

# TRANSMUTACIONES DEL SER HUMANO A TRAVÉS DEL CINE DE ANIMACIÓN DE COREA DEL SUR: *SEOUL STATION* (YEON SANG-HO, 2016) Y *BEAUTY WATER* (CHO KYUNG-HUN, 2020)

TRANSMUTATIONS OF THE HUMAN BEING THROUGH SOUTH KOREAN ANIMATED FILMS:  
*SEOUL STATION* (YEON SANG-HO, 2016) AND *BEAUTY WATER* (CHO KYUNG-HUN, 2020)

## RESUMEN

Con un considerable reconocimiento internacional, el cine de animación surcoreano se distancia cada vez más de sus tradicionales influencias japonesas para marcar una distinción a través de las películas destinadas al público adulto. Pese a que su llegada a España fue limitada hasta 2010, los festivales y las plataformas digitales se han convertido en los perfectos aliados para su acceso. Es, este cine, el encargado de ofrecer una mirada crítica de su contexto, al igual que hiciera en su momento el Nuevo Cine Surcoreano tras surgir a finales de los 90. Este artículo analiza dicha mirada crítica por medio de las películas de animación *Seoul Station* (Yeon Sang-ho, 2016) y *Beauty Water* (Cho Kyung-hun, 2020), que llegaron a España a través del Festival de Sitges y la plataforma Filmin, respectivamente, y que ofrecen una visión pesimista de la sociedad actual a través de la representación de la transmutación del cuerpo.

## ABSTRACT

With considerable international recognition, South Korean animated cinema is increasingly trying to distance itself from its traditional Japanese influences in order to mark a distinction through films aimed at adult audiences. Although its arrival in Spain was limited until 2010, festivals and digital platforms have become the perfect allies for its access. It is this cinema that is responsible for offering a critical view of its context, just as the New South Korean Cinema did in its time after its emergence at the end of the 1990s. This article analyzes the animated films *Seoul Station* (Yeon Sang-ho, 2016) and *Beauty Water* (Cho Kyung-hun, 2020), which arrived in Spain through the Sitges Festival and the Filmin platform, respectively, and which offer a pessimistic vision of today's society by depicting the transmutation of the body.

# SONIA DUEÑAS MOHEDAS

Universidad Carlos III de Madrid,  
España

Sonia Dueñas Mohedas es becaria predoctoral PIPF en el Departamento de Comunicación de la Universidad Carlos III de Madrid y miembro del grupo de investigación TECMERIN (Televisión-Cine: Memoria, Representación e Industria). Su actual tesis está centrada en Planet Hallyuwood, la industria cinematográfica de Corea del Sur en la era de la globalización. Ha recibido la Korea Foundation Field Research Fellowship para una estancia en Korea National University of Arts en 2021. Asimismo, es miembro fundador y secretaria de la Asociación de Difusión de Estudios y Cultura Coreana en España (ADECCE).

## **PALABRAS CLAVE:**

Monstruo, terror, Yeon Sang-ho,  
Cho Kyung-hun, Corea del Sur

## **KEY WORDS:**

Monster, horror, Yeon Sang-ho,  
Cho Kyung-hun, South Korea

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17895>

# 01

## Introducción

El Nuevo Cine Surcoreano, descubierto en Occidente desde los años 90, trajo consigo una visión crítica de la realidad del país sin precedentes. Cuestiones como el conflicto Norte-Sur, la corrupción política y económica, especialmente entre las primeras generaciones de directivos de los *chabeols* o grandes conglomerados; o la sociedad de la globalización, entre otros temas, han conformado a los cineastas surcoreanos del siglo XXI, pero también han formado parte de los intereses del cine de animación nacional, que, además, asume nuevas inquietudes para las generaciones más jóvenes como la obsesión por la belleza, las nuevas tecnologías, el consumismo o la deshumanización.

Entre las últimas tendencias que se observan en el cine de animación surcoreano se encuentra la conversión del ser humano en un monstruo, empujado por un contexto crítico de violencia, muerte y destrucción. Esa pertenencia a una otredad maligna que causa el caos a su paso, y que supone una lucha constante entre el bien y el mal, genera un tipo de personaje que “juega un papel central en las películas ya que su figura es la encargada de personificar esas antinomias y por ende es el lugar donde convergen todas las ansiedades” (Cuéllar Barona, 2008: 228), y se rompen los límites sociales y morales establecidos.

El presente artículo estudia la representación de la transmutación del cuerpo a través de las películas de animación *Seoul Station* (*Seo-ul-yeog*, Yeon Sang-ho, 2016) y *Beauty Water* (*Gi-gi-goe-goe seong-hyeong-su*, Cho Kyung-hun, 2020). Este tipo de obras ofrece una crítica implícita

a la sociedad surcoreana, presentándose una imagen en la que, por un lado, prima las exigencias de los estándares de belleza, en el caso de *Beauty Water*; o, por otro lado, los problemas que entraña una ciudadanía extremadamente jerarquizada, en donde la clase social más baja es ignorada, como en *Seoul Station*. Ambos trabajos, situados en un contexto urbanita, son un claro ejemplo de la animación para adultos que llega desde Corea del Sur, en donde las amenazas externas transmutan al ser humano hasta convertirle en un monstruo capaz de ser repudiado e, incluso, ser objetivo de aniquilación.

Para ello, el primer punto de este artículo incluye una breve contextualización sobre la exhibición del cine de animación surcoreano en España desde el año 2000 gracias a la información extraída de la base de datos del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA). A partir de dichos datos, en el segundo punto se procede a analizar dos producciones que han llegado al espectador español por medio de los festivales y las plataformas digitales. Tanto Yeon Sang-ho como Cho Kyung-hun son cineastas que ejemplifican perfectamente el estado en el que se encuentra la industria de animación surcoreana a través de sus trabajos. Yeon pertenece a una segunda generación de directores que se han beneficiado de la libertad cinematográfica tras décadas de censura y que comparten una visión pesimista de la realidad. Por su parte, Cho es heredero de esta tendencia ya asentada desde finales de los 90 y que se sustenta en la autocrítica a través de imaginarios bañados por la violencia y la crueldad. Es, precisamente, a través de ambas obras que se observan:

Unos seres que no pueden ser explicados por la ciencia de forma naturalista, unos personajes extraordinarios que entran en el universo ordinario y que son considerados por los humanos como anormales, como perturbaciones del orden natural, como amenazas psicológicas, morales y sociales y, en suma, como un riesgo para el orden social establecido por las entidades político-sociales a nivel de la nación, la clase, la raza o el género. (Roche Cárcel, 2017: 518-519).

Por consiguiente, los puntos tres y cuatro de este artículo analizarán la

transmutación de un ser humano a un monstruo, calificada por Imbert, a través de su libro *Crisis de valores en el cine posmoderno (Más allá de los límites)* (2019), como *horror corporis*. Es decir, ambos ejemplos forman parte de un tipo de narrativas contemporáneas que muestran cómo el cuerpo es vivido como algo extraño, deforme, herido, maltratado y excesivo, que lleva a una transformación hacia la monstruosidad, convirtiéndose en la sede del horror y en el protagonista del pesimismo y la crítica social con los que trabajan ambos autores.

## 02

### La animación surcoreana en España

Pese a que la industria de animación surcoreana posee una extensa trayectoria, sus comienzos han estado unidos a la producción japonesa a través de la subcontratación desde los años 60; y, posteriormente, a la industria estadounidense debido a su mano de obra barata. Sin embargo, este hecho facilitó el desarrollo de una industria de cine de animación propia, llegando a convertirse en el tercer productor del mundo a finales de los 90 (Choo, 2014: 145). En contraposición, desde España, este tipo de cine ha permanecido ensombrecido por las producciones estadounidenses y japonesas que el público nacional más ha consumido tradicionalmente.

Durante muchos años, las productoras surcoreanas se centraron en la animación infantil dentro del mercado nacional, pero esta tendencia no cambió hasta la década de los 2000, marcado como un punto de inflexión para autores como Kim y Jin (2016: 19) o Yoon (2019: 3), entre otros. Esta

fecha aproximada marca el comienzo de una etapa en la que nuevas generaciones de jóvenes cineastas iniciaron sus trayectorias dentro de la animación para adultos, siendo este el caso de Yeon, que, además, se ha convertido en un director único por dar un salto sin precedentes desde el cine de animación de bajo presupuesto al cine comercial con *Tren a Busan (Busanhaeng)*, 2016).

La inevitable anexión a la industria japonesa ha provocado que el cine de animación surcoreano busque, en los últimos años, un estilo propio, siendo el 2D al estilo de la novela gráfica *manhwa* el que más se distribuye y exhibe en España. Es decir, se trata de un tipo de animación que intenta distanciarse de las influencias históricas del *anime* japonés para forjar una marca distintiva. No obstante, y pese al empeño industrial por evidenciar diferencias en su estilo, autores como Chie afirman que el *manhwa* es una manifestación de la diversidad del manga

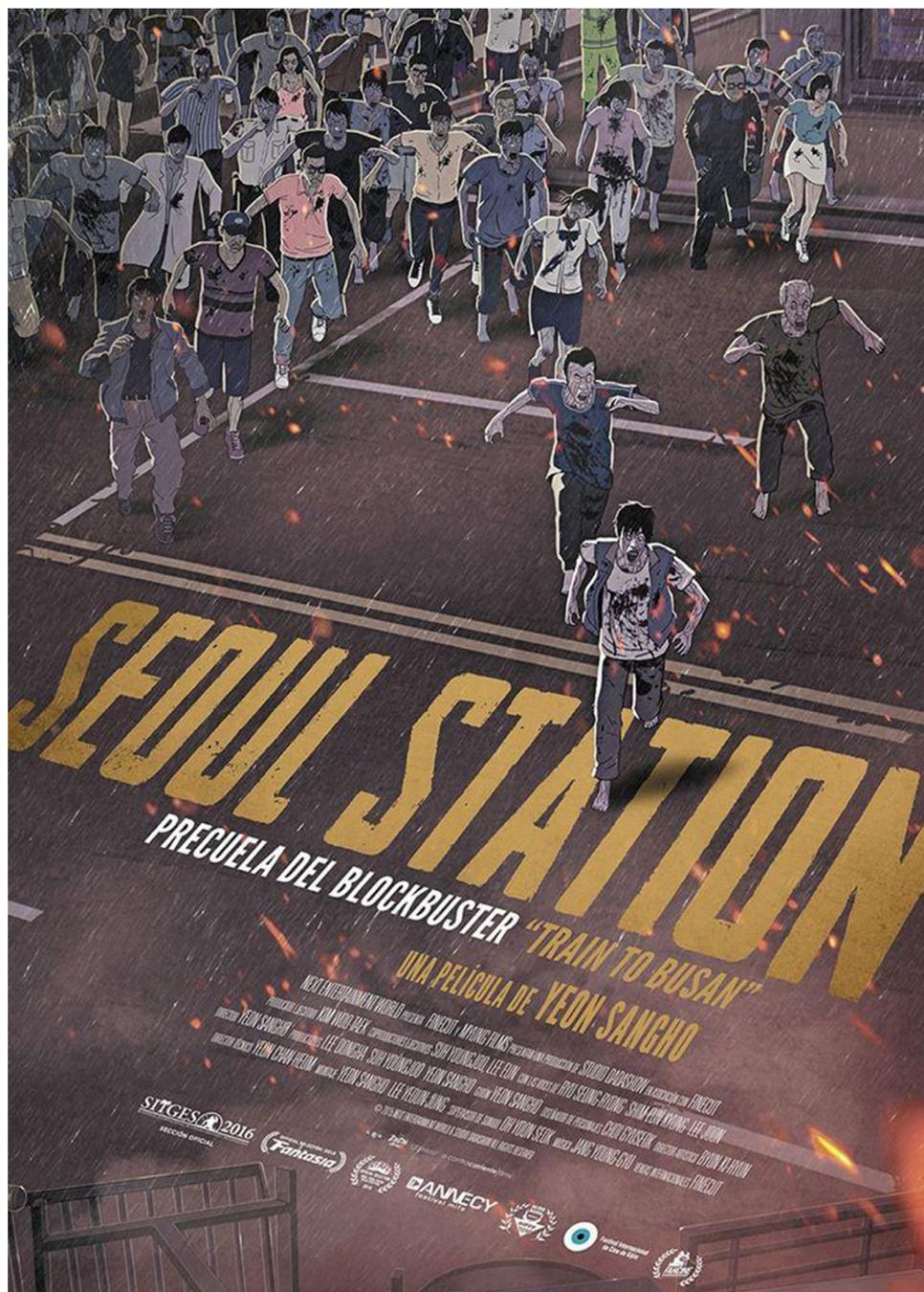


Fig. 1. Seoul Station (Yeon Sang-ho, 2016).

(2014: 85), considerándose actualmente un estilo en plena efervescencia que distribuidoras como Mediatres Estudio suelen tener entre sus intereses.

La taquilla española ha recibido en muy contadas ocasiones obras de animación surcoreanas. Con la llegada del nuevo siglo y el proceso globalizador de la industria cinematográfica de Corea del Sur, se recibieron un mayor número de cintas a partir de 2004, fecha en la que se exhibió *RUN=DIM: Comandos del espacio* (*Reondim: Naeseoseu-ui Banran*, Megan Han, 2002), una película de ciencia ficción sobre un futuro postapocalíptico contextualizado en 2050, en donde la producción de armas nucleares hace peligrar el planeta. Con un retraso de dos años desde su lanzamiento en Corea del Sur, tan solo fue visualizada por 2.000 espectadores españoles, pero sirvió para recibir, poco a poco, más trabajos de esta industria.

Desde entonces, este cine de animación quedó relegado al formato DVD, editándose títulos como *Hammerboy* (*Mangchi*, Ahn Tae-geun, 2003) en 2006 bajo el sello de la distribuidora Divisa Home Video. Esta escasa representación surcoreana cambió en el año 2010 con *Why? (26x15')* (Jo Sung-hee, 2009), distribuida por Crest Media S.L.; y el rescate de célebres cintas como *Ultra Mazinger 3000* (*Taekwon V*, Kim Cheong-gi, 1976), *Ultra Mazinger 3000 Nemesis* (*Taekwon V vs Golden Wings*, Kim Cheong-gi, 1978)<sup>1</sup> y *Transformers King Mazinga (Defenders of Space)* (*Bulsajo roboteu Pinikseu-King*, Jeong Su-yong, 1984), cuyos derechos fueron obtenidos por Tema Distribuciones Discográficas. Sin embargo, las salas de cine no volvieron a recoger ningún estreno hasta 2014, cuando *The Fake* (*Saibi*, 2013), la primera película de calado global de Yeon fue

distribuida por Mediatres Estudio S.L. tras su paso por certámenes internacionales como el Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Sitges y el Festival Internacional de Cine de Gijón, donde se alzó con dos premios a mejor película de animación. Por medio de este tipo de competiciones, el cine de animación surcoreano ha podido hacerse hueco en los mercados occidentales. Sin embargo, pese a las excelentes opiniones emitidas por la crítica con respecto a *The Fake*, la cinta solo obtuvo 1.737,58€ de recaudación. El periodista Javier Ocaña (2014) escribía en *El País* que “[...] los estrenos de películas de animación exclusivamente adulta son tan poco habituales en nuestros cines que la llegada de la coreana *The Fake*, un salvaje thriller dramático, hay que saludarla con el gozo de lo inesperado”. Pese a sus palabras, lo cierto es que las observaciones de la crítica no funcionaron como reclamo para el público español. Así pues, ese mismo año, la cartelera española contó con el largometraje infantil *Lifi, una gallina tocada del ala* (*Madangeul Naon Amtak*, Oh Seong-yoon, 2011), una obra a la que siguió *La chica satélite y el chico vaca* (*Woo-ri-byul Il-ho-wa Ul-ruk-so / Oo-lee-byeol il-ho-wa eol-lug-so*, Jang Hyung-yun, 2014).

Dos años después, *Seoul Station*, de Yeon Sang-ho, se estrenó al albor del éxito global cosechado con *Tren a Busan* tan solo con un mes de diferencia y siendo tristemente ensombrecida por el *blockbuster*. De nuevo, el Festival de Sitges recogió ambos estrenos, erigiéndose como la principal puerta de entrada del cine de animación surcoreano en España. En el año 2016, también se recibió el metraje *Los superhéroes* (*Bling*, Kyung Ho Lee, Wonjae Lee), una película que mantiene la clara tendencia al alza del interés de la industria

<sup>1</sup> Ambas producciones pertenecen a la saga de animación más exitosa en la historia del cine surcoreano, siendo un símbolo de la identidad nacional (Martin, 2018: 92). Este hito responde al importante desarrollo de la industria de animación durante los años 70 y 80.



**Fig. 2.** *Seoul Station* (Yeon Sang-ho, 2016).



**Fig. 3.** *Seoul Station* (Yeon Sang-ho, 2016).

de animación surcoreana por participar en proyectos enfocados al público infantil y que obtuvo una recaudación de 27.343,84€. No obstante, en 2019 se produjo un nuevo cambio en la trayectoria de este cine. Sin ir más lejos, *Zapatos rojos y los siete trolls* (*Red Shoes and the Seven Dwarfs*, Hong Sung-ho, 2019) se estrenó en la taquilla y a través de la plataforma digital Filmin, siendo, hasta el momento,

la película de animación surcoreana más visionada con 103.879 espectadores y una recaudación de 553.745,46€.<sup>2</sup> La notable diferencia en estos datos hace pensar de manera obvia que este tipo de escaparates son el futuro de estos cines en su atractivo cometido de una oferta a la carta y desde casa, como bien sucedió con el estreno de *Beauty Water* en 2020 a través de dicha plataforma.

## 03

### La expansión del monstruo en *Seoul Station*

Yeon Sang-ho es uno de los directores de animación contemporáneos más reconocidos a escala global, cuyo despegue solo llegó cuando dio el salto del cine de animación dentro de la industria independiente al *blockbuster* con *Tren a Busan*. El éxito cosechado con su primer *live-action* hizo detonar una nueva era de experimentación para este cine con géneros anteriormente poco explorados como la fantasía o la ciencia ficción, pero, a su vez, el subgénero de terror zombi se popularizó, dando pie a nuevas ficciones locales como *Rampant* (*Chang-gwol*, Kim Sung-hoon, 2018) o, la serie para Netflix, *Kingdom* (Kim Seong-hoon y Park In-je, 2019-).

*Seoul Station*, que mantiene paralelismos con *Tren a Busan*,<sup>3</sup> sitúa al espectador en Seúl. En el pasaje de la estación central se cobijan algunos mendigos, a la sombra de los habitantes de la capital cosmopolita.

Uno de ellos es herido en el cuello, siendo ignorando por quienes pasan a su lado hasta que una joven, en plena noche, se refugia en la oscuridad tras haber roto su relación con su novio. Es entonces cuando uno de los vagabundos, notablemente enfermo, desata una epidemia zombi. La metamorfosis de este monstruo parte de un individuo de clase social baja para evolucionar en un colectivo en el que no se tiene en cuenta el poder adquisitivo, puesto que todos los zombis conforman un grupo en igualdad de condiciones. La elección de que el detonante partiera de esta clase social no es baladí, siendo un estrato siempre maltratado e ignorado. En palabras del director, la narrativa gira en torno a:

[...] the homeless always residing in Seoul Station. They live quite a different life from us, but we usually take them for granted as a part of the station. So,

<sup>2</sup> *Zapatos rojos y los siete trolls* fue estrenada en España el 3 de julio de 2020 como la primera película familiar que se exhibía tras la reapertura de los cines españoles a causa de la pandemia del COVID-19. A partir del 27 de noviembre de 2020, se lanzó en Filmin con motivo de la 13ª edición del Festival de Cine Coreano en España, en donde recaudó 439.097€ y fue visionada por 82.343 espectadores.

<sup>3</sup> A pesar de que popularmente se ha concebido a *Seoul Station* como una precuela de *Tren a Busan*, lo cierto es que tan solo comparten los antecedentes y algunos detalles del contexto en su planteamiento narrativo. Por tanto, se perdería la conexión entre las historias de ambas películas (Dueñas Mohedas, 2020: 72).

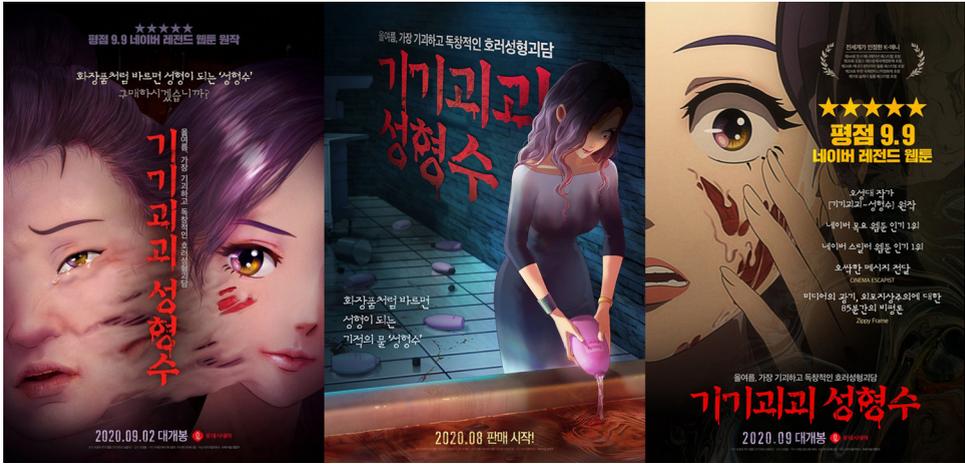


Fig. 4. Beauty Water (Cho Kyung-hun, 2020).



Fig. 5. Beauty Water (Cho Kyung-hun, 2020).

I asked myself whether people would easily notice the difference if a homeless person with only half a face left roamed around the station (Jang, 2016).<sup>4</sup>

Pese a que su recepción en España obtuvo resultados mediocres, la crítica se hizo eco del trabajo de Yeon tras la llegada de su obra de animación anterior, *The Fake*, considerada “cruda, salvaje y muy afectiva en lo que pretende, es una película de animación que viene a confirmar al realizador como uno de los nombres más importantes de la cinematografía asiática” (Taboada, 2016). Precisamente, a través de la crítica española, el autor ha recibido un especial reconocimiento, afianzándose con el estreno de *Seoul Station*, cuyo mensaje “[...] no impide al director Yeon Sang-ho demostrar que también, cuando narra usando dibujos animados, es un maestro jugando con las convenciones del género y creando una atmósfera de tensión irrespirable” (Salvà, 2017), erigiéndose, por tanto, como la figura más representativa del cine de animación surcoreano.

Sang-ho Yeon no trata hechos verídicos, sino la cotidianidad y la propia sociedad. Denuncia a todos y cada uno de los espectadores de sus películas, dejándonos apaleados y abatidos tras mostrarnos la cruda realidad de sus historias (Gómez Gurpegui, 2015: 137).

El cine de Yeon supone un extracto de los problemas sociales que reinan entre los habitantes surcoreanos. Ese imaginario realista es bañado por una violencia ejercida a través de unos personajes que viven entre los límites del bien y del mal, puesto que, “aunque sus actos son inmorales, son personajes que viven según su propia ley y, por lo tanto,

son atractivos en tanto y cuánto nos permiten, al menos de forma vicaria, vivir al límite” (Santaeularia, 2009). Así pues, en sus obras de animación *The King of Pigs* (*Dwae-ji-ui Wang*, 2009), *The Fake* y *Seoul Station* se representa una violencia que parece estar inherente al ser humano, que lo conforma de manera natural.

En este sentido, el director rompe con las clásicas ansiedades de la sociedad surcoreana representadas de forma habitual por el Nuevo Cine Surcoreano, que solían estar relacionadas con el terrorismo y espionaje norcoreano, las pandemias del SARS, la gripe aviar o la enfermedad de las vacas locas (EEB), las inquietudes que proyecta la inmigración y las políticas de identidad. Los trabajos de Yeon se centran especialmente en el contraste entre la individualidad (pro-yo) y el altruismo (prosocial) (Lee, 2019: 163). A partir de esa idea, la transmutación en un monstruo en *Seoul Station* implica la deshumanización completa, generando una pesadilla para quienes aún no son zombis. Su alienación les ha despojado de alma y voluntad, pero ya no existe una diferenciación entre clases sociales, sino que todas las personas son iguales en cuanto a su vulnerabilidad ante la presencia del mal, siendo dominados por la negatividad. En este caso, la monstruosidad se desata cuando el sistema no está a la altura, naciendo desde los bajos fondos, en los túneles subterráneos de la estación del tren, para salir a la superficie, en donde, con gran rapidez, el mal se adueña de las calles transformando a su paso a todo transeúnte. Por ello, el mal no supura desde el interior del sujeto, sino que llega desde el exterior, invadiendo la esfera social en pos de la destrucción total por culpa de la incompetencia de las instituciones públicas.

<sup>4</sup> “[...] los indigentes que siempre residen en la estación de Seúl. Llevan una vida bastante diferente a la nuestra, pero solemos dar por sentado que forman parte de la estación. Así que me pregunté si la gente notaría fácilmente la diferencia si un indigente con sólo media cara vagara por la estación” (trad. a.) Jang Sung-ran, 2016.

El cuerpo zombi, que ha dejado de ser racional, ofrece una disfunción al automatizarse, puesto que no permanece bajo el control del sujeto y, por medio del *mal-estar* físico que manifiesta, revela las huellas del inconsciente y se deja llevar por la pulsión (Imbert, 2019: 41). De hecho, la figura del zombi es la combinación más completa entre el *yo humano* y el *otro monstruoso* (Boon, 2007: 34). A su vez, el cuerpo también es objeto de deseo y necesidad, puesto que el zombi depende

del cuerpo sano para seguir alimentándose, produciéndose una relación agónica entre la vida y la muerte desde la máxima frontalidad. Al final y al cabo, anuncia un caos que irremediablemente conduce a la erradicación del ser humano de la Tierra. Esta mirada pesimista presenta una sociedad individualizada, capaz de ignorar y repudiar al otro y de tomar distancia frente a los problemas sociales de su entorno.

## 04

### La belleza del monstruo en *Beauty Waters*

Estrenada en España gracias al Festival de Sitges y, en formato online junto a *Seoul Station*, por medio de la plataforma Filmin, que recogió la 13ª edición del Festival de Cine Coreano programado por el Centro Cultural Coreano de España, *Beauty Water* se distancia de la animación 2D tradicional para embarcarse en un 3D estilizado con *cel shading*<sup>5</sup> en una clara evolución que está tomando la industria del cine de animación surcoreano. Basada en el *webtoon* de Oh Sung-dae, cuenta la historia de Yae-ji, una joven con obesidad que permanece encerrada en su habitación por no cumplir los estándares de belleza de la sociedad. El miedo al rechazo ha provocado que la protagonista sufra instantes de ansiedad que le llevan a tener episodios recurrentes de ingestas compulsivas de alimento hasta que, por medio de Internet, ve un anuncio de un producto que promete cambiarle la vida. Gracias a sus ahorros, compra un kit de

*Beauty Waters*, que le permite moldear literalmente su cuerpo para encontrar el físico deseado. Así es como Yae-ji se transforma en una joven atractiva que logra tener relaciones sociales, pero, debido a los problemas psicológicos que posee, siente la necesidad de mejorar su cuerpo constantemente. Una mayor exposición al líquido ocasiona que su físico se consuma en la bañera, despedazando su piel ante el exceso. Sin apenas dinero, es imposible adquirir nuevamente el producto, provocando que Yae-ji transmute en un monstruo capaz de asesinar por volver a ser una mujer hermosa.

El cuerpo humano se utiliza como un lienzo en blanco a través del uso de este producto. La belleza buscada se moldea de forma artesanal, puesto que el propio ser humano es capaz de dominar su físico. Sin embargo, no puede controlar sus problemas psicológicos, por lo que dicha

---

<sup>5</sup> También se denomina *toon shading*, técnica de sombreado plano con renderización no fotorrealista para dotar a los gráficos 3D de una estética artesanal con dibujos que aparenten haber sido trabajados a mano. La profundidad se obtiene con el uso de colores sólidos en áreas de luz y sombra. Según Scott-Baron (2006), es un estilo que se ha expandido gracias a la influencia del anime japonés.



**Fig. 6.** *Beauty Water* (Cho Kyung-hun, 2020).

belleza tan solo queda en la superficie. La protagonista forja con sus propias manos su cuerpo, obeso, maltratado por los trastornos alimenticios, para transformarlo en aquello que dicta la cultura popular a través de los medios de comunicación y el consumo masivo según la normatividad hetero-hegemónica (Enguix Grau y González Ramos, 2016: 3). Esta alteración se maneja desde un punto de vista artístico, en donde se busca la belleza según los estándares marcados por una sociedad surcoreana heteropatriarcal expuesta, actualmente, por la cirugía estética y la necesidad de mostrar ante el otro una imagen exigida, ya sea hombre o mujer. Por tanto, el monstruo interno de Yae-jin se desvela con hermosura en un nuevo renacer. No es hasta que el exceso domina su racionalidad cuando el mal aflora y dejar ver un cuerpo derretido en el que la carne y los músculos se desprenden lentamente, dejando entrever sus huesos y, en definitiva, el dolor físico y psicológico que arrastra la joven.

Por medio de un contexto cercano, especialmente para el público surcoreano, Cho inyecta una cotidianidad en el horror planteado a través de Yae-jin, una joven dominada por sus complejos como bien pudiera ser cualquier persona con una crisis de identidad. Su inestabilidad psicológica es lo que le lleva del deseo a la desesperación y, para ello, hace uso de impulsos violentos que no es capaz de controlar, puesto que la necesidad de aceptación le impide disfrutar de la humanidad como ser racional. Es, en ese momento, cuando Yae-jin se transforma en un monstruo que, al contrario de lo esperado, posee una notable belleza. A su alrededor nadie percibe el mal que habita en su interior, sino que, al contrario, logra lo que para ella supone el éxito: amigos, una pareja, una carrera en el mundo del espectáculo y ser considerada un ídolo nacional. En este sentido, frente a ese personaje heroico, surge una joven en pleno descontrol, que pone en riesgo su vida con una conducta extrema por medio

de la violencia, reflejándose un cuerpo castigado, sufriente y, en definitiva, transmutado.

El cineasta ofrece una reflexión crítica que pone de manifiesto la adversidad que subyace en esta sociedad y cultura contemporánea, narrando la tensión existente entre lo aceptable y lo inaceptable dentro de una estructura social tan jerarquizada, una compleja cuestión que termina por transformar al débil hasta mostrar su lado más oculto, maldito. Esa tortura a la que se somete Yae-jin, aparentemente voluntaria, no es más que el fruto de una vida en la sombra por un físico que genera rechazo, y que ha terminado por disolver su propia identidad por culpa de la humillación psicológica hasta deformarla, un aspecto que se expresa desde la fisicidad.

Al igual que en *Seoul Station*, la expansión del mal a través del cuerpo sigue un procedimiento similar. No es por necesidad de alimentarse, sino que el deseo conduce a una cadena de consecuencias. Es decir, la publicidad genera más clientela para la compañía que vende *Beauty Waters*, pero, al mismo tiempo, produce una dependencia que acaba con los ahorros de los consumidores, por lo que, en situaciones como la de Yae-jin, sus seres queridos también se ven empujados al horror. Así pues, los padres de la joven deciden ceder su piel para recuperar la vida

de su hija tras el percance en la bañera, reconstruyéndola a partir de pedazos, pero esto no es suficiente. En primer lugar, es necesario recoger más carne para que su estructura corporal esté completa y, en segundo lugar, los fragmentos componen físicamente al monstruo que ha aflorado durante la segunda mitad de la película. Por tanto, el deseo imparable de Yae-jin lleva consigo el sacrificio de sus seres queridos, pero, en esa irracionalidad por la que se ve sometida, es imposible que sea consciente del perjuicio a otros hasta el punto de llegar a asesinar por lo que ansía.

En esa expansión de la monstruosidad surge el nuevo novio de la joven, un hombre atractivo, con poder y éxito que ha conquistado a la estrella. En este horror narrativo se presenta también al monstruo invisible, un personaje que, camuflado por la belleza física, atrae a mujeres para seguir conservando su físico. Transformado en alguien que es idolatrado y envidiado, en realidad, encarna al horror al que Yae-jin también tendrá que enfrentarse, pero, al mismo tiempo, el autor deja una idea como trasfondo: cualquiera puede ser un monstruo, aunque su apariencia sea muy diferente. La joven, en definitiva, tan solo anhela algo que forma parte de la naturaleza del ser humano, una carencia que ella misma narra en *voice over* tanto al inicio como al final del metraje: “Yo solo quiero ser querida”.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Véase CHO, Kyung-hun, 2020. *Beauty Water*, Corea del Sur: SS Animent y Studio ANIMAL Co. Ltd.

<sup>7</sup> Véase YEON, Sang-ho, 2011. *The King of Pigs*, Corea del Sur: Studio Dadashow.

## Conclusiones

“Lo que nos hace humanos es el mismo mal [...]. Para ganar poder, tenemos que ser malos. Si no quieres ser un idiota, tienes que ser un monstruo”.<sup>7</sup> Estas palabras extraídas de *The King of Pigs*, el primer largometraje de animación de Yeon, ofrece la misma esencia que embarga a películas como las analizadas en este artículo. La protagonista de *Beauty Waters* se ve arrastrada por un contexto de egoísmo, de culto a la belleza, en el que ella siente estar fuera de los estándares y por el que considera transmutar en un monstruo para cumplir sus deseos. Por otro lado, los zombis de *Seoul Station* reciben ese mal de forma involuntaria, convirtiéndose en la principal amenaza para la sociedad, puesto que, como monstruos, dejan la destrucción a su paso, asumiendo un poder del que ni ellos mismos son conscientes.

En ambos casos, se produce un distanciamiento de la representación del horror más tradicional para el cine comercial surcoreano, ya que, más bien, se expone una actualización tanto de su narrativa como de los imaginarios que se representan. Por ello, los dos trabajos ofrecen una realidad más cercana a su contexto, en donde las ansiedades e intereses del espectador joven toman fuerza a través de la incursión en el subgénero del terror zombi, o con la reflexión en torno al miedo a ser rechazado socialmente por no cumplir con los cánones estéticos heteronormativos que una población como la de Corea del Sur exige.

La representación del monstruo parte de la alteración del propio cuerpo, que se erige como un objeto de putrefacción, suciedad y deshecho, pero, ante todo, de vulnerabilidad, puesto que, aunque reciba

un virus o sea foco de modificaciones, lo cierto es que es dicho cuerpo supera los límites hacia una anormalidad monstruosa. El ser humano es, por tanto, representado por medio de una posesión que le impide tener un pensamiento racional. Estos monstruos revelan, a su vez, los límites entre lo deseado, lo tolerable y lo repudiado o ignorado para la sociedad y su metamorfosis parte de personas consideradas débiles o marginales, ya sea un vagabundo como una joven con obesidad. Por ello, ambos largometrajes extraen la idea de una sociedad insolidaria, individualista y deshumanizada, en donde el ser humano es capar de no sentir, de empujar al otro hacia el mal o de ignorar e, incluso, rechazar cuando este ha caído en lo diabólico. Desde una visión neoexistencialista, la representación del monstruo a través del mismo cuerpo toma un cariz reflexivo, puesto que es utilizado como una herramienta de mutación e inestabilidad bajo el concepto que Nancy (2003) e Imbert (2019) señalan como una *nueva carne* para satisfacer deseos, pulsiones, pero también para evidenciar la fragilidad, la carencia y el vacío. Esto provoca que los límites entre la vida y la muerte se difuminen, manifestándose una constante lucha independientemente del estado en el que se encuentren los personajes.

La mirada de ambos autores muestra ese pesimismo del que partían, ya de por sí, los cineastas del Nuevo Cine Surcoreano y que, en estos momentos, el cine de animación trata de actualizar con las inquietudes de las generaciones más jóvenes. La realidad que ofrecen conlleva una terrible oscuridad en la que el mal siempre está al acecho. Su capacidad de arrastrar al ser humano evidencia la vulnerabilidad que este posee en un

contexto actual repleto de obstáculos que la propia sociedad construye en su desarrollo, pero, a su vez, estas narrativas ofrecen una mirada al interior del sujeto, concibiéndose el mal como propio de la naturaleza humana. Por ello, estos

monstruos representados a través de este cine son el reflejo de los miedos e inseguridades de cualquier espectador global, facilitando, con ello, una mayor comprensión y una inevitable reflexión en torno al mundo en el que vivimos.

## Referencias

- BOON, Kevin Alexander, 2007. "Ontological Anxiety Made Flesh: The Zombie in Literature, Film and Culture", en SCOTT (ed.), *Monsters and the Monstrous. Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Amsterdam y Nueva York: Rodopi, pp. 33-43.
- CHIE, Yamanaka, 2013, "Manhwa in Korea: (Re-)Nationalizing Comics Culture", en BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER (eds.), *Manga's Cultural Crossroads*, Nueva York: Routledge, pp. 85-99.
- CHO, Kyung-hun, 2020. *Beauty Water*, Corea del Sur: SS Animent y Studio ANIMAL Co. Ltd.
- CHOO, Kukhee, 2014, "Hyperbolic Nationalism: South Korea's Shadow Animation Industry", en *Mechademia*, nº 9, pp. 144-162, doi: <https://doi.org/10.5749/mech.9.2014.0144>
- CUÉLLAR BARONA, Margarita, 2008. "La figura del monstruo en el cine de horror", en *Revista CS*, nº 2, pp. 227-246. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n2/n2a10.pdf>
- DUEÑAS MOHEDAS, Sonia, 2020. "Entre el cine independiente y el blockbuster en Corea del Sur: Las obras de Yeon Sang-ho y su recepción en España", en *L'Atalante: Revista de estudios cinematográficos*, nº 29, pp. 67-84.
- ENGUIX GRAU, Begonya, GONZÁLEZ RAMOS, Ana María, 2018. "Cuerpos, mujeres y narrativas: Imaginando corporalidades y géneros", en *Athenea Digital*, nº 18(2), pp. 1-31.
- GÓMEZ GURPEGUI, Carlos, 2015. "El realismo animado de Sang-ho Yeon", en *Con A de animación*, nº 5, pp. 126-139, doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3548>.
- IMBERT, Gerárd, 2019. *Crisis de valores en el cine posmoderno (Más allá de los límites)*. Madrid: Cátedra.
- JANG, Sung-ran, 2016. "'Busan' director reflects on film's wild ride: Yeon Sang-ho's first live-action movie was a historic success - so why is he still worrying?", en *Korea JoongAng Daily*, 10 de agosto de 2016 (<https://koreajoongangdaily.joins.com/2016/08/10/movies/Busan-director-reflects-on-films-wild-ride-Yeon-Sanghos-first-liveaction-movie-was-a-historic-success-so-why-is-he-still-worrying/3022477.html> [Acceso: 28 de mayo de 2021])
- KIM, Tae Young, JIN, Dal Yong, 2016. "Cultural policy in the Korean wave: an analysis of cultural diplomacy embedded in presidential speeches", en *International Journal of Communication*, nº 10, pp. 14-34. Recuperado de: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5128>

- LEE, Sung-Ae, 2019. "The New Zombie Apocalypse and Social Crisis in South Korean Cinema", en *Observatori: Centre d'Estudis Australians i Transnacionals*, nº 27, pp: 150-166.
- MARTIN, Daniel, 2018. "South Korean animation today: national identity and the appeal to local audiences", en *Journal of Japanese and Korean Cinema*, vol. 10, nº 2, pp. 92-97, doi: <https://doi.org/10.1080/17564905.2018.1518691>
- NANCY, Jean-Luc. 2003 [1992]. *Corpus*, Patricio Bulnes, Madrid: Arena Libros (*Corpus*, París: Éditions Métailié).
- OCAÑA, Javier. 2014. "Sectas con lápices de colores", en *El País*, 16 de mayo de 2014, ([https://elpais.com/cultura/2014/05/15/actualidad/1400169840\\_660670.html](https://elpais.com/cultura/2014/05/15/actualidad/1400169840_660670.html) [Acceso: 1 de junio de 2021]).
- SALVÀ, Nando, 2017. "'Seoul station': lo infecto es la sociedad", en *El Periódico*, 4 de mayo de 2017, (<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170504/critica-pelicula-seoul-station-yeon-sang-hoo-6013831> [Acceso: 3 de junio de 2021]).
- SANTAEULARIA, Isabel, 2009. *El monstruo humano. Una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. Barcelona: Laertes.
- ROCHE CÁRCEL, Juan Antonio, 2017. "Crisis y miedo al otro en el cine de terror. El caso de 'King Kong'", en *Signa: Revista de la Asociación Española de la Semiótica*, nº 26, 2017, pp. 511-538, doi: <https://doi.org/10.5944/signa.vol26.2017.19936>
- SCOTT-BARON, Hayden, 2006. *Manga Clip Art: Everything You Need to Create Your Own Professional-Looking Manga Artwork*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.
- TABOADA, Pablo G., 2016. "[Gijón 2016] Día 3: Doncellas coreanas y zombis que viajan en tren", en *Cinemanía*, 22 de noviembre de 2016, (<https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/gijon-2016-dia-3-doncellas-coreanas-y-zombis-que-viajan-en-tren-71151/> [Acceso: 4 de junio de 2021]).
- YEON, Sang-ho, 2011. *The King of Pigs*, Corea del Sur: Studio Dadashow.
- YOON, Hyejin, 2019. "Do higher skills result in better jobs? The case of the Korean animation industry", en *Geoforum*, vol. 99, pp. 267-277, doi: <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2018.08.013>
- © Del texto: Sonia Dueñas Mohedas.  
© De las imágenes: sus autores.