

# LA REPRESENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA SERIE DE FICCIÓN SURCOREANA *YUMI'S CELLS*

THE REPRESENTATION OF EMOTIONAL INTELLIGENCE THROUGH THE SOUTH KOREAN FICTION SERIES *YUMI'S CELLS*

## RESUMEN

La animación se ha hecho eco de la importancia que la salud mental ha adquirido recientemente en la sociedad. Identificar las emociones propias e interpretarlas para saber cómo desarrollar habilidades, tomar decisiones y, en definitiva, conocerse individualmente, suponen uno de los principales retos a los que se enfrenta el sujeto contemporáneo. Este artículo explora, desde una perspectiva de género, el tratamiento de la inteligencia emocional en la ficción surcoreana a través de la serie *Yumi's Cells* (2021-2022), que combina imagen real y animación. Mediante un análisis textual, se confirma que la representación de los personajes animados sirve como una herramienta pedagógica para que la audiencia aprenda a detectar las emociones cotidianas, particularmente en un contexto como el de la sociedad surcoreana que adolece de determinados recursos psicológicos, pues la extroversión de las emociones es considerada un tabú social.

## ABSTRACT

Animation has echoed the importance that mental health has recently acquired in society. Knowing how to identify one's own emotions and interpret them in order to know how to develop skills, make decisions and, in short, to know oneself as an individual, is one of the main challenges facing the contemporary subject. This article examines, from a gender perspective, the treatment of emotional intelligence in South Korean fiction through the series *Yumi's Cells* (2021-2022), which combines real images and animation. A textual analysis reveals that the representation of animated characters serves as a pedagogical tool for the audience to learn to detect everyday emotions, particularly in the context of South Korean society, which lacks certain psychological resources, as the extroversion of emotions is considered a social taboo.

# NATALIA MARTÍNEZ PÉREZ

Universidad de Burgos, Departamento de Historia,  
Geografía y Comunicación, España

# NEREA CUENCA ORELLANA

Universidad Rey Juan Carlos,  
Departamento de Comunicación  
y Publicidad, España

# SONIA DUEÑAS MOHEDAS

Universidad Carlos III de Madrid,  
Departamento de  
Comunicación, España



## **PALABRAS CLAVE:**

Animación, inteligencia emocional, alfabetización emocional, salud mental, ficción televisiva, Corea del Sur

## **KEY WORDS:**

Animation, Emotional intelligence, Emotional literacy, mental health, television fiction, South Korea

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2024.21015>

## Biografías

Sonia Dueñas Mohedas es docente en el Departamento de Comunicación de la Universidad Carlos III de Madrid. Es miembro del grupo de investigación TECMERIN y los proyectos de i+D+i "El documental institucional y el cine de aficionado coloniales: Análisis y usos" (PID2021-123567NB-I00) y "Cine y televisión en España en la era digital (2008-2022): nuevos agentes y espacios de intercambio en el panorama audiovisual" (PID2022-140102NB-I00). Obtuvo la Korea Foundation Field Research Fellowship (2021) y fue Premio Extraordinario por su tesis *Planet Hallyuwood: la industria cinematográfica de Corea del Sur en la era de la globalización*. Es miembro fundador de ADECCE.

Natalia Martínez Pérez es doctora en Investigación en Medios de Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid, y profesora ayudante doctora en el departamento de Historia, Geografía y Comunicación de la Universidad de Burgos. Asimismo, es miembro del grupo de investigación "Televisión-Cine: Memoria, Representación e Industria" (TECMERIN) y la asociación ADECCE. En la actualidad forma parte del proyecto de investigación "El documental institucional y el cine de aficionado coloniales: Análisis y usos" (PID2021-123567NB-I00), y sus líneas de investigación parten principalmente de los Estudios Televisivos y los Estudios de Género.

Nerea Cuenca Orellana es doctora en Humanidades y Comunicación por la Universidad de Burgos, España, con la tesis doctoral *La construcción del género en las películas de Pixar Animation Studios entre 1995 y 2015: modelos de masculinidad, feminidad y relaciones entre personajes*. Está acreditada como Profesora Contratada Doctora por la ANECA y es profesora en la Universidad Rey Juan Carlos. Es investigadora en la asociación Mujeres en la Industria de la Animación (MIA), con quienes ha publicado el *Informe MIA 2021* y el *Informe MIA 2022*. Ha participado en 7 congresos y ha publicado 9 capítulos de libro y 13 artículos de investigación.



Fig. 1. Combinación de animación 3D y *live action* en *Yumi's Cells*

## Introducción

La sensibilización con respecto al aprendizaje de la inteligencia emocional y social se aprecia en las narrativas del cine de animación de los últimos años. De manera general, la ficción audiovisual se ha hecho eco de la conciencia social sobre las cuestiones relativas a la salud mental. La inteligencia emocional resulta relevante en narrativas ficcionales que profundizan en la evolución psicológica de sus protagonistas.

La posibilidad de identificar las emociones propias e interpretarlas para saber cómo desarrollar habilidades, tomar decisiones y, en definitiva, conocerse individualmente, suponen uno de los retos indispensables a los que se enfrenta el sujeto contemporáneo (Calderón, 2018). Se trata de adquirir autoconciencia, control emocional, capacidad de motivación, empatía y habilidades sociales (Rodríguez Reina, 2009: 3-4), que, en el caso de Corea del Sur, se encuentra en una fase preliminar en lo relativo al proceso de aprendizaje de inteligencia emocional. Es, desde la pandemia del COVID-19, cuando se ha comenzado a dar importancia a la salud mental tras muchos años encabezando la lista de los países con mayor índice de suicidio (Nagar, 2022).

Según el estudio realizado en 2021 por Rim et al. (2023), el 25% de los adultos en Corea del Sur fueron diagnosticados con trastornos mentales en algún momento de su vida, cuyas bajas tasas de tratamiento reflejan la necesidad de estudios sobre la salud mental a nivel nacional. Estas investigaciones coinciden en la importancia de la alfabetización emocional en la sociedad, definida por Goleman (1996) como el equilibrio entre pensamientos, emociones y comportamientos, una inteligencia emocional que permite expresar y reconocer las propias

emociones; entenderse individualmente, reconocer las capacidades y comprender los sentimientos de los demás.

Ficciones animadas de Pixar como *Del revés* (*Inside Out*, Pete Docter y Ronaldo del Carmen, 2015), *Red* (Domee Shi, 2022) y *Elemental* (Peter Sohn, 2023) revelan que, a través de historias sencillas, es posible desarrollar tramas que puedan alfabetizar a las nuevas generaciones y despertar la curiosidad en torno a la identificación de los sentimientos y emociones en las actividades cotidianas de cada etapa vital. Según expresa Deys, estas películas invitan:

[...] a los espectadores a empatizar y relacionarse con las emociones de los personajes y, de este modo, navegar y expresar mejor las suyas propias. Al alfabetizar y antropomorfizar estas emociones, Disney y Pixar animan a los jóvenes espectadores a reconocer, respetar y validar las suyas propias [Deys, 2023: 94 (trad. a.)].

Así, las narrativas trabajadas por Pixar “[...] incluyen las emociones del mundo real (envidia, vergüenza, amor, odio, ira, calma...), pero directamente relacionadas con temas o situaciones cotidianas del mundo de la infancia” (Pérez, 2011: 250). La filosofía de este estudio se ha extendido a otras productoras de animación hollywoodienses, enseñando a través de narrativas basadas en aventuras y pinceladas de humor (Price, 2008: 118-122).

En Corea del Sur, la animación está vinculada con la industria independiente (Dueñas, 2023: 399), por lo que su impacto local es minoritario. Es, por esto, que la serie televisiva *Yumi's Cells* (*Yumieui Sepodeul*, Lee Sang-Yeob, 2021-) supone un ejemplo paradigmático no solo por su combinación de animación y *live action*<sup>1</sup> en la industria televisiva (Fig. 1 y 2), y su

tratamiento de la inteligencia emocional, sino también por su alcance global al ser exhibida a través de la televisión nacional tvN y su difusión pirata a través de las comunidades globales de seguidores, como la web Doramasflix.

La serie se erige como un instrumento pedagógico que enseña a la audiencia a detectar las emociones que se desprenden de acciones cotidianas vinculadas al romance y al mundo laboral. Este tipo de ficciones suponen una novedad en Corea del Sur, teniendo en cuenta que el público local adolece de recursos en materia de salud mental y que se considera la extroversión de las emociones como un tabú social. Si bien previamente la animación surcoreana había abordado los conflictos emocionales, como es el caso de las series *Flowering Heart* (Jong Il Choi, 2016) o *A Day Before Us* (Lico, 2018-2019), pero sin profundizar en su alfabetización. Bajo este presupuesto pedagógico, *Yumi's Cells* presenta a los personajes, unas simpáticas células identificadas como Razón, Emoción y Amor que dominan la vida de la protagonista Kim Yumi, interpretada por la actriz Kim Go-eun; y que conviven con otras células secundarias, como Hambre, Detective, Ansiedad, Sueño, etc. y acciones o aficiones, como Tareas del hogar, Moda, Escritora, etc.

El presente artículo estudia la representación de las emociones desde una perspectiva de género a través de la serie de ficción surcoreana *Yumi's Cells*, basada en el popular y homónimo *webtoon*<sup>2</sup> del escritor Lee Dong-geun, publicada a través de Naver y que logró alcanzar la cifra de 3.400 millones de visitas y 5 millones de comentarios (Park y Rhee, 2023: 28). Por ello, el primer punto de esta investigación ofrece una base teórica al estudio que precede a partir de dos consideraciones.

Por un lado, la inteligencia emocional y la salud mental en Corea del Sur, que

aporta un panorama actual sobre la incipiente preocupación gubernamental ante las enfermedades y problemas psicológicos que se han visto incrementados tras la pandemia del COVID-19. En este sentido, la necesidad de un aprendizaje en torno a la inteligencia emocional, especialmente en las primeras etapas vitales de la ciudadanía surcoreana, se ha convertido en una cuestión urgente dentro de la agenda política. Este aspecto engarza con un segundo epígrafe sobre la ficción como herramienta educativa de la salud mental, en el que se explora la utilización de la ficción para que la audiencia adquiera conocimientos y habilidades. Desarrollar una inteligencia cognitiva puede aportar la capacidad de comprender emociones y sentimientos surgidos de la interacción con el entorno.

Posteriormente, se ha procedido al análisis del objeto de estudio, identificando los personajes que encarnan las emociones de la protagonista de *Yumi's Cells* y su evolución psicológica a través de las dos temporadas emitidas en la actualidad. Asimismo, se parte de una metodología basada en las propuestas para la clasificación de las emociones de Lazarus (2000) y Bisquerra (2016), que sirven de base para el análisis de los mundos interiores de los personajes masculinos y femeninos de la serie.



**Fig. 2.** Combinación de animación 3D y *live action* en *Yumi's Cells*

# 01

## La inteligencia emocional y la salud mental en Corea de Sur

El 5 de diciembre de 2023, el presidente surcoreano Yook Suk Yeol ofreció una rueda de prensa tras una reunión en torno a las ya extendidas problemáticas de la salud mental local como respuesta al último informe emitido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). Esta toma de conciencia por parte del gobierno es una de las primeras manifestaciones públicas en el ámbito político que revela la preocupación existente para abordar no solo estos retos, sino también los recursos estatales para hacerlos frente.

Yook afirmó que “[...] es tiempo de que el país dé un paso adelante, activamente, por la salud mental del pueblo” [Lee, 2023 (trad. a.)] y puso especial atención en la alta tasa de suicidios que, según los datos ofrecidos por el Ministerio de Sanidad y la Agencia de Control de Prevención de Enfermedades (KDCA), asciende a un total de 39.453 decesos durante el periodo 2020-2022. Esta alarmante cifra ha provocado que el gobierno declare el suicidio como desastre nacional (Kim, 2023).

La inteligencia emocional, a fin de tener un marco de referencia, puede definirse como “la capacidad de detectar con precisión los sentimientos internos en el estado físico, las emociones y los pensamientos, así como de reconocer y evaluar las propias emociones complejas” [Park et al., 2021: 2002 (trad. a.)] para buscar un equilibrio emocional que permita proteger la salud mental (Goleman, 1996: 43-44). Desde que, en 1990, Salovey y Mayer introdujeran por primera vez el concepto “inteligencia emocional”, las investigaciones

han profundizado progresivamente en el mundo interior desde una dimensión emocional y desde diferentes puntos de vista (psicológico, psicoanalítico, social, filosófico, cognitivo, conductista, etc.) como parte de la socialización y crecimiento evolutivo del ser humano.

El valor asignado a la inteligencia emocional ha llevado a considerar la necesidad de una alfabetización social global que en estos momentos se encuentra avanzada, aunque aún en un estadio inicial. No obstante, y pese a la universalidad de las emociones (Ekman, 2006: 185), existe una amplia desigualdad entre países determinada por las preferencias establecidas por las agendas de los diferentes gobiernos.

De una manera más focalizada y basada en la conceptualización de la “inteligencia emocional”, Moon (1998: 1-16) propuso un estudio sobre la capacidad de procesamiento mental para evaluar, regular y utilizar correctamente las emociones propias en cuanto a la evolución socializadora, especialmente dentro de la sociedad coreana. Así pues, el autor concluyó que la inteligencia emocional es un proceso cognitivo en el que operan diversos componentes desde una estructura organizativa en función de las competencias determinadas por el contexto. Precisamente, el trabajo de Moon se ha establecido como una de las metodologías más relevantes en la investigación científica de la inteligencia emocional en Corea del Sur.

Este modelo se ha impulsado, sobre todo, en la última década para analizar

cuestiones como la paternidad, educación, satisfacción laboral, ansiedad y estrés, felicidad, etc. Estas investigaciones son mayoritarias en el estudio de los adolescentes y jóvenes debido a la preocupación social en torno a problemáticas como la depresión, el suicidio, la delincuencia o el acoso. En este sentido, destacan las aportaciones de Lee y Bong (2017: 233-251) sobre el aprendizaje social y emocional como herramienta para la búsqueda de soluciones en la adolescencia.

Recientes estudios ponen el foco en las primeras etapas vitales, desde la infancia hasta los primeros años de juventud, como el punto de partida en el aprendizaje de la inteligencia emocional. Así pues, investigaciones como la emprendida por Jun y Ryue (2023), aplican la metodología cognitiva planteada por Moon en estudiantes adolescentes de Corea del Sur para detectar el que supone un inicio en la concienciación dentro de un sistema educativo que incita a la competitividad e individualidad.

Destaca también el modelo práctico de Ryu, Kang y Jeon (2018: 163-175) en estudiantes universitarios que evidencia la necesidad de diseñar en el país un programa de aprendizaje de inteligencia emocional que les permita adquirir autonomía emocional para hacer frente a los estímulos producidos por su entorno.<sup>2</sup> Junto a este tipo de objetos de estudio, se une también el interés por el estrés y la depresión

ocasionadas por el empleo en el país al ser una de las principales preocupaciones no solo de la ciudadanía, sino también de la academia (Rim et al, 2023).

El trabajo de Ryu, Kang y Jeon (2018) está conectado nuevamente con el sector educativo. Autores como Park, Shin y Park (2021: 2009) concluyen en la necesidad de implantar un método de aprendizaje que dé visibilidad a la inteligencia emocional, alejándola de su connotación negativa e infravalorada dentro de la sociedad surcoreana para reducir estigmas contra trastornos mentales tan expandidos en Asia, y, en concreto, en Corea, lo que supone un obstáculo para recibir un tratamiento adecuado (Zhang et al., 2019; Rim et al., 2023). Para ello, han surgido diferentes iniciativas, como Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL), institución fundada en 1994 que aplica métodos de aprendizaje en inteligencia emocional en el ámbito de la educación.

Esta nueva toma de conciencia sobre la salud mental, según Nagar (2022), implica reformas estructurales a largo plazo en lo relativo a la recaudación de fondos para la reforma del sistema nacional de salud, por ejemplo, con una web para la atención de las enfermedades mentales. Asimismo, requiere de otras medidas de concienciación social, como acciones de visibilización mediante celebridades o figuras influyentes que ayuden a calar en el público.

## 02

### La ficción como herramienta educativa de la salud mental

La alfabetización mediática en salud mental es una herramienta de gran utilidad en tanto permite emplear la ficción para ilustrar visualmente la inteligencia emocional (Bergala, 2007). Asimismo, facilita la capacidad de educar en la detección y comprensión de emociones y sentimientos ante acciones convencionales dentro de cualquier etapa vital. Tanto el cine como las series de televisión muestran experiencias, ya sean personales o generales (no vividas) que el espectador puede identificar con facilidad y, por tanto, suponen un método válido en cuanto a educación emocional (Marcos, 2010; Aguilar, 2015).

Este concepto implica “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral” (Bisquerra, 2000: 243). Es, por ello, que la ficción ofrece herramientas para que el público obtenga los conocimientos y habilidades suficientes para enfrentarse a los diversos retos u obstáculos que surgen en su día a día. En este sentido, Jarné afirma que “las emociones, los sentimientos que emanan de la pantalla son los que delimitan su capacidad para formar, para enriquecer y potenciar los aprendizajes; son las que nos hacen cambiar y reflexionar sobre las realidades que nos rodean” (2007: 32). Esto se realiza a través del lenguaje de las emociones, dentro de su amplia diversidad, al apelar a la empatía y la identificación de la audiencia hacia los personajes-comunicadores, generando, así, un impacto cognitivo.

Los estudios en torno a la inteligencia y educación emocional aplicados a la ficción cinematográfica y televisiva son muy recientes, aunque “[...] los medios de comunicación, y en concreto las películas de animación, constituyen una herramienta educativa especialmente en el terreno de las emociones” (Porto, 2014: 402). Al respecto, destacan las investigaciones de Porto Pedrosa (2016: 31-45) y Vizoso Gómez (2016) sobre las emociones que se representan a través de los personajes animados de la citada *Del revés*. Esta se considera un importante e indispensable paso en materia ficcional que evidencia la propia inteligencia emocional y que contribuye a la comprensión del mundo interior de las personas, concretamente de los niños y las niñas, el principal *target* de la cinta. Supone, además, un referente directo para la serie *Yumi's Cell* en el planteamiento de personajes vinculados a emociones específicas.

La ficción ofrece la posibilidad de sumergirse en experiencias emocionales “[...] decisivas en la construcción de la identidad personal y en las posibilidades que se establecen en la educación para la vida, para la felicidad y para el bienestar” (Gutiérrez et al., 2006: 234). Es más, la animación permite canalizar los mensajes de una forma muy explícita (Marín Díaz et al., 2009: 3) gracias a la interpretación de los personajes, que traslada con sencillez “expresiones manejadas por el subconsciente magnificando el resultado momentáneamente para que el espectador pueda captarlo más fácilmente” (Huijbregts, 2019: 86).

La comprensión de las ideas y emociones de personajes que imitan un comportamiento humano identificable se posibilita gracias a la conjugación de estereotipos que polarizan las emociones negativas y positivas. En palabras de Naval Durán y Urpí Guercia, la ficción “permite experimentar en nuestra imaginación las conductas morales de sus personajes y vivirlos de manera vicaria” (2002: 218) como parte del proceso de formación integral del carácter. La accesibilidad y representatividad universal que muestra la ficción revela una capacidad para generar modelos cognitivos, emocionales y conductuales (Loscertales, 2001: 117). Por ello, el uso de las nuevas tecnologías ha facilitado

grandes avances en materia de representación de las emociones.

La *animotion* registra los movimientos corporales de una persona y los transfiere a un personaje animado dentro de un mundo virtual, favoreciendo una mayor profundización en el ámbito de la educación emocional, como su propio nombre indica. Aunque, como señala Uhrig (2019: 12), aún queda mucho camino por recorrer, ya no solo en cuanto animación, sino también en investigación. Por tanto, Fonte (2001: 92) concluye que la producción en animación tiende a concebirse como un proceso idéntico al de la acción real.

## 03

### Descubriendo el mundo interior de Yumi

La historia de *Yumi's Cells* versa sobre una mujer treintañera que trabaja en el departamento de contabilidad de una empresa de alimentación situada en Seúl. La narrativa gira en torno a la búsqueda de una pareja, pero también a la evolución laboral y el aprendizaje emocional de la protagonista con respecto a las relaciones afectivas que surgen en su entorno. Para ello, se combina en cada capítulo *stopmotion* en la cabecera; animaciones 2D, que se utilizan a modo de cortinillas; las infografías, que interactúan con la acción de los actores; y, sobre todo, la animación 3D, para representar a las células y su universo; junto al *live action*, que cuenta con la participación de los populares actores Kim Go-eun (Kim Yumi), Ahn Bo-Hyun (Goo Woong) y Park Jin-young como los protagonistas de la serie.

*Yumi's cells* se ha convertido en un producto transmedia dando lugar no solo a una serie de ficción, una película,<sup>3</sup> emoticonos para plataformas de mensajería o *merchandising*, sino también a una serie de exposiciones especiales en Corea del Sur celebradas durante el año 2020. En ellas, confluyeron diferentes formatos, como vídeo, música, proyecciones de mapeo, ilustraciones, instalaciones artísticas, animación 2D o interacciones participativas con el público, entre otros (Park y Rhee, 2023: 28); para fomentar su exhibición a través de las redes sociales, principalmente Instagram. A pesar del éxito, la serie ha tenido una escasa atención en el ámbito académico.<sup>4</sup> No obstante, suponen un punto de partida estudios como los realizados por Kim y Hwang (2019: 429-449), sobre las expresiones faciales de los



Fig. 3. La aldea de las emociones como el mundo interior de Yumi



Fig. 4. Principales células de Yumi

personajes a través del *webtoon*; Hidayanti (2023: 115-128), sobre el análisis de los valores morales en la serie; o Park (2023: 53-64), sobre la recepción de la serie a través de Internet.

El presente estudio parte de la detección de las distintas emociones que cuentan con mayor protagonismo en la serie, las cuales son denominadas como “células”. Asimismo, se realiza una clasificación siguiendo las taxonomías de Lazarus (2000: 223-259) y Bisquerra (2016: 46-48), quienes categorizan las emociones en diferentes familias. Posteriormente, se analiza cada célula a partir de una descripción física que determine el género y descubra sus valores y personalidad particulares como personaje.

Así pues, por un lado, Lazarus (2000: 223) divide las emociones en las siguientes categorías: 1) emociones desagradables (ira, envidia y celos), 2) emociones existenciales (ansiedad-miedo, culpabilidad y vergüenza), 3) emociones provocadas por condiciones vitales desfavorables (asco, alivio, esperanza, tristeza-depresión), 4) emociones empáticas (gratitud y compasión) y 5) las emociones provocadas por las condiciones vitales favorables (felicidad, orgullo y amor). Esta división se complementa con la propuesta de Bisquerra (2016: 49), que las distribuye en: 1) emociones negativas (miedo, ira, tristeza, asco y ansiedad); 2) emociones positivas (alegría, amor y felicidad); y 3) emociones especiales (sorpresa, emociones sociales –vergüenza, culpabilidad, timidez, rubor, etc.–; y emociones estéticas, aquellas que se experimentan ante la belleza).

De esta forma, el análisis de los personajes animados se conjuga a partir de los siguientes ítems: 1) Descripción física, 2) Género (masculino, femenino, indeterminado), 3) Personalidad y 4) Clasificación de las emociones. Es importante destacar que la investigación contempla la pers-

pectiva feminista, en tanto se encuentran discursos de género que se articulan a nivel textual y sesgos de género en la clasificación de las emociones. También se ha decidido acotar el estudio a las células pertenecientes a la protagonista y la interacción de las emociones en sus relaciones afectivas, a pesar de que los dos personajes masculinos que vertebran la narrativa principal, cuentan con su propio elenco celular.

### **3.1 Análisis de la aldea de las emociones**

Los personajes animados de la serie, las células de Yumi, tienen un protagonismo central, pues aportan dinamismo a la historia, ya que cada una de ellas contribuye a su narrativa interna y participa en sus acciones externas. Estas células, pertenecientes a la mente y cuerpo de Yumi y representadas antropomórficamente, no solo proporcionan información sobre sus dilemas internos y estados de ánimo, sino que también impulsan las tramas a través de sus interacciones y conflictos. Excepto Intuición, el resto de células conviven en una aldea, una representación del mundo interior de Yumi convertido en un poblado arenoso compuesto por pequeñas casas (Fig. 3). A lo largo de las dos temporadas, el público descubre la evolución interna de la protagonista, su crecimiento personal a medida que aprende a escuchar y comprender mejor a determinadas células, como Razón, Emoción o Amor, entre otras.

Las emociones le facilitan el autococonocimiento y la toma de decisiones que le ayudan a buscar un mayor bienestar psicológico y emocional. Por tanto, es indispensable que estos personajes tengan una personalidad definida para que “el espectador vaya descubriendo al personaje y conozca, así, sus valores, sus miedos, sus virtudes y sus defectos” (Cuenca, 2019: 238), favoreciendo su humanización

y, por consiguiente, su identificación. En comparación con ficciones como la citada *Del Revés*, el mundo interior de Yumi posee mayor complejidad debido al gran número de personajes animados que lo componen, correspondiéndose con la etapa vital de la protagonista (adultez). Teniendo en cuenta la secuela de la película de Pixar, *Del revés 2 (Inside Out 2)* (Kelsey Mann, 2024), en la que la adolescente Riley amplía el rango de emociones debido a su crecimiento y nuevas experiencias, se observa cierto paralelismo con el planteamiento del mundo de Yumi.

Como personajes animados, las células son representadas en términos visuales similares, puesto que todas van vestidas de azul y blanco (a excepción de Amor, que viste de blanco y rosa), aunque con características distintivas que matizan su personalidad y que suelen partir de elementos decorativos en la vestimenta (Fig. 4). Por ejemplo, la célula Detective lleva un sombrero de copa y una capa al estilo Sherlock

Holmes, la célula Hambre tiene una antena con un pastel de arroz (Fig. 5), la célula Amor porta un corazón sobre su cabeza, la célula Tacaña lleva un pescado<sup>6</sup> en su antena, la célula Ira tiene una mecha, etc.

Desde el primer episodio, se presenta el universo paralelo en el que conviven las células de Yumi, quienes están expectantes ante los comportamientos y acciones de la protagonista en la vida “real”, como, por ejemplo, cuándo duerme, qué come, cómo se viste, qué debe responder en determinadas situaciones, etc. Pese a la habitual armonía que existe en la aldea en la que todas conviven, lo cierto es que, en ocasiones, pueden entrar en conflicto a la hora de que Yumi realice una determinada acción, de tal forma que su actitud se corresponde con la emoción que representan. Esto se puede observar especialmente en Emoción, que siempre reacciona de forma impulsiva y provoca enfrentamientos con Razón, que suele reflexionar previamente antes de actuar (Fig. 6). También se



Fig. 5. Célula Hambre junto a otras células

presentan en oposición las células Lujuria y Puritana, ya que, por un lado, la primera representa los deseos sexuales de Yumi, mientras que la segunda es el autocontrol hacia los instintos.

Así pues, teniendo en cuenta las categorizaciones de Lazarus y Bisquerra, las células se pueden reorganizar en función de su naturaleza: 1) células positivas (Amor, Curiosidad y Concentración), 2) células negativas (Ansiedad, Lujuria, Puritana, Orgullo e Ira) 3) células ambiguas (Emoción, Razón y Detective). Asimismo, la agrupación también se compone de otras células que no representan emociones, sino hábitos (Relajación, Tacaña, Tareas del hogar, Boletín y Trabajo), necesidades (Hambre y Sueño), intereses (Viajes, Pesca, Moda, Belleza y Escritora) y aprendizaje (Intuición). Estas son incluidas por su vinculación a las emociones positivas y negativas, contribuyendo a enriquecer el mundo interior de Yumi. En el caso de Intuición, es una célula que vive sola, fuera de la aldea y que, de forma esporádica, reacciona para prevenir posibles situaciones o comprender reacciones de otras personas del entorno de Yumi. La serie marca este distanciamiento al vincular a Intuición con el subconsciente, representado por un desierto, un espacio diferente al de las demás células que, dentro de la inteligencia emocional, sí son fácilmente identificables.

Excepcionalmente, la célula Amor, posee un protagonismo superior al resto (de ahí que su vestimenta sea diferente), puesto que su presencia marca un punto de inflexión en la vida en la aldea. Sin ir más lejos, la serie comienza con Amor en coma tras una relación fallida de Yumi hace tres años. Durante su ausencia, el resto de células suelen mencionar habitualmente a Amor en sus conversaciones desde la nostalgia. De hecho, Razón la describe como "la única célula capaz de detener el hambre, el frío y todo lo convierte en un recuerdo mejor".

Cuando aparece Woong en la vida de Yumi, Amor despierta del coma, aunque se perciben, en su físico, las heridas producidas por la anterior pareja. Esta ingenuidad también provoca que Amor personifique el estereotipo de "doncella en apuros" o "princesa desvalida", puesto que es rescatada por la célula Amor de Woong cuando, junto a la célula de Sentimiento Verdadero, fueron desterradas a una isla desierta por un anterior desengaño amoroso. No obstante, es capaz de mostrarse fuerte y decidida. Así se aprecia cuando aparece lisiada con una muleta y prende la mecha que lleva en el gorro la célula Ira para que rescate a Sentimiento Verdadero.

### 3.2 Las células ante las dicotomías de género

Desde la perspectiva feminista, resulta interesante cómo la serie también articula discursos de género. En primer lugar, pone de manifiesto un pensamiento dicotómico –hombre/mujer, cultura/naturaleza–, que ha sido rechazado y denunciado por la crítica feminista dado que suponen implícitamente jerarquías de poder. Como señala Rodríguez Carreño, "las dicotomías [...] (cultura/naturaleza, hombre/mujer, razón/emoción, mente/cuerpo, humano/animal, público/privado, mismo/otro, etc.) guardan una fuerte relación entre ellas y llevan consigo una jerarquía" (2016: 13).<sup>7</sup> La vinculación de las mujeres con la naturaleza, debido a su función reproductiva, implica que estas sean excluidas de ámbitos intelectuales relacionados con la razón, la ciencia y la cultura, quedando relegadas a funciones emocionales y de cuidado.

En *Yumi's Cells*, las células no escapan a esta categorización y se organizan en estas dicotomías en función de su género. Las células Razón y Detective son personajes masculinos mientras que Emoción, Amor y Ansiedad son femeninos. En este sentido, se evidencia esta jerarquía articulada en torno al binomio razón-masculina/

emoción-femenina. Las células quedan clasificadas en géneros por la caracterización (peinados, maquillaje, vestuario) y por la voz. Sin olvidar que la serie se basa en las relaciones románticas, la taxonomía de la célula Amor es evidente, puesto que es la única con un color diferente: el rosa, el único color marcado por el género. Se refuerza, en este sentido, estereotipos de género a través de esta asignación de roles, lo que, en cierto modo, repercute en la percepción del espectador y, por extensión, en su alfabetización sobre inteligencia emocional.

Paralelamente, la serie articula otros discursos normativos que perpetúan mandatos de género como, por ejemplo, que las mujeres son cuidadoras y los varones, autosuficientes. Por esta razón, los mundos interiores de los protagonistas masculinos se representan sin células femeninas, por lo que el mundo de Yumi es extenso y

complejo en comparación con los de sus amantes. En cambio, el universo de Woong es más simple, ya que es más reducido en cuanto al número de células. Está liderado por Razón, Amor y Bufón, todos ellos personajes masculinos, y cuenta con células determinadas por su comportamiento: el modo "oso" (no enterarse de nada), T-Rex (la lujuria desatada que echa fuego) o la célula Fanfarrón (alardea de sus logros frente a sus amigos). Se refuerza, así, el estereotipo sexista de que las mujeres son más complejas emocionalmente. No obstante, desde el fin pedagógico de la serie, esta dimensión también puede interpretarse como una apuesta por comprender y manejar las emociones en una sociedad como la surcoreana, con dificultades de comunicación. En este caso, la representación de un universo emocional diverso redundaría en el bienestar psicosocial como condición necesaria para la autocomprensión y empatía.



Fig. 6. Células Amor y Razón

El desarrollo de la narrativa dentro del universo animado de la aldea avanza a partir de situaciones que provocan una tensión emocional que las células deben gestionar para que Yumi pueda superar los obstáculos. A partir del aprendizaje desde la experiencia y no desde una capacidad innata (Porto, 2015: 32), los espectadores pueden percibir una educación emocional que se desprende de situaciones cotidianas y fácilmente identificables, como el enamoramiento, los conflictos amorosos, la ruptura afectiva, las nuevas amistades, la familia o los retos laborales, entre otros.

Una de las escenas que marcan un punto de inflexión en la primera temporada es la ruptura entre Yumi y Woong. Situados en la misma cafetería en la que se conocieron por primera vez, Yumi se adelanta en la conversación motivada por la célula Orgullo, puesto que intuye que Woong quiere dejarla. Esto provoca que Orgullo y Emoción entren en conflicto, ya que esta última no está preparada para abandonar la relación, mientras que la primera no

quiere que Yumi se vea humillada ante el rechazo. Esto sirve de aprendizaje no solo para las células, sino también para la protagonista, cuya actitud cambia, consecuentemente, al encerrarse en su nuevo puesto laboral dentro del departamento de marketing, activando nuevas células como Concentración o Escritora. De esta forma, se ejemplifica cómo las emociones determinan las actitudes y comportamientos dentro del proceso de crecimiento personal y profesional frente a la adversidad.

Tal y como señalan Gutiérrez, Pereira y Valera, “las emociones siempre van acompañadas de reacciones somáticas, generan estados psicológicos y tienen una dimensión social que se manifiesta corporalmente (2006: 5-10). Por ello, cada conflicto emocional que se produce en la serie, se ve reflejado en la personalidad y comportamientos de Yumi, interconectando las emociones, el cuerpo y las relaciones sociales; e ilustrando, además, cómo los conflictos emocionales afectan íntegramente a las personas.

## Conclusiones

Tras analizar la representación de la inteligencia emocional en la serie de televisión surcoreana *Yumi's Cells* se determina que este producto audiovisual se interesa por hacer uso de la ficción como espacio para la alfabetización emocional de la audiencia. Precisamente, la cotidianeidad representada en la serie facilita la comprensión e identificación, estableciendo como objetivo principal enseñar a la audiencia cómo evolucionar y cubrir las necesidades surgidas de dichas emociones. Es decir, se trata de un ejemplo paradigmático en la industria televisiva surcoreana, puesto que pocas veces se puede ver en una

cadena generalista local un formato de similares características, ya no solo por incorporar la animación propia de la producción independiente, sino también por suponer un producto que sirve para el aprendizaje en inteligencia emocional.

Desde la perspectiva de género, la serie evidencia estereotipos femeninos y masculinos a través de los personajes, los cuales articulan un pensamiento dicotómico que establece jerarquías de poder. Estos discursos de género no solo aparecen en la representación de las emociones, sino también en las tramas que nutren la

narrativa. En el caso surcoreano, la evolución de las comedias románticas ha sido realmente evidente desde el impacto del #MeToo en 2017, el cual provocó una reinvención en la industria en materia de género, aunque su evolución fuera menor que en otros países. En los últimos años, se han incorporado ciertas innovaciones en dinámicas tradicionales que parecían inamovibles. Fruto de ello, han surgido estas narrativas, a las que se suma este objeto de estudio, en las que las protagonistas se acercan más a las inquietudes e intereses de las espectadoras en lugar de inclinarse por una idealización de lo masculino y una necesidad de buscar la felicidad a través de la pareja y el matrimonio heterosexual.

De esta forma, *Yumi's Cells* supone un punto de inflexión en la ficción surcoreana

al otorgar protagonismo a la salud mental, sobre todo, en una "era post-covid" en la que se han incrementado los casos de enfermedades mentales. Corea del Sur vive en estos momentos un periodo que necesita más que nunca prestar atención a la asistencia psicológica y a la revalorización de la salud mental. Como resultado, este tipo de ficciones permiten favorecer la autocomprensión y, por tanto, el aprendizaje emocional apelando a la imaginación y la empatía con realidades cercanas, así como reforzando el aprendizaje de valores. Así, se busca que el público surcoreano encuentre formas idóneas para manejar y superar conflictos emocionales en su rutina que les ayuden a alcanzar el bienestar, siendo, la animación, como en este caso, el vehículo pedagógico para la alfabetización emocional.

## Referencias Bibliográficas

- AGUILAR, Pilar (2015). "La ficción audiovisual como instrumento de educación sentimental en la Modernidad", en HERNANDO (ed.) *Mujeres, hombres, poder. Subjetividades en conflicto*, Madrid: Traficantes de Sueños, pp. 25-54.
- BERGALA, ALAIN (2007). *Hipótesis del Cine: Pequeño tratado sobre la transmisión del cine a la escuela y fuera de ella*. Barcelona: Laertes.
- BISQUERRA, Rafael (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.
- BISQUERRA, Rafael (2003). "De la inteligencia emocional a la educación emocional", en BISQUERRA (ed.) *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*, Esplugues de Llobregat (Cataluña): Cuadernos Faros.
- Observatorio de Salud de la infancia y la adolescencia, pp. 24-35. <https://rieeb.com/wp-content/uploads/2019/08/2.1.-Como-educar-las-emociones-d.pdf>
- BISQUERRA, Rafael (2016). *10 ideas clave. Educación emocional*. Barcelona: Graó.
- CALDERÓN, Diana María (2018). "Inteligencia emocional: un reto para la educación del siglo XXI", en HIGUERA AGUIRRE, PALACIOS MATEOS y ERAZO ORTEGA (eds.). *Pensar, vivir y hacer la educación: visiones compartidas*. Quito: Centro de Publicaciones Pontificia Universidad Católica del Ecuador, pp. 43-76.
- CAMBRIDGE DICTIONARY (s.f.). "Live-action". <https://dictionary.cambridge.org/>
- CIXOUS, Hélène, 1995 [1979]. *La risa de la medusa*, Ana María Moix. Barcelona:

- Anthropos (*Le rire de la méduse: et autres ironies*, París: Galilée).
- CUENCA ORELLANA, Nerea (2019). *La construcción del género en las películas de animación de Pixar Animation Studios entre 1995 y 2015: modelos de masculinidad, feminidad y relaciones entre personajes*. [Tesis doctoral] Burgos: Universidad de Burgos.
- DEYS, Kellie (2023). "Literalizing emotions in Disney and Pixar. Frozen and Inside Out challenge emotional hierarchies", en COATS y PAPAZIAN (eds.). *Emotion in Texts for Children and Young Adults. Moving stories*, Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, pp. 83-103.
- DUEÑAS MOHEDAS, Sonia (2023). *Planet Hallyuwood: la industria cinematográfica de Corea del Sur en la era de la globalización*. [Tesis doctoral] Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- EKMAN, Paul (2006). *Darwin facial expression: a century of research in review*. Nueva York: Academic Press.
- FONTE, Jorge (2001). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1970-2001*. Madrid: T & B Editores.
- GOLEMAN, Daniel (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Editorial Kairós.
- GUTIÉRREZ MOAR, María del Carmen; PEREIRA, María del Carmen y VALERO, Luis Fernando (2006). El cine como instrumento de alfabetización emocional. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, nº 18, pp. 229-260.
- HIDAYANTI, Fitriana (2023). An Analysis of Moral Values of the Drama Series Yumi's Cell. *Airlangga Development Journal*, vol. 7, nº 1, pp. 115-128. Doi: <https://doi.org/10.20473/adj.v7i1.52576>
- HUIJBREGTS JAÉN, Lydia (2019). Las microexpresiones emocionales y de historia. *Con A de Animación*, 9, pp. 84-91. Doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11335>
- JARNÉ ESPARCIA, Ignacio León (2007). "Cine y educación: la fuerza de las emociones", en GALLEGO y GRANIZO (coord.). *Cine y habilidades para la vida. Reflexiones y nuevas experiencias de educación para la salud, cine y mass media*, Zaragoza: Dirección General de Salud Pública, Gobierno de Aragón, pp. 21-35. <https://recercat.cat/bitstream/handle/2072/367837/TFG-LOSILLA-2019.pdf?sequence=1>
- JUN, Soo-Koung y RYUE, Sook Hee (2023). "Emotional Intelligence of Korean Students and Its Recent Research Trends", en HOSSEINI (ed.) *Emotion Recognition - Recent Advances, New Perspectives and Applications*. Londres: IntechOpen. Doi: <http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.110702>
- KIM, Ha Jae y HWANG Min Cheol (2019). Expression analysis and application of webtoon characters by personality: focusing on the webtoon [웹툰 캐릭터의 성격별 표정 분석과 활용방안 : 웹툰 <유미의 세포들>을 중심으로 (webtun kaeligteoui seong-gyeongbyeol pyojeong bunseoggwa hwal-yongbang-an: webtun <yumiui sepodeul>eul jungsim-eulo)]. *Cartoon Animation Research [만화 애니메이션연구 (manhwaenimeisyeon-yeongu)]*, vol. 56, nº 56, pp. 429-449. Doi: <http://dx.doi.org/10.7230/KOS-CAS.2019.56.429>
- KIM, Na-young (2023). "Nearly 40.000 S. Koreans die by suicide over past 3 yrs: data" en *Yonhap News Agency*, 11 de octubre de 2023 (<https://en.yna.co.kr/view/AEN20231011003100320> [acceso: febrero, 2024])

- LAZARUS, Richard S. (2000). *Estrés y emoción. Manejo e implicaciones para la salud*. Bilbao: Desclée de Brower.
- LEE, Sun Kyung y BONG, Mimi (2017). "Social and Emotional Learning as a Solution for Adolescent Problems in Korea" en FRYDENBERG, MARTIN y COLLIE (eds.) *Social and Emotional Learning in Australia and the Asia-Pacific. Perspectives, programs and approaches*, Melbourne: Springer, pp. 233-251.
- LEE, Hye-ah (2023). "Yoon vows not to leave mental health issues to individuals alone" en *Yonhap News Agency*, 5 de diciembre de 2023 (<https://en.yna.co.kr/view/AEN20231205008200315>) [acceso: febrero, 2024]
- LOSCERTALES, Felicidad (2001). *Violencia en las aulas, el cine como espejo social*. Barcelona: Octaedro.
- MARCOS RAMOS, María (2010). Alfabetización mediática. La educación en los medios de comunicación: cine formativo y televisión educativa. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 11, nº 2, pp. 303-321.
- MARÍN DÍAZ, Verónica, GONZÁLEZ LÓPEZ, Ignacio y CABERO ALMENARA, Julio (2009). Posibilidades didácticas del cine en la etapa primaria. La edad de hielo entra en las aulas. *Eduted: Revista electrónica de tecnología educativa*, nº 30, pp. 1-11. Doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2009.30.446>
- MOON, Yong-Rin (1998). The present and future of emotional intelligence research. *Journal of the Korean Society of Children's Studies*, nº 12, pp. 1-16.
- NAGAR, Sarosh (2022). "The Struggle of Mental Health Care Delivery in South Korea and Singapore" en *Harvard International Review*, 11 de marzo de 2022 (<https://hir.harvard.edu/the-struggle-of-mental-health-care-delivery-in-south-korea-and-singapore/>) [acceso: mayo, 2024].
- NAVAL DURÁN, Concepción y URPÍ GUERCIA, Carmen (2002). La formación del carácter a través del cine y la literatura: una experiencia docente. *Revista de ciencias de la educación: Órgano del Instituto Calasanz de Ciencias de la Educación*, nº 190, pp. 217-226.
- PARK, Jin-Woo (2023). A Text-mining Analysis of Viewer Expression on Yumi's Cells [<유미의 세포들> 시청자 반응에 대한 텍스트마이닝 연구 (<yumiui sepo-deul> sicheongja ban-eung-e daehan tegseuteumaining yeongu)]. *Journal of the Korea Contents Association [한국콘텐츠학회논문지 (hangugkontencheuhag-hoenmunji)]*, vol. 23, nº 9, pp. 53-64. Doi: <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2023.23.09.053>
- PARK, Ji-Sun y RHEE, Bo-A (2023). A study on the factors affecting the attitude and behavioral intention toward the instagrammable exhibition: A case study on <Yumi's Cell Special Exhibition>. *Journal of The Korea Society of Computer and Information*, vol. 28, nº 2, pp. 27-38. Doi: <https://doi.org/10.9708/jks-ci.2023.28.02.027>
- PARK, Sang Yong; SHIN, Hye Sun y PARK, Sun Jung (2021). Health Behavior, Emotional Intelligence, and Stress of Elementary School Students in Korea. *Iranian Journal of Public Health*, vol. 50, nº 10, pp. 2002-2009. Doi: <https://doi.org/10.18502/ijph.v50i10.7500>
- PÉREZ GUERRERO, Ana María (2011). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)* [Tesis

- doctoral]. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos.
- PORTO PEDROSA, Leticia (2014). Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años [Tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- PORTO PEDROSA, Leticia (2016). Estudio de las emociones en los personajes animados de *Inside Out*. *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 71, nº 1, 31-45. Doi: <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.2>
- PRICE, David A. (2008). *The Pixar Touch. The Making of a Company*. Nueva York: Vintage Books.
- RIM, Soo Jung; HAHM, Bong-Jin; SEONG, Su Jeong; PARK, Jee Eun; CHANG, Sung Man; KIM, Byung-Soo; AN, Hyonggin; JEON, Hong Jin; HONG, Jin Pyo y PARK, Subin (2023). Prevalence of Mental Disorders and Associated Factors in Korean Adults: National Mental Health Survey of Korea 2021. *Psychiatry Investigation*, vol. 20, nº 3, pp. 262-272. Doi: <https://doi.org/10.30773/pi.2022.0307>
- RODRÍGUEZ CARREÑO, Jimena. 2016. *La relación entre las dicotomías cultura-naturaleza, hombre-mujer y humano-animal en el pensamiento feminista*. [Tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- RODRÍGUEZ REINA, Inmaculada (2009). La inteligencia emocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje: concepto y componentes. *Innovación y experiencias educativas*, nº 14, pp. 1-12.
- RYU, Yea Eun; KANG, Inae y JEON, Yongchan (2018). Development of Emotional Intelligence through A Maker Education Program Based on Design Thinking Process for Undergraduate Students in a University. *Journal of the Korea Convergence Society*, vol. 9, nº 7, pp. 163-175. Doi: <https://doi.org/10.15207/JKCS.2018.9.7.163>
- SALOVEY, Peter y MAYER, John D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, vol. 9, nº 3, pp. 185-211. Doi: <https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>
- UHRIG, Meike (2019). "AnimOtion: Animation Emoticones in the Digital era", en UHRIG (ed.) *Emotion in Animated Films*, Nueva York y Londres. Routledge, pp. 3-12.
- VIZOSO GÓMEZ, Carmen María (2016). "Del revés" como recurso didáctico para la educación emocional. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, nº 34. <http://dimglobal.net/revista34.htm>
- ZHANG, Zhisong; SUN, Kaising; JATCHAVALA, Chonnakarn; KOH, John; CHIA, Yimian; BOSE, Jessica; LI, Zhimeng; TAN, Wanqiu; WANG, Sizhe; CHU, Wenjing; WANG, Jiayun; TRAN, Bach y HO, Roger (2019). Overview of Stigma against Psychiatric Illnesses and Advancements of Anti-Stigma Activities in Six Asian Societies. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, nº 1, p. 280. Doi: <https://doi.org/10.3390/ijerph17010280>
- © Del texto: Sonia Dueñas Mohedas, Natalia Martínez Pérez y Nerea Cuenca Orellana
- © De las imágenes: Lee Sang Yeob, Studio Dragon, Merrycow Creative, Studio N, Locus Corporation

## Notas

---

- <sup>1</sup> Un *live-action* hace referencia a ficciones en las que participan personas o animales reales, que no son modelos ni imágenes dibujadas o producidas por ordenador (Cambridge Dictionary, s. f.), aunque también se califican como tal las películas y series que adaptan versiones de animación originales.
- <sup>2</sup> El *webtoon* surcoreano ha sustituido progresivamente al manga japonés y *manhwa* surcoreano en cuanto a una especie de banco creativo al que la industria cinematográfica y televisiva recurre para llevar a cabo posteriores adaptaciones. Los *webtoons*, también denominados “cómic en línea”, “cómic digitales” o “cómic móviles” (Park y Rhee, 2023: 28); están considerados como una evolución natural del manga en combinación con las nuevas tecnologías, ya que su presencia en Internet permite la extensión de la animación más allá del papel.
- <sup>3</sup> Bisquerra destaca que el concepto de “autonomía emocional” requiere que la persona parta de “una sana autoestima, autoconfianza, percepción de autoeficacia, automotivación y responsabilidad” (2003: 26), por lo que debe contar con un aprendizaje previo en cuanto a inteligencia emocional.
- <sup>4</sup> Basada en la serie, la película animada *Yumi's Cells: The Movie* (*Yumiui Sepodeul Deo Mubi*, Kim Da Hee) se estrenó el pasado 3 de abril de 2024.
- <sup>5</sup> El hecho de que esta ficción todavía se encuentre en desarrollo y actualmente esté incompleta, puesto que solo se han emitido dos de las tres temporadas estrenadas, se contempla como la principal causa de la falta de estudio como objeto de investigación.
- <sup>6</sup> El pescado apela a los mercados costeros, cuya mercancía suele tener un coste muy inferior en comparación con los mercados de Seúl, que cuentan con un mayor número de intermediarios.
- <sup>7</sup> Que el pensamiento ha funcionado tradicionalmente por oposición ya fue postulado por Hélène Cixous en 1979, quien, partiendo del deconstruccionismo *derridiano*, propuso rechazar los binomios de la metafísica al entender que se construyen siempre sobre un orden jerárquico que perpetúa las relaciones de dominación.