

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:

Animación coreana: De las historias ajenas al cine de autor

Autor/es:

Oria, Blanca

Citar como:

Oria, B. (2007). Animación coreana: De las historias ajenas al cine de autor. Nosferatu. Revista de cine. (55):117-124.

Documento descargado de:

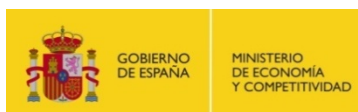
<http://hdl.handle.net/10251/41519>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



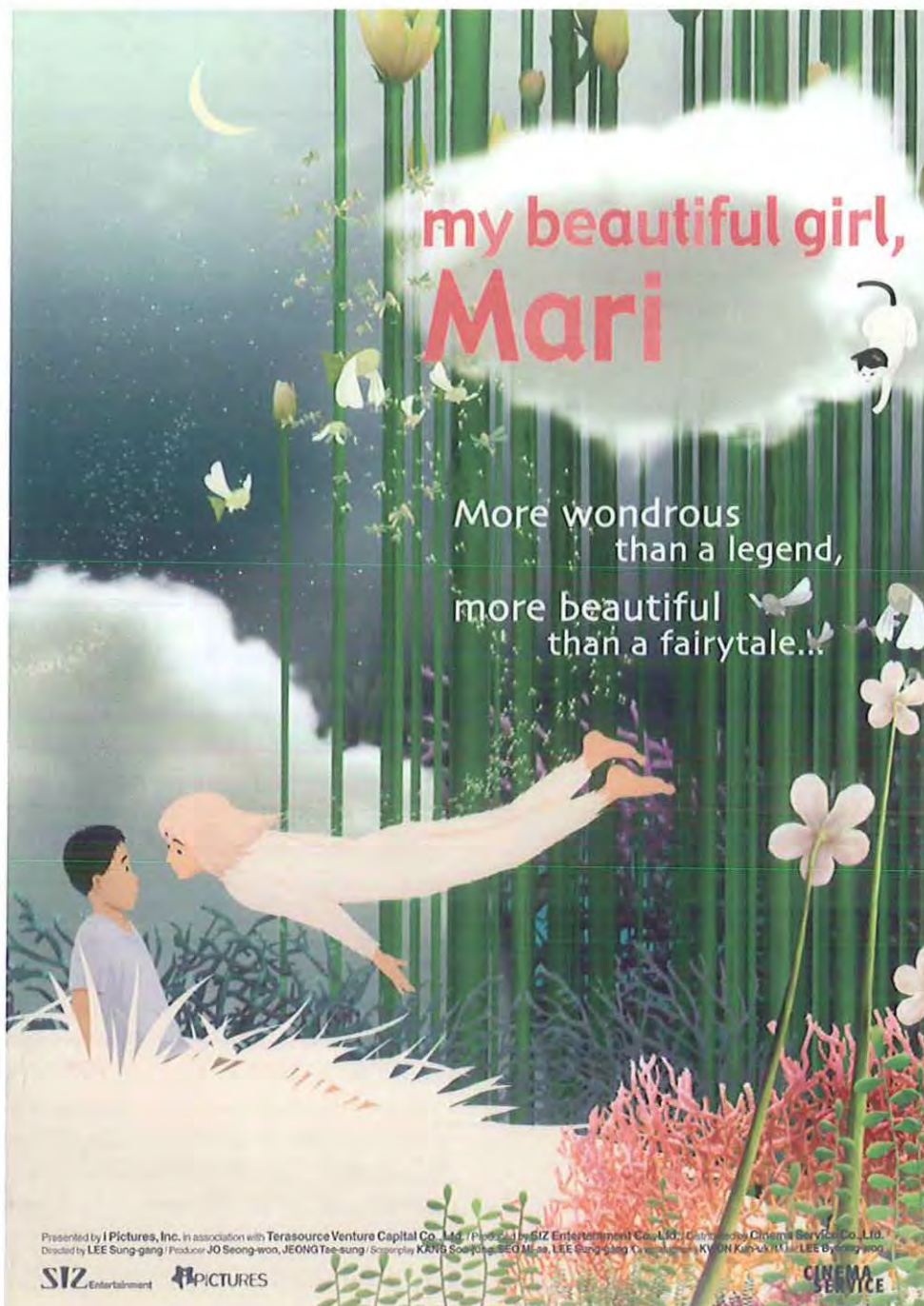
donostiakultura.com

Animación coreana

De las historias ajenas al cine de autor

Blanca Oria

Marraski bizidunen nazioarteko produkzioaren heren bat Koreatik dator. Animazioan lan egiten duten sortzaile korearrak autore gisa bidean jorratzen saiatzen ari dira, Estatu Batuetako produkzio handiak eta Japoniako anime nagusi diren munduan. Orain arte besteen istorioetarako eskulana izan dira, baina 2002an Annecyko zinemaldiak *My Beautiful Girl, Mari* (2002) filmari sari nagusia eman zionetik, Koreako animazio zinemak goranzko bideari ekin dio. Lee Sung-gang eta Nelson Shin sortzaileak adibidez, eta *Wonderful Days* (2003), *Empress Chung* (2005) edo *Yobi, the Five-Tailed Fox* (2007) pelikulak funtsezko eragileak dira etapa berri honetan. Gainera, milurteko berriaren hasierarekin, teknologiak robot korearren klasiko bat berpizteko aukera eman du: *Taekwon V* (1971). Herrialde horretako milioi erdi pertsona baino gehiago joan dira zinema pelikula hori ikustera.



Por comparación, la animación coreana está más repleta de negaciones que de hitos emblemáticos. No son los padres del *anime* ni han llevado al papel y a la pantalla algunos de los cuentos más famosos de todos los tiempos. No han inventado el *manga*, *manghwa* para el mercado coreano, ni sus creadores batieron récords de taquilla en los mercados internacionales. Y, sobre todo, no han creado escuela porque ellos han sido durante años la mano de obra, lo cual ha provocado que sus posibilidades de sobresalir en un mercado ya de por sí competitivo se hayan visto frenadas una y otra vez. Y eso que Corea, en su época de máximo apogeo, llegó a tener más de doscientos estudios de animación y veinte mil animadores, una infraestructura que fue utilizada para que países como Estados Unidos y Japón sentaran las bases de su floreciente historia de la animación. Precisamente es detrás de buena parte de esos trabajos extranjeros donde se puede descubrir que los artesanos responsables de la tarea laboriosa que conlleva crear una película de dibujos animados son coreanos. Pero el descubrimiento sólo es posible si se tiene la paciencia de esperar hasta el final de los títulos de crédito, porque allí es donde se puede constatar la huella coreana.

Todo lo anterior hace que el principal reto de la animación coreana sea acabar con la eterna pregunta: "Ah, ¿pero eso es coreano?", o quizás sería mejor decir: "Ah, ¿pero eso lo han hecho creadores coreanos?", una cuestión inevitable cuando se sabe que, por ejemplo, tras *Los Simpson* (*The Simpsons*) está uno de sus nombres propios más reconocidos a nivel internacional, Nelson Shin, y que de su estudio, Akom Production, salen las decenas de muñecas que acompañan las ocurrencias de Bart y su familia. O que a Shin se debe que la espada luminosa de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*; George Lucas, 1977) sea ya uno de los emblemas de la saga. Ni siquiera productos que comparten el mercado de la animación con el del *merchandising* y el *marketing*, como *Pucca*, consiguen, con serlo, parecer inequívocamente coreanos. Y es que la historia de la niña china dueña de un restaurante que tiene un novio *ninja*, combina demasiados elementos asiáticos como para que su país de origen no sea confundido, o confuso cuando menos.

La publicidad, los productos televisivos y la elaboración de trabajos dirigidos a otros mercados contribuyeron a ensanchar la burbuja en la que la animación *made in Corea* basaba su buena salud. Pero ahora que las cadenas televisivas se han multiplicado y que países como Japón han conseguido hacer del *anime* una de sus señas de identidad y de negocio, la manufactura propiamente dicha ha encontrado mercados más rentables como China, Filipinas, Vietnam o India y eso ha provocado un cambio en la situación coreana.

En el otro lado de la balanza, seguramente por aquello de las compensaciones universales, los festivales y mercados internacionales han abierto las puertas al cine coreano, sobre todo al de ficción, y reconocen ya a algunos de sus creadores, por lo que cada vez más animadores se plantean la vía de la creación propia y ven en la realización de proyectos originales la salvación de su propia industria. En este sentido, el primer premio del Festival de Cine de Animación de Annecy para *My Beautiful Girl, Mari* (*Mari Iyagi*; Lee Sung-gang) en 2002 fue una gran noticia para quienes, desde su propio país, pretendían apostar por producto nacional con personalidad propia y reconocible. Por fin el cine coreano de animación de autor tenía película, director y premio europeo.

Mari, el nombre simplificado con el que se conoce la cinta, es una especie de drama naturalista repleto de referencias oníricas, mágicas e irreales que únicamente reclama del espectador un requisito: ser paciente y dejarse embelesar por las imágenes. *My Beautiful Girl, Mari* recompensa a quien lo hace con la contemplación de criaturas etéreas de pequeñas alas, con imágenes de perros gigantes y flores que pueden superar las copas de los árboles y con la presencia de una muchacha de pelo claro recubierta de plumas blancas que no precisa del habla para entenderse. No faltan presencias animales protagonistas y antropomórficas, como cualquier animación de este tipo que se precie, y aquí es un gato llamado "Yo" quien llega al corazón de los que se dejan llevar por la fantasía y no ponen pegasa a la animación por ordenador porque la consideran demasiado perfecta o incluso fría. La espectacularidad de algunos momentos de *My Beautiful Girl, Mari* trata de compensar todo lo demás. Desde dentro de la propia película, la animación coreana intenta clamar por algunas señas que podrían ser de identidad si se generalizan, como esa captación de los rasgos coreanos de los que el vecino *anime* permanece desinteresado, o incluso un tratamiento del color más cercano a rarezas como *Kai-Doh-Maru* (*Kanji Wakabayashi*, 2001) que al resto de los dibujos japoneses.

¿Qué contó *My Beautiful Girl, Mari* a los miembros del jurado en la 26 edición del Festival de Annecy que decidieron destacarla entre las demás películas a concurso? Básicamente una historia intemporal que parte del encuentro entre Na-moo y Jun-ho, su amigo de la infancia. Ambos rememoran algunos recuerdos del pasado, del pueblo marinero en el que se criaron, del viejo faro en el que solían pasar su tiempo libre y de aquella piedra brillante con una figura blanca en su interior. A través de ella Na-moo iba a conocer el mundo de Mari, un lugar en el que refugiarse de todas las tristezas y abandonos que padeció siendo niño. Lo novedoso no reside en los trazos maestros de la historia, sino en la manera poética de

transmitirla y en la habilidad para provocar cálida melancolía.

Pero **My Beautiful Girl, Mari**, y su reconocimiento internacional, no llegaron por casualidad. Detrás de ella había casi medio siglo de animación coreana. Exactamente los que habían transcurrido desde que, a mediados de los años 30, Kim Yong-woon e Im Seok-gi dirigieran **Dog Dreams** (*Gaeggum*), una historia que, siguiendo el modelo Disney, estaba protagonizada por un perro antropomorfo. Tras ella llegaron los dibujos animados al servicio de la publicidad que tanto gustaron al público coreano y finalmente Shin Dong Hun, el equivalente al Tezuka de Japón, al James Wang de Taiwán o al Puyut Ngaokrachang de Tailandia, es decir el “Disney coreano”. Su película **Hong Kil-dong** medía 150 veces la altura de la montaña Namsan, la mole que contempla la ciudad de Seúl. O eso por lo menos era lo que decía la publicidad. Su coste fue diez veces superior al de una producción coreana de la época y se convirtió en la segunda más vista el año de su producción, 1967.

“Corea se une a América, Francia, Alemania y Japón como uno de los cinco países del mundo capaz de hacer cine de animación”, dijeron algunos críticos nacionales, animados por la magnitud que alcanzaba el proyecto una vez en las pantallas. Con esa declaración había nacido el cine de animación en Corea del Sur.

Sin embargo, poco después de aquel éxito, llegó la crisis de los 70, una crisis relativa si se tiene en cuenta que las compañías iban a obtener importantes beneficios y que la subcontratación de profesionales estaba creando escuelas sin hacerlo, pero real si se piensa que muchos creadores, Shin Dong Hun entre ellos, iban a desaparecer de la escena.

Los años dorados y la crisis

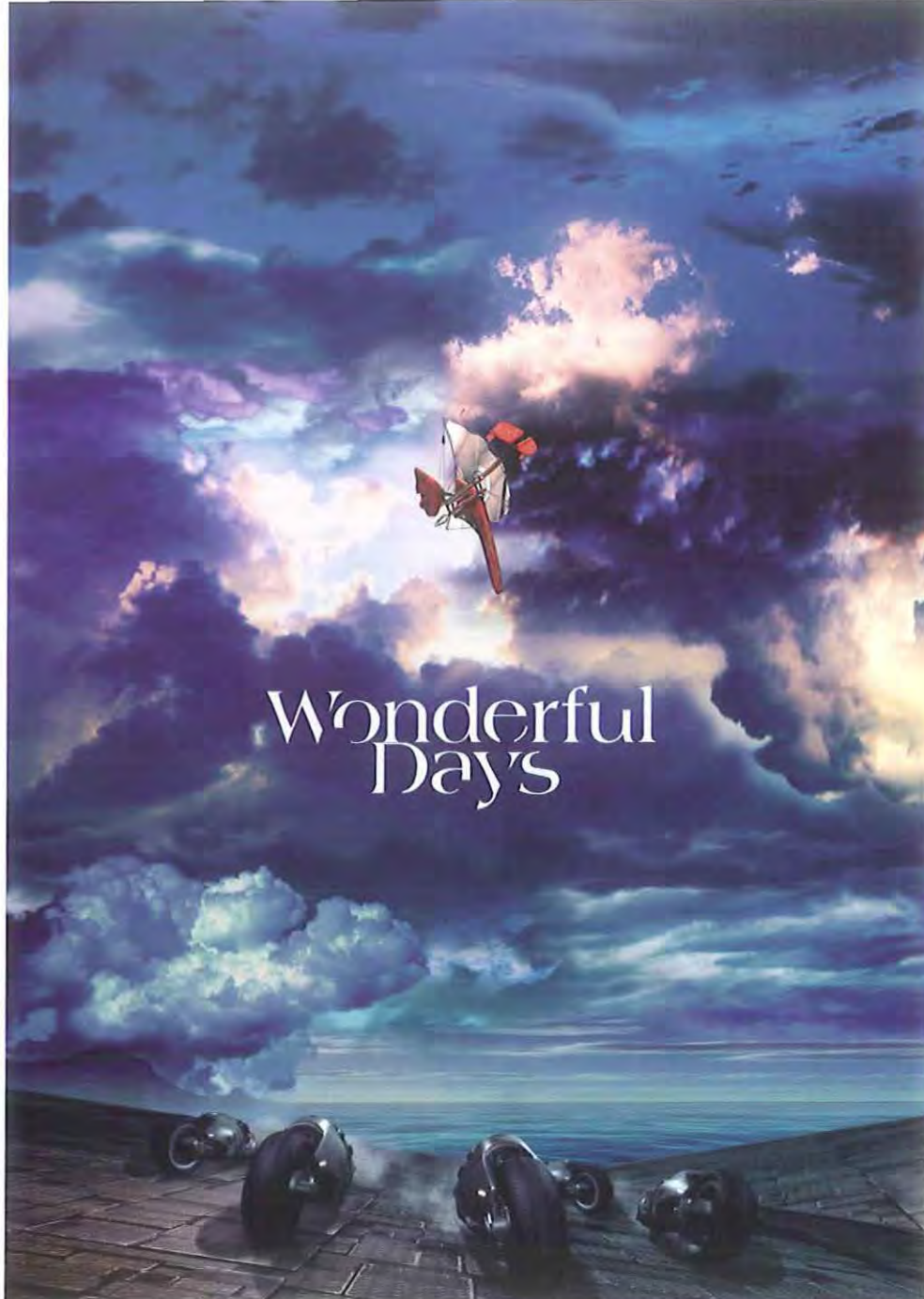
Si la industria coreana de la animación tuviera que dorar una época, seguramente sería la de los años 90. Se crearon escuelas, nació el Festival Internacional de Cine de Animación (SICAF) de Seúl, se rebajaron los impuestos de un sector que pasó de ser un “servicio” a convertirse en una “industria” y, sobre todo, miles de creadores conocieron el pleno empleo gracias al OEM (*Original Equipment Manufacture*), es decir a la posibilidad de trabajar como mano de obra para proyectos ajenos, fundamentalmente para series y películas de Estados Unidos y Japón. Que había un público potencial era evidente. En aquella década un título como **Blue Seagull** (*Purun galmaegi*; Shin Dong Hun, 1994) atrajo a más de medio millón de coreanos hasta las salas, una cifra que se tardaría muchos años en superar. Ahora bien, el peli-

gro de no estar afianzando los productos propios se hizo patente unos años más tarde.

Cuando países como China, Filipinas o India comenzaron a ofrecer el trabajo manual más barato, las empresas contratantes dejaron los estudios coreanos y desviaron su atención y sus encargos hacia otros países en busca de rentabilidad. El trabajo de los estudios y el número de animadores en Corea se redujo a la mitad. El público local respondía sólo en algunas ocasiones, poco predecibles, a los productos propios. Y, por si fuera poco, la masiva demanda de trabajo en los años precedentes había hecho de los creadores coreanos unos increíbles expertos en el proceso tecnológico, aunque incapaces en apariencia de crear un estilo propio o atraer el interés del público en su propio país y mucho menos fuera. Estados Unidos y Japón sí que habían hecho esa tarea y, en consecuencia, sus productos eran mejor acogidos incluso en Corea.

En ese contexto, triunfos como el de **My Beautiful Girl, Mari** en Annecy parecían venir a corroborar que, aunque tímidamente, Corea estaba a punto de entrar en el club. No hay que olvidar que aquel mismo año, 2002, **El viaje de Chihiro** (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), de Hayao Miyazaki, lograría el Oso de Oro en Berlín y posteriormente un Oscar. Europa y Estados Unidos estaban refrendando al unísono los dibujos animados llegados desde Asia y a unos creadores cuyos nombres empezaban a ser reconocidos. El caso coreano era menos glamuroso y espectacular pero el galardón hizo que **My Beautiful Girl, Mari** se vendiera en Corea del Sur haciendo especial hincapié en su reconocimiento europeo.

La experiencia en Annecy no fue casual ni única. En 2004 el festival vuelve a premiar a otra película coreana, **Oseam** (*Seong Baek-yeob*, 2003). Muchos críticos coincidieron en afirmar que, en aquella edición del festival francés, lo más destacable no fue la película de Seong Baek-yeob, que de hecho se estrenó sin provocar demasiado interés, sino el hecho de que Corea del Sur fuera el país invitado y que el programa especial del certamen mostrara lo mejor de su producción. No obstante **Oseam** era un trabajo bienintencionado que relataba la historia de dos huérfanos, una de ellos ciega, que son recogidos por una comunidad de monjes budistas. Colores tenues, un aspecto un poco anticuado y un director que había trabajado en las series de **Spider-Man** para la Warner Brothers, eran algunos de los singulares elementos que se concitaban en este retrato melodramático que ha sido definido como una fábula budista. Uno de los principales rasgos distintivos de la película consistía en que se encontraba inmersa en un cierto halo de espiritualidad logrado a base de apelar a los buenos deseos y a la serenidad que proporcionan la naturaleza y la meditación.



Días maravillosos: “Wonderful Days”

¿Qué faltaba por llegar? Sin duda alguna una megaestrella de la animación. Una producción cara, espectacular, exportable y con una historia impactante. Y así es como surge **Wonderful Days** (2003), una producción que arranca en 1998 con dos millones y medio de dólares de presupuesto y que termina costando ocho millones. Detrás de ella Tin House y el apoyo de Samsung, y al frente del equipo creativo Kim Moon-saeng. El ambicioso proyecto se abre a los mercados internacionales y se estrena en numerosos países, España incluido. Pero el resultado, económicamente hablando, resulta poco productivo y, dentro de la producción coreana (y siempre hablando en términos de rentabilidad), su fracaso se compara al de otras películas de personajes reales como **Resurrection: Empieza el juego** (*Sungnyangpali sonyeoui jaerim*, 2002), de Jang Sun-woo, una de las producciones más caras del cine coreano

(diez millones de dólares), que llegó a recuperar poco más del cinco por ciento de su coste. En ambos casos las previsiones iniciales distaban bastante del coste final, pero los deseos de impactar a base de efectos cada vez más especiales fueron encareciéndolas hasta límites difícilmente rentabilizables.

A pesar de todo **Wonderful Days** cumplió un objetivo importante ya que se midió en los mercados internacionales con el cine de Hollywood y sobre todo con el *anime* japonés, y demostró su poderío técnico. Kim Moon-saeng daba un paso más en la mezcla entre el 2D y el 3D y el resultado fue técnicamente espectacular. Describir cómo se gestó **Wonderful Days**, qué cambios se produjeron en un equipo de casi cuatrocientas personas, a qué dificultades técnicas y económicas se enfrentaron, cómo se repartieron las tareas, cuáles fueron las fuentes de inspiración y cómo se tomaron las decisiones finales, hubiera dado para hacer un guión realmente intrincado.

En total fueron casi diez años de trabajo desde que surgió la idea en 1995 hasta que se estrenó en 2004. En el proyecto inicial se hablaba de un pueblo que se había refugiado en una isla del sur del Pacífico huyendo de la destrucción del ecosistema. Finalmente ese lugar se convertiría en Eco-bahn, un espacio controlado por una inteligencia artificial llamada De-los donde sólo vivían plácidamente unos pocos mientras el resto, la mayoría, quedaba arrinconado en Mar, un gueto con pocas posibilidades de progreso. Los intentos de destrucción de unos por parte de los otros configuran la trama central de un **Wonderful Days** cuyos decorados en 3D tenían una calidad apabullante y cuyos creadores no dudaron en apostar por las dos dimensiones para crear el conflictivo mundo de los humanos.

“Taekwon V”: La lucha por la supervivencia

No pertenecería al cine de animación contemporáneo de no ser por un detalle: se ha convertido en la primera película coreana en ser restaurada digitalmente y, treinta años después de su creación, ha batido récords en taquilla. A partir de una copia descubierta por el Korean Film Council en 2003, un equipo de más de setenta personas ha corregido, con un presupuesto millonario, los miles de dibujos originales y su banda sonora ocupa ahora cinco canales en lugar de uno. Quienes asistieron en octubre de 2005 al Festival de Cine de Pusan pudieron verlo, el resto ha tenido que esperar hasta principios de este año para comprobarlo. Y es que un personaje como Taekwon V se lo merecía. Con él crecieron buena parte de los maduros coreanos actuales en cuyos oídos todavía resuena su inolvidable y pegadiza melodía.

Héroe indiscutible en su época, **Taekwon V** (*Robot Taekwon V: Ekusupo Kongkjonghan ui naesul*) nació en 1971 y venía precedido por el éxito de otro superhéroe metálico asiático: **Mazinger Z** (1972-1974), un enorme robot de origen japonés muy popular en Corea del Sur que partía de un *manga* y que fue creado a principios de los años 70. **Taekwon V** salió de la mente de Kim Cheong-gi, quien no tenía ningún problema en reconocer la influencia del robot nipón pero insistía en que su deseo era crear un robot coreano para los niños coreanos. Y qué podía ser más coreano que una máquina que venciera a sus enemigos a base de patadas de *taekwondo* (etimológicamente pie-puño-camino). Así que el “puños fuera” de Mazinger se convertía aquí en puños y patadas que Taekwon V asestaba contra los inventos del doctor Kaff, el científico diabólico empeñado en dominar el mundo. Frente a él estaban el doctor Kim, creador de Taekwon V, y Kim Hoon, su hijo mayor, un chico campeón de *taekwondo* que se encargaba de pilotar y dar movimientos mecánica y físicamente al robot. Aquello era sólo el principio, porque tanto el robot como sus amigos y enemigos iban a ir dando lugar a una saga que parecía perpetuarse en las décadas sucesivas. En la actualidad **Taekwon V** es un referente nostálgico al que la tecnología, después de dos años de trabajo, ha restaurado y ha vuelto a poner de actualidad. Más de medio millón de personas han comprado su entrada para verlo, unos para descubrir sus aventuras, los demás para recordarlo y comprobar su buen estado de salud. Su enorme figura en forma de estatua se puede ver en algunos rincones de Seúl.

Y es que en todo este tiempo Taekwon V ha peleado con muchos enemigos. En 1980, bajo la dictadura



Wonderful Days

militar de Chun Doo-hwan, se elaboró un plan de defensa de la infancia por la que se prohibían los dibujos animados porque eran considerados como una lacra social, especialmente los que tenían que ver con la ciencia ficción porque, a juzgar por los dirigentes de la época, “*provocaban ilusiones falsas y sin sentido*”. El Taekwon V del siglo XXI se enfrenta sólo a su público.

Historias *manghwa*

Frente al mercado japonés, cuyos creadores y cuyas películas de *anime* están estrechamente relacionadas con el mundo del *manga* desde su propio origen, en Corea del Sur las producciones animadas no vienen con demasiada frecuencia de los territorios del cómic. El *manghwa*, término con el que se denominan los tebeos coreanos en una mezcla entre el *manga* japonés y el *manhua* chino, no influye tan estrechamente en el cine de animación como lo hace en el mercado nipón.

Sin embargo, sí que se pueden recordar algunos títulos como **Little Dinosaur Dooly** (*Agigongryong Doolie*; Lim Kyung-won, 1996). Recientemente editada en España, **Hammerboy** (*Mangchi*, 2003), de Ahn Tae-geun, ha buscado diferenciarse del resto de producciones animadas de este tipo señalando que es el primer “*manga coreano*” que se edita en versión animada en nuestro país. Mangchi, su protagonista, y el ambiente en el que transcurren sus aventuras, incluido el vehículo volador en el que se traslada de un lado a otro, sus personajes y la música que compone la banda sonora, están claramente influenciados por el universo y el modo de hacer de los estudios Ghibli. Un abuelo comprensivo y protector, una princesa y unos poderes familiares en forma de energía concentrada, son algunas de las señas de identidad en las que se sustenta la historia de este chico del martillo surgido de un *manghwa* de Ha Yeong-min.

La bella y la bestia de las dos Coreas

Para tener una visión más o menos global de lo que ha sido la animación coreana desde sus comienzos hasta la actualidad puede ser de utilidad seguir la trayectoria de alguien como Nelson Shin. Él, que es uno de sus pioneros, ha participado en mercados propios y ajenos y ha trabajado como dibujante, como animador y como empresario y productor. Su biografía empieza en Corea del Norte, donde nace, y continúa en Corea del Sur, donde se gradúa en 1960. Tras una etapa como dibujante en un periódico, a principios de los años 70 se marcha a Estados Unidos para colaborar en numerosas películas de la saga

de **La Pantera Rosa** (*The Pink Panther*) y participar activamente en la trilogía de **La guerra de las galaxias** (*Star Wars*, 1977), un detalle tal vez menor, pero que no se evita nunca a la hora de mencionar sus curiosidades biográficas.

En 1985 Shin crea en Seúl Akom Productions, una empresa de la que es fundador y presidente. Con ella participa activamente en el *boom* de la animación coreana de principios de los años 90, cuando cientos de animadores en ese país se encargaban de hacer los dibujos siguiendo el *storyboard* marcado por unos clientes que generalmente provenían del mercado norteamericano o japonés. Que las directrices y los guiones venían dados en su totalidad por los clientes era evidente. ¿O es que cabría pensar que en la cultura coreana un hijo pudiera dirigirse a su padre diciéndole “¡Oye tú!” o “¡*Multiplicate por cero!*” y expresiones similares a las que suelen dedicarse los miembros de la célebre familia de Springfield? Sea como fuere, el caso es que decenas de capítulos de **Los Simpson** y de otros trabajos para televisión como **Arthur**, **Ani-maniacs**, **Exosquad**, **Gargoyles**, **Invasion America**, **Pinky and the Brain** o **Silver Surfer** pasaron por las mesas de trabajo de los empleados de Akom, una empresa que en sus mejores tiempos podía producir hasta veinte capítulos de media hora de animación mensuales para clientes externos.

En 1986, partiendo de una serie para televisión americana titulada **The Transformers**, emitida también en Japón, el propio Nelson Shin dirige **The Transformers: The Movie**. Los protagonistas de la serie eran unos robots gigantes que tenían la capacidad de convertirse en vehículos, animales y otro tipo de objetos y que habían sido también rentabilizados en su faceta *merchandising*, es decir convertidos en muñecos y juguetes robóticos. Shin, que había producido la serie, ambienta la película en un año entonces futuro, 2005. Los protagonistas son los Autobots y los Decepticons. Unos, heroicos; los otros, maléficos. La lucha se centra en la posesión de un talismán llamado Autobot Matrix of Leadership. Este Matrix de mediados de los 80 tiene poderes e inteligencia propia y además puede transformar a quien lo desee. El problema es que en el cosmos ha aparecido un planeta artificial llamado Unicron, dispuesto a causar muchos problemas. Como curiosidad: Orson Welles, en uno de sus últimos trabajos antes de morir en 1985, puso la voz, en la versión original, al malvado planeta.

Hace apenas un par de años, en 2005, Nelson Shin ha vuelto a dirigir un largometraje. Para entonces el mercado coreano de la animación ya no era el mismo y los estudios, incluido el suyo propio, habían modificado algunas de sus estrategias empresariales. Su nuevo proyecto, **Empress Chung** (2005), no ha

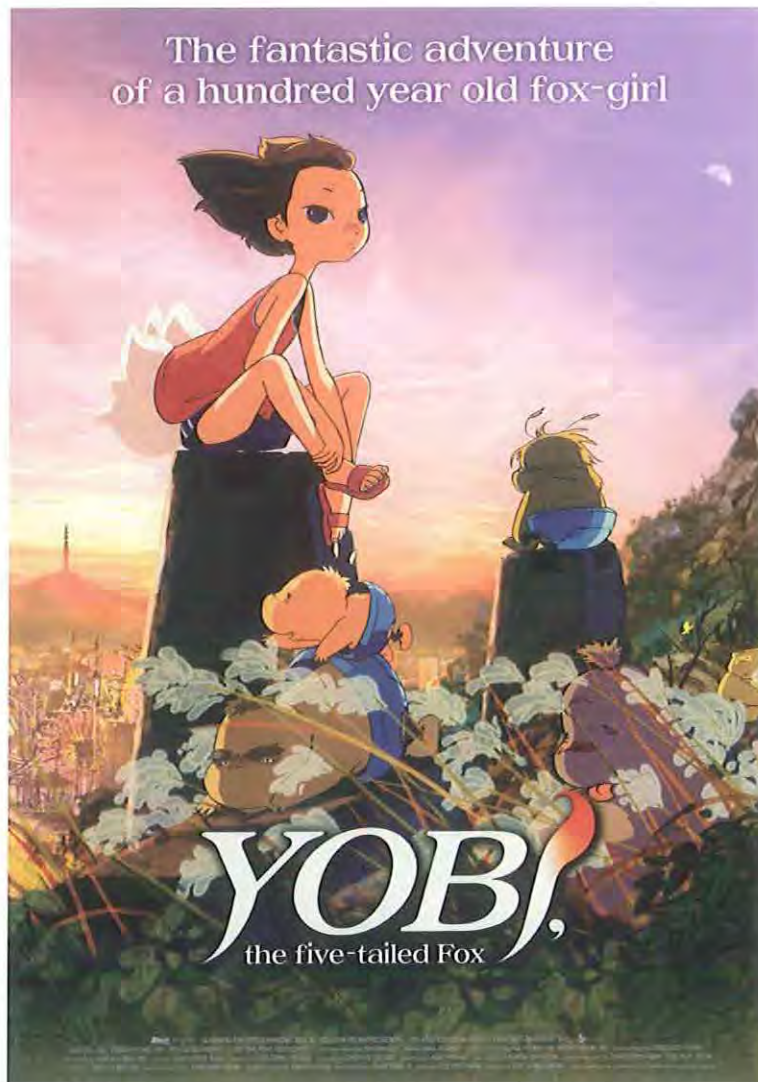
permanecido al margen de estos cambios y Shin ha contado en esta ocasión con la colaboración de animadores de Corea del Norte, un país que, ya en 1957 (Juche 46 en el calendario nacional), creó el SEK, un organismo pensado para crear y difundir proyectos de dibujos animados.

Profesores, artistas, directores de cine y dibujantes forman parte desde su origen de este organismo, bien visto por las autoridades del Norte, que consideran la animación como un elemento fundamental en la educación de los más jóvenes. Incluso su presidente, Kim Jong-il, ha reiterado en numerosas ocasiones su interés por los dibujos animados, sobre todo aquellos que se basan en cuentos infantiles y en fábulas aleccionadoras. Formado en su mayor parte por jóvenes creadores, el SEK ocupa en la actualidad un gran edificio en la capital, Pyongyang, y participa activamente tanto en producciones propias como en coproducciones con otros países como Francia –*Gandahar* (René Laloux, 1988)– o como la propia Corea del Sur. *Empress Chung* es un buen ejemplo de ello. De hecho ha sido la primer película de animación que se estrena simultáneamente en Corea del

Norte y Corea del Sur, y además lo hizo un 15 de agosto, fecha emblemática por tratarse del día en que se creó la República de Corea en 1948.

El proyecto, que Nelson Shin deseaba llevar al cine desde hacía bastante tiempo y en el que ha invertido casi siete años, tiene su origen en un famoso cuento coreano titulado *Shim Chung*, sobre una hija que se sacrifica y se entrega a un dragón a cambio de que su padre ciego recupere la vista. El argumento, que inevitablemente nos transporta al universo creado por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont para *La Bella y la Bestia*, es recreado por Shin, que dibuja a una joven y dulce Shim Chung viviendo junto a su padre y tres mascotas, un perro, un ganso y una tortuga, y ajena a lo que le depara el destino. Nelson Shin ha aprovechado este relato extraído de las viejas tradiciones de su país para, a través de dibujos enternecedores y coloristas, reunificar por lo menos el mercado coreano de la animación. Así que, inmersos ya de lleno en el nuevo milenio, tenemos que la animación coreana que sustentó sus inicios en la publicidad, que creció desmesuradamente trazando los contornos y coloreando historias ajenas y que,





sólo en los últimos años, ha alcanzado el reconocimiento de algunos festivales internacionales, tiende ahora también puentes hacia el Norte donde, por otra parte, existe un importante potencial de creadores.

Si las cifras sirven para concluir algo, en 2002 en Corea del Sur había todavía más de 150 estudios y casi diez mil animadores encargándose de realizar aproximadamente el treinta por ciento de la animación mundial, lo que hace que, después de Estados Unidos y Japón, Corea sea la tercera potencia en este campo, aunque sólo un 5% del total lo ocupe la producción propia.

Pero como las minorías nunca han sido desdeñables, en esa minoría de trabajos se inscribe uno significativo que ha vuelto a poner de actualidad a un interesante creador coreano. Se trata de la última película del director de *My Beautiful Girl, Mari*, Lee Sung-gang: **Yobi, the Five-Tailed Fox** (*Chun neun yuh ooh yuh ooh bi*, 2007). En su primera semana de exhibición en Corea ha sido vista por más de 200.000 personas.

Basada en un cuento de terror coreano titulado *Gumiho*, una especie de relato vampírico protagonizado

por un viejo zorro, Lee Sung-gang ha retocado al protagonista y lo ha convertido en una especie de ninfa de zorro que, adornada por cinco pequeñas colas, tiene la capacidad de poder convertirse en lo que desee. El problema es que Yobi, que es como se llama la protagonista, después de conocer a un chico llamado Hwang Geum-yeo lo que anhela es ser humana y para eso tendrá que robarle el alma al joven.

Con un tercio del presupuesto que hubiera costado una producción estadounidense o japonesa de estas características, **Yobi, the Five-Tailed Fox** ha sido producida por Sunwoo Entertainment, una especie de Ghibli coreano sobre cuyas mesas de trabajo se han gestado incontables dibujos de series Disney –incluidos los de **Aladdin** (1994-1995) o **101 Dalmatians** (1997-1998)–. **Yobi, the Five-Tailed Fox** acaba de empezar su carrera internacional en el mercado del film del último Festival de Berlín, acompañando a una Berlinale que apostaba fuerte por Corea. La edición para Asia de la revista *Variety* definía el mes de febrero de 2007 como “el mejor mes en décadas” para la animación de Corea. **Yobi** y **Taekwon V** tendrían algo que decir, pero no serían los únicos. ¿Acaso comienza por fin la verdadera hora de la animación coreana?