e blanco significa castidad, la verdad, la inocencia y la muerte; el negro simboliza la existencia” (Shin, 2011 como se citó en Roberts and Hur, 1998).

Asimismo, como los *dokkaebi*, estos duendes coreanos o *goblins*, en esta parte estos seres o criaturas son presentadas como fuegos azules, estos “pertenecen a uno de los seres mitológicos de Corea, estos seres son criaturas traviesas con las personas que hacen cosas malas y recompensan a las buenas” (Rematoza, 2023, p.47). Al estar integrados en el *fanart* y ser parte del video musical, se puede mostrar que las personas buenas son *Stray Kids*, quienes los *dokkaebi*, ayudaran castigar y alejar el mal, en este caso son los enmascarados de negro, pero esta no es la única mención de seres mitológicos; puesto que también se encuentran los *yokai*:

Son seres mitológicos de Japón, estos son descritos como “criaturas míticas japonesas como el producto del miedo humano a desastres naturales inexplicables. En el pasado, los humanos crearon imágenes y esculturas que representaban *yokai* en un intento de explicar la causa de fenómenos como plagas y tormentas eléctricas (Kim, 2020, p. 13).

Los *Yokai* se pueden mostrar de manera específica en los rayos que se pueden encontrar en el *fanart* y en el video, siendo los principales causantes de las tormentas que aparecen, mostrándolo como un desastre natural siendo causados por el miedo tanto los habitantes como el de los enmascarados al enfrentarse a *Stray Kids*, del cual estos también los ayudan para que ahuyentan el mal.

Por otro lado, se encuentran el palacio de *Gyeongbokgug*, “es un palacio principal de la dinastía Joseon (1392-1910), se mantuvo como el símbolo más importante de la autoridad de

Joseon, mientras que el nombre de cada edificio representa el espíritu fundador de la dinastía Joseon (1392-1910)” (Jang, 2010, p. 9). Dicha mención se basa por la fachada o el tipo de techo que tiene este palacio, puesto que se puede distinguir acerca de la cultura coreana, y en la que se encuentran parados los integrantes de *Stray Kids*.

Esta fachada no solo se encuentra en este tipo de palacio, sino que también se encuentra en la villa *hanok*, “se caracteriza por su estructura de madera. Esta estructura comprende de columnas, vigas, vigas (*beams*), (vigas) *rafters* y muchos otros componentes más pequeños” (Lee & Kim, 2021, p. 4). Estas se encuentran representadas en ambos por la manera en la que tienen sus techos parecidos al palacio *Gyeongbokgung*, en ambos se puede mostrar como la representación de ambos techos, teniendo una gran representación en el *fanart*, mostrando de manera que tanto el video como el *fanart* se basan en la representación de la cultura coreana.

Por último, se encuentra el *pansori*, este se “denomina ópera coreana, es un tipo de música tradicional coreana que cuenta la historia temática en forma de teatro musical con dos músicos compartiendo el centro de atención: un cantante (*sorikkun*) y un *gosu* (baterista) (Kim & Choi, 2013, p. 513). Este *sorikkun*, son representados por *Stray Kids*, siendo la representación de estos cantantes del *pansori*, mostrando más acerca de su cultura y ellos mismos mostrándose como el centro de atención de los enmascarados; asimismo esta representación del centro de atención se destaca mucho en la manera en la que se encuentran posicionados en el *fanart* y a lo largo del video musical, del cual ellos mismo son quienes cuentan su propia historia.

Conclusión:

Los atributos que son presentados para la realización del primer análisis del *fanart*, cada uno de estos han sido relevantes, puesto que han ayudado a conocer con mayor detenimiento cada uno de los elementos y lograr desarrollar un análisis profundo, acerca de cada uno de los elementos que fueron encontrados, puesto que en el *fanart Thunderous* y el *videoclip* de manera general tienen una extensa relación y presentan diversos elementos culturales de Corea del Sur, así como los significados que contienen cada uno de estos como lo fueron los *obangsaek*, pertenecientes a los cinco colores primarios de Corea del Sur, dado que 4 colores de estos contienen un gran significado y que representan cada uno de los elementos que se les encontró relación, como lo fueron los trajes, un elemento que se puede destacar mucho es que el color rojo es para ahuyentar a los espíritus malignos y por lo contrario con lo negro que representa la muerte, haciendo una gran diferencia con lo bueno y lo malo se puede representar la muerte como los tres enmascarados, otra cuestión entrelazada con la muerte son los *yokai*, como el autor Spurgiasz (2020) lo menciona en su artículo, estos seres también se les puede atribuir como los enmascarados, siendo algo contrario con los *dokkaebi*, del cual estos premian a las personas que hacen buenos actos y castigan a los malos, de esta manera se puede marcar una gran diferencia entre ambos seres, así como se puede notar una gran diferencia entre *Stray Kids* y los enmascarados, otros elementos que se pueden marcar son la similitud que se le encontró a la villa *hanok* y el palacio de *Gyeongbokgung*, ambos tienen ciertas similitudes en cuanto a la manera en la que están contruidos, pero estos tienen una gran diferencia, como lo son las villas *Hanok* son casas, del cual las personas habitan, algo contrario al palacio, puesto que solo pueden habitarlas o podían habitarlas las personas que pertenecen a la realeza, en cada uno de los elementos encontrados se puede notar una gran diversidad a la cultura coreana, con una gran historia y que son importantes en el país surcoreano.

La manera en la que se dio este proceso de la transferencia cultural en el *fanart* titulado *thunderous* se da por los elementos culturales que forman parte del mismo; dado que todos los elementos forman parte de la cultura de Corea del Sur, estos elementos cuentan con su propio contexto o contexto inicial se le da una transformación y una resemantización, como Espagne menciona lo siguiente: “cualquier paso de un objeto cultural de un contexto a otro resulta una transformación de su significado, en una dinámica de resemantización, que solo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta vectores históricos del paso” (p.1). Esta transferencia cultural toma mayor fuerza al estar en una misma imagen cada uno de los elementos como lo son: el *obangsaek* (cinco colores primarios de Corea del Sur), los *dokkaebi*, *yokai*, el palacio *Gyeongbokgung*, las villa *hanok*, el budismo y el *pansori*, cuentan con sus vectores históricos, mismos que se adaptan al *fanart* y se le da una nueva significación al ya estar integrados en uno mismo; este proceso se inicia dado que la autora del *fanart* no pertenece a Corea del Sur y no cuenta con el contexto inicial de estos mismos.

La primera fuente de contacto para que se lleve a cabo la transferencia cultural es el video musical *Thunderous*, siendo la fuente de inspiración de *Fili*; asimismo esta fuente de contacto se refuerza con lo que los integrantes de *Stray Kids* mencionan acerca de algunos de los elementos que forman parte del video; de este modo la autora toma el video como un contexto de partida aunque no tenga conocimiento de la historia y contexto de cada uno de los elementos que colocó es su principal fuente, pero tanto en el video y como en el *fanart* se logra realizar un contexto de incorporación tras integrar cada uno de los elementos ya antes mencionados.

El enfoque de las transferencias culturales propuso explorar nuevas posibilidades para superar el marco nacional de la historia cultural poniendo bajo la secuencia procesual

de la traslación de un objeto cultural desde un contexto de partida hasta otro contexto de incorporación. (Espagne, 2025 como se citó en Jeanblane, 1995, p. 50).

Tomando en cuenta esta nueva resemantización se da por esta hibridación o hibridez que forma parte de la transferencia cultural, por consiguiente, para comprender de manera más profunda cada uno de los contextos y darle una nueva significación se implicó la revisión de diversos textos para comprender el contexto inicial de cada uno de los elementos, “prestar atención a las transferencias culturales implica revisar, al menos virtualmente, las estructuras de la memoria colectiva de bibliotecas y archivos, buscando elementos importados que muchas veces quedan marginados (Espagne, 2017, p. 4). De esta manera se logra una negociación con lo que es percibido en el análisis, al igual un significado propio de lo que es percibido en el *fanart*, por medio de los archivos consultados se logró darle un establecimiento a la imagen y reforzar las identidades que lo conforman, siendo los elementos, mostrando la razón por la cual se encuentran, como lo es esta misma transferencia se implica por el país de origen de los elementos y la autora del *fanart*, puesto que es de otro país, se le da una nueva significación tras no formar parte del mismo país como lo menciona el autor Espagne (2017) : “Está transferencia no sólo se encuentra implicada en una o dos lenguas, sino que “una transferencia cultural nunca se produce sólo entre dos lenguas, dos países o dos áreas culturales: casi siempre hay terceros involucrados” (p. 4).

Capítulo 3. Hold me tight, right now.

En el siguiente capítulo se continuará con la aplicación de la metodología perteneciente a los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen por el autor Félix Del Valle Gastaminza, como anteriormente ya ha sido mencionado, como lo fue en el apartado de metodología, siendo retomada para realizar el análisis del *fanart* titulado *Red Lights*; comenzando a partir del nivel biográfico, en donde se hablara acerca de los acerca de los datos que fueron encontrados acerca de la realización de la imagen y autora; prosiguiendo con el nivel temático, en esta parte se centra acerca de los elementos que conforman el *fanart*, la manera en la que se encuentra simbolizado el hilo rojo y la idea del amor, la gran significación que conllevan los tres colores más representativos que son: el rojo, blanco y negro; el dolor y el vacío que pueden convertirse en un amor obsesivo. Por último, acerca del nivel relacional, dicha relación que estos tonos o colores tienen con los cinco colores primarios de Corea del Sur; la gran influencia que tiene el *yin* y *yang*, correspondiendo a la demostración del bien y el mal, siendo personificados por los personajes principales del *fanart*, mostrándolos como el trastorno de identidad disociativa, los *doppelgangers*, representando esta parte de lo bueno y lo malo, la interpretación de los gemelos siameses y la influencia que el alter ego pueden construir ellos mismos.

Figura 31.

Red Lights



Shenae- Guzzardiart (seudónimo en Instagram y página oficial)

Red Lights

2022.

Melbourne Australia.

1. Nivel biográfico:

Son aquellos vinculados con el momento de su creación, compañía que encargó, el título y posibles datos de publicación, entre otros. En muchas ocasiones, esta información no aparece en los archivos y es necesario emprender una búsqueda para dar con los datos precisos. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 125).

Impresionismo, realismo, gestualismo- óleo, pintura acrílica, acuarela.

Photoshop- papel.

2022

1080 x 1333px

Shenae.

Sheane es una artista y *cosplayer*, junto a su hermana gemela Mel, originarias de Melbourne Australia, juntas crearon su tienda *online* y su *Instagram* con el nombre de guzzardiart, por medio de su tienda venden cada uno de los *fanarts* que elaboran ambas hermanas, algunos que se pueden encontrar son sobre anime como lo son; *Genshin Impact*, *Spy x Family*, *Chainsaw Man*, *Pokémon*, *Demon Slayer*, *Tokyo Revengers*, *Dragon Ball*, *My Hero Academy*, *Naruto*, entre otros, videojuegos como lo son; *The Legend of Zelda*, *Overwatch*, *Mass Effect*, *Street Fighter*, series de televisión como: *The Umbrella Academy*, *Stranger Things*, *Doctor Who*, al igual como de la banda de Rock *My Chemical Romance* y grupos de *Kpop* como: *Stray Kids*, *BTS*, *Ateez*, *TXT*, *NCT*, *Plharmony*, *Enhypen* y *Zerobaseone* (Guzzardi Art, 2024).

Por medio de su *Instagram* comparten los *fanarts* y *cosplay* que elaboran, al igual comparten los eventos a los que asisten con su stand, en este venden sus obras de arte y al mismo tiempo lucen los *cosplays*, Sheane y Mel, elaboran sus propios trajes, maquillaje y accesorios que usarán para interpretar al personaje que han elegido para realizar un *cosplay*, uno de los primeros *cosplay* que subieron a su *Instagram* fue del videojuego llamado *bordelands 2*, Mel interpreta al personaje de Zer0 y Shenae, interpreta a *Handsome Jack* (Guzzardiart, 2015). Shenae y Mel comenzaron a dibujar desde que tenían 5 años de edad, a partir de la cuarentena comenzaron a trabajar en diversos encargos y *fanarts*, (Guzzardiart, 2020). Uno de los programas que utilizan para elaborar sus obras de arte es *Photoshop*, siendo el único que utilizan, así como también las técnicas de arte que utilizan son de manera tradicional y de manera digital (Guzzardiart, 2020). Los medios que emplean para elaborar su arte son los pinceles, óleo, pintura acrílica y acuarela, ya que les encanta el efecto que las pinceladas y la

espátula le se acerca más al arte tradicional, los estilos de arte con los que más les gusta trabajar son el impresionismo, realismo y gestualismo (Guzzardiart, 2019). La manera en la que ambas hermanas colaboran en la creación de sus obras es cuando estas tienen más de un personaje, de manera separada, para después fusionarlos, pero cuando se trata de una sola pieza suelen trabajar de manera individual y en la parte inferior de la descripción de Instagram suelen poner quien la elaboró si Mel o Shenae (Guzzardiart, 2020).

2. Nivel temático:

Hace referencia a lo que la imagen significa, lo que hace referencia al verla. En este sentido distingue tres aspectos fundamentales: la denotación, la connotación y el contexto, dentro de esta la denotación es aquello que se puede nombrar y describir porque aparece en la imagen: componentes vivos, móviles y estables. La connotación señala lo que no aparece en la fotografía de forma referencial y, sin embargo, la fotografía sugiere, como lo son cuestiones políticas, sociales, religiosas, ideológicas y demás aspectos que pueden provocar un pensamiento en quien hace el análisis; esta parte se encuentra ligada necesariamente a lo cultural. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p.p. 125-126)

2.1 Nivel temático formal.

En el *fanart* creado por Shenae de una de las gemelas de *Guzzardi art*, se puede apreciar a dos de los integrantes del grupo de *Stray Kids*, *Hwang Hyunjin* y *Bang Chan* o *Christopher Bang*, son los únicos que aparecen en el *fanart*, así como en el video original, dado que ellos son los escritores de la canción, ambos cantantes se encuentran vestidos con trajes blancos, en la parte del abdomen se puede ver una parte descubierta, dado que tienen una cinta que son parte de su traje, las expresiones que tienen ambos son de inconformidad ante la situación o la manera en la que se encuentran, una de las cosas que se pueden resaltar es que *Hyunjin*,

el integrante que se encuentra en la parte izquierda tiene el cabello negro y lo tiene largo, en su oreja tiene un arete y en su mano tiene un anillo, la mano de *Hwang* se encuentra cerca de su cuello como si se quisiera quitar las cuerdas, dado que estas le molestan, por lo contrario de *Bang Chan*, el integrante que está en la parte izquierda tiene el cabello de color naranja o anaranjado, pero algo opaco, al igual que *Hyunjin*, *Chan* tiene dos aretes en su oreja y ambos se les nota un poco de maquillaje en los ojos, los tonos que se pueden apreciar son un poco de negro, rojo o color vino.

En el segundo plano se pueden observar dos objetos que llaman la atención del cual son varios lazos o cuerdas rojas en las que se encuentra atado *Hyunjin*, estas sobresalen a un lado de la parte superior, así como si uno de estos lazos se encuentra o hiciera alusión a que saldría de la pantalla, estas cuerdas no solo en el cuerpo de *Hyunjin*, sino también se puede ver en su brazo y manos, tiene esta cuerda, mientras que *Bang Chan* tiene unas cadenas, estas igual se pueden ver como si saldrían o que alguien externo a la imagen las está tomando, las cadenas cambien se encuentran en sus muñecas y *Bang* intenta liberarse de las cadenas que se encuentran alrededor de su cuello, puesto que estas le molestan.

En tercer plano se pueden apreciar dos lámparas, una en cada lado del que se encuentran los integrantes, los tonos que tienen son blanco y amarillo, estas están pegadas a la pared, así como se puede ubicar en el segundo plano las paredes que se encuentran a los lados, con ciertos tonos entre naranjas, cafés claros y blancos, dándole alusión como tonos algo cálidos como el reflejo de las lámparas.

En el cuarto plano se puede encontrar el fondo, en este se puede notar o apreciar un cuadro de un jarrón con flores o incluso un florero que tiene flores está pegado a uno de los muros de lugar en el que se encuentran, tiene un foco pequeño, este muro del fondo se puede ver

que divide el lugar, al igual algo que llama la atención son los colores que predominan como lo son un rojo muy brillante, así como en el techo se encuentran los mismos colores que las paredes con tono negro, naranja, café claro, un poco de rojo y blanco.

La gama o paleta de colores que se observan de manera general en todo el *fanart* son; el color blanco de los trajes, tonos similares a los de la piel, rojo, negro, naranja, amarillo, color vino, un poco de verde, plateado por las cadenas, diversos tonos de rojos, desde uno oscuro como se puede apreciar en los lazos a uno más brillante como lo es en el fondo, estos rojos brillantes también se pueden apreciar en la mano de *Hyunjin* y de *Bang Chan*, incluso en los trajes se pueden notar un poco de rojo brillante, en diversas partes se pueden apreciar el color rojo.

En el sentido de la fotografía se pueden ver en un plano medio, puesto que solo se pueden ver de la cabeza hasta la cabeza, en este plano se puede apreciar y resaltan los dos protagonistas que se encuentran en el *fanart*, en donde se le da mucha importancia a las expresiones que tienen ambos, como al mismo tiempo a las manos, la manera en la que se encuentran posicionadas.

3. Nivel relacional.

Se basa en la relación y hace referencia a la conexión de la fotografía con otros documentos, del cual, como punto fundamental, gracias a esas relaciones podemos construir un documento como fuente de investigación. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 126)

El *fanart* tiene relación con el videoclip original del cual se inspiró *Shenae* para la creación o producción creada por una de las hermanas, del cual lleva por título *Red Lights*, ambos tienen el mismo nombre, dentro de la misma obra de *Shenae* se pueden encontrar diversos

elementos que se encuentran en el videoclip, como lo son: el traje blanco, las cadenas, los lazos rojos, algunos tonos del *fanart* y el fondo que es igual a una de las escenas del video original.

Figura 32.

Stray Kids "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video.



Nota: Relación con el fanart Red Lights [captura de pantalla] por JYP Entertainment. 2021. YouTube.

Una de las relaciones que se encuentran del video original, del cual se inspiró *Shenae* para la creación del *fanarts*, son las cadenas, como se mencionó en la primera parte del análisis *Bang Chan* tiene unas cadenas, pero en el video original él no es el único que las lleva puestas, dado que *Hyunjin* también tiene una en una de las escenas del video, en esta parte las cadenas se le puede encontrar relación con la dependencia emocional en un relación, no solo en esta

parte se puede entender de esta forma, sino que también las cadenas representan el egoísmo. del cual los mismos cantantes han mencionado eso como lo fue en el video Ep. 04 *GROUP TALK* / [SZK SONG CAMP] *Howl in Harmony*, en donde *Hyunjin*, *Bang Chan* y los productores del video mencionan lo siguiente: “Y también hablamos sobre el conflicto con nuestro ego” (Stray Kids, 2021, 26m46s).

Como se muestra en la figura 13 del cual se muestra una relación sobre la dependencia emocional en una pareja, como se mencionó anteriormente, así como en la figura 14, se muestra la representación del egoísmo que una persona puede tener consigo misma.

Figura 33.

Pareja de Relaciones Codependientes. Mano atada por cadena.



Nota: representación de relaciones codependientes [imagen] por Popov, 2021. Shutterstock.

Figura 34.

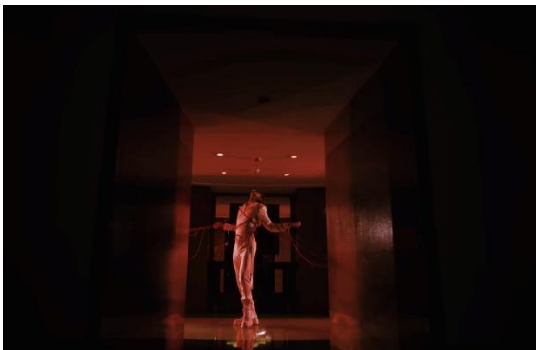
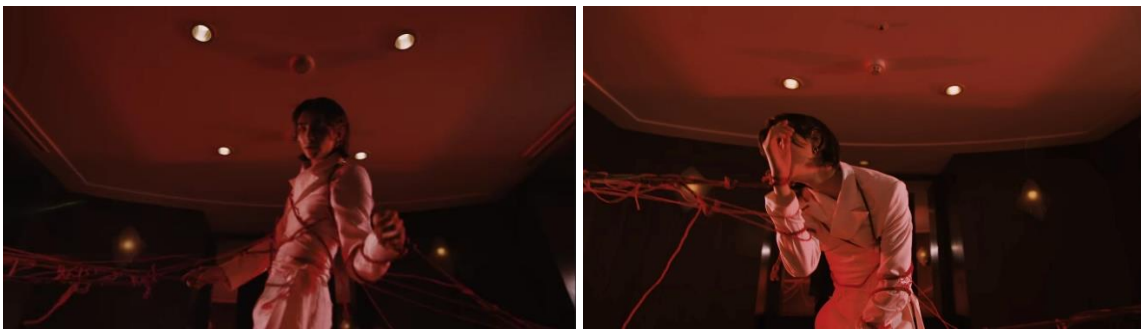
Una definición perfecta de egoísmo.



Nota: Representación del egoísmo. [imagen] por Boosco, 2022, Boosco.

Figura 35.

Stray Kids "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video.



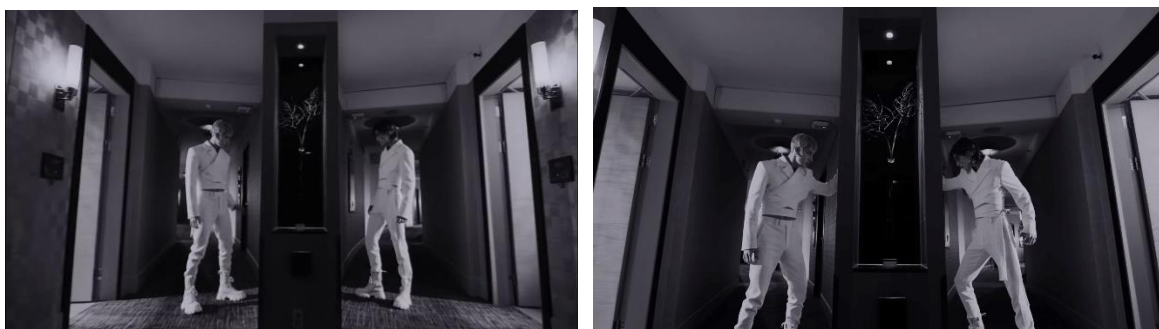
Nota: Relación con el fanart Red Lights [captura de pantalla] por JYP Entertainment. 2021. YouTube.

La segunda relación que se encuentra es en donde *Hyunjin* está atado con unos lazos rojos, de igual manera como se presenta en el video original y en el *fanart*, siendo el único de los dos integrantes se encuentra de atado, puesto que *Bang Chan* solo se encuentra con las

cadena, la relación que se le dan estos lazos o hilos es una cierta interpretación del hilo rojo, la leyenda japonesa del hilo rojo, puesto que esta es muy representativa en el sentido del amor, pero en esta escena se puede interpretar de diversas maneras como lo son; él se aferra a esta idea de que puede encontrar a su pareja destinada a pesar de todo el caos por el que esté pasando en esos momentos, se aferra a la idea de que esa dependencia emocional que tiene hacia su pareja puede confundirla con la persona que está destinada para él como lo menciona la leyenda e incluso por su propio egoísmo sea una dificultad para encontrarlo.

Figura 36.

Stray Kids "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video



Nota: Relación con el fanart Red Lights [captura de pantalla] por JYP Entertainment. 2021. YouTube.

Otra de las relaciones que se le encontró también se acerca a lo psicológico como a lo fisiológico, esta parte se puede encontrar relación con el trastorno de identidad disociativo, puesto que uno de ellos menciona que es como otro yo, otra persona muy diferente, realizan actos muy diferentes, de manera concreta uno de ellos comete actos erróneos o es el malo, mientras que la otra parte es el bueno o no comete estos actos que traen consecuencias graves, mencionando sobre las diferentes personalidades que *Bang Chan* y *Hyunjin* tienen, del cual *Hyunjin* mencionó lo siguiente: “La persona que se obsesiona y la persona normal, está unida

como sea, como *Bang Chan* y yo somos dos podemos estar en una escena y de un lado está lo ordinario, pero detrás de esto está mi otro yo” (*Stray Kids*, 2021, 27m57s).

Continuando con lo psicológico otra de las relaciones que se le encontró en esta parte del *videoclip* y del mismo *fanart* es en esta parte en la que se encuentran *Bang Chan* y *Hyunjin* como un *doppelgänger*, del cual también existe esta parte de lo bueno y lo malo, los dos cantantes pueden representar el bueno y el malo, el cual es un espejismo, a pesar de que la pared los divide, aun se puede notar que esa parte continua con ellos, como se muestra en la figura 16 y como también se puede representar en la figura 17, pero de manera más directa con ellos mismos, puesto como lo dijo *Hyunjin Bang Chan* e incluso el mismo *Hyunjin* pueden representar el malo, como si ellos fueran las mismas personas, pero lo que cambia es la personalidad tan diferente que tienen, la relación del *doppelgänger* fue mencionado por uno de los productores con respecto a la coreografía que realizan en esa escena: “Y al principio, yo también como son dos los que salen en el video, pensé en una coreografía simétrica que cuando uno se mueve, el otro también. Algo así como un *doppelgänger* o gemelos *siameses*. Eso es lo que se me ocurrió”. (*Stray Kids*, 2021, 28m20s).

Figura 37.

Stray Kids "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video



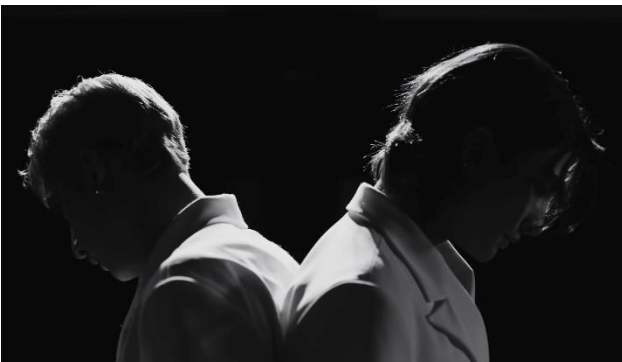


Nota: Relación con el fanart Red Lights [captura de pantalla] por JYP Entertainment. 2021. YouTube.

Por otra parte, en lo fisiológico como se mencionó anteriormente y con lo que el productor dijo, es en la manera en la que los dos cantantes se encuentran posicionados en el *fanart* y la cercanía que tienen a pesar de que no es mucha se entiende como a los gemelos siameses, como bien se sabe los siameses se desarrolla cuando los gemelos están unidos por una parte del cuerpo, esta relación se le puede encontrar en una de las escenas en las que se encuentran los cantantes, como se presenta en la figura 18 y figura 19.

Figura 38.

Stray Kids "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video



Nota: Relación con el fanart Red Lights [captura de pantalla] por JYP Entertainment. 2021. YouTube.

Figura 39.

Stray Kids "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video



Nota: Relación con el fanart Red Lights [captura de pantalla] por JYP Entertainment. 2021. YouTube.

En la figura 19, no solo se le puede encontrar una relación con los gemelos siameses, sino que también con el hilo rojo, dado que ambos se encuentran enlazados o atados, dando a entender que ese hilo solo unió a él mismo por medio de su egoísmo o su *alter ego* impidiéndole que encontrará a la persona que estuvo destinada para él, del cual solo se rompió y se enredó en sí mismo, por otro lado también se puede entender que son personas totalmente distintas, del cual ellos son personas destinadas o son la otra parte de su hilo rojo.

4. Nivel temático final:

En este último nivel los niveles se encuentra el nivel temático final, en donde se abordarán cada una de las relaciones que se han encontrado a lo largo del análisis del *fanart* en donde se le dará una mayor explicación del porqué se relacionan de cada uno de los elementos que son presentados en los niveles temático formal y el nivel relacional, dado que esta relación es diferente al primer análisis del cual se habló sobre la cultura del país surcoreano, algo muy diferente con el análisis de la segunda imagen, del cual se centra mucho más en el ámbito psicológico, asimismo también la relación con una de las leyendas más famosas sobre que cada persona tiene una persona destinada para ella.

La primera parte de este nivel se hablará sobre el hilo rojo, como se encuentra representado tanto en el *fanart*, como lo es en el video musical, este elemento es muy importante y muy significativo, dado que pertenece a una de las leyendas de dos países asiáticos como lo son China y Japón, puesto que este hilo rojo se encuentra atada a las personas están destinadas a encontrarse de manera romántica, de manera más específica encontrar a su alma destinada o a su persona destinada, aquella con la que compartirán una conexión, sin importar lo que pase este no se romperá, como comúnmente se ha escuchado sobre esta leyenda, Mínguez & Méndez (2020) mencionan lo siguiente:

Según las creencias populares orientales, todas las personas nacemos con un hilo rojo invisible que nos ata a la pareja a la cual estamos destinada, (chino tradicional | 紅線 ; japonés: 赤い糸); un hilo ligado al dedo meñique según Japón mientras que, en China, se habla de una sogá roja ceñida al tobillo. Lo curioso es que, en cualquiera de los casos, se alude a que nuestras almas están destinadas a encontrar su alma sin importar la edad, las condiciones físicas o las distancias geográficas o sociales, sólo que en ocasiones nuestro destino se trunca, porque la longitud del hilo impide que la encontremos en esta vida presente. (p. 95).

Así como otra autora habla acerca del hilo rojo, hablando del concepto que todos sabemos acerca de esta leyenda, concordando con lo de las personas predestinadas, como lo menciona la autora Kaplan (2020): “Cuenta la leyenda oriental que un hilo rojo invisible predestina a quienes necesitan encontrarse y vivirán una historia significativa, sin importar cuanto tiempo pase o las circunstancias que atraviesan. El hilo rojo puede enredarse, estirarse, tensarse o desgastarse, pero nunca romperse” (p. 89).

Pero a pesar de que esta leyenda se basa en el amor, la unión y el vínculo que tienen dos personas que están predestinadas a estar juntas, como lo mencionó la autora, este amor no solo se puede encontrar con el ser que está destinado a crear dicha unión; en ocasiones las personas creen haber encontrado la otra parte de su hilo rojo, lo llegan a confundir con una obsesión, siendo otra de las relaciones que se han encontrado en el *fanart* con el video musical, sino que la misma letra de la canción se ha identificado acerca de que este sentimiento no se está ofreciendo de la misma manera, puesto que uno de los dos se encuentra sufriendo por el daño de no recibir un amor recíproco.

Al respecto de este tipo de amor la autora Sánchez (2007) menciona que “el amor obsesivo o no correspondido puede variar de un anhelo normal a una obsesión disfuncional” (p. 393).

Este tipo de amor no solo se puede mantener como una obsesión disfuncional, sino que también es definido en la manera en la que influye en la persona, Sánchez (2007, como se citó en Baumeister y Wotman, 1992) mencionan lo siguiente:

Este amor puede ser muy doloroso y destruir la autoestima de la persona que no puede sobrellevarlo y por supuesto también de la persona que no corresponde. Pueden surgir emociones como enojo, molestia, sentimientos de impotencia o culpa por no poder corresponder. (p. 393).

En este punto que menciona la autora Sánchez (2007) dentro del *fanart*, se puede interpretar con las expresiones que tienen *Hyunjin* y *Bang Chan*, de este modo se puede representar que ellos son las personas que no pueden corresponder a dicho amor, no solo el que la otra persona la está ofreciendo, sino también con ellos mismos, ese amor propio ellos no lo pueden aceptar o no lo corresponden de la manera en la que es esperada, del cual para ellos es doloroso y al

mismo tiempo la autoestima que tenían anteriormente se va deteriorando, causándoles cada uno de las emociones negativas como lo son el enojo, sentimientos de impotencia y sobre todo la culpa por no poder o saber corresponder.

Por otra parte, también Sánchez (2007, como se citó en Howard, 2001) menciona que “este tipo de amor es un sentimiento incompleto, vacío, desesperado, perdido y que la forma que tiene de remediar esto es la conexión con alguien fuera de sí mismo”. (p. 393).

Sánchez (2007, como se citó en Baumeister et al., 1992; Capach et al, 1998) mencionando que:

El amor obsesivo concentra la autopercepción de desorientación, necesidad, angustia, tristeza, idea de fracaso y sentirse miserable, desesperación, intranquilidad, sufrimiento y descontrol que se experimenta ante el alejamiento o separación del ser amado. En concordancia con esto, la persona siembre toda expectativa de felicidad, intranquilidad y valía en la atención, contacto o correspondencia del otro. Este factor expresa más que obsesión y preocupaciones por el otro (p. 400).

Como anteriormente se mencionó acerca de los sentimientos o emociones negativas, por el contrario, acerca de que este tipo de amor puede causar sentimiento incompleto, vacío, desesperación e incluso que se sienta perdido, es una de las cuestiones más cercanas sobre la dependencia emocional, algo más concreto hacia una pareja, puesto que sin la presencia de esta persona pueda generar esos sentimientos a la persona que está en este tipo de relación.

La dependencia emocional, es otra de las relaciones que se encuentra en el *fanart*, dado que uno de los elementos que se ven en el mismo, son las cadenas, esto se puede entender que la persona esta aprisionada por alguna razón o algún acto que ha cometido, incluso que está

misma persona no sea capaz terminar con esta relación o que otra persona no lo deje salir del lugar o termine con este vínculo en el que se encuentran, si bien puede ser imposible lograr darle fin a esto, convirtiéndose en un círculo repetitivo; a pesar de tener consecuencias o sufrir por tal estado en el que se encuentre, dado que, al terminar esta relación tendrá diversas consecuencias para la persona dependiente, siendo negativas y sus relaciones se basen con llenar esos vacíos que ha tiene.

El autor Castelló (2005) en su libro *dependencia emocional características y tratamiento*, menciona que:

La dependencia emocional es la necesidad extrema de carácter afectivo que una persona siente hacia su pareja a lo largo de sus diferentes relaciones. Este es el núcleo de la cuestión lo que, tras varias capas de comportamiento de sumisión, pensamientos obsesivos en torno a la pareja, sentimientos intensos de miedo al abandono y demás, nos aparece como el corazón de la dependencia emocional: la necesidad afectiva extrema de una persona hacia su pareja (p. 17)

La dependencia emocional es un deseo irresistible del otro de carácter puramente afectivo, sin explicaciones que se puedan justificar dicho deseo. Es concebir la vida siempre al lado de alguien al que se idealiza y se considera poderoso, al que se concibe como sentido de la vida del dependiente, al menos hasta que se encuentre lo antes posible a otra persona (Castelló, 2005, p.18).

Pero de manera acerca de la dependencia emocional, es caracterizada por la patología de las relaciones de pareja, en este caso los dependientes emocionales, suelen tener parejas desde la adolescencia y si es posible estar siempre con alguien, pero una de

las consecuencias que trae esto consigo es que después de una ruptura, vivida como un acontecimiento verdaderamente catastrófico, intentan reanudar la relación por nefasta que haya sido o bien buscan otra persona que cubra su necesidad extrema de estar acompañados de alguien. Las personas que cubren estas necesidades son las que tienen un perfil bastante concreto, del cual se caracteriza por soberbia, egocentrismo, peculiaridad o más bien pretensión de ser diferentes y por tanto especiales, personalidad dominante, gusto por rodearse de personas que les halaguen e idealizan cierto encanto interpersonal manifestado por excentricidades, sentido del humor o ingeniosidad, entre otros (Castelló, 2005, p.p. 19-20).

Como bien mencionó el autor Castelló, esta dependencia emocional que se tiene hacia la pareja es que se basa en la necesidad afectiva hacia su pareja después de haber atravesado por diversos factores como lo son la sumisión, los pensamientos obsesivos con la pareja y los sentimientos de miedo al abandono, del cual al momento de tener una ruptura se busquen personas que sean egocéntricas, soberbias, siendo todos factores negativos, como *Hyunjin* mencionó al momento de crear el videoclip, acerca del ego, siendo una enorme relación, dado que es una parte muy fuerte, no solo en cuestión personal, sino también el que se busquen a personas que tenga un enorme ego para cubrir la necesidades en una relación o ya al haber terminado una relación, siendo uno de los factores negativos.

Por consiguiente otra de las relaciones que se encontró fue el *alter ego*, siendo uno de los más importantes, así como uno de los más marcados, dentro de la imagen se puede dar a entender de una relación que no es saludable en el ámbito psicológico, así como de la persona de manera general, con uno mismo, la manera en la que *Hyunjin* lo menciona en el proceso que llevaron a cabo y lo que ellos querían plasmar al momento de realizar el *videoclip* y cada

uno de los elementos del mismo, de manera más específica se basan en el ego con uno mismo, definiéndose como el alter ego, basándose en una sola persona y que solo se centra en sí mismo, al respecto de cada uno de los ámbitos o como es la persona de manera general.

Acerca del alter ego se puede mostrar en la manera en la que nosotros mismos tenemos una percepción nuestra o propia de nuestra persona, asimismo como la experiencia de vivir este *alter ego*, del cual este también hace una conformación de la construcción de nuestra propia identidad.

El alter ego se relaciona con la creación de una metaperspectiva directa en el ámbito de la psicología del cual la autora Grossi (2007, como se citó en Laing, Phillipcon y Rusell Lee, 1996) mencionan que:

El ego (uno mismo) del alter (el otro). Denominan perspectiva propia directa a nuestra propia visión de nosotros mismos (con ella construimos nuestra identidad. Y llaman metaperspectiva a mi visión, de la visión que otros tienen de mi (de allí surge nuestra metaidentidad). Al utilizar la tercera persona a referirse a sí mismo, el sujeto se trata como otro (un alter y/o un objeto) y como un ego (un yo, un sujeto) a la vez. (p. 2)

Pero de esta manera el *alter ego* se encuentra en la psicología social, del cual se encuentra a partir de la noción de la perspectiva social de las personas, del cual estas se encuentran calificadas como objetos, como Marc & Picard (1989) mencionan lo siguiente:

Estas tienen que ver con la significación del calificativo social: se refiere frecuentemente al estudio de las variaciones que afectan las relaciones de un individuo (o un conjunto de individuos) y un objeto: el social es, entonces, una dimensión de los objetos de los estímulos clasificados en sociales y no sociales (así

se reservara la noción de percepción social a la percepción de las personas clasificadas como objetos sociales). O lo social es concebido de manera diferencial, como una característica de los individuos socialmente diferenciados en sus modos de respuesta y en su conducta. (p.p. 15-16).

De manera concreta este alter es visto más allá de lo que puede ser la persona, sino que también influye la percepción de las personas, la manera en la que se encuentran caracterizados cada uno de los individuos por parte de esta forma social, dependiendo de sus conductas.

A esta psicología con dos términos (ego-objeto), S. Moscovici propone sustituir por una a tres términos: Ego- Alter- Objeto, únicamente una psicología de este tipo merece el calificativo social. Se encuentra centrada directamente en la elaboración y el funcionamiento del vínculo social y su papel fundamental tanto en funcionamiento psíquico individual, cuanto como factor de inflexión de los fenómenos sociales. (Marc & Picard, 1989, p. 16).

Pero este alter ego, no solo es un tema que se vea desde la parte psicológica, como comúnmente lo relacionamos o lo conocemos, algo que está sumamente atado con el *fanart*, sino que de esta manera también se pueden encontrar en los personajes de las películas, del cual no se trata de esta parte psicológica, sino que de manera evidente se pueden ver el cambio de los nombres en los personajes, del cual no muestran su identidad real, como muchos de los personajes muy conocidos como lo son *Superman*, *Batman* y el zorro como lo menciona el autor Pitt (2001) del cual argumenta acerca de *Superman*.

Argumentar que *Superman* y *Clark Kent* son nombres de *alter egos*, que los alter egos son distintos de las personas cuyos alter ego son, que las expresiones de oraciones de identidad que contienen una o más apariciones de un nombre de alter ego deben considerarse verdaderos, deben interpretarse en el sentido de que la persona cuyo alter ego es nombrado por el otro o ver que los alter egos nombrados por los términos de identidad son alter egos de la misma persona. (Pitt, 2011, p. 533).

Este alter ego, se basa en las distintas expresiones que realizan los personajes en este caso *Superman* y *Clark Kent* tienen una gran diferencia; a pesar de ser la misma persona se encuentran caracterizados por las diversas expresiones y apariencias que suelen tener ambos, pero como anteriormente se mencionó, este personaje no es el único con el que cuenta con un alter ego.

Nombres como *Superman*, *Ru Paul*, *Batman* y *zorro* se refiere a alter egos, donde un alter ego es un individuo que habitante de una persona, y un individuo que habitante, de una persona. De una persona es distinta de ese individuo simplista. Se puede decir que tipo de cosas podrían ser los alter egos y que se diferencian de los *primum egos* (Pitt, 2011, p. 537).

Las personas son como creaciones literarias, y los alter egos son como personajes encarnados, como *Geraldine* y *Pee-Wee Herman*, en el sentido de que sus creadores tienen ciertos derechos con respecto a ellos, como el derecho exclusivo de modificarlos y determinan quién más (si hay alguien más) puede habitarlos legítimamente (y por lo tanto asumir el alter ego correspondiente) (Pitt, 2011, p. 538)

Ambas partes del alter ego se encuentra una parte similar, tanto en la parte psicológica como en la parte de los personajes de las historias, como lo son el caso de *Superman*, *Batman*, *Geraldine* y *Pee Wee Herman*, en este sentido son los personajes encarnados, tienen la posibilidad de cambiarlos, puesto que se encuentran en la posibilidad de que se detecta una diferencia de uno entre otro, como lo es la vestimenta, las expresiones, no solo es por la manera en la que hablan, sino que de igual manera sucede con las expresiones faciales.

Asimismo, como también se encontró una relación con el trastorno disociativo o el trastorno de identidad disociativo, como se mencionó en el nivel relacional acerca de este trastorno; dado que *Hyunjin* mencionó que ambos integrantes tienen diferentes personalidades, no solo abarcando el ego, sino que toma un mayor sentido acerca de este trastorno por las personalidades de *Hyunjin* y *Bang Chan*, tomándolo como una misma persona, pero al mismo tiempo diferentes; estando la persona normal o que todos lo conocen, sino que también existe un cambio en la personalidad de la persona, en este caso de ellos, uno es el bueno y el otro es el malo, siendo todo lo contrario a lo que la persona bueno o que normalmente tiene esa personalidad; se puede distinguir cada una de las personalidades por los diversos actos que comete, como lo es la personalidad mala que los hace sin sentir culpa o arrepentimiento por ocasionar o haber lastimado a las personas, estas personalidades se pueden generar dependiendo de lo que la persona ha pasado, los diversos eventos traumáticos que ha vivido.

El autor González (2023, como se citó en American Psychiatric Association, 2022) menciona que:

El Trastorno de identidad disociativo es la alteración de la identidad por la presencia de dos o más estados de personalidad bien definidos que están presentes y pueden tomar el control de la persona; el nivel, el grado y la frecuencia de la manifestación

de estos estados de personalidad varía y depende de muchos factores (nivel de estrés, cultura, religión, conflictos internos, tolerancia al estrés, desregulación emocional, etc.) en muchos casos, la persona podría tener lagunas episódicas en su memoria sobre eventos o momentos significativos, aunque algunos podría describir sus recuerdos como nublados, confusos o parcialmente incompleto (González, 2023, como se citó en American Psychiatric Association, 2022).

Por otra parte, los autores Hales, Yudofsky y Talbott (1995) mencionan que:

Los trastornos disociativos presentan una perturbación o alteración de las funciones integradoras de la identidad, la memoria o la conciencia. La perturbación o alteración puede ser repentina o gradual, y transitoria o crónica. Cuando el trastorno se presenta en el área de la identidad, la persona olvida temporalmente su identidad habitual y asume o se impone una nueva identidad disociativa, anteriormente denominado trastorno de personalidad múltiple, o bien puede el sentimiento de la propia realidad que es reemplazado por un sentido de irrealidad (como el trastorno de despersonalización). Cuando el trastorno se presenta primariamente en el área de la memoria no pueden recordar acontecimientos personales importantes (como en amnesia disociativa y en la fuga disociativa) (p. 252).

Continuando con lo disociativo este es un trastorno, dado que los síntomas y signos neurológicos que caracterizan la conversión constituyen alteraciones perceptivas basadas en traumas previos y que representan la misma escisión de la conciencia que le da a dicho trastorno, del cual se deben entender como un proceso de distintos tipos de síntomas, algunos autores los han diferenciado entre disociación psiciforme y disociación somatoforme (Serrano, González, & Corbi, 2016, p. 148)

Serrano, González, & Corbi (2016, como se citó en Nijenhuis, Van der Har, Kruger y Steele, 2004) comentan que:

La disociación psicoforme o psicología engloban todos aquellos síntomas disociativos en los que se ven alterados procesos psicológicos como alteraciones en la memoria, la identidad, la percepción del ambiente y del entorno, por otro lado, la disociación somatoforme o somática está compuesta por todos aquellos síntomas disociativos que afectan al cuerpo, experiencias, reacciones y funciones semánticas. (p. 148).

En esta parte nos podemos dar cuenta que estos tipos de disociación se encuentran relacionados al *fanart*, ya que se encuentran las alteraciones de la identidad, como lo es en este caso al estar integrando el trastorno de identidad disociativa, asimismo como lo mencionan en la disociación somática en el que tiene afectaciones a las experiencias y reacciones, ligándose en con la manera en la que los integrantes del *fanart* están pasando al tener diversos cambios en las personalidades o que cambian la personalidad.

El *doppelgänger* es una situación un tanto similar con el trastorno disociativo, puesto que se encuentra la persona normal y segunda persona, dado que existe un doble, en esta parte se puede interpretar como *Bang Chan* es el uno y *Hyunjin* es el doble, del mismo modo en el videoclip original al momento que ellos se encuentran enfrente del espejo se puede entender acerca del *doppelgänger*.

Acerca del *Doppelgänger* tiene un término alemán, del cual *pelganger* deriva del *doppel* (que significa duplicado o doble) y *ger* (que significa goer); por lo tanto, la palabra inglesa *doppelgänger* (generalmente de la diéresis) significa literalmente

doble *goer* (o doble caminante) y el termino se refiere a un doble de una persona viva.
(Duerre, 2018, p. 2)

Si bien la palabra *doppl-ger*, deriva de finales del siglo XVIII, algunos ejemplos de *doppelgangers*, o *bles*, se pueden encontrar en las historias tanto de principios de Egipto, como de la antigua Mesopotamia. Por ejemplo, el doble hace una aparición en la mitología egipcia (que se remonta en la era común) a través de la figura de sa, un doble espiritual.
(Durre, 2018, p.2)

Se acerca de manera más detallada con lo del *doppelgänger* en la manera de la persona buena y mala al mencionar el significado de dicha palabra, si bien el autor Durre (2018) lo menciona más acerca de donde es originario el término y la manera en la que se divide, algo que no ocurre con la autora Charmelo (2002) menciona lo siguiente: “La palabra *Doppelgänger*, que literalmente significa doble visitante o doble persona, comúnmente hace referencia a otro equivalente, a menudo un gemelo malvado o amenazador, al mismo tiempo idéntico y completamente opuesto a un individuo” (p. 49).

Esta parte del *Doppelgänger* no solo es estudiado y visto desde una perspectiva psicológica, sino que también se puede encontrar en la literatura o la filosofía de la literatura, dado que este término es utilizado en esta parte para la creación de diversas obras literarias, como lo presenta el autor Vardoulakis (2010) del cual menciona acerca del *doppelgänger* y la manera en la que coincidió con otro autor acerca del término de dicha palabra.

El término *Doppelgänger* fue acuñado por el autor alemán Jean Paul (Richter) en su novela *Siebenkäs* de 1976, aunque ahora se conserva en varios idiomas (con diferentes normalizaciones de la ortografía), también se puede traducir al inglés como

look-alike (parecido) o *double* (doble): literalmente, un doble caminante, simultáneamente separado y unido, como un vagabundo y su sombra. (Vardoulakis, 2010, p. 418).

Aunque este término se use de la misma manera tanto en lo psicológico como en la literatura de la filosofía, esta parte del *doppelgänger* es utilizado de manera constante en la literatura a lo largo del tiempo, con diversas obras literarias y diversos autores que han utilizado este término para la realización de sus obras.

El motivo del doble es una presencia constante en la literatura a lo largo del tiempo y el lugar: desde el *Anfitrión* de *Plauto* hasta el doble de *Dostoievski*, desde *William Wilson* de *Poe* hasta *O Homem Duplicado* de *Saramago*, siendo algunos títulos populares. (Vardoulakis, 2010, p. 418).

En el trabajo que es realizado por el autor Vardoulakis (2010) se enfoca en el *doppelgänger*, así como una crítica filosófica de la autonomía elaborada por el mismo, en donde se centra en la figura literaria del *doppelgänger*, del cual mediante su estudio acerca de este permite tener una mayor visión acerca del cual el *doppelgänger* es utilizado en esta parte de la literatura, en conjunto con lo crítico y lo filosófico, del cual dentro del *fanart* no solo se puede apreciar desde la parte psicológica, sino que también por esta parte de la literatura.

La elección de los textos literarios no es arbitraria: el *doppelgänger* fue creado como respuesta de la literatura al enfoque filosófico en la subjetividad y ha prevalecido en la literatura. Si la filosofía quiere superar su fijación en la identidad propia-su autonomía. Debe abrirse a una aceptación incondicional de otro, y su otro es la literatura. (Vardoulakis, 2010, p. 420).

Por lo tanto, el *doppelgänger* emerge como el otro con el que la literatura tiene que lidiar para darle una oportunidad a la filosofía. Esta apertura es nuevamente racionalidad como presencia operativa del *doppelgänger*, que surge cuando la filosofía y la literatura (y la crítica) alcanzan su punto máximo. (Vardoulakis, 2010, p. 420).

Mediante esta parte nos podemos dar cuenta que no solo se ve desde la psicología, desde la literatura, sino que también se abarca en el sentido de que este *doppelgänger* está en conjunto con la filosofía y la literatura, con el fin de lograr un punto máximo que ambos deben estar en un mismo espacio para que pueda ser perceptible, pero este tipo de relación con otro yo, nos lleva a una relación con los gemelos siameses.

La relación de los gemelos siameses es la manera en la que se encuentran ambos cantantes en el *fanart*, como si ambos se encontraran unidos, no solo se encontró en el *fanart*, sino que el productor mencionó acerca de esto al momento de la creación del video original de *Red Lights*, del cual mencionó que se parecía o le encontraba un parecido a los gemelos siameses, así como en una de las escenas se puede encontrar esta referencia, puesto que ambos están pegados con sus espaldas.

Los gemelos *siameses*, son la consecuencia de alteraciones en los embarazos gemelares monoamnióticos en los que se encuentran dos fetos completamente formados, unidos en diferentes o sitios anatómicos. (Gómez & Sandoval, 2018, p. 824)

Gómez & Sandoval (2018) se basa en la adaptación de *Spencer R.* acerca de los diversos tipos de unión en los que se pueden distinguir acerca de los gemelos siameses:

Son la unión dorsal, unión vertebral, por una parte, en la unión dorsal se encuentran clasificados de la siguiente manera creaneópagos, *raquípagos* y *pigópagos*, por el lado de la vertebral se encuentran los *parépagos* (unión lateral), *isquiopagos* (unión caudal), onfalópagos, toracópagos y cefalópagos (*janiceps*) (p. 825).

De otra manera los autores De la Torre, Hernandez, Vargas, Rojas & Braun (2000) mencionan que mediante esto:

Los gemelos siameses o los gemelos unidos constituyen una malformación congénita rara del *cigoto*, interesante y misteriosa. Los gemelos unidos pueden ser simétricos o asimétricos; los primeros son más o menos del mismo tamaño y mantienen simetría en espejo sin importar de donde estén unidos (p. 3)

Otro de los elementos que se encontraron en el *fanart* y que esto causa que le de vida al mismo son los colores que se pueden ver, asimismo como en el video musical, del cual se inspiró *Shenae*, estos colores fueron seleccionados por los cantantes, como una parte representativa del video, como se mencionó en lo relacional, del cual *Bang Chan* fue quien mencionó en el video *Ep. 04 GROUP TALK / [SKZ SONG CAMP] Howl in Harmony*, en donde mencionaron acerca del concepto que le dieron al video, mencionando que estos serían los colores representativos, del cual la autora del *fanart* continuo con esta misma línea del concepto en el que se basa el videoclip.

Mediante esta parte acerca del color se encontró relación con la parte psicológica de los colores, del cual cada uno tiene un significado que va ligado con lo que se logra entender del *fanart* y el videoclip, de manera general, basándose en la trilogía de *Krzysztof Kielowski*, mediante esta trilogía fue consultado al autor Gómez (2020), del cual cito al autor Heller

(2004), en donde menciona acerca de la psicología del color “uno de los colores que más destaca es el color rojo, siendo un color fuerte y poderoso” , una de las cosas que más relaciona es con el amor y la pasión, como una de las formas que se puede destacar o encontrar en el *fanart*, como Gómez (2020, como se citó en Heller, 2004) “Es el color de todas las pasiones, desde el amor hasta el odio. El color usado en la historia como símbolo de fuerza, alegría, de violencia”. (p. 19)

Los significados que contiene el color rojo son amor, pasión/ erotismo, extraversión justicia, odio, energía, ira, inmoralidad, valor/ fuerza, alegría, agresividad, peligro, atractivo, cercanía, excitación y lleno (Gómez, 2020, como se citó en Heller, 2004, p. 19).

Este color tiene diversos significados, no solo está basado en el amor y en la pasión, como normalmente solemos relacionarlo, sino que también se pueden encontrar el erotismo, la justicia, el odio, la energía, la ira, entre otros, cada uno de estos se encuentran una relación el *fanart*, pero de esta manera no solo el color rojo tiene una relación, sino que también el color blanco del cual Gómez (2020, como se citó en Heller, 2004) menciona lo siguiente: “Las relaciones psicológicas que tiene el rojo y el blanco son fuerte, lleno, pasión, materia, así como lo débil, vacío, insensibilidad e inmaterialidad”. (p. 20)

De manera específica el color blanco, también tiene un significado en la parte psicológica del blanco, del cual Gómez (2020, como lo cita de Heller, 2004) menciona que el blanco “Es el color más perfecto. En sentido físico, es más que un color, es la suma de los colores. El color del bien y de los espíritus, lo que es blanco es incoloro”. (p. 18)

Los significados que tiene este color son los siguientes: comienzo, idealidad, objetividad/ neutralidad, vacío, nuevo, perfección, carácter, pureza, el bien, luz, inocencia, insensibilidad, verdad, honradez, invierno y abstracción (Gómez, 2020, como lo cita de Heller, p. 18)

No solo el autor mencionó la parte sobre los tres colores, en el sentido psicológico también se puede encontrar en la parte de la comunicación, asimismo como cada uno de los colores cuentan con sus simbolismos, de manera precisa en la connotación, teniendo un lenguaje de colores, en los factores psíquicos del observador como la autora Fraticola (2009) los menciona de la siguiente manera:

El color blanco puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica. Asimismo, como el negro es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante. Por último, el color rojo significa vitalidad, es el color de la sangre, la pasión, de la fuerza bruta y del fuego; este color es fundamental, dado que está ligado al principio de la vida, expresa sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. (p. 229)

De esta manera no solo se le encontró relación con la psicología del color, como anteriormente se mencionó, la representación que le dan los tres colores, sino que también se encuentra una relación con el *obangsaek* o los cinco colores primarios que son representativos de Corea del sur, como lo fue en el primer análisis del *fanart* titulado *Thunderous*, del mismo modo se encuentra esta parte cultural, sino que en este capítulo se retomando uno de los autores, siendo Jang (2016) en el que menciona que:

A partir de la creencia originada en China y al mismo tiempo es compartida en el oriente, es el yin y yang, asimismo como la teoría de los cinco elementos, basándose de manera profunda en la naturaleza y en la teoría en la que se explica el sistema basado en el mundo, puesto que el *yin* y el *yang* o el *eumyangohaeng*, siendo mejor conocido en coreano, significa luz y oscuridad, en la que representan el sol y la luna. “El *Obang* significan los cinco colores; fuego, agua, árbol, metal u oro y tierra, siendo los componentes del mundo en el que vivimos”. (párr. 1).

En esta parte del significado de los colores que forman parte del *obangsaek*, solo se hablarán de tres colores, siendo los principales y los más importantes dentro de este análisis, asimismo son los principales colores que forman parte de la colorimetría tanto del video, como lo son en el *fanart*, puesto que la mención de estos tres colores fue realizada por *Bang Chan*, líder de *Stray Kids*.

El color principal y del cual es el que destaca más, es el color rojo, dentro del significado que tiene dicho color Jang (2016):

El rojo simboliza la creación, la pasión y amor, así como este es un color poderoso que ayuda a ahuyentar a los espíritus malignos, el color blanco tiene el significado a la verdad, la vida y la virginidad, por último, el negro, este color representa la sabiduría, la oscuridad y la muerte. (párr. 3)

Asimismo, se tiene relación con el yin y el yang o de manera específica con el taoísmo coreano, no solo va de la mano con los cinco colores primarios de corea, sino que este también influye en otros ámbitos, como lo es en la manera cultural, puesto que tiene un gran significado, así como el yin y el yang son una representación del bien y el mal, como es

mencionado en el nivel relacional, en donde uno de ellos con una clara representación del taoísmo o del bien o el lado normal y el contrario es el mal, pero principalmente se debe entender la manera en la que el taoísmo coreano llegó al país surcoreano, puesto que es originario de china, la manera en la que será explicado será por medio de la autora Jiménez (2023) que consultó al autor Jung (2000) para tener un mayor conocimiento de la manera en la que el taoísmo llegó a Corea del Sur, Jiménez (2023, como se citó en Jung, 2000) menciona lo siguiente:

El taoísmo fue inicialmente transmitido a Corea desde China Tang en torno al siglo VII d. c, pero con anterioridad a su llegada ya existía una creencia indígena similar al taoísmo chino, arraigada en el chamanismo; que a veces se denomina como taoísmo coreano, este taoísmo es más primitivo, encontrándose conectado con la cultura indígena, siendo uno de los aspectos más significativos a la hora de formar el carácter único de la cultura coreana y de subrayar la identidad coreana (Jiménez, 2023, como se citó en Jung, 2000, p. 16).

Este tipo de *taoísmo* estuvo fuertemente ligado al taoísmo chino, pero se limitó a la importancia de las teorías chinas, sino que los taoístas coreanos también se dedicaron a la composición de textos y al desarrollo de sus propias doctrinas, De esta forma, “estos tipos de taoísmo coreano, con similitudes y diferencias respecto al chino” (Jiménez, 2023, como se citó en Jung, 2000, p. 16).

Por otra parte, el *taoísmo* tuvo una gran influencia en la estética coreana, en el que se encuentra acerca de la existencia de las cuatro claves en la estética taoísta como lo son: la empatía, el ritmo vital, la reticencia y el vacío, en esta parte la autora Jiménez (2023) se basa en las ideas de la obra textos de estética taoísta por el autor Luis Racionero (1992)

Una de las principales claves en la que se centra es la empatía, consiste en conseguir resonancia entre receptor y percepción, entre la obra de arte y quien la percibe, del cual en el oriente se entiende como empatía, se funda en un concepto básico de la filosofía china: la resonancia corresponden unas a otras y se armonizan en el todo del cosmos, en el objetivo del arte es el trabajar con el interior de la persona, haciendo que alcance niveles de armonía y resonancia superiores que le proporcionen el éxtasis (Jiménez, 2023 como se citó en Racionero, 1992, p. 16).

El ritmo vital está relacionado con el qi, siendo una energía fundamental constituyente de todo lo que existe en el mundo físico, siendo todos los seres vivientes o inanimados están formados de esta energía, el percibir el qi, es una tarea que requiere la desaparición del espacio entre el objeto que se percibe y el yo, solo cuando desaparece el yo, la dualidad sujeto- objeto, podrá la persona percibir al objeto y así misma (Jiménez, 2023 como se citó en Racionero, 1992, p. 17)

La reticencia se refiere a lo que se sugiere, el mensaje no se dice y no se limita a las definiciones. Se encuentra belleza en dejar lugar a la imaginación intuitiva, de forma que haya espacio para adivinar los significados ocultos tras las cosas (Jiménez, 2023 como se citó en Racionero, 1992, p. 17), por último, “el vacío en el *taoísmo* se trata como un factor pósito, en lugar de percibirlo como un elemento negativo, es la fuente de todas las cosas” (Jiménez, 2023, Lao, 2020, p. 17).

Como bien se sabe, el taoísmo va de la mano con el *yin* y el *yang*, pero esto no solo implica en las relaciones con la empatía y las obras de arte en las que se puede encontrar, sino que también se encuentra en la parte de los conceptos de la medicina oriental y religiosos, como Montoya (2019) menciona lo siguiente: “*Yin* y *yang* propios del taoísmo coreano: bien/ mal,

democión/dios. O bien las teorías de Confucio del *um-yang*, según las cuales es el equilibrio reposo-movimiento lo que nos permite vivir” (p. 105).

Vinculación de los elementos:

Figura 40.

Red Lights.



Nota: Autoras: Guzzardi (@Guzzardi art), fecha: 20 marzo de 2022 título: Red lights. País: Melbourne, Australia en Instagram.

El *fanart* titulado *Red Lights*, que se encuentra inspirado en el video musical de *Stray Kids* que lleva el mismo nombre, tienen una clara representación de los elementos que fueron mencionados en el nivel temático final, como lo son el hilo rojo, se centra en la idea del amor, los colores rojo y blanco. Asimismo, como el *obangsaek*, siendo los respectivos cinco colores primarios de Corea del Sur, en la representación del mismo amor y la pasión, el vacío y la luz, siendo los colores que más destacan en el mismo. Por otra parte, se encuentran los gemelos *siameses*, los *doppelgänger*, el trastorno disociativo, el alter ego y la dependencia emocional; la manera en la que se representa en el *fanart*, no se encuentra alejado del todo al

video musical de *red lights*, puesto que los elementos más notorios fueron presentados en esta obra.

Al momento de observar el fanart, se puede observar el hilo rojo en el que se encuentra enredado *Hyunjin*, del cual este elemento se centra en la leyenda japonesa representando de manera específica al amor; mencionando que dos personas se encuentran unidas y están predestinadas a permanecer juntas, pero de esta manera no solo se puede comprender como el amor en forma romántica o de manera sana. Esto también se encuentra relacionado con el amor obsesivo, convirtiéndose en algo completamente diferente al romanticismo; este tipo de sentimiento convierte en algo doloroso, siendo representado por la manera en la que ambos están atados, uno por el hilo rojo, este “amor” es confundido con la leyenda, obligando a la persona a permanecer a su lado sin importarle el daño que le esté causando y que al mismo tiempo no es correspondido de la misma manera.

Por otra parte, *Bang Chan* también representa el atravesar el amor obsesivo, mediante las cadenas que le causan este dolor al no poder encontrar una salida o quitarse esta atadura que causa este tipo de amor; mostrando emociones negativas como lo son: enojo, dolor, molestia e incluso un vacío, del cual esto se encuentra simbolizado en el significado de los colores rojo y blanco, siendo los colores que destacan en todo el *fanart*. En primera instancia, el rojo es algo que no solo se encuentra en el hilo y en todo el dibujo presentando la significación del amor; siendo el tono más destacable al pensar en este tipo de afecto, pero que al mismo tiempo se puede mostrar la pasión, el peligro, el odio, lo atractivo y la agresividad.

El amor no solo se puede mostrar como un sentimiento intenso y que se relacione al hilo rojo, sino que también se encuentra vinculado con el amor obsesivo causando este peligro, odio e incluso agresividad que se puede encontrar representado en el *fanart*; dejando de lado el amor

y mostrando esta parte de solo sentirse en peligro, se convierte en algo agresivo e incluso en odio, por las circunstancias en las que se encuentran. De otro modo el blanco es la representación de los trajes que muestran esta debilidad, el vacío e insensibilidad, al encontrarse en esta situación del amor obsesivo; se mantienen en un estado de sufrimiento, causándoles debilidad al no poder encontrar la salida a esta relación, el vacío de ya no tener el mismo interés en la persona o estar conscientes de que ya no existe un interés por parte de la pareja; incluso la insensibilidad por la manera en la que las emociones y el dolor que están atravesando no son tomados en cuenta, pero este mismo color también representa la pureza, el bien y la luz.

El color negro, es otro de los colores que aparecen en algunas partes del *fanart*, este mismo también se puede apreciar en el video original; en este sentido el color negro es todo lo opuesto al blanco, “el negro es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno” (Fraticola, 2009, p. 229). De esta manera se puede ir corroborando que el silencio, la impureza y el sentido maligno en una relación está causando un daño en *Hyunjin y Bang Chan*.

Otra de las relaciones en las que se encuentran los colores rojo, blanco y negro son en el *Obangsaek* basándose más en el sentido cultural de Corea del Sur. Dichos colores forman parte de los cinco colores primarios de este país; el significado que tienen no se encuentra alejado al significado que todos conocemos acerca de estos tres colores, “el rojo simboliza la creación, la pasión y amor [...] el color blanco tiene el significado a la verdad, la vida y la virginidad, por último, el negro, este color representa la sabiduría, la oscuridad y la muerte” (Jan, 2016, párr. 3).

Continuando en esta parte cultural, el *Obgansaek* también se encuentra arraigado con el *taoísmo* coreano o mejor conocido como el *yin* y *yang* coreano; implicando una relación con los colores blanco y negro, siendo los colores que se acercan al bien y al mal, lo negativo y positivo, al igual el significado que se encuentra en este mismo, “*Yin* y *yang* propios del *taoísmo* coreano: bien/ mal, democión/ dios. O bien las teorías de Confucio del *um-yang*, según las cuales es el equilibrio reposo- movimiento lo que nos permite vivir”. (Montoya, 2019, p. 105). De la misma manera al hablar del bien y el mal que se encuentra presentado en Corea del Sur, también se puede personificar en dos conceptos diferentes, del cual se encuentran entrelazados.

En primer lugar, se encuentra el trastorno de identidad disociativo “es la alteración de la identidad por la presencia de dos o más estados de personalidad bien definidos que están presentes y pueden tomar el control de la persona” (González, 2023, como se citó en America Psychimetric Association, 2022). En el mismo *fanart* se puede entender que *Hyunjin* y *Bang Chan* o los personajes principales de esta obra, padecen este trastorno teniendo este tipo de alteración en el que se puede manifestar un lado bueno y un lado malo; del cual pueden estar atravesando por una batalla interna, ya sea por la toma de posesión para tomar el control de ellos y causar de algún daño o simplemente su lado bueno lo esté evitando.

En segundo lugar, el trastorno disociativo se presenta como la presencia de una o más personalidades en una misma persona; esto sucede de manera similar con los *doppelgänger*, manteniéndose en ambos personajes, puesto que este, “significa doble visitante o doble persona, comúnmente hace referencia a otro equivalente, a menudo un gemelo malvado o amenazador, al mismo tiempo idéntico o completamente opuesto a un individuo” (Charmelo, 2002, p. 49). En este aspecto los protagonistas tienen un *doppelgänger* o que ellos son la

presentación del mismo, como lo mencionó el autor Charmelo (2002). Son completamente opuestos a un individuo, no tienen las mismas características faciales, y uno de ellos es este gemelo malvado o amenazador; incluso que ellos mismos han sido víctimas de su doble, siendo amarrados para que no intervengan en los planes del otro y sean descubiertos, en el que ellos están luchando para liberarse y evitar algún desastre.

Por consiguiente, también se encuentran los gemelos siameses, del cual se basa más en la unión de dos personas en el sentido fisiológico o de manera física; esta unión no es parecida como los *doppelgänger* o el trastorno de identidad disociativo, en el que se mostraban a un bueno y un malo. Sin embargo, se encuentra más relacionada al video musical, al momento en el que está por finalizar, ambos se encuentran de espaldas, siendo el claro referente a este tipo de gemelos. En el *fanart* se puede interpretar en la parte de en medio, en la que no se distingue de manera clara la separación que existe entre ellos, se puede tomar como esta unión que define o distingue a los siameses del cual, “Son la unión dorsal, unión vertebral” (Gómez & Sandoval, 2018, p. 825). Este tipo de uniones en los gemelos siameses, “son la consecuencia de alteraciones en los embarazos” (Gómez & Sandoval, 2018, p. 824). De alguna manera puede ser tomado que ambos son hermanos o los mismos gemelos, que han sufrido esta malformación, pero no en el sentido literal de ser hermanos de sangre, sino por compartir algo en común o de tal manera el estar atados por algo, como sucede en el *fanart*. Este sentido de compartir algo y haciendo referencia a la manera en la que se encuentran atados o incluso encadenados es una metáfora al alter ego que ambos tienen en el sentido de mantener esta parte negativa, en donde ambos solo se centran en sí mismo, “El ego (uno mismo) del alter (el otro). Denominan perspectiva propia directa a nuestra propia visión de nosotros mismos (con ella construimos nuestra identidad. Y llaman metaperspectiva a mi

visión, de la visión que tienen otros de mi” (Grossi, 2007, como se citó en Laing, Phillipcon y Rusell Lee, 1996, p. 2). Finalmente, esto demuestra que estas ataduras solo se basan en la propia visión que tienen de ellos mismos, la manera en la que han ido construyendo su propia identidad, en la que su alter ego, tiene una gran denominación y control en ellos.

Conclusión:

A lo largo del análisis del *fanart* titulado *Red Lights*, elaborado por *Shenae*, no solo se pueden encontrar elementos en el ámbito psicológico, sino que también en lo fisiológico y en la literatura, como lo son en el alter ego y en el *doppelganger*, aunque estos dos términos se relacionan más a lo psicológico, no solo se puede encontrar en este ámbito, asimismo como lo es esta relación acerca de lo cultural, como lo fue en el primer análisis acerca de los colores, como los son en el *obangsaek* o los cinco colores primarios, aunque estos mismos tengan una relación con lo psicológico, en el país surcoreano es muy representativo, puesto que forman parte de su cultura, como lo es del *yin y yang* con el taoísmo, si bien, este taoísmo coreano, no surge de este país, sino que tiene China tiene una gran protagonismo para que este llegara al país surcoreano del cual se da una gran representación de lo que en el *fanart* se muestra con los dos integrantes con el bien y el mal, del cual ellos mismos le pueden dar esta interpretación, del cual el *fanart* puede mostrar de manera profunda cosas que a simple vista no se pueden apreciar o lograr encontrar relación, puesto que en esta parte muestra muchas más cosas de las que no solo influye el amor o la interpretación del amor, el hilo rojo y el ego, sino que va más allá de lo psicológico, sino que lo mítico con base al hilo rojo, en conjunto con el taoísmo, al igual el *yin y yang*.

La transferencia cultural que se da en el *fanart*, se le da inicio con el video musical, siendo el principal proceso de esta transferencia, por consiguiente, este mismo es la principal fuente

de contacto, asimismo lo que *Bang Chan, Hyunjin* y el productor del video, en el video Ep. 04 *GROUP TALK / [SZK SONG CAMP] Howl in Harmony*, “Y también hablamos sobre el conflicto con nuestro ego” (Stray Kids, 2021, 26m46s). Por otra parte, el productor menciona lo siguiente: “Y al principio, yo también como son dos los que salen en el video, pensé en una coreografía simétrica que cuando uno se mueve, el otro también. Algo así como un *doppelgänger* o gemelos *siameses*. Eso es lo que se me ocurrió.” (Stray Kids, 2021, 28m20s).

Correspondiendo acerca de los elementos que fueron incorporados en el video musical, estos mismos elementos se les da una nueva significación y resematización tras estar integrados en una misma imagen, cada uno de los elementos al estar en uno mismo se le da otra significación.

Según Espagne (2017) “cualquier paso de un objeto cultural de un contexto a otro resulta una transformación de su significado, en una dinámica de resemantización, que solo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta vectores históricos del paso” (p. 1). Dado que la autora del *fanart* tomo dichos elementos los adaptó a una misma imagen, pero los otros elementos que son mencionados en el análisis como lo son el hilo rojo, el *obangsaek*, las cadenas, la dependencia emocional, el alter ego, el amor obsesivo, el trastorno de identidad disociativo, el taoísmo, *yin* y el *yang* fueron encontrados por medio de los elementos que forman parte del video musical; del cual este proceso se dio a partir desde un contexto de percepción de cada uno de los elementos.

La movilización de un elemento extraño de la memoria no es nada accidental. Cuando se busca en los estratos de la memoria un elemento ajeno al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de percepción (Espagne, 2014, p. 4).

En esta parte se refuerza con el nivel temático de Félix Del Valle Gastaminza en el análisis, “hace referencia a lo que la imagen significa, lo que hace referencia al verla” (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p.p 125). En donde se toma la percepción de lo que se ve en la imagen y el video original, pero estos mismos elementos cuentan con su propio contexto de partida, no solo lo que los integrantes comentaron acerca del video musical, sino el contexto que cada uno tiene de manera individual y al estar integrados en uno mismo obtuvo una nueva significación; puesto que todos se integran se tienen en cuenta sus contextos y significados propios para realizar una nueva, siendo una transformación.

La movilización de un elemento extraño de la memoria no es nada accidental. Cuando se busca en los estratos de la memoria un elemento ajeno al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de percepción. (Espagne, 2017, p. 4)

La cuestión de contacto entre esos elementos del *fanart* y el análisis son entorno al rol que cada uno tiene, así como cumple en el video y en el *fanart*, al estar integrados, de igual manera se da tras una revisión de diversos archivos en el que se encuentra el contexto inicial de cada uno de ellos, para que de manera conjunta se le pueda dar un nuevo contexto a este mismo y esta negociación que se intenta dar con lo que se percibe es una relación de los elementos, si bien son ajenos de sus contextos, estos mismos cuentan con una constelación en la que se pueda realizar una hibridación y la percepción que se recibe del *fanart* por medio de la exposición que se muestra es uno de los vectores para poder percibirlo de una manera diferente, pero dentro de este también es importante comprender el contexto que cada elemento tiene para lograr esta percepción y reforzarlo.

Capítulo 4: Lollipop

Para darle continuidad al análisis de los *fanarts*, se hará uno de la misma metodología, si bien ya han sido mencionada anteriormente, es importante indicar que esta misma se mantiene constante a lo largo de cada uno de los análisis realizados; siendo respectivamente a los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen del autor Félix Del Valle Gastaminza, como anteriormente ya ha sido mencionado.

Para retomar la metodología, el siguiente *fanart* titulado *Mixtape: Oh*, creado por la autora Gera, comienza por el nivel biográfico, continuando con el nivel temático, siendo se mencionados los elementos que conforman el *fanart*; en el nivel relacional se presentaran los tipos de arte contemporáneo que fueron encontrados y forman parte del *fanart*; asimismo como la manera que el *pop art*, el *Superflat* el *Minjung art* y el arte experimental se complementan para la conformación del mismo, la manera en la que cada uno de estos se puede encontrar e interpretar.

Figura 41.

Mixtape: Oh



Gera- Kerimaix (seudónimo en Instagram y TikTok)

Mixtape: Oh

2021

Kazajistán

1. Nivel Biográfico:

Son aquellos vinculados con el momento de su creación, compañía que encargó, el título y posibles datos de publicación, entre otros. En muchas ocasiones, esta información no aparece en los archivos y es necesario emprender una búsqueda para dar con los datos precisos. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 125).

Líneas simples- arte digital- animación

IbisPiantX y Procreate

720 x 720px

Gera

Gera es una artista originaria de *Kazajistán*, actualmente tiene 25 años de edad, cuenta con una licenciatura y una maestría, a pesar de que comento acerca de su preparación profesional no comentó de manera precisa cual es la licenciatura y maestría en la que está especializada, los grupos del cual se dedica a elaborar los *fanarts* son de *Stray Kids*, uno de los grupos que *stanea* junto a *EXO*, otro grupo de *K-pop*, cada uno de los dibujos que ella realiza los comparte por medio de *Instagram* y *TikTok*, en sus perfiles se pueden encontrar diversos *fanarts*, asimismo como el proceso de algunos de los mismos, desde los bocetos o líneas que elabora para después dejar fluir su imaginación y darle color a su obra. (Kerimaix, 2022).

El proceso que ella tiene para realizar cada uno de sus *fanarts* se basa en buscar fotos que la inspiran con algo de música, para encontrar mayor inspiración, el segundo paso se basa en inventar las poses mediante referencias, el tercer paso es realizar un boceto del dibujo, líneas simples y una interpretación aproximada del arte, por último, mediante la línea principal comienza sus trazos y le agrega la pintura. (Kerimaix, 2022).

La manera en la que Gera aprendió a dibujar rostros fue por medio de observar videos que le ayudaran a poder realizarlos, estos videos los busco en *YouTube*, así como la manera en la que comenzó a dibujar fue a partir de personajes de anime, del cual después busco referencias de poses, lecciones de YouTube para poder dibujar a las personas (Kerimaix, 2022).

Los programas o aplicaciones que suele utilizar para realizar sus obras de arte; son por medio de *IbisPaintX* y *Procreate*, siendo las más convenientes para realizar los dibujos, una de las herramientas que suele utilizar cuando un fondo es difícil de elaborar usa la opción de borroso, del cual *procreate* permite realizar dicha acción (Kerimaix, 2023) el tiempo que suele durar para realizar un dibujo se basa en un aproximado de 2 a 6 horas, esto también depende de la animación que ella realice, ya que estas suelen durar varios días (Kerimaix, 2021) no solo puede realizar arte por medio de programas digitales, sino que también puede dibujar con lápiz, acuarelas y pinturas de oleo (Kerimaix, 2022).

2. Nivel temático:

Hace referencia a lo que la imagen significa, lo que hace referencia al verla. En este sentido distingue tres aspectos fundamentales: la denotación, la connotación y el contexto, dentro de esta la denotación es aquello que se puede nombrar y describir porque aparece en la imagen: componentes vivos, móviles y estables. La connotación señala lo que no aparece en la fotografía de forma referencial y, sin embargo, la fotografía sugiere, como lo son cuestiones

políticas, sociales, religiosas, ideológicas y demás aspectos que pueden provocar un pensamiento en quién hace el análisis; esta parte se encuentra ligada necesariamente a lo cultural. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p.p. 125-126)

2.1 Nivel temático formal.

En el *fanart* titulado *Mixtape: Oh*, es creada por Gera o mejor conocida como *Kerimaix*, esta obra se encuentra inspirada en la portada de la canción que lleva el mismo título al del *fanart*; en este se puede apreciar una paleta y dentro de ella se encuentra un animalito abrazando un corazón, siendo una representación del Skzoo ⁴llamado *Jiniret*⁵, representando a *Hyunjin*. Dicha personificación se trata de un hurón, dado que los integrantes del grupo han mencionado a *Hyunjin* que se parece a uno, una similitud que comparten ambos es el lunar que tienen cerca de su ojo izquierdo.

Otro de los elementos que se encuentra es la paleta ya antes mencionada, se encuentra un poco rota en la parte superior y los pequeños restos de la paleta se encuentran en el suelo o la simulación del suelo; en la parte superior del lado izquierdo se pueden apreciar el nombre de los ocho integrantes de *Stray Kids*, con una tipografía tipo manuscrita, en el mismo *fanart* se pueden apreciar unas líneas blancas, simulando un borde o un marco.

Por último, se puede apreciar el nombre de la obra, siendo similar a la portada original, en el que se encuentra el título *Mixtape: Oh* y debajo del mismo se encuentra el nombre o marca de la autora.

⁴ *Skzoo*: Personaje o animación de los integrantes de *Stray Kids* en versión animalito, algunos grupos de K-pop cuentan con su propia animación.

⁵ *Jiniret*: Es la combinación de Jin (*Hyunjin*) y *ferret* (hurón en inglés).

La paleta de colores o gama de colores que se puede apreciar en el *fanart* es un tono de azul pastel, azul un poco metálico, rojo, morado, gris, verde, rosa, amarillo, naranja, negro y blanco.

En el sentido de la fotografía se encuentra en un plano general, puesto que se puede apreciar toda la paleta y cumpliendo perfectamente los tercios de la imagen, la paleta se encuentra centrada en medio y el texto se encuentra proporcionado de una manera que se pueda apreciar y entender perfectamente, el fondo es de color azul pastel o siendo similar a esa tonalidad.

3. Nivel relacional.

Se basa en la relación y hace referencia a la conexión de la fotografía con otros documentos, del cual, como punto fundamental, gracias a esas relaciones podemos construir un documento como fuente de investigación. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 126).

Una de las relaciones muy claras y muy significativas del cual la autora Gera se inspiró para la creación de este *fanart*, fue la portada de la canción titulada Mixtape: Oh, dicha portada fue creada por *Hwang Hyunjin*, integrante de *Stray Kids*, del cual el *fanart* lleva el mismo nombre de la canción, Gera conservo algunos elementos de la obra original, como lo son la paleta, la integración de los nombres de *Stray Kids*, el nombre de la canción y una simulación al color del fondo, la portada original se encuentra en el audio original de la canción en el canal oficial de *Stray Kids* en *YouTube* y mediante la búsqueda de la canción de manera manual aparece en *Spotify* y *Apple Music*, como se muestra en la figura 20.

Figura 41.

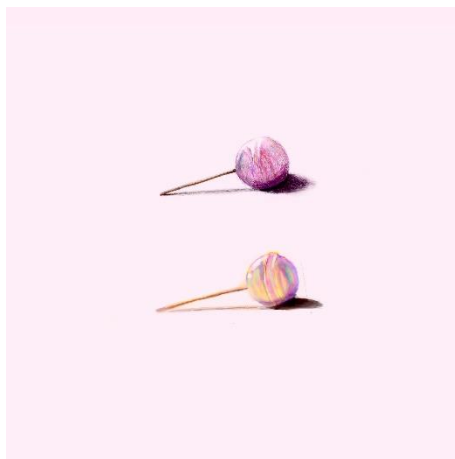


Nota: reaccion con el fanart mixtape: oh [imagen] Stray Kids, 2021. YouTube.

La imagen anterior se muestra relación o una gran relación con el *fanart*, dado que esta es la fuente de inspiración para la creación de la producción que elaboró Gera, como anteriormente se mencionó *Hyunjin* fue el creador de dicha portada de la canción, del cual forma parte de su álbum titulado *No easy*, del cual esta canción también cuenta con un video musical, pero no tiene una relación muy apegada y a la canción de manera concreta, no tiene mucha relación, solo por el corazón en el que habla sobre el estar enamorado y ser un niño pequeño que quiere amar y ser amado, la manera en la que está enamorado de esa persona y al estar junto a ella actúa como un niño de una manera metafórica.

Figura 42.

Hyunjin en bubble.



Nota: relación con el fanart mixtape: oh [imagen] por Hwang Hyunjin. 2021. Bubble.

Otra de las relaciones que se encontraron con el *fanart* es en la figura 21. Dado que en el año de 2021 *Hyunjin* mando por medio de un mensaje la imagen de la pintura que el elaboro, preguntando cuál de las dos paletas era la más bonita “¿Cuál es la más bonita?” (skzlatamproject, 2021) por medio de vía *bubble*, siendo la aplicación de paga con la que cuenta la empresa de *JYP Entertainment*, en donde los *idols* de dicha empresa pueden mandarles mensaje a las fans, logrando tener una cercanía de *idols* a fans.

Una de las mayores inspiraciones que tiene *Hyunjin* para crear cada una de sus obras artísticas que son en el ámbito de la pintura, se basan en *Monet*, siendo uno de sus artistas favoritos, por el estilo y la técnica que dicho autor utiliza para realizar cada una de sus obras.

Pero esta relación no es la única que se ha encontrado con el *fanart*, puesto que también se han encontrado diversas relaciones con el arte, de manera específica la pintura, como lo es con el arte pop o pop art, mostrándose una imagen acerca de este arte, del cual se presenta en la figura 22.

Figura 43.

Latas de sopa Campbell's.



Nota: Representación de las latas de sopa de Campbell's. Serigrafía y polímero sintético [imagen] por Andy Warhol. 1962. Matchpublicidad.

La principal razón por la cual se le ha encontrado una relación es por la manera en la que se encuentra representado el *fanart* que elaboró la autora Gera, dado que se encuentra una similitud con los elementos con los que se distingue el *pop art*, puesto que en este estilo de arte se hace uso de los elementos u objetos de la vida cotidiana, Pinilla (2012) como lo citó en Bhaskaran, Lakshmi (2000) “Preferían utilizar imágenes de objetos extraídos de la vida cotidiana, como las latas de sopa de *Andy Warhol*, y las tiras cómicas, o las tipografías bulbosas de tipo cómic y los colores fluorescentes y chillones de *Roy Lichtenstein*” (p. 54).

Siendo una de las cuestiones por las cuales se le encuentra similitud con la figura 21. Es por el tipo de letra que tiene el título del nombre *Mixtape: Oh* y el nombre de la marca de la lata de sopa, asimismo como los colores que están representados, puesto que tanto en el *fanart* y en la figura tiene colores similares y ambos usan objetos de la vida cotidiana, como lo es la paleta en la que se encuentra el hurón; este tipo de arte no solo se mantuvo en la pintura, sino

que cada uno de los elementos gráficos de este arte influenciaron la publicidad y el diseño gráfico.

Otra de las relaciones que se han encontrado una relación con el *fanart* es con las obras de *Takashi Murakami*, por la manera en la que se encuentra representado el hurón encontrándose una relación con la manera en la que el autor Murakami realiza sus trabajos o sus obras de arte siendo de manera específica el *Superflat* como son presentadas en la figura 23.

Figura 44.

Flower (superflat)



Nota: Referencia del superflat [imagen] por Takashi Murakami, 2003, Walton Fine Arts.

El *Superflat* es un intento de elaborar una comprensión de la relación entre arte y Japón, de manera específica la relación entre el arte del periodo pre-moderno de Japón y el arte contemporáneo, el anime y el manga, el *Superflat* busca localizar una sensibilidad estética japonesa que recorre la producción visual japonesa contemporánea. (Steinberg, 2002, p. 3).

Pero de esta manera el *Superflat* no solo se presenta en este arte contemporáneo de Japón como fue mencionado anteriormente Steinberg (2002, como se citó en Murakami, 2000)

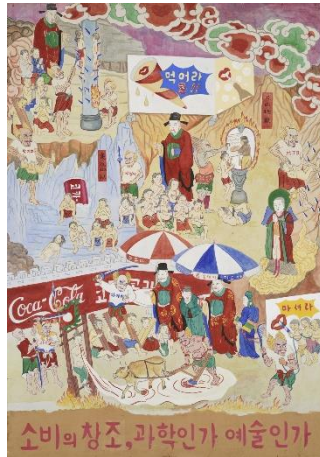
Una forma de arte de vanguardia japonesa es un ismo- como el cubismo, el surrealismo, el minimalismo y el simulacionismo antes que él solo está una que hemos creado. Aunque la vanguardia japonesa siempre ha sido alternativa y *underground* y aún no ha aparecido en el escenario principal, ya que el ADN que formó la cultura japonesa, *super flatness*, ha estado produciendo continuamente la vanguardia hasta el día de hoy. (p. 4)

La relación que se ha encontrado es porque las obras de Murakami contienen diversos colores, están representados por una amplia gama de colores siendo llamativos, asimismo por la manera en la que se encuentra representado todo el dibujo del *fanart*, teniendo una similitud por la manera en la que son elaborados, la manera en la que son pintados, de una manera específica el *Superflat* se también es vista como una estrategia de marketing, genealógica y lógica cultural, el *fanart* se encuentra un poco de esta parte que puede ser utilizado como una parte de marketing, puesto que este no tiene un significados más profundos como los primeros *fanarts* que han sido analizados.

Otra de las relaciones que se encontraron con el *fanart* es con el *minjung art*, este es conocido mayormente como el movimiento *Minjung*, este se basa en el movimiento democrático en corea del sur, o mejor señalado con lo socio-político de dicho país, la manera en la que se le encuentra relación es por el tipo de colores y la manera en la que se lleva a cabo este tipo de arte, dado que el arte de manera en específica la pintura en Corea del Sur se encuentra más en el ámbito de lo tradicional y lo contemporáneo se basan más en las esculturas.

Figura 45.

Marketing I- Hell Painting.



Nota: referencia del minjung art en Corea del sur [imagen] por O Yoon, 1980. Korean Cultural Center NY.

“Este tipo de arte se centra más en la práctica artística política y socialmente comprometida que esta estéticamente comprometida con el realismo social y que a menudo se encuentra criticada por la excesiva identificación con la nostalgia nacionalista” (Schneider, 2009, p. 136). “Este tipo de arte adoptó la idea del *iadesotong* o diálogo para la creación de un nuevo arte. El arte y el diálogo interactúan con la realidad del espectador” (Fernandes, 2019, como se citó en Yoo, 2011, p. 67)

Otro tipo de arte de Corea del Sur del cual le encontró una relación con el *fanart*, es el arte experimental surcoreano, este pertenece al arte contemporáneo, puesto que este tipo de arte es uno de los modernos que se encuentran en el arte del país surcoreano, del cual este adopta una amplia gama de métodos y formas artísticas, siendo la manera en la que Sung (2022 como lo cita en Kim, 2003) en el libro *Experimental Art in Korea*, del cual la autora escribió una historia acerca de las prácticas artísticas no convencionales que aparecieron en las décadas de 1960 y 1970. “El arte de estas décadas adoptó una amplia gama de materiales, métodos y formas artísticas, desde pinturas abstractas geométricas y arte tridimensional basado en objetos hasta arte de acción o festivales de arte” (p. 7).

Figura 46.

Only the Young: Experimental Art in Korea, 1960s- 1970s.



Nota: referencia al arte experimental en corea del sur. [imagen]. Po Gim Mi-gyeong. 2023. GUGGENHEIM.

Uno de los ejemplos es en la figura 25, del cual forma parte del arte experimental, en donde se unen estos métodos y formas artísticas, una de las relaciones que tienen la figura ya antes mencionada y el *fanart*, es por los colores, dado que llaman la atención, asimismo como en lo que mencionó la autora Kim en su libro, el uso de objetos y la amplia gama que es utilizada para su creación, puesto que este tipo de arte y la manera en la que está producido el *fanart* no es similar al arte tradicional de Corea del Sur.

Pero estas prácticas son la imitación artística de ejemplos artísticos en el extranjero, del cual son más significativas porque son uno de los primeros ejemplos de los métodos y géneros artísticos adoptados en Corea; estas amplias y enérgicas experimentaciones de los artistas fueron, la característica del arte de la época, por esta razón se le llama al este de ese periodo arte experimental.

4. Nivel temático final:

Este último nivel, pertenece al nivel temático final, dentro de este nivel se mencionan cada una de las relaciones que han sido encontradas en el análisis del *fanart*, de manera precisa las que se indicaron en el nivel relacional, del cual este se centra en el arte contemporáneo, siendo el tipo de arte que más se acerca a la manera en la que se encuentra relacionado el *fanart*, uno de las menciones que se realizó fue el pop art, por la estética o similitud que se encuentra, otro es sobre el autor *Takashi Murakami*, siendo un artista japonés del cual crea arte contemporáneo, del cual en esta parte se mencionan cada uno de los elementos con la justificación mediante la cita para dar una mayor sustentación del porque se encontró dicha relación.

En la primera parte de la relación que se encontró fue con la portada original del cual la artista se inspiró para la creación del *fanart*, pero en esta parte de la obra original no se encontró un documento académico del cual se pueda justificar, puesto que la relación es de manera directa, dado que al realizar la búsqueda de la canción o de manera independiente al álbum al cual pertenece, aparece con esa portada, tanto en *YouTube*, *Spotify* y *Apple Music*.

La segunda relación que se encontró fue con el pop art o el arte pop, este tipo de arte forma parte del arte contemporáneo, del cual ya tiene más de 70 años del cual surgió y que actualmente es sigue siendo muy reconocido, del cual tiene una gran influencia en el consumo de masas y la publicidad, Pinilla (2012) menciona lo siguiente acerca del pop art:

El arte pop comienza en la década de los años 1950 llevando a la sociedad lo que le gusta: sus sueños, su felicidad y sus ganas de ser libres. Los medios masivos de comunicación jugaron un papel determinante en el éxito del nuevo estilo porque lo

favorecieron enormemente al internacionalizarse y hacerlo accesible a todas las marcas y productos de arte (p. 54).

Pinilla (2022, como se citó en Honnef, 1998) "Los artistas de la década de 1960, precedidos por el gran *Andy Warhol*, hicieron observaciones acerca de todo lo referente a los medios de masas, la sociedad de consumo, la publicidad el envasado de productos, con obras de gran colorido y a menudo cómicas. La profunda influencia del Pop Art en el arte contemporáneo y la cultura continúa siendo importante en la actualidad (p. 55).

De manera concreta este tipo de arte contiene una gran diversidad de elementos gráficos en el arte, del cual logró influenciaron la publicidad y el diseño gráfico, como Pinilla (2022) menciona los siguientes:

Los conceptos, dentro de este se encuentran el *love* y el *freedom* que son esenciales en el vocabulario popular convirtiéndose en el tema central; los ídolos, se convirtieron en objetos artísticos, porque representan la idolatría de una liberación, que también era sexual, de la juventud, de una liberación de culto que condujo a conductas visuales muy distintas, a darle un concepto nuevo al diseño, a los productos nuevos, el arte y también a la música; los iconos, eran los artículos que representaban el poderío norteamericano como por ejemplo; la coca cola, el Mar, la bandera norteamericana y las sopas *Campbell's*, los cómics, siendo objetos artísticos para mostrar los verdaderos sentimientos humanos y las diferentes formas de comportamiento que todos tenemos, de tal forma que el consumidor se sintiera reflejado, por último, los colores vivos y luminosos, la idea principal, era llenar el espíritu de jóvenes que

quería libertad y amor en una época llena de optimismo para tallar una propuesta de colores vibrantes y vistosos. (p. 55).

La manera en la que se puede tomar dicha referencia es la manera en la que está representada, asimismo como los diversos elementos en los que se encuentra envuelto, sobre todo en la manera colorida que se representa y los iconos, dado que son representativos de este tipo de arte, siendo una manera creativa para la sociedad y el consumo que se vivía en esa época.

Este tipo de arte no es el único que se le ha encontrado relación, sino que de manera concreta ha sido con un autor, por la manera en la que elabora sus obras de arte, como lo es con *Takashi Murakami*, del cual uno de sus primeros personajes que invento fue *Mr. DOB* a principios de los años 90, *Murakami* es miembro de la nueva generación de artistas que crecieron en durante la década de 1980 y fueron identificados como parte del *shinjinrui*, la nueva generación. *Murakami* ofreció nuevas perspectivas sobre la relación entre arte y consumo, dado que al formar parte de la generación *shinjinrui* representa algunas de las transformaciones socioculturales del periodo de los años 1990, en el que la sociedad en general avanzo hacia el consumismo individualizado y la falta de compromiso político (Borggreen, 2018, p. 184).

Como ya antes se mencionó acerca de *Mr. DOB*, este es uno de los muchos personajes que han sido desarrollados por *Takashi*, del cual “transgrede los límites entre las bellas artes y las masas, producto cultura popular, no sólo a través de las referencias visuales al manga y la cultura anime, sino también en el estilo de distribución de la figura”. (Borggreen, 2018, p. 184).

La manera en la que se encuentra relacionado con el trabajo de *Takashi Murakami* y el *fanart*, es la quebrante en la parte de los límites que se tienen en el arte, no son similares a lo convencional, sino que existe una brecha que cambia acerca de la cultura popular, como bien se sabe, se puede encontrar una referencia visual del manga y el anime, el *fanart* se encuentra dentro de esta parte, de manera concreta la manera en la que se encuentra representado o dibujado el hurón.

De manera concreta la manera en la que se tiene esta gran referencia es con la teoría artista del *Superflat* de *Takashi Murakami*, como lo menciona Santiago (2013):

Esta teoría trata acerca de una compilación de arte tradicional japonés y la cultura contemporánea, de la cual *Murakami* abarcaba desde las pinturas medievales niponas hasta su propia obra y la de otros artistas de su generación, como ya antes mencionada, la generación *shinjinrui*, pues dichas obras creativas que realizaban los artistas era sobre una superficie plana son *hiper. bidi-mensionales* o *Superflat*, que este término sirvió para describir el profundo vacío de la sociedad japonesa (p. 511).

“El *Superflat* es la réplica omnímoda y magistral de *Murakami* ante los interrogantes posmodernos de la sociedad japonesa contemporánea, en los que el propio artista se halla inmerso” (Santiago, 2013, p. 513) “El estilo *Superflat* propugnado por *Murakami* no surge como una continuidad del pop americano de los años sesenta, sino como respuesta de este” (Santiago, 2013, p. 516-517).

La teoría *Superflat* de *Murakami*, la imbricación entre las técnicas tradicionales pictóricas y las alusiones formales a la cultura pop nipona, o la importancia del

bombardeo atómico americano en el desarrollo social de Japón, se condensan en esta pintura. (Santiago, 2013, p- 533)

Otra de las relaciones que se encontraron fue con el arte *Minjung*, este arte es propiamente de Corea del Sur, este tipo de arte se encuentra una relación con el arte pop, dado que ambos se encuentran las pancartas o folletos, asimismo también forman parte del arte contemporáneo, este arte se encuentra más cercano del país surcoreano, siendo parte de lo social y lo que las personas querían expresar con este mismo.

Cualquiera que visitara Corea del Sur durante la década de 1980 podría ver la omnipresencia de las imágenes del arte *Minjung*: ilustraciones de portadas, pancartas y murales estudiantiles o carteles de huelga. El arte *Minjung* apareció por primera vez en 1980, justo después de la masacre de *Kwangju*. (Hoffman, 1997, párr. 11-13). El arte había desempeñado un papel tan destacado en el impulso de una nación hacia la democratización. Esta fue precisamente la razón por la que el establecimiento intelectual intentó contrarrestar su influencia declarando que el arte *Minjung* no era arte: propaganda subliminal desprovista de cualidad estética. (Hoffman, 1997, párr. 14- 17).

El enfoque *Minjung* favoreció el contenido sobre la técnica. Para fortalecer el poder comunicativo del arte al representar a los sectores marginados de la sociedad, intentaron llegar tanto a la clase media como al sector que tomaba como sujeto, el arte *Minjung* hablaba de las necesidades estéticas y los sueños políticos de la clase media urbana educada y rica, aunque políticamente desposeída, de la década de 1980. (Hoffman, párr. 32- 38).

Pero este tipo de arte ha tenido diversas tendencias y transformaciones, del cual han sido importantes en este tipo de arte, como lo es desde el momento que surgió a partir de las primeras imágenes que aparecieron como lo fue la masacre de *Kwangju*, como ya antes se mencionó anteriormente.

“Las primeras imágenes similares a *Minjung* aparecieron justo después de la masacre de Kwangju y fueron replicadas en todo el mundo, en cientos de folletos y libros sobre derechos humanos en Corea del Sur” (Hoffman, 1997, párr. 106).

Pero las ilustraciones no fueron realizadas por artistas coreanos, sino por una artista japonesa con la que ya contaba una larga trayectoria en actividades civiles de los derechos humanos, amiga íntima del poeta y crítico social *Kim Chi-ha*. (Hoffman, 1997, párr. 110).

Sin embargo, debido a la noción ambigua de los intelectuales *Minjung* hacia el nacionalismo y la etnicidad, la primera generación de artistas *Minjung* fue severamente criticada por utilizar técnicas occidentales y por seguir las modalidades de la estética modernista. Fue principalmente en los medios visuales, en pintura, grabados, fotografía y escultura, pero también en caricaturas, ilustraciones de libros, pancartas pictóricas, etc. (formas que fueron más o menos descuidadas por los modernistas coreanos) a través de las cuales los artistas *Minjung* se expresaron. (Hoffman, 1997, párr. 124-130) “La primera generación de los artistas *Minjung* logró lanzar críticas bastante estridentes, a menudo satíricas o grotescas, contra el régimen militar del país y la situación político- económico”. (Hoffman, 1997, párr. 131-132)

Las obras de la segunda generación fueron, a su vez, acusadas de centrarse demasiado en representar la lucha ideológica a expensas de la estética. Tras importantes pasos hacia la

democratización y la continua prosperidad económica, a la tercera generación le queda un objetivo incumplido: la reunificación nacional de los tres grandes movimientos. (Hoffman, 1997, párr. 150-180).

Por consiguiente, este tipo de arte se basó más en lo político, de manera más concreta acerca su surgimiento fue con la masacre *Kwangju*, desde este periodo comenzó este tipo de arte, pero este no es el único tipo de arte que se encuentra en Corea del Sur, sino que de igual manera se puede encontrar el arte experimental, del cual este tiene una diferencia con el arte occidental, como el autor Kim (2018, como se citó en Lee, 2013):

Existe una gran diferencia entre lo occidental (expresionismo abstracto americano e informal europeo) y el arte informal coreano (p. 96). Los primeros llevaron a cabo experimentos radicales lienzo utilizando colores energéticos y formas informalistas, mientras que estos últimos empleaban colores oscuros, turbios y colores intensos que aparentemente reflejaban las circunstancias sociales de la posguerra en Corea del Sur. (Kim, 2018, como se citó en Kim, 1995, p. 96)

Los artistas de *HYAA (Hyundae Artist Association)* pudieron influir en las tendencias y experimentaron sus estilos artísticos de manera más activa. En 1958, por ejemplo, su cuarta exposición de arte mostró obras de arte abstracto caliente (*Abstraction Chaud*) basadas en el expresionismo abstracto estadounidense que resultaron muy influyentes en Corea del Sur (Kim, 2018, como se citó en Lee, 1979; Chung, 2005, p. 97). Desde entonces, los artistas mostraron más interés por el expresionismo abstracto (Kim, 2018, como se citó en Kim, 2008, p. 97)

La Asociación de Artistas de 1960, basada en la *matière* de capas gruesas pinceladas fuertes que se parecían más al expresionismo abstracto estadounidense que al formalismo europeo (Kim, 2018, como se citó en Lee, 1979; Kim, 2005, p. 99). Mientras que, en la segunda, *Wall Art Exhibition*, se centró en un estilo basado en el informalismo y agregó antimateria les artísticos como metal, hormigón, guijarros o arena. Demostraron que el informalismo coreano finalmente alcanzó su punto máximo y no solo se convirtió en la tendencia artística principal, sino también en representante del arte nacional (Kim, 2018. P. 99)

Los jóvenes artistas de la generación de la Revolución de abril consideraban a la generación informal como la empoderada, grupo que tenía la homogénea de todo el círculo artístico coreano. Su voz rebelde finalmente se transformó en formas artísticas de un estilo de representación único, desafiante y experimental que pretendía defender las responsabilidades despolitizadas y socialmente comprometidas. Su manifestación específica inició en 1967. (Kim, 2018, p. 102).

Por último, se menciona acerca de *Monet*, siendo uno de los principales autores del cual son una gran fuente de inspiración para *Hwang Hyunjin*, integrante de *Stray Kids*, siendo el principal creador de la portada original de la canción, del cual Gera se inspiró para realizar el *fanart*, del cual va de la mano con el tipo de arte que se han mencionado, al mismo que Monet realiza siendo el impresionismo.

La obra de *Monet* y su excéntrico título impresión, amanecer de la obra que presentó en una exposición que se autodenominaba pintores, escultores, grabadores, etc. S. A. ayudaron a dar el nombre de impresionismo y, por supuesto, para muchas personas es un ejemplo del impresionismo en general. (Smith, 2006, p. 8).

El crítico y amigo de los impresionistas *Théodore Duret*, escribió en 1878: si bien la palabra impresionista fue [...] aceptada para designar a un grupo de pintores, ciertamente fueron las peculiares cualidades de las obras de *Claude Monet* las que sugirieron. *Monet* es el pintor impresionista por excelencia. (Smith, 2006, p. 9)

Monet utilizó la palabra impresiones en la década de los sesenta para describir lo que quería pintar; y en fecha tan tardía como en 1912 le dijo a un crítico que su arte pensaba sobre su capacidad para fijar mis sensaciones. *Monet* utilizó a menudo como modelos a la familia y amigos, la representación de marco común y acorde a su tiempo, no en un remoto pasado mitológico. (Smith, 2006, p. 84)

Hasta la década de 1980, *Monet* consideraba adecuada la pintura para plasmar sus impresiones y sensaciones con precisión. Esto significaba que la obra necesitaba armonizarse y unificarse a las leyes que determinan la actuación y la apariencia del color en la superficie pintada. (Smith, 2006, p. 104)

Por medio de *Monet*, nos podemos dar cuenta que esta parte del impresionismo surgió gracias a él, por medio de una de las obras que expuso, siendo así una parte importante para dicho tipo de arte, ya que no solo fue el único que formó parte de los impresionistas, pero si es uno de los más importantes.

Vinculación de los elementos:

Figura 47.

Mixtape: Oh.



Nota: Autor: Gera (kerimaix), fecha: 1 de julio de 2021 título: Mixtape: OH, país: Kazajistán, Turquía en Instagram

El *fanart* titulado *Mixtape: Oh*, se encuentra inspirado en la portada de la canción de *Stray Kids*, del cual lleva el mismo título que se encuentra en la portada, en el mismo *fanart* se puede apreciar que la autora conservó los elementos originales, pero en la misma le agregó otros elementos que pueden encontrar una vinculación con el arte contemporáneo extranjera, arte contemporáneo de Corea del Sur y Japón, como lo son: el arte pop o *pop art*, el *Superflat* del artista japonés *Takashi Murakami*, el *minjung art* y el arte experimental; estos tipos de arte no forman parte del arte convencional, las técnicas y estilos con los que son realizados muestran algo diferente, rompen con la estética que tiene el arte tradicional.

Otra de las referencias que se puede encontrar es con el artista Monet, siendo una de las mayores inspiraciones de *Hyunjin*, el artista que realizó la portada original para la canción, del cual en algunas de sus pinturas muestra una técnica similar al del artista.

Al momento de observar el *fanart*, se puede ver una clara representación del *pop art*; por medio de las técnicas que usó Gera para realizar esta obra hacen que esta referencia se puede ver a primera instancia; dado que el *pop art* ofrece mayor libertad de poder expresarse y jugar

con los elementos, “el arte pop comienza en los años de 1950, llevando a la sociedad lo que les gusta: sus sueños, su felicidad y sus ganas de ser libres” (Pinilla, 2012, p. 54).

Mediante esto, se puede comprender que los artistas que basan sus pinturas en el *pop art*, ya no se basaban en lo convencional, sino en una manera más creativa de realizar pinturas, otro claro ejemplo de la relación que tiene con el pop art son los conceptos que se tienen para poder llevar a cabo las pinturas, “los conceptos, dentro de este se encuentran el *love* y el *freedom*, que son esenciales en el vocabulario popular convirtiéndose en el tema central; los ídolos se convirtieron en objetos artísticos” (Pinilla, 2022, p. 55). Al momento de relacionarlo con los ídolos se puede tomar a *Jiniret* el *Skzoo* de *Hyunjin*, como esta parte de convertir a los ídolos en objetos artísticos y lo adaptaron al *fanart*.

Asimismo, los colores que son utilizados en la paleta del *fanart*, del cual rompe un poco con lo estético de los colores pasteles o los colores no tan brillantes, de esta manera hacen un mayor contraste y se puede entender como la representación y libertad en la que se basa el *pop art*, “los colores vivos y luminosos, la idea principal, era llenar el espíritu de jóvenes que querían libertad y amor en una época llena de optimismo para tallar una propuesta de colores vibrantes y vistosos” (Pinilla, 2022, p. 55).

Por otra parte, en el arte contemporáneo de Japón se encuentra el *Superflat* del artista japonés *Takashi Murakami*, este tipo de arte que presenta *Murakami* tiene una relación con el arte pop; puesto que el *Superflat* no es una continuación del pop art, sino que es una respuesta de este mismo, “El estilo *superflat* propugnado por *Murakami* no surge como una continuidad del pop americano de los años sesenta, sino como una respuesta de este” (Santiago, 2013, p. 513). De tal manera ambos tipos de arte se pueden encontrar vinculadas, en el *pop art* se encuentra la representación del *skzoo* y los colores brillantes en la paleta, mientras que esta

respuesta que ofrece el *superflat*, se puede encontrar en la manera que Gera realizó el dibujo del hurón y la paleta, marcando una gran diferencia de la representación del estilo *pop art*; puesto que muestra otra parte de los personajes que son representado en este estilo de arte, el *skzoo*, se puede apreciar como una referencia al anime, como lo es el personaje *Mr. DOB*, elaborado por *Takashi Murakami*, este personaje “transgrede los límites entre las bellas artes y las masas, producto cultura popular, no sólo a través de las referencias visuales al manga y la cultura anime, sino también en el estilo de distribución de la figura” (Borggreen, 2018, p. 184). Mostrando una similitud con el anime y el manga, dándole una similitud por la manera en la que son representados.

Otra de las relaciones que se encuentran son con el *Minjung art*, este mismo arte se relaciona con el *pop art*, este tipo de arte se relacionan dado que ambos pertenecen a una representación no se muestra con las técnicas que usualmente son usadas en las pinturas, sino que en el arte *Minjung*, “podría ver la omnipresencia de las imágenes del arte *Minjung*: ilustraciones de portadas, pancartas y murales estudiantiles o carteles de huelga” (Hoffman, 1997, párr. 11-13). Mostrando esta parte de la sociedad, este tipo de arte tuvo críticas tras el uso de las técnicas occidentales, “la primera generación de artistas *Minjung* fue severamente criticada por utilizar técnicas occidentales y por seguir modalidades de la estética modernista” (Hoffman, 1997, párr. 124-130). De esta forma se puede destacar la relación con el *pop art*, por el uso de técnicas occidentales y las modalidades estéticas modernistas, rompiendo esta parte de la cultura coreana acostumbraba a pintar; si bien el arte *Minjung* se basa en la parte política del país, se relaciona con la parte del modernismo que surgió en Corea del sur, gracias al uso de otras técnicas y modalidades estéticas.

Continuando con la parte del arte contemporáneo también se encuentra el arte experimental del país surcoreano, en este mismo también se vio influenciada por la experimentación de los lienzos radicales, “Los primeros llevaron a cabo experimentos radicales lienzo utilizando colores energéticos y formas informalistas, mientras que estos últimos empleaban colores oscuros, turbios y colores intensos que aparentemente reflejaban las circunstancias sociales de la posguerra en Corea del Sur” (Kim, 2018, como se citó en Kim, 1995, p. 96). Mostrando esta parte de experimentación con los colores, relacionándose con el *pop art*, rompiendo con la estética de los colores que probablemente son usados en las pinturas tradicionales coreanas; del cual el arte experimental es una representación en el *fanart*, por la manera en la que la autora juega con los colores, experimentando con esta parte; a pesar de que esta obra no se encuentra relacionada con el reflejo de la posguerra del país surcoreano, como lo representa este tipo de arte contemporáneo, se presenta la parte de la experimentación con los colores y los elementos que forman parte del *fanart*.

Por último, la relación con el artista *Monet*, una de las principales influencias de *Hyunjin*, del cual se encuentra el impresionismo, relacionándose con el *Minjung* y el arte experimental puesto que se basaba en el tiempo y en la realidad, como la situación que paso en Corea tras los carteles y la manera en la que se manifestaban; asimismo como en el *pop art*, acerca de los ídolos, los modelos de *Monet* eran personas, “*Monet* utilizo a menudo como modelos a la familia y amigos, la representación de marco común y acorde a tiempo no era un remoto pasado mitológico” (Smith, 2006, p.84). Asimismo, la manera adecuada de la pintura que *Monet* consideraba adecuada era que “consideraba adecuada la pintura plasmar sus impresiones y sensaciones con precisión” (Smith, 2006, p. 104). Esta última parte se podría comprender a que Gera plasmó las impresiones o sensaciones que tuvo cuando vio por

primera vez el *fanart* y saber que *Hyunjin* es el artista original de la misma, en donde una de sus posibles impresiones que pudo tener fue que *Hyunjin* y *Jiniret* deben ser cuidados y protegidos para que no les causen daño alguno en el sentido emocional, en donde solo reciba cariño por parte de las fans y las personas que lo admiran.

Conclusión:

Mediante el análisis de este cuarto *fanart*, se han encontrado diversas variaciones del arte, no solo en lo occidental que pertenece el arte pop, sino que también se han encontrado elementos del arte de Japón, siendo perteneciente al autor *Takashi Murakami* con el *Superflat*, siendo uno de los más cercanos a la manera en la que está elaborado el *fanart*, por la manera en la que se encuentran dibujados cada uno de los elementos que Gera, autora del *fanart* utilizó para poder realizar dicha producción, asimismo como también se encuentra influido por el tipo de arte del país surcoreano, con el arte *Minjung* y el arte experimental, del cual tiene una relación, dado que ambos pertenecen al mismo arte contemporáneo de dicho país, determinando que la cultura sigue predominando de manera fuerte en, como lo son cada uno de los tipos de pinturas y del lugar al que pertenecen, puesto que de esta manera se puede identificar cada una, la importancia que cada una tiene, así como la manera en la que cada una de estas se puede encontrar en una sola imagen, el análisis no solo se puede encontrar un tipo de pintura, sino que pueden haber otras y que tengan una relación.

Por medio de la transferencia cultural se puede destacar que este proceso de transferencia comienza a partir de la portada principal, siendo la primera fuente de contexto del cual se encuentra inspirado el *fanart*, pero principalmente se da en que cada uno de estos tipos de arte pertenecen al arte contemporáneo, siendo la principal parte de este proceso y fuente de contacto; dado que cada uno de estos tipos de arte forman parte de tres países que se

mencionan como lo son Corea del sur con el arte Minjung y el arte experimental, Japón con el superflat y Estados Unidos con el pop art, dándose desde un contexto de partida como lo es el arte contemporáneo, asimismo como la portada original forma parte de este proceso.

Una transferencia cultural nunca se produce solo entre dos lenguas, dos países o dos áreas culturales: casi siempre hay terceros involucrados. Por tanto, debemos pensar en las transferencias culturales como interacciones complejas entre varios polos, varias áreas lingüísticas (Espagne, 2017, p. 4).

La autora lo adopta a una nueva imagen por medio de la integración de los elementos, tomando otros elementos como lo son *Jiniret*, el *skzoo* de *Hyunjin*, dándole así una nueva significación tras estar en una misma imagen y formar un contexto nuevo, pero esta misma significación y contexto es logrado por medio de revisiones de archivos, textos y lecturas en el que se refuerzan estas identidades de los tipos de artes ya mencionados, “prestar atención a las transferencias culturales implica revisar, al menos virtualmente, la estructura de la memoria colectiva de bibliotecas y archivos, buscando elementos importantes muchas veces quedan marginados” (Espagne, 2017, p. 4).

Explicando cada uno de ellos para lograr que esta integración también forme parte de estas constelaciones del contexto de percepción de los que la recepción que está dando, “Cuando se buscan en los estratos de la memoria un elemento al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de recepción” (Espagne, 2017, p. 4).

Una de las cuestiones de contacto que se tiene con el fanart son por las técnicas que fueron utilizadas para su elaboración, por medio de estas se logran percibir cada uno de los tipos de

arte. Si bien cada uno cuenta con su propio contexto, estos mismos forman parte de una hibridación al tener un contexto más amplio acerca de estos mismos y la manera que se logra o intenta negociar ante lo que se percibe es por medio de las revisiones que se implican, siendo una respuesta de esta misma y que al mismo tiempo por medio de esta integración se consigue una nueva significación, así como un nuevo contexto.

Capítulo 5: ODDINARY

En este último capítulo, se continuará aplicando la misma metodología permitiendo garantizar una continuidad al mismo procedimiento para el análisis de los *fanarts*. De acuerdo a los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen por el autor Félix Del Valle Gastaminza, se le da inicio con el nivel biográfico de la imagen, mencionando todos los datos encontrados acerca del *fanart* titulado *Hyunjin The Serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi*, asimismo como el nivel temático y relacional, se presentaran la relación y vinculación que se encuentra con la posmodernidad, la manera en la que toma los diversos elementos que se encuentran en el *fanart*, siendo apropiados por esta misma para convertirlos en algo nuevo; puesto que esta misma tiene una tendencia por los elementos de la antigüedad como lo son lo Bíblico, respectivamente al jardín del Edén, la mitología griega con la manzana de la discordia, la *malum malus* y la serpiente o dragón *Imoogi*, la manera en la que la posmodernidad toma cada uno de los elementos para reutilizarlos y conformar una sola obra, mediante esta integración se puede encontrar una nueva significación para la obra.

Figura. 26

The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi?



Nadia Draga (@my_heart)

The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi?

2022

Seúl, Corea del Sur.

1. Nivel biográfico:

Son aquellos vinculados con el momento de su creación, compañía que encargó, el título y posibles datos de publicación, entre otros. En muchas ocasiones, esta información no aparece en los archivos y es necesario emprender una búsqueda para dar con los datos precisos. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 125).

Arte digital- animación 2D.

2022.

720 x 509px.

Nadia Draga.

Nadia es una ilustradora independiente, originaria de Kazajistán, una de las principales maneras en las que ella comenzó a dibujar fue de la manera tradicional, siendo en papel, del cual aún continúa elaborando, pero tiempo después tomó la decisión de elaborar sus creaciones de manera digital; los grupos del cual realiza más *fanarts* son *Stray Kids* y *BTS*, siendo los grupos que sigue más o es fan de ellos, las redes sociales en las que suele compartir cada uno de sus trabajos son en Instagram; mediante esta red social muestra el producto final o ya terminado, mientras que en *TikTok* muestra un poco de los procesos que realiza al momento de crear algunos de sus *fanart*, asimismo como responde las preguntas que sus fans le hacen. (Draga, 2021).

En los *fanart* que realiza Nadia no solo se inspira en los videos musicales, *trailers* de los estrenos de los álbumes, las presentaciones que realizan o conciertos, sino que sus creaciones, también se basan en realizar una alternativa de otros universos o combinarlos como lo son en las series, en los conceptos históricos, la fantasía japonesa, entre otros. (Draga, 2024.).

3. Nivel temático:

Hace referencia a lo que la imagen significa, lo que hace referencia al verla. En este sentido distingue tres aspectos fundamentales: la denotación, la connotación y el contexto, dentro de esta la denotación es aquello que se puede nombrar y describir porque aparece en la imagen: componentes vivos, móviles y estables. La connotación señala lo que no aparece en la fotografía de forma referencial y, sin embargo, la fotografía sugiere, como lo son cuestiones políticas, sociales, religiosas, ideológicas y demás aspectos que pueden provocar un pensamiento en quién hace el análisis; esta parte se encuentra ligada necesariamente a lo cultural. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p.p. 125-126).

3.1 Nivel temático formal:

Uno de los elementos que se pueden notar a simple vista es la manera en la que *Hyunjin* se encuentra personificado. Puesto que aparece con el cabello rojo, algunos destellos de color naranja; en sus ojos se pueden distinguir que tienen forma de una víboras, en sus pómulos se puede ver que tiene unas escamas similares a las de la serpiente que se encuentra en la parte derecha, la ropa y el collar que usa son los mismos del *tráiler* y *Main Trailer* de su *comeback* o su mini álbum; con este *trailer* dieron a conocer la fecha de lanzamiento, asimismo como nombre que tendría, siendo *ODDINARY* y el concepto que tendría el mismo.

Otra de las cosas que se pueden observar es que en su oreja tiene un arete mismo que lleva en el *trailer*, pero en una de las partes que pasa por su oreja se puede simular como si fuera

una serpiente. En la imagen se puede ver que *Hyunjin* sostiene una manzana roja y el único accesorio es un anillo, siendo algo representativo de él, dado que es uno de los accesorios que usa de manera frecuente. Por otra parte, se puede apreciar una serpiente, una parte del cuerpo de este reptil está descansando en su hombro y está enfrente a *Hyunjin*, dando a entender que la serpiente lo está controlando.

La gama de colores que se puede apreciar son tonos rojos, naranjas, amarillos, morados, azules, plateados, azules, negro, tonos similares al tono de la piel, verde pastel y verde brillantes, café en la parte de los ojos, cejas, tonalidades brillantes o que algunas partes del *fanart* resalten más que otras; en el sentido de la fotografía cumple con la regla de tres, *Hyunjin* está usando dos hileras verticales de esta regla de tercios, mientras que la serpiente, su mano y la manzana están en la tercera hilera vertical de esta regla.

4. Nivel relacional:

Se basa en la relación y hace referencia a la conexión de la fotografía con otros documentos, del cual, como punto fundamental, gracias a esas relaciones podemos construir un documento como fuente de investigación. (Roca, Morales, Hernández & Green, 2014, p. 126).

Una de las primeras relaciones que tiene el *fanart* que fue elaborado por Nadia es con el *trailer* y *Main Trailer*, puesto que en la cámara enfocan a *Hyunjin*, mostrándolo en primer plano, del cual promocionan su álbum, en donde mostraron la fecha y el concepto que este mismo tendría, la manera en la que se encuentra *Hyunjin* posando es similar a la del *fanart*, el traje o vestimenta es igual a la del *fanart*, el color del cabello, el color de las sombras que tiene en los ojos, el arete y el collar que usan, de manera específica Nadia conservó a *Hyunjin*

de manera original, los únicos cambios que ella agregó fueron los ojos y las escamas en su mejilla.

Figura. 27

Stray Kids "ODDINARY" Main Trailer.



Nota: referencia con el fanart Hyunjin The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi?[captura de pantalla] JYP Entertainment, 2021. YouTube.

Por consiguiente, otra de las relaciones que han sido encontradas fueron con el jardín del Edén, no solo por la manera en que la autora nombró el *fanart*, sino que ha sido por la aparecen la manzana y la serpiente, puesto que estos dos elementos forman parte de la biblia, siendo el jardín en donde Adán y Eva encontraron la manzana o el fruto prohibido, como se presentan en la figura 28, esta referencia con el *fanart* se puede entender que ambos elementos son la representación del mal, del cual la serpiente está controlando a *Hyunjin* para que coma dicha fruta.

Figura. 28

Es la historia de Adán y Eva un relato basado en hechos reales.



Nota: referencia con el fanart Hyunjin The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi? [imagen] por signos10win. 2024.

Esta relación no solo ha sido encontrada con la Biblia, “con el árbol de la ciencia, de Adán y Eva desobedeciendo a Dios, dejándose tentar por el mal, por el pecado, con la consiguiente de expulsión del Jardín del Edén” (Lacomba & Oury, 2020, p. 1).

Sino que de igual manera se ha encontrado esta relación con la mitología griega, dado que esta manzana la recibe una de las tres diosas griegas Atenea, Hera y Afrodita, mediante esta se determinaba la hermosura de la diosa, la relación que se tiene es que *Hyunjin* es quien recibe esta manzana por el físico que tiene o que sea descendiente de la diosa que le fue entregado este fruto del cual es Afrodita que le fue ofrecido por París.

La mitología acerca de la manzana de la discordia se relaciona con el mítico juicio de París, es conocido por haber sido el origen de la guerra de Troya, como lo menciona el autor García (1991):

Hallándose los dioses reunidos en ocasión de la boda de Tetis y Peleo, Eride, la discordia echó en medio de ellos una manzana de oro diciendo que debía ser otorgada a la más hermosa de las tres diosas: Atenea, Hera y Afrodita. Nadie se atrevió a pronunciarse, en vista de lo cual Zeus encargó a Hermes que guiase a las tres diosas

al monte Ida donde Paris, hijo de Príamo, debía, por mandato de Zeus, resolver el pleito. Cada diosa ofreció diferentes dones a Paris si este fallaba en su favor: Atenea le concedió el don de la prudencia y la victoria en los combates, Hera el dominio sobre Asia y Afrodita el amor de Helena de Esparta. París falló en favor de Afrodita (p. 84).

Por otra parte, el autor Astorgano (2021) menciona lo siguiente acerca de la manzana dorada de la discordia:

Según la mitología griega, la diosa Eris (Discordia en los romanos) destinó “para la más bella”, en la boda de Peleo y Tetis, encendiendo una disputa entre Hera, Atenea y Afrodita que terminaría desencadenando la Guerra de Troya. Así, la “manzana de la discordia” se convirtió en el eufemismo para designar el núcleo de un asunto que podría llevar a una gran disputa (p. 23).

Figura. 29

La manzana de la discordia / Blog de Seminario de Integración II.



Nota: referencia con el fanart Hyunjin The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi? [imagen] por Miguel Tiani, 2019, Seminario de integración II.

La manzana roja también se le encontró relación con la serie de televisión estadounidense *Chilling Adventures of Sabrina*, esta manzana es llamada *malum malus*, del cual parece en el

primer capítulo titulado el país de octubre, perteneciente de la primera temporada o primera parte de la serie, esta fruta es utilizada para pronóstico del futuro, pero esta tiene una cierta desventaja al momento de querer saber el futuro puede ser bueno o malo, uno de los indicios de que el futuro será malo es al momento de haber mordido la manzana puedes ver que es lo que pasa, pero la manzana se pudre y se llena de gusanos, situación por la que *Sabrina Spellman* atravesó, no es tan recomendado darle una mordida a esta manzana, puesto que al saber que el futuro no es como esperamos o es catastrófico puede perjudicar a la persona.

Figura. 30

Capítulo 1: el país de octubre.



Nota: referencia con el fanart Hyunjin The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi? [captura de pantalla] por Roberto Aguirre Sacasa, Netflix, 2018.

Figura. 31

Imoogi.



Nota: referencia con el fanart Hyunjin The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi? [imagen] por Enciclopedia, s.f. Enciclopedia.

Por otro lado, la serpiente también se encuentra en la mitología coreana, como se menciona en el título este hace alusión a la serpiente o dragón coreano llamado *Imoogi*, este ser forma parte de las leyendas coreanas, “la leyenda coreana que incluye criaturas y entidades míticas, como dragones, Imoogi (una serpiente mítica) y el Yeouijoo (una perla mágica que tiene el poder de convertir un Imoogi en un dragón)” (Chung, 2009, p. 52).

Este dragón es enorme criatura de la religión tradicional coreana, es una representación del dios dragón la lluvia, los agricultores le rezaban para tener lluvia lo suficiente para que les permitiera tener una buena temporada de cultivo, la autora Lee (2013 como se citó en Ku-Mi-rae, 2004):

Los símbolos animales en la religión tradicional coreana, los agricultores solían celebrar una ceremonia en primavera en la que interpretaban música y ondeaban banderas que representaban al Dios Dragón de la lluvia. En este ritual, los agricultores rezaban para que lloviera lo suficiente durante la temporada de cultivo. De manera similar, los pescadores celebraban un festival en el que hacían flotar un barco con forma de dragón para implorar al

Dios del Mar que extendiera su favor para que pudieran pescar muchos peces. (p. 71). Como se encuentra representado en la figura 31, es una representación de dicho dragón o serpiente perteneciente a la leyenda y religión coreana como fue mencionada por los autores.

5. Nivel temático final:

En este último nivel no solo se encontrarán la parte del nivel temático, en donde se describirá de manera más precisa la razón por la cual se encontraron estas relaciones como lo fueron con el bosque del Edén, lugar en donde Adán y Eva encontraron el fruto prohibido, así como la serpiente que les hizo cometer su pecado, por consiguiente, la manzana de la discordia es otra de las relaciones que han sido encontradas en el nivel anterior, esta referencia o relación se encuentra basado en la mitología griega, asimismo como la manzana ha sido encontrada de manera precisa en la serie estadounidense *Chilling Adventures of Sabrina*, con la manzana *malum malus*, en esta se puede representar el mal al saber que el futuro de la persona que muerda dicha manzana es catastrófico, de manera más concreta uno de los temas que también se hablan en este último nivel es la posmodernidad, esta relación se ha estipulado dado que se encuentra compuesto por diversos elementos, esta posmodernidad se da en el momento de que la autora original de esta obra integro cada uno de ellos de manera separada cuenta con su propia significación, pero esta misma cambia al momento en el que se han integrado en el *fanart*, dándole una completamente diferente a la que en su momento tuvo.

Del cual este posmodernismo se puede definir como el autor Jameson (2012) ha escrito en su libro *Posmodernismo: La lógica cultural del capitalismo avanzado*, en el apartado de la cultura dominante mencionando lo siguiente:

Todo análisis cultural aislado o discreto implica siempre una teoría soterrada o reprimida de la periodización histórica; en todo caso, la concepción geológica corre

el gran riesgo de quedarse en las preocupaciones teóricas tradicionales acerca de la llamada historia lineal, las teorías de las etapas y la historiografía teológica. (p. 6)

En este sentido para el autor esta posmodernidad no sólo es captarla como un estilo, sino que deber ser vista como una pauta cultural, de este modo algo que se debe señalar es lo siguiente: “Una concepción que permite la presencia y coexistencia de una gama de rasgos muy diferentes e incluso subordinados entre sí” (Jameson, 2012, p.6).

De esta manera cada uno de los elementos que fueron señalados en el nivel relacional cumple con esta parte del posmodernismo, dado que este permite o da acceso a una presencia de diversos rasgos, aunque no pertenezcan al mismo, estos también se encuentran sujetos a una cosa, en este caso uno de los primeros y al cual los demás elementos se pueden sujetar es a *Hyunjin*, del cual es la principal fuente de inspiración para la creación del *fanart*, de manera más precisa el *trailer* de su sexto mini álbum.

Del cual es una temática diferente a los anteriores análisis de *fanart*, puesto que en estos se ha tocado más el tema original del cual se han encontrado en el nivel relacional, en este caso este *fanart* se encuentre inspirado en el *trailer* de su mini álbum, al momento de ver la escena en la que sale *Hyunjin* se puede dar a entender que es malo, no solo por las acciones que tiene a lo largo del *trailer*, sino que en el preciso momento que lo enfocan, puesto que ha empujado a Felix, otro integrante del grupo, por un edificio, tras haberle hecho la pregunta “*Do you Want to be ODDIARY*” (*Stray Kids*, 2022, 2m46s), o en español ¿Quieres ser *ODDINARY*?, Felix responde que sí, es empujado por *Hyunjin*, al momento que eso sucede la escena se centra en *Hyunjin* y este después se lanza.

Al estar integrado en el *fanart* y los demás elementos su significado también cambia puesto que en estos encuentra la idea de la apropiación cultural, cada una de las piezas que fue integrada al *fanart* cambia la significación que tenía al primer momento, uno de estos cambios de significado es la manzana, puesto que este pertenece a un estado bíblico, pero al momento de que la autora de dicho arte lo integró, cambió su significado.

Esta posmodernidad ya antes mencionada también forma parte del arte, en este sentido el autor Jameson en su libro y/o texto lo menciona con obras canónicas de modernismo en las artes visuales como lo es un cuadro del pintor Van Gogh, del cual esta tiene elementos del original, se encuentra reelaborado, lo transforma y se lo apropia con su pintura zapatos de labriego.

Mi propuesta es que, en el caso de *Van Gogh*, este contenido, la materia prima inicial, está constituido por todo el mundo instrumental de la miseria agrícola, de la implacable pobreza rural, por todo el entorno humano rudimentario de las fatigosas faenas campesinas: un mundo reducido a su estado más frágil. Primitivo y marginal. (Jameson, 2012, p.10).

De este modo en el sentido de la posmodernidad se puede dar una manera de interpretación muy diferente a la que cada uno de los elementos de manera separada puede tener a los que ya se encuentran integrados, en este caso los elementos que se señalaron en el nivel temático no solo se basa en lo cultural, sino también contiene lo religioso, de manera específica lo bíblica, la serpiente por su parte pertenece a un estado cultural o un ser mitológico de la cultura coreana, pero este mismo ser también forma parte del calendario chino u horóscopo chino.

Al momento de ya obtener los elementos unidos, se puede tener una falta de profundidad, siendo también un nuevo tipo de superficialidad, del cual uno de los rasgos que se pueden encontrar en el posmodernismo es que en ocasiones se tendrá que regresar a numerosos contextos distintos, como fue el caso del autor con su análisis de la obra de *Van Gogh* y la obra de *Andy Warhol* que gira en torno a la mercantilización, como lo son las carteleras de botella del famoso refresco Coca- Cola o el bote de sopa *Campbell*, como lo menciona Jameson (2012): “La primera y más evidente es el nacimiento de un nuevo tipo de insipidez, quizás el supremo rasgo formal de todos los posmodernismos a los que tendremos ocasión de volver en numerosos contextos distintos” (p. 13).

En el *fanart* no solo se encuentra en este sentido de lo que puede significar, sino que en la posmodernidad también pueden influir los sentimientos, sino que también se encuentran incluidos, este no se aísla de los sentimientos, como lo menciona Jameson (2012) “Lo que no significa que los productos culturales de la época posmoderna estén exentos de sentimiento, sino más bien de tales sentimientos- que serías mejor y más exacto denominar intensidades”. (p. 19).

Vinculación de elementos:

Figura 32.

The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi?



Nota: Autora: Nadia Draga (my_hopeart), fecha: 8 de febrero de 2022, título: Hyunjin “The Serpent in the Garden of Eden” or Korean Imoogi?, país: Corea del Sur en Instagram.

El *fanart The serpent in the Garden of Eden or Korean Imoogi*, inspirado en el *main trailer* del álbum *ODDINARY* de Stray Kids, tiene una gran vinculación con la posmodernidad; puesto que se apropia de los elementos antiguos o del pasado, al momento de tomarlos hace una reutilización de estos mismos elementos para la creación de una nueva obra, en este caso esta posmodernidad se encuentra en el fanart ya antes mencionado, una de las bases para la creación de dicha obra y que la posmodernidad tomará una apropiación, es uno de los fotogramas del video del *main trailer* titulado *ODDINARY*, para una nueva creación con el uso de elementos del pasado.

De esta manera la posmodernidad no sólo toma este fotograma, sino que también se apropia de otros elementos antiguos del cual son la serpiente y a la manzana del jardín del Edén, correspondiendo a un estado bíblico, mostrando de manera clara la maldad y el pecado, otro de los elementos son la manzana de la discordia perteneciente al mito griego en el que se encuentran involucradas las tres diosas Atenea, Hera y Afrodita, asimismo como la manzana *malum malus* de la serie *Chilling Adventures of Sabrina*; por último, la serpiente o dragón Imoogi coreano, reutilizando cada uno de estos elementos para una nueva creación.

Mediante posmodernidad se centra en una pauta cultural, dándole acceso a una diversidad de distintos rasgos siendo; “una concepción que permite la presencia y coexistencia de una gama de rasgos muy diferentes e incluso subordinados entre sí” (Jameson, 2012, p.6). Como lo son la reutilización de cada uno de los elementos ya antes mencionados.

Esta parte de los rasgos o elementos que se apropió la posmodernidad se puede encontrar algo nuevo, como es mencionada en el libro Posmodernismo: La lógica cultural del capitalismo avanzado:

Una nueva superficialidad que se encuentra prolongada tanto en la teoría contemporánea como en toda una nueva cultura de la imagen o el simulacro; el consiguiente debilitamiento de la historicidad, tanto en nuestras relaciones con la historia oficial como en las nuevas formas de nuestra temporalidad privada, cuya estructura esquizofrénica (en sentido lacaniano) determina nuevas modalidades de relaciones sintácticas o sintagmáticas en las artes predominantemente temporales. (Jameson, 2012, p. 9).

Dentro estas relaciones sintácticas que son mencionadas basándose en un tiempo determinado o delimitado en un mismo tiempo, cada uno de los elementos que son apropiados por la posmodernidad y fueron reutilizados, se encuentran en una nueva modalidad; puesto que cada uno de estos se relacionan entre sí, a pesar de que los contextos o historias que cada uno contiene de manera individual, se encuentran entrelazados al estar integrados en uno mismo, convirtiéndose en una nueva temporalidad, a pesar de que esta no sea eterna.

Puesto que el significado de los elementos ya reutilizados en una misma obra de arte contendrá una gran diversidad de significados, del cual el esta posmodernidad se encarga de

que sea posible esta nueva significación, no solo en la misma obra tenga esta diversidad, sino que de manera individual los elementos ya no tienen el significado e historia que originalmente tenían. Dentro de esta misma se obtiene una experiencia diferente refiriéndose a: “Al romperse la cadena del sentido, el esquizofrénico queda reducido a una experiencia puramente material de los significantes o, en otras palabras, a una serie de mero presentes carentes de toda relación en el tiempo” (Jameson, 2012, p. 31).

Esta nueva reutilización que hace la posmodernidad acerca de cada uno de los elementos que tomó para darle sentido a la creación del fanart se puede encontrar una falta de profundidad, no sólo que exista esta nueva significación, puesto que también influye una superficialidad al momento de que estos elementos tomados no contengan rasgos profundos como cada uno contiene de manera individual, puesto que se crea una insipidez, como lo menciona el autor Jameson (2012) “La primera y más evidente es el nacimiento de un nuevo tipo de insipidez, quizás el supremo rasgo formal de todos los posmodernismos a los que tendremos ocasión de volver en numerosos contextos distintos” (p.13).

Conclusión:

En este último análisis existe una gran diferencia a comparación de los anteriores tres *fanarts*, de manera más concreta en el nivel temático final, en este apartado se habla de manera más profunda acerca de los elementos que se encontraron en el *fanart* y son justificados por medio de las citas, pero estos han tenido una inclinación al ámbito cultural, como Felix Del Valle categoriza esta encuentra ligada en este ámbito, pero a pesar de que en el nivel relacional se encontrara una relación con la biblia, la mitología griega, con una serie de televisión y por ultimo con la mitología coreana, acerca de la serpiente o dragón *Imoogi*, en este caso no se puede hablar de manera conjunta de cada uno de ellos, puesto que se encontró mayormente

ligado a la posmodernidad, si bien cada uno de los elementos que se identificaron cuentan con este sentido cultural al momento de unirlos o integrarlos al *fanart* la significación con la que contaban cambio y el significado que tenía antes de formar parte de este ya no es el mismo, sino que se convierte en algo nuevo, la profundidad que contenía cada uno ya no es tan aplicada, sino que cada persona puede darle su propia significación, ya que solo se centra en la superficialidad de esta misma, no sucede esta profundidad como en los anteriores *fanarts* analizados.

La transferencia cultural en este último *fanart*, su proceso fue a partir del fotograma original, asimismo como la integración de los elementos que la autora colocó, basándose en la serpiente y la manzana, siendo la principal fuente de contacto que se tiene para el análisis, pero este contexto de partida de los elementos que la misma autora colocó e integró al fotograma original para la creación del *fanart*; para encontrar una mayor profundidad en dichos elementos se definió un contexto de incorporación, en este mismo se encontró en la memoria colectiva como lo es la representación del jardín del Edén, en donde Adán y Eva encontraron la serpiente y la manzana, “poniendo bajo la lupa la secuencia procesual de la traslación de un objeto cultural desde un contexto de partida hacia otro contexto de incorporación” (Espagne, 2025, p. 49).

Dado que los elementos pertenecen tanto a la religión y a la Biblia, este forma parte de una memoria colectiva que tiene una historia, “está vinculada a una memoria colectiva, a los recuerdos selectivos de momentos de una historia común que dan lugar a una narrativa” (Espagne, 2025, p. 51). Por otra parte, esta manzana también se le encuentra relación respecto a la mitología griega con la manzana de la discordia, una integración de la manzana *malum malus* y la serpiente o dragón *Imoogi*, perteneciente a la mitología coreana, como fue

explicado en el apartado correspondiente del nivel temático del cual se basó en la revisión de artículos y textos para poder asociarlo a este tipo de arte, del cual muestra su contexto de partida, para entender estos mismo y su integración en el *fanart*. Dado que es una adaptación de cada elemento en el *fanart*, en donde se implican una involucración de diversas áreas culturales, pero estos mismos no cuentan con una historia en común, estos se encuentran separados entre sí. Del cual la posmodernidad, de igual fue mencionada en el apartado del nivel relacional al momento en el análisis, esta posmodernidad es una pauta cultural en donde se le permite la coexistencia de rasgos diferentes; dado que esta misma sucede algo similar con la transferencia cultural dado que toma los elementos para hacer una reutilización de los mismos creando una nueva significación, pero en donde queda en una superficialidad, cada uno tiene un gran peso este mismo y el contexto suele ser más a la percepción de quien aprecie dicho *fanart*.

La manera en la que se percibe es por los elementos que son integrados en el mismo, por medio de los archivos revisados para tener una mayor comprensión del contexto de partida, del cual se origina cada uno de los elementos, pero esta parte en la que se perciben cambia completamente dado que la posmodernidad influye en esta misma transferencia cultural; aunque esta transferencia cultural se le da una nueva significación, “cualquier paso de un objeto cultural de un contexto a otro resulta en una transformación de su significado, en una dinámica de resemantización, que sólo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta los vectores históricos del paso”. (Espagne, 2025, p,1). Dentro de esta posmodernidad no tiene la significación concreta que dicha transferencia le da.

Conclusiones generales:

A lo largo de cada uno de los análisis que se realizaron de los *fanarts* se han encontrado una gran diversidad de elementos, creando una gran variedad y amplitud en cada uno de estos mostrando más allá de lo que a simple vista se puede observar.

Estos elementos muestran una conexión más grande en cada uno de ellos; por medio de los tres atributos para hacer un análisis preciso de la imagen por Felix del Valle Gastaminza, fue posible desarrollar un análisis completo; en donde se incluían los elementos originales de los videos y portada en la que las autoras originales se inspiraron para su realización, si bien conserva elementos originales, estos se encuentran con una gran significación por la manera en la que fueron integrados en cada uno de los *fanarts*.

En primera instancia se puede hablar del *fanart Thunderous*, inspirado en el video original que tiene el mismo nombre, en este se encontraron diversos elementos culturales de Corea del Sur, en el que se destacaron y encontraron marcados principalmente por dicha cultura; como lo fueron el *Obangsaek* (los cinco colores primarios), en el que se pueden encontrar esta significación en todo el fanart, puesto que son los colores que principalmente Fili uso para su realización; las villas *hanok*, son las viviendas más antiguas y las más famosas de este país, de manera más concreta el techado son lo más destacable de estas mismas; asimismo como lo es el palacio *Gyeongbokgung*, del cual forma parte de uno de los palacios más famosos y este cuenta con una extensa historia, debido a que es perteneciente de la dinastía Joseon (1392-1910).

En la parte mitológica se encontró acerca de los *dokkaebi* y los *yokai*, si bien estos pertenecen a países y culturas diferentes, se encontró una relación dentro del mismo *fanart*, cada uno cuenta con su propio significado, pero cada uno colabora a una mayor significación al *fanart*

y entender de manera más concreta la importancia de cada uno de ellos, tanto al ser representado en el *fanart* realizado por Fili, como al estar personificados en el videoclip original.

En el segundo *fanart* titulado *Red Lights*, realizado por *Shenae*, no solo se puede encontrar acerca del ámbito cultural, sino que en este también se encuentra la parte psicológica de algunos elementos, al igual se encuentra una relación con lo fisiológico y la literatura; de esta manera al enlazar cada uno de elementos se muestra otro campo de visión, no sólo manteniéndose en la parte cultural; dado que se exploró más allá de lo que algunos elementos permitieron abarcarlo y encontrarlo en otros ámbitos.

La manera en la que este análisis permite ver el *fanart*, es desde la parte del amor, como lo es con la representación del hilo rojo, una leyenda que todos conocen, pero este significado se puede transformar al estar agregado con los demás elementos, dándonos una perspectiva más amplia, como lo son los personajes que encuentran en este que son *Hyunjin* y *Bang Chan*; asimismo nos muestran un significado importante como lo es el alter ego, los gemelos *doppelganger*, en esta parte no solo son vistos desde lo psicológico y fisiológico, sino que también se encuentran en la literatura mencionando a los superhéroes que todos conocemos, dándonos otra perspectiva correspondiente de dicho alter; por último, se encuentra el taoísmo, siendo el *yin* y *yang* como la representación del bien y el mal.

Por consiguiente, la tercera imagen se encuentra algo diferente a los anteriores *fanarts*; puesto que este se inclina tanto al arte y algunas variaciones del arte que se pueden encontrar como lo son el contemporáneo, no sólo se incluyen el arte del país surcoreano, como lo son el arte *Minjung* y el arte experimental, que forman parte de este arte contemporáneo; sino que

también se centra en el arte japonés como lo es el *Superflat* del el autor *Takashi Murakami* y el arte pop, perteneciendo a lo occidental.

De esta manera cada uno de estos son importantes por la manera en la que se pueden notar en el fanart al encontrar una relación de la influencia de cada uno de estos tipos de arte; cada uno forma parte de la integración por la manera en la que se encuentra realizado, siendo plasmado de una manera diferente a los demás *fanart*.

Por último, el *fanart* inspirado en el *main trailer* del mini álbum titulado *ODDINARY*, a pesar de que en este último *fanart* se encontraron relaciones con diversos elementos, entre ellos se puede encontrar una cierta relación con lo cultural al momento de realizar el último nivel cada uno de estos elementos al estar integrados en un mismo *fanart* o imagen sus significaciones cambiaron de manera radical; dado que las significaciones individuales se convirtieron en algo superficial puesto que no se encontraba algo profundo que describir, siendo guiado más a la posmodernidad, siendo muy notorio por esta integración de diversos elementos y del cual sus significados tenían una relación entre sí mismos.

Pero dentro de estas conclusiones que se dieron de cada uno de los *fanarts*, también se encontraron algunas convergencias entre los mismo; uno de ellos es en lo cultural, si bien en los primeros dos tiene un mayor énfasis dentro de lo cultural como lo es de Corea del Sur y otros países del mismo continente asiático.

Estas convergencias fueron en la relación del *Obangsaek*, que son los cinco colores primarios de Corea del Sur, siendo representados en el *fanart Thunderous* y *Red Lights*; acerca de la significación de los colores en ambos fanarts se pueden encontrar el rojo y blanco, compartiendo el mismo significado y acercamiento de la cultura surcoreana.

Asimismo, otra convergencia que se puede encontrar en ambos *fanarts* son la mención del yin y el yang, siendo la representando el bien y el mal. Por una parte, en el primer *fanart* se encuentra personificada como *Stray Kids* son los buenos (el bien) y los enmascarados la son los malos (el mal); por otro lado, el segundo *fanart* se puede entender que la representación del bien y el mal son *Hyunjin* y *BangChan*, en ambas obras este bien y mal se encuentra personificado por personas.

Otra de las convergencias es la mención acerca de Japón, la manera en la que han influido en el país surcoreano y la manera en la que se encuentran plasmados en ambos *fanarts*, en el primer *fanart* se encuentra acerca de los *Yokai*, siendo los seres mitológicos de Japón, siendo duendes o espíritus.

En el segundo se puede encontrar acerca del hilo rojo, enfocándose en el sentido del amor y encontrar a la persona destinada. En el tercero habla sobre el arte *Superflat*, si bien esta mención no tiene relación con los elementos, la mención de este país se encuentra muy destacado; dado que ha influido en el nivel temático relacional de los *fanarts* al momento de ser analizados.

Por otro lado, es importante destacar que se encontraron divergencias en cada uno de los análisis, en esta cuestión se han encontrado más divergencias que convergencias; dado que a pesar de que se ha realizado una mención de la cultura en algunos elementos en tres *fanarts*; no se encuentran en los demás o forman parte de sus análisis.

Una de las divergencias que fue muy notoria en los *fanarts*, fue en los primeros dos *fanarts*, en estos se destacó mucho la cultura coreana, siendo algo contrario en los últimos dos en que no se acercaron demasiado en el sentido de los elementos más representativos del país.

En el tercer *fanart* se mencionó más acerca de esta cultura en el sentido del arte, cuestión que en los anteriores no se menciona, ya que no es uno de los elementos encontrados en cada uno de los *fanarts*, esta parte del arte no es algo destacable en esta parte de ámbito cultural.

En el último *fanart*, esta divergencia es la más notable, de manera específica en el nivel temático final; puesto que tomó otro rumbo, los elementos que fueron encontrados no conservaron sus mismas significaciones como en los anteriores, del cual cada uno se hizo una mención de manera más detallada; sino que se centró más en la posmodernidad, tomando cada uno de los elementos para hacer una reutilización de cada uno de estos para realizar una nueva creación, en el que se encuentre una superficialidad al momento de entenderlo, sin encontrar mayor significación como cada elementos tenía de manera individual; por medio de esta reutilización que hace la posmodernidad es notable la división al momento en el que puede interpretar el *fanart*, en donde deja a un lado todo lo cultural y debilita la historia o significación que tienen sus elementos.

Una de las últimas divergencias que fueron encontradas es en el segundo *fanart*; puesto que en este se hace mención acerca de lo psicológico, la literatura y la fisiología, siendo una de las relaciones que contrastaron en este mismo, para darle la significación más detallada y la justificación del porqué fueron mencionados; debido a que no se muestran en los demás *fanarts*, esta parte queda no se encuentra una relación con los elementos que fueron encontrados con los demás.

De igual manera, la mención de la posmodernidad se encuentra altamente divergente dentro de los demás análisis; puesto que en los tres primeros *fanarts* cada uno de los elementos que fueron encontrados en la parte del nivel relacional conservan su propia significación, algo que con el último análisis no sucede, de manera precisa en los elementos en el nivel relacional

y temático final, ya que no conservan su significación, sino que cambia a una completamente diferente, incluso se encuentra una superficialidad al no tener un significado concreto.

Los procesos de la transferencia cultural en cada uno de los *fanarts* se dieron principalmente al momento de que los elementos forman parte de otra cultura, país e incluso lengua, son de diferentes países, tanto los originales como los elementos que fueron integrados del cual en este mismo se encuentran terceros involucrados, siendo los análisis que se realizaron. “Por tanto, debemos pensar en las transferencias culturales como interacciones complejas entre varios polos, varias áreas lingüísticas” (Espagne, 2017, p. 4).

Puesto que al momento de realizar estos procesos permitió que se le diera una mayor significación a esta transferencia cultural, dado que al momento de relacionar cada uno de los elementos que forman parte de cada uno de los *fanarts* y la manera de percibir estas “relaciones entre las culturas, a sus contactos y a las formas de interpretación que les dan dinámica” (Espagne, 2017, p. 6).

Los momentos de contacto que se tienen son por medio de los videos originales y los elementos de los *fanarts*, en donde se encuentran involucrados los contextos de partida y de incorporación; dado que se pueden tener en cuenta que los contextos de partida se toman de acuerdo a los elementos que se encuentran en los originales y los de incorporación son los que fueron encontrados y percibidos de una manera diferente a lo que se presentaba en el original.

El enfoque de las transferencias culturales propuso explorar nuevas posibilidades para superar el marco nacional de la historia cultural poniendo bajo la lupa la secuencia

procesual de la traslación de un objeto cultural desde un contexto de partida hasta otro contexto de incorporación (Espagne, 2025, p. 50).

Cada uno de los elementos fueron tomados e incorporarlos a una nueva adaptación, cambiando completamente el contexto original y teniendo una significación para que cada uno de ellos sea comprendido de manera adecuada; puesto que no pertenece al mismo idioma y misma cultura.

Dentro de esta transferencia se encuentra la memoria, siendo la imagen, del cual para tener una mayor comprensión de los elementos y poder realizar esta transferencia cultural se debe realizar una revisión de documentos o archivos; asimismo la manera en la que se intenta negociar con lo que se percibe es con el contexto de recepción, “cuando se busca en los estratos de la memoria un elemento ajeno al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de recepción” (Espagne, 2017, p. 4).

Por que la autora del *fanart* da a entender por medio de los elementos que fueron adaptados de los originales para la creación de un nuevo contexto y significación; pero dentro de estas mismas se encuentran es necesario llevar a cabo revisión de los archivos acerca de estos mismos para quienes lean el análisis puedan comprender de manera correcta dicha percepción contexto de percepción.

Referencias bibliográficas:

- Acosta Muñoz, J. F. (2021) ¿Cómo el K-pop conquistó al mundo? Revista Mundo Asia Pacifico. Vol. 10, No. 18.
<https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/map/article/view/7039/5211>
- ABC. (2019). ¿Cómo nació el K-Pop? La historia de Seo Taiji and Boys, los pioneros del género. [imagen] ABC Cultura. https://www.abc.es/cultura/musica/abci-como-nacio-k-pop-historia-taiji-boys-pioneros-genero-201904101107_noticia.html
- Agentes de Ohdokwan. (2022). EL DOKKEBI: EL DUENDE PROTECTOR DE COREA Y DEL TAEKWONDO. [imagen] Agentes de Ohdokwan.
<https://agentesdeohdokwan.com/2022/01/10/el-dokkebi-el-duende-protector-de-corea-y-del-taekwondo/>
- Aguirre Sacasa, R. (creador). (2018). Chilling Adventures of Sabrina. [serie de televisión] Netflix. Warner Bros. Television Production. <https://www.netflix.com/mx/title/80223989>
- Aire digital. (2024). Qué es Stray Kids: conocí a uno de los grupos de Kpop del momento. AireDigital. <https://www.airedesantafe.com.ar/espectaculos/que-es-stray-kids-conoce-uno-los-grupos-kpop-del-momento-n511532>
- Aller, R. (2023) Ser fan en un mundo globalizado: El caso del fandom Harry Potter en Argentina. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 63, pp. 189-215.
<https://www.redalyc.org/journal/185/18575835009/html/>
- Alpízar Jiménez & Robledo Sánchez, A. (2012) Nuevas formas de consumo: participación y colaboración en el servicio de streaming Viki. Revista Asia América Latina. (7)12.
<http://www.asiaamericalatina.org/wp-content/uploads/2022/05/12-Numero-Completo-2.pdf>
- Astorgano Abajo, A. (2021) Moralidad y mitología clásica en la Historia de Chile del jesuita expulsado Miguel de Olivares. IHS. Antiguos jesuitas en Iberoamérica
- Assis, T. (2021, 1 septiembre) Stray Kids Talks New Album “NOEASY” & Embracing Their Noise Music Label. teenVogue. <https://www.teenvogue.com/story/stray-kids-talks-new-album-noeasy-embracing-noise-music-interview>
- Atamara Rojas, T. & Menacho Girón, N. (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediables: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. Revista de Comunicación, vol. 17, num. 1. Universidad de Piura, Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5894/589466336003/589466336003.pdf>
- Atamara Rojas, T. & Mönckeberg Díaz, M. (2021). Los fans en un contexto de audiencias líquidas. Aportes para recuperar un sentido de comunidad en la cultura de medios.

Ceballos, M. (2016). ¡Adiós 2NE1! La agrupación ícono del korean pop se separa. [imagen] El Sol de Puebla. <https://www.elsoldepuebla.com.mx/gossip/adios-2ne1-la-agrupacion-icono-del-korean-pop-se-separa-873527.html>

Cohee Manifold, M. (2015). What Art Educators Can Learn from the Fan-based Artmaking of Adolescents and Young Adults. *Studies in Art Education A Journal Of Issues and Research*. Pags. 257- 271. <https://tandfonline.bibliotecabuap.elogim.com/doi/epdf/10.1080/00393541.2009.11518772?needAccess=true>

Cohee Mnaifold, M. (2015). From Amateur to Framateur: Art Development of Adolescents and Young Adults Within an Interest- Based Community. *Studies in Art Education*. <https://tandfonline.bibliotecabuap.elogim.com/doi/epdf/10.1080/00393541.2012.11518878?needAccess=true>

Chino, L. (2021). ¿Cómo se llaman los fans de cada grupo de K-Pop?. *NaciónRex*. <https://www.nacionrex.com/kpop/Como-se-llaman-los-fans-de-cada-grupo-de-K-Pop-20210522-0014.html>

Chino, L. (2022). Stray Kids: Curiosidades sobre 3RACHA, conoce todo de los raperos. *Nación Rex*. <https://www.nacionrex.com/kpop/Stray-Kids-Curiosidades-sobre-3RACHA-conoce-todo-de-los-raperos-20220211-0016.html>

Cho Yong-pil. (2024). 못 잊. [imagen] Spotify. <https://open.spotify.com/intl-es/track/2ApUakJ9lzRZezimiMaSFL?si=7df1b0fa29af48a8>

Chung, H.J. (2009). The Host and D-War. Complex Intersections of National Imaginings and Transnational Aspirations. *Transnationalism and Film Genres in East Asian Cinema* 9. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ihs/article/view/35721>

Copa Uyuni, J. & Poma Calle, W. (2017) Fandoms1. Agrupaciones juveniles seguidoras del K-pop en la ciudad de La Paz. *Temas Sociales*. Scielo. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152017000200009#:~:text=K%2Dpoppers%3A%20j%C3%B3venes%20aficionados%20a,surcoreana%20en%20todos%20los%20g%C3%A9neros.&text=Uzzang%3A%20son%20aquellas%20personas%20cuya%20belleza%20reside%20espec%C3%ADficamente%20en%20la%20cara.

Clarín. (2024). Conocé a los miembros de Stray Kids, el talentoso grupo de K-pop que la rompe. *Clarín*. <https://www.clarin.com/internacional/conoce-miembros-stray-kids-talentoso-grupo-k-pop->

rompe_0_oo9Qoat5n7.html?srsltid=AfmBOoqsdREgfkIFc_EITWMDnmBwsuog9K9INGZ7AvXfr85JTHlijbVg#google_vignette

Correa González, F. A. (2020). Economía afectiva y prosumidores: elementos para el abordaje de la cocreación en las industrias creativas colombianas. *Comunicación*, número 43. <https://revistas.upb.edu.co/index.php/comunicacion/article/view/6942/6515>

Cruz Romero, J. L. & Medrano Carbajal A. M. (2022). La incursión del Hallyu como promotor de la cultura surcoreana en la revista *Asian World*, Perú, 2019-2020. Universidad de San Martín de Porres, Perú.

<https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=22be8ab5-ca69-43b0-a4e5-3e899c371112%40redis>

Draga, N. [@my_hopeart]. (2021, 1 mayo). Tradicional art. [Imagen] Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3ODk0MzQxOTI0OTc2NDY0?story_media_id=2564091306011877963&igsh=YWIzc3ZkNnQ4ZnF3

Draga, N. [@my_hopeart]. (2021, 2 mayo). Tradicional art. [Imagen] Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3ODk0MzQxOTI0OTc2NDY0?story_media_id=2564743346614503598&igsh=YWIzc3ZkNnQ4ZnF3

Draga, N. [@my_hopeart]. (2022, 28 febrero). Hyunjin “The Serpent in the Garden of Eden” or Korean Imoogi? [Imagen] Instagram. https://www.instagram.com/p/Cah8oJoAh4K/?utm_source=ig_web_copy_link

De Lima Jr. M. A. (2022, 13 octubre) Arquitectura religiosa cristiana en Corea del Sur. Un diálogo entre tradición e innovación. *Actas de Arquitectura Religiosa Contemporánea* 9. <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/32463/02-03%20MLJ%20ok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De los Ríos Izquierdo, C. (2021). Fandom, fanwork y aprendizaje no formal en la red. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de ciencias de la información. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/8ddaaa22-695c-443f-a03c-b4d4a00c2fa8/content>

Duerre Humanm, H. (2018). *Another Me. The Doppelgänger in the 21st Century Fiction, Television and Film*. McFarland & Company, Inc. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZY5FDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Doppelganger+&ots=7-gv5ZKvbt&sig=Y8nU0L_2DLRixmWTUE_nQcU3n1E#v=onepage&q=Doppelganger&f=false

Dong Hoon Kim. <https://cinema.usc.edu/archivedassets/096/15621.pdf> Enciclopedia. (2024). Imugi. Enciclopedia. <https://www.encyclopedia.com/mitologia/coreana/imugi/>

- EasterEverywhere. (2014). 1960s bands with no surviving live film/ video footage. [imagen] Steve Hoffman. <https://forums.stevhoffman.tv/threads/1960s-bands-with-no-surviving-live-film-video-footage.344163/>
- Elizabeth. (2019). Stray Kids: integrantes, pre-debut, debut, discografía y datos. KPOP FACTS. <https://kpopfacts.com/integrantes-de-stray-kids/>
- Espagne, M. (1999). Les Transferts culturels franco-allemands. Presses Universitaires De France.
- Espagne, M. (2017). Transferencia cultural. Problemas y conceptos. La noción de transferencia cultural. Jangada. Balsa. 9
- Espagne, M. (2025). Las transferencias culturales. Campos de aplicación y tendencias de investigación. Iberoamericana.
- Fraticola, P.L. (2009). La comunicación y el simbolismo del color. Actas de Diseño (8). <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/download/2887/4558>
- Enciclopedia. (s.f). Imugi. [imagen] Enciclopedia. <https://www.encyclopedia.com/mitologia/coreana/imugi/>
- Fernandes Costa da Rosa, D. (2019). 드라마가 원하는 것. O QUE OS K-DRAMAS QUEREM?. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Departamento de artes visuais Bacharelado em historia da arte. <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/206626/001111935.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fili. (2024). Bloomin Flowers. Bigcartel. <https://bloominflowers.bigcartel.com/>
- Fili [@_bloominflowers]. (2021, 28 agosto). Thunderous #StrayKids. [Tweet] X. <https://x.com/bloominflowers/status/1431666419037614081?s=20>
- Fili [@_bloominflowers]. (2018, 1 enero). Cypher 4 // lost. [Tweet] X. <https://x.com/bloominflowers/status/947801915517227008?s=20>
- Fili [_Bloominflowers]. (2017, 26 noviembre). "I'm still standing here with my eyes closed. Lost between the deserts and oceans, I'm still wandering." - Lost #bts. [Fotografía] Instagram. https://www.instagram.com/p/Bb9Qn14hBBk/?utm_source=ig_web_copy_link
- Fili [_Bloominflowers]. (2017, 26 noviembre). "Call me crow tit or badass." - Cypher 4 #bts. [Fotografía] Instagram.
- Finol de Franco, M. & Vera Solórzano, J.L. (2020) *Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico*. Instituto Superior Tecnológico Atlantic. Vol.3 num.1.

Fontain, A. (2018). Viajar con el concepto de transferencias culturales. Cuadernos CIMEAC. 8 (2).

Revista científica mundo Recursivo.

Foster, M. D. (2015) The Book of Yokai Mysterious creatures of japanese folklore. The Regents of the University of California. <https://bibliotecabuap.elogim.com/auth-meta/login.php?qurl=https%3a%2f%2fsearch.ebscohost.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3de000xww%26AN%3d875719%26lang%3des%26site%3dedslive%26scope%3dsite>

García Mahiques, R. (1991). Malum Arbor. El código semiológico de la manzana. TURIA. Portal de Revistas en Acceso Abierto. <https://turia.uv.es/index.php/arslonga/article/view/11594>

Getty Images. (2023). ¿Cuál fue el primer grupo de K-pop en la historia? [imagen] Tú en línea. <https://www.tuonlinea.com/musica/cual-fue-el-primer-grupo-de-k-pop-en-la-historia>

Gera [@Kerimaix]. (2021, 1 julio). @realstraykids 🔍. [Imagen.] Instagram. https://www.instagram.com/p/CQyptSttW5S/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Gera [@Kerimaix]. (2021, 23 noviembre). Brushes/ guide's. [Imagen]. Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MDM4NTA4NTgwMzUwMDA5?story_media_id=2713162399786246826&igsh=ejBIMGxqaDF1NzBk

Gera [@Kerimaix]. (2021, 23 noviembre). Q/A. [Imagen]. Instagram. https://instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3OTE3NzM2Njc4MDMzMTQ1?story_media_id=2713156153393981183&igsh=Nzg5aGIybzlyNm5u

Gera [@Kerimaix]. (2021, 23 noviembre). Q/A. [Imagen]. Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3OTE3NzM2Njc4MDMzMTQ1?story_media_id=2713350268358464981&igsh=Nzg5aGIybzlyNm5u

Gera [@Kerimaix]. (2022, 17 enero). Process. [Imagen] Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTI3MDk5MzgxMjQ4ODgy?story_media_id=2753326898425147297&igsh=YnRhZzhzdnVpZnhp

Gera [@Kerimaix]. (2022, 7 marzo). Brushes/ guide's. [Imagen]. Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MDM4NTA4NTgwMzUwMDA5?story_media_id=2788841956203302508&igsh=ejBIMGxqaDF1NzBk

Gera [@Kerimaix]. (2022, 7 marzo). Brushes/ guide's. [Imagen]. Instagram. https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MDM4NTA4NTgwMzUwMDA5?story_media_id=2788865526514297913&igsh=ejBIMGxqaDF1NzBk

Gera [@Kerimaix]. (2022, 7 marzo). Q/A. [Imagen]. Instagram.
https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3OTE3NzM2Njc4MDMzMtQ1?story_media_id=2788731774941204881&igsh=Nzg5aGIybzlyNm5u

Gera [@Kerimaix]. (2022, 3 enero). Brushes/ guide's. [Imagen]. Instagram.
https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MDM4NTA4NTgwMzUwMDA5?story_media_id=3008007502046789570&igsh=ejBIMGxqaDF1NzBk

Gill, H.J. (2023). Análisis del fenómeno pro-anorexia en Tumblr. Universitat politècnica de València. Escuela Politècnica Superior de Gandia.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/196620/Gill%20-%20Analisis%20del%20fenomeno%20pro-anorexia%20en%20Tumblr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gómez Cadena, J. D. & Sandoval Martínez, D. K. (2018). Gemelos unidos (siameses): descripción de hallazgos anatomopatológicos. Ginecol Obstet Mex. 12:823-830.
<https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=cd3ddba8-e0b3-4a15-8dd8-c6f967ce1a17%40redis>

Gómez Irusta, P. (2020) Color y espacio. Azul, Blanco, Rojo en la trilogía de KRZYSTOF KIESLOW. Escuela Técnica Superior de arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/57941/1/TFG_20_Gomez_Irusta_Pablo.pdf

González Rivera, J. A. (2023) Tratamiento psicológico para el trastorno de identidad disociativo: guías generales. Ponce Health Sciences University, San Juan University Center, San Juan, Puerto Rico.
<https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=f81a21be-5f9b-4ab8-94b5-2e8d875e489c%40redis>

Guzzardiart. (2015). Borderlands 2 will always be one of our favourite cosplays we've made, gotta pull these out again soon!. [fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/5_y12ztVhK/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Guzzardiart. (2019). Q&A Art Style. Instagram storie.
https://www.instagram.com/guzzardiart?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNIZDc0MzIxNw==

Guzzardiart. (2020). Q&A. Art Mediums. Instagram storie.
https://www.instagram.com/guzzardiart?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNIZDc0MzIxNw==

Guzzardiart. (2020). Questions. Instagram storie.
https://www.instagram.com/guzzardiart?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNIZDc0MzIxNw==

Guzzardiart. (2020). Questions. Instagram storie.

https://www.instagram.com/guzzardiart?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNIZDc0MzIxNw==

Grossi, M.C. (2007). Contacto social con uno mismo y psicoterapia. Facultad de Psicología, UNMDP.

https://www.researchgate.net/profile/Maria-Grossi/publication/317690671_Contacto_social_con_uno_mismo_y_psicoterapia/links/5949477e4585158b8fd5abea/Contacto-social-con-uno-mismo-y-psicoterapia.pdf

Hales, R.E., Yudofsky, S.C. & Talbott, J.A. (1995). Tratado de psiquiatría. ANCOROSA. S.A. The American Psychiatric Press.

https://www.academia.edu/22473616/Tratado_de_psiquiatr%C3%ADa_Robert_E_Hales

Hernández Diaz, G. & Pérez Daza, J. (2020) Prosumidores y comunicación en la era digital. Universidad Católica de Andrés Bello, Montalbán. Caracas. 1ra edición.

<https://api-saber.ucab.edu.ve/server/api/core/bitstreams/2cfd306a-3efa-4ace-886e-e65bf319fd28/content>

Hoffman, F. (1997). Images of Dissent. Transformations in Korean Minjung art. Harvard Asia Pacific Review 1(2), 44-49. <https://koreanstudies.com/minjungart/>

Hong, C. (2021, 23 agosto) Stray Kids Talks About The Concept And Meaning Of "Thunderous" And "NOEASY," Growth Through "Kingdom," And More. Soompi.

<https://www.soompi.com/article/1485140wpp/stray-kids-talks-about-the-concept-and-meaning-of-thunderous-and-noeasy-growth-through-kingdom-and-more>

Imagen techo Moim: <https://www.istockphoto.com/es/foto/el-techo-de-una-antigua-vivienda-tradicional-coreana-gm1290093539-385575695>

Jackson, B. & Koehler, R. (2012). Korean Architecture: Breathing with Nature. Korean Foundation.

<https://books.google.com.mx/books?id=00KQCgAAQBAJ&lpq=PT2&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

Jameson F. (2012). El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. La marca editorial.

Jang, J. (2010, 15 diciembre). Gyeongbokgung: The Primary Joseon Palace. Korea

Foundation Media Dept., Joongang Ilbo Building, 18th Floor, Sunhwa-dong 7, Jung-gu, Seoul 100-759, Korea. [https://bibliotecabuap.elogim.com/auth-](https://bibliotecabuap.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https%3a%2f%2febsco.bibliotecabuap.elogim.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3dasu%26AN%3d505379239%26lang%3des%26site%3dedslive)

[meta/login.php?url=https%3a%2f%2febsco.bibliotecabuap.elogim.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3dasu%26AN%3d505379239%26lang%3des%26site%3dedslive](https://bibliotecabuap.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https%3a%2f%2febsco.bibliotecabuap.elogim.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3dasu%26AN%3d505379239%26lang%3des%26site%3dedslive)

Jang, S. (2016) Korean Traditional Colors. News-H. <http://www.newshyu.com/news/articleView.html?%20idxno=32143>

Jiménez López de Rueda, M. (2023). Una aproximación a la actualización de la tradición estética coreana en el rap de Kim Namjoon. Relaciones entre identidad y estética. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/1c6b1673-5a39-4c56-8bc3-d03c41b2f6fa/content>

JYP Entertainment. (2021, 23 agosto) Stray Kids “소리꾼 (Thunderous)” M/V [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EaswWiwMV88>

JYP Entertainment. (2021, 13 septiembre). Stray Kids. "강박 (방찬, 현진)(Red Lights (Bang Chan, Hyunjin))" Video [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=k8Y6ZTjmCXs>

JYP Entertainment. (2022, 27 febrero). Stray Kids “ODDINARY” Main Trailer. [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qaaywl-6H4o>

Kang, A.J. (2006). A Korean Gate. [Imagen] Flickr. https://www.flickr.com/photos/kang_a_ji/154486091/

Kang, B. (2016). Pansori. UNLV Theses, Dissertations, Professional Papers, and Capstones. <https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3790&context=thesesdissertations>

Kaplan V. C. (2020). Pedagogía universidad https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/171274/CONICET_Digital_Nro.0c3c2826-799c-4142-b33f-3cf8e6b704e1_A.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Karpati, A. Freedman, K. Castro, J. C. Kallio-Tavin, M. & Heijnen, E. (2017). Collaboration in visual culture learning communities: Towards a synergy of individual and collective creative practice. The International Journal Of Art & Desing Education. <https://pwebebsco.bibliotecabuap.elogim.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=35&sid=d87321cd-12f4-448b-87f0-72a57971ae49%40redis>

Kilian, M. (2023). Exploring the Motivations and Therepeutic Benefits of Fandom and Fanart Online Communities: A Literature Review. Expressive Therapies Capstone These. https://digitalcommons.lesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1713&context=expressive_theses

Kim, Y. (2011). K-POP A New Force in Pop Music. Korean Culture and Information Service. <https://www.korea.net/Resources/Publications/About-Korea/view?articleId=2217>

Kim, D-K & Choi W-H. (2013). Traditional Culture Learning System for Korean Folk Literature, Pansori. In: Park, J., Barolli, L., Xhafa, F., Jeong, HY. (eds) Iinformation technology convergence. Ecture Notes in electrical engineering, vol 253. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-6996-0_54

- Kim, B. (2015) Past, Present and Future of Hallyu (Korean Wave). American International Journal of Contemporary Research. Andong national University. Vol.5
https://www.aijernet.com/journals/Vol_5_No_5_October_2015/19.pdf
- Kim, Y.J. (2018). The Maning of the National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA), South Korea, 1969-2016. University of Leicester.
https://figshare.le.ac.uk/articles/thesis/The_Making_of_the_National_Museum_of_Modern_and_Contemporary_Art_MMCA_South_Korea_1969-2016/10231706/1?file=18461081
- Kim, D. (2020) Hybrid Mythology and Personal Nostalgia. Master of Art and Desing.
<https://openrepository.aut.ac.nz/server/api/core/bitstreams/413f1983-1b4a-4efe-bd19-0590aea1b305/content>
- Korean Drama. (2013). [K-DRAMA] Autumn in My Heart. [imagen] My Asian movie & drama. <https://myasianmovie.wordpress.com/2013/09/04/k-drama-autumn-in-my-heart/>
- Kpop-marketing. (2014). Lesson 1: How It Started Korean Popular Music Kpop. [imagen] Tumblr. <https://www.tumblr.com/kpop-marketing/101073703572/lesson-1-how-it-started-korean-popular-music>
- Lacomba, M. & Oury, S. (2020). Las palabras del Mal en la lengua y la literature hispanicas. Textos reunidos y presentados por Marta Lacomba y Stéphane Oury. Revista Alginge 32.
https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/23926/alfinge_32_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Laffan, D. A. (2020) Positive Psychosocial Outcomes and Fanship in K-Pop Fans: A Social Identity Theory Perspective. Psychological Reports. Vol. 124.
<https://bibliotecabuap.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https%3a%2f%2febsco.bibliotecabuap.elogim.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3dbsu%26AN%3d152311859%26lang%3des%26site%3ded-live>
- Lee, M.A (2013). The Dragon: The Principle of Cosmos. Journal of Symbols & Sandplay Therapy. 4(2),70-76. <https://www.e-jsst.org/upload/pdf/jsst-4-70.pdf>
- Lee, E-H. (2018). A Study on the Origin and Change of Moro-Dancegeong Mricho. Journal of Architectural History. Vol. 27. No. 1.
<https://koreascience.kr/article/JAKO201809253684482.pdf>
- Lee, K. & Woo, D-S. (2023). Development or timber roof frames in korean modern architecture. World Conference on Timber Engineering Oslo 2023.
<https://www.proceedings.com/content/069/069179-0536open.pdf>
- Lee, Y-H. & Kim H-S. (2021) The Samcheong Hanok and the Evolution of the Traditional Korean House. Sustainatibility.

<https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=a5f2ac48-7a9a-44e9-9915-64d88ae35904%40redis>

Liry Onni. (2021, 4 septiembre) Lo que no entendiste de THUNDEROUS de STRAY KIDS ¿Qué es SORIKKUN Y DOKKAEBI? (Explicación) [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cBY623V91CA&t=663s>

López Millán, L. (2022). *The Secret History: un fandom clave de la Dark Academia*. Máster en Historia del Arte y Cultura Visual por la Universitat de València, España. <http://www.scielo.org.pe/pdf/contrat/n38/1993-4904-contrat-38-101.pdf>

López-Rey Moreno, S. (2019) ‘KOREAN POP’ Y EL PODER BLANDO DE COREA DEL SUR. Comillas, Universidad Pontificia. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/28854/TFG%20RRII%20Sol edad%20LRM%20pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lozada Fonseca, L. Fonseca Valido, R. A. & Martínez Rodríguez, D. (2021). “Prosumidores mediáticos”: la creación de medios digitales globales entre los adolescentes y jóvenes. Opuntia Brava. Vol. 13. Núm. 2. <https://bibliotecabuap.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https%3a%2f%2febsco.bibliotecabuap.elogim.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3dfap%26AN%3d150479944%26lang%3des%26site%3dedes-live>

Magda Batik. (2023). Seúl: Palacio Gyeongbokgung, Patrimonio de la Humanidad. [imagen] Magda Batik. <https://magdabatik.com/seul-el-palacio-gyeongbokgung/>

Marc, E. & Picard, D. (1992). La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación. Ediciones Paidós Ibérica y Editorial Paidós. http://e-biblio.univ-mosta.dz/bitstream/handle/123456789/10242/Marc_Picard_linguistica.pdf

Maranhão de Souza-Leão, A. L. Melo Moura, B. Correia de Santana, I. R. da Silva Nunes, W. K. & De Moura Rosa Henrique, V. (2019). Fans Make Art: Authoring and Creativity in the Production of Fanvideo. Revista de Negocios. <https://swebebsco.bibliotecabuap.elogim.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=681db3cf-41fb-4449-a71f-42e99764a447%40redis>

Mattern, J. (2017). Instagram. Checkerboard Library. <https://books.google.es/books?id=0BvPDAAQBAJ&lpg=PP1&ots=AzZWnNtSIx&dq=instagram&lr&hl=es&pg=PA2#v=onepage&q=instagram&f=false>

Mínguez García, H. & Méndez Llopis, C. (2021). La metáfora del hilo en la práctica artística. Alegorías de un viaje. Arte, Individuo y sociedad. Ediciones Complutense. <https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=dbd43d65-e244-4545-b4f3-041af778d045%40redis>

Montoya Alonso, J. A. (2019). Medicina y religión, unidas desde el principio. Almogaren: revista del centro Tecnológico de las Palmas, (64), 103-109.

- Morata Silva, A. M. (2021). Mikrokosmos: Fans de K-pop en Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá. Facultad de Comunicación y Lenguaje. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/60990>
- Murakami, T. (2003). Flower (Superflat). [imagen] Arnet. <https://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/flower-superflat-a-m-W3IYjWMg-qh8EKbIwgjQ2>
- Navarro Hernández, A. (2020). El fenómeno K-pop: claves del impacto global del pop coreano. IdUs. Universidad de Sevilla, Facultad de Comunicación. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102532/CAV_NAVARROHERN%c3%81NDEZ_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nurul Hidayati, A. & Dwi Riyanto, E. (2020). The Characteristics of Fandom Reveluv as A Cyberfandom of Red Velvet on Twitter. Universitas Airlangga. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/download/2240/1229>
- Olmedo Señor, T. (2017). El K-pop en España: una aproximación a la industria musical globalizada a través del fenómeno fan y las redes sociales. Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/28019/TFG_F_2017_192.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- O Yoon, (1980). The Beginning of Minjung Art: On “Reality and Utterance” and South Korean Art in the 1970s and 1980s. [imagen] Korean Cultural Center NY. <https://www.koreanculture.org/education-literature/2017/10/17/vzriy8ltmwbbdedmgd6q5k8o4pqmh5>
- Pakai, P. (2024). Kpop lighthsticks. [imagen] Pinterest. <https://pin.it/GJfRMiNVo>
- Peña Padilla, K. P. (2022). Una vía de escape, el consumo del género Danmei: construcción de la identidad a través de las redes sociales hispanoamericanas. Trabajo de grado profesional. Universidad de Antioqui, Cauca, Colombia. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/33348/1/Pe%c3%b1aKeiny_2023_DanmeiIdentidadApropiaciones.pdf
- Peterson, M. (2016) Korea's Religious Places. Seoul Selection. https://www.aks.ac.kr/ikorea/upload/intl/korean/UserFiles/UKS6_Korea_Religious_Places_eng.pdf
- Pérez, K. (2023) ¿El nuevo pilar de la quinta generación de Kpop?: conoce a las integrantes de BabyMonster. LÍBERO. <https://libero.pe/mexico/celebridades/2023/05/11/kpop-babymonster-nuevo-pilar-quinta-generacion-kpop-conoce-integrantes-nuevo-grupo-yg-entertainment-zerobaseone-xikers-boysnextdoor-mexico-mx-espana-es-estados-unidos-eeuu-peru-pe-887040>

- Pinilla Hurtado, S. (2012). El arte pop amor y libertad. Institución Universitaria Salazar y Herrera. N°19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5235892>
- Pitt, D. (2001). Alter Egos and Their Names. The Journal of Philosophy. <https://www.jstor.org/stable/3649468>
- Po Gim Mi-gyeong, (2023). Only the Young: Experimental Art in Korea, 1960-1970s. [imagen] GUGGENHEIM. <https://www.guggenheim.org/exhibition/experimental-art-in-korea-1960s-70s>
- Popov, A. (2021) Pareja de Relaciones Codependientes. Mano atada por cadena. [imagen] Shutterstock. <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/codependent-relationship-couple-hand-tied-by-1982178446>
- Purepeople. (2022). Photos : Gangnam style : Que devient le chanteur Psy, 10 ans après son succès phénoménal ? . [imagen] Yahoo! Actualités. https://www.purepeople.com/diapo/gangnam-style-que-devient-le-chanteur-psy-10-ans-apres-son-succes-phenomenal_a492683/1
- Rautenbach, G. (2020). El techo de una antigua vivienda tradicional coreana-Foto de stock. [imagen]. iStock. <https://www.istockphoto.com/es/foto/el-techo-de-una-antigua-vivienda-tradicional-coreana-gm1290093539-385575695>
- Retamoza Lugo, A. L. (2023) Caracterización de la mitología de Corea del Sur. Rdosmundo. <https://rdosmundo.uan.edu.mx/index.php?journal=rdosmundo&page=article&op=view&path%5B%5D=33&path%5B%5D=19>
- Roca, Morales, Hernández & Green (2014) Tejedores de imágenes: Propuestas metodológicas de investigación y gestión del patrimonio fotográfico y audiovisual. Instituto Mora.
- Rossana23. (2018). Recordando: No sabes sobre K-pop si no conoces a H.O.T. [imagen] Soompi. <https://www.soompi.com/es/article/373485wpp/recordando-no-sabes-sobre-k-pop-si-no-conoces-a-h-o->
- Santiago, J. A. (2013). Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa. Grupo dx5 digital_&_graphic_art_research. Editorial comanegra.
- Salzani, C. (2011). The Doppelganger: Literature's Philosophy. Critical Horizons. Monash University. Australia. <https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=15403f74-7d08-436d-8dcc-d5a2d62d10b2%40redis>
- Sánchez Aragón, R. (2007). Significado Psicológico del Amor Pasional: Lo claro y lo oscuro. Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28441314.pdf>

Saint-Jour Castro, J. B. (2022). Navi. Universidad de Chile. Facultad de arquitectura y urbanismo. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/191997>

Schneider, A. (2009). Architectures of spectacle: facets of the exhibition boom in South Korea and China in the context of the strategy of globalism. View of the Gwangju Biennial, Hall 1. Courtesy of the Gwangju Biennial.

<http://www.contemporarypractices.net/essays/volume4/architecturesofspectacle.pdf>

Shin, M.J. (2011) Cultural Reinvention: Design management for Korean cultural textile products. University of Leeds School of Design.

https://etheses.whiterose.ac.uk/2181/3/Shin_MJ_Design_PhD_2011.pdf

Serrano, A., González-Ordi, H. & Corbí, B. (2016). Disociación, personalidad, sugestionabilidad, alexitimia y dificultades en la regulación emocional: un estudio correlacional. Clínica y salud. Elsevier.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1130527416300421>

Signos10win. (2024). es la historia de Adan y Eva un relato basado en hechos reales.

[imagen] Signos10win. https://signos10.win/es-la-historia-de-adan-y-eva-un-relato-basado-en-hechos-reales/?expand_article=1

Smith, P. (2006). Impresionismo. Ediciones AKAL.

<https://books.google.es/books?id=KKcY6ylUOxUC&lpg=PA7&dq=monet%20pintura%20impresionismo&hl=es&pg=PA7#v=onepage&q&f=false>

Spurgiasz, M. (2015) Yōkai – japońskie duchy liminalne.. Studia Religiosologica.

<https://edsp.bibliotecabuap.elogim.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=6&sid=33540b3a-1747-4743-a222-27ca8e539fbe%40redis>

Stray Kids. (2021, 25 junio). Mixtape: OH. [Video] YouTube.


<https://www.youtube.com/watch?v=39MJ-L16iNk>

Stray Kids. (2021, 28 junio). Ep.04 GROUP TALK | [SKZ SONG CAMP] Howl in Harmony. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HclYiIuxUk&t=1605s>

Stray Kids [@Stray_Kids] (2024, 1 julio) Stray Kids(스트레이 키즈) "ATE" TEASER

IMAGE  . [Tweet] X. https://x.com/Stray_Kids/status/1807776216516292941

STRAY KIDS LATAM PROJECT [@skzlatamproject]. (2021, 5 julio). Hyunjin mando esta foto a. "¿Cuál es más bonita?". Parece que realmente sí fue él quien hizo la portada de

Mixtape: Oh  #스트레이키즈 #현진 #HYUNJIN @Stray_Kids. [Tweet] X.

<https://x.com/skzlatamproject/status/1412284418350276609>

- Steinberg, M. A. (2002). Emerging from flatness: Murakami Takadashi and superflat aesthetics. East Asian Studies Department McGill University, Montreal.
https://escholarship.mcgill.ca/concern/file_sets/kk91fn55k?locale=en
- Stern, B. (2020). SM Entertainment Launches BoA 20th Anniversary Account. [imagen] MuuMuse. <https://muumuse.com/2020/08/sm-entertainment-launches-boa-20th-anniversary-account.html/>
- Sung, J. E. (2022). Objects, actions, and participation in the art of Korea, 1960-1980. THE UNIVERSITY OF BRITISH COLUMBIA.
<https://open.library.ubc.ca/soa/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0421275>
- Sudjadi Tjipto Raharjo, M. (2021). TINJAUAN KREATIVITAS RETORIKA VISUAL POSTER FANART BOYBAND “BTS” OLEH A.R.M.Y PADA PLATFORM PINTEREST. AKSA Jurnal Desain Komunkai Visual.
<http://www.aksa.stsrvisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/49/45>
- Tébar, L. (2022) Generaciones del Kpop. Con k de Kpop.
<https://conkdepop.com/generaciones-del-kpop/>
- Tiani, M. (2019). La manzana de la discordia. Seminario de integración II. UNTREF.
<https://seminarioiiuntref.wordpress.com/2019/04/08/la-manzana-de-la-discordia/>
- Torti Frugone, Y.M. (2017). Productos culturales digitales argentinos: fics fanarts y fanvideos. Actas de Periodismo y Comunicación (3)1.
https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/68372/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Traver Vallés, P. (2024). El uso de Twitter en los congresos profesionales: estudio de caso. Universitat Oberta de Catalunya.
https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/15461/1/ptraver_TFM_0411.pdf
- Vardoulakis, D. (2010). The Doppelganger. Literature´s Philosophy. Fordham University Press. https://books.google.es/books?id=TPg_AaPIKA0C&lpg=PR9&ots=Y-SkS_VpVj&dq=Vardoulakis%20Doppelg%C3%A4nger%20&lr&hl=es&pg=PR3#v=onepage&q=Vardoulakis%20Doppelg%C3%A4nger&f=false
- Vidam, A. (2014). Fanfiction; reinventando la ficción. Ventana indiscreta (12).
- Warhol, A. (1962). Pop art. [imagen] Match diseño & publicidad.
<https://matchpublicidad.com/pop-art/>
- Wiki Drama. (2024). Jewel in the Palace. [imagen] Fandom.
https://drama.fandom.com/es/wiki/Dae_Jang_Geum

Yong Jin, D. & Ryoo, W. (2014). Critical Interpretation of Hybrid K-Pop: The Global-Local Paradigm of English Mixing in Lyrics. *Popular Music and Society*, 37 (2).
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03007766.2012.731721>

Yucra- Quispe, L. M. Espinoza-Montoya, C. Nuñez-Pacheco, R. & Aguaded, I. (2022). De consumidores a prosumidores: la narrativa transmedia en dos juegos móviles para adolescentes y jóvenes. *Revista de comunicación*, vol. 21. Núm. 1. Universidad de Piura. Facultad de Comunicación.

<https://www.redalyc.org/journal/5894/589470678023/589470678023.pdf>