
EL REALISMO ANIMADO DE SANG-HO YEON

Carlos Gómez Gurpegui
Universidad Rey Juan Carlos

Este artículo se centra en la figura del director de animación surcoreano Sang-ho Yeong. Con solo dos largometrajes en su haber, ha logrado que sean las primeras cintas animadas de Corea del Sur en proyectarse en Cannes o ganar con su segunda cinta en Sitges. Su obra, aún poco conocida en nuestro país, realiza un crudo retrato de la sociedad surcoreana del momento. En el presente artículo revisaremos las bases sobre las que se asienta el cine de Sang-ho Yeong, trazando una correspondencia entre su cine y el cine independiente de animación de su país, y cómo ha sabido aunar el realismo y la animación creando un sólido discurso social, focalizando el estudio en sus dos largometrajes dirigidos hasta la fecha: *The King of Pigs* (*Dwae-ji-ui Wang*, 2011) y *The Fake* (*Saibi*, 2013).

This article focuses on the figure of the South Korean animation director Sang-ho Yeon. Having directed only two films, Sang-ho has achieved with his productions to be the first South Korean animator screened at Cannes, and he has also won awards at Sitges with his last film. His work, still not very widespread in Spain, portrays harshly today's South Korean society. With this paper we want to review the basis of Sang-ho's films. We will relate his cinema with the independent animation South Korean production, and how he has managed to combine realism and animation to forge a solid social discourse in his movies, focusing on the analysis of his two features: *The King of Pigs* (*Dwae-ji-ui Wang*, 2011) and *The Fake* (*Saibi*, 2013).

Los cinéfilos de todo el mundo han comenzado a apreciar la cinematografía coreana como una de las más emergentes en los últimos años.

Desde comienzos del nuevo milenio el panorama cultural internacional se ha visto inundado por incontables productos procedentes de Corea del Sur. Este fenómeno es conocido como *Hallyu*,¹ y hace referencia al aumento de popularidad de obras coreanas —películas, música pop, dramas televisivos y cómics o *manhwa*— que han llegado a países de Europa, América Latina, Norteamérica y Asia (Yecies, Shim, 2011: 2).

Uno de los elementos más importantes de esta Ola Coreana es su cinematografía. Desde la abolición en el año 1996 de las leyes de censura del cine surcoreano, llevada a cabo por el primer gobierno civil del presidente Kim Young-sam, la creatividad de los directores coreanos pudo salir a la luz (ibídem, 5). En la década de los noventa cristaliza el talento de directores hoy bien conocidos como Park Chan-wook, Lee Chang-dong, Kim Ki-duk u Hong Sang-soo; todos ellos realizadores aclamados por la crítica en decenas de festivales y por el público en todo el mundo. La exportación cinematográfica de Corea se multiplica exponencialmente en apenas ocho años, pasando de 38 películas exportadas en el año 2000 a 354 en el año 2008 (ibídem, 7): así, muchos de estos realizadores han dado el salto a la producción de gran presupuesto de la mano de Hollywood. Si bien este último dato no es sinónimo de calidad en las obras, sí lo es del creciente interés de la industria cultural en los productos y en los creadores surcoreanos, de igual manera que la ola de *remakes* de películas

de terror japonesas fue el símbolo de que la industria internacional había puesto toda su atención en el país nipón.

Los cinéfilos de todo el mundo han comenzado a apreciar la cinematografía coreana como una de las más emergentes en los últimos años: una producción que en ocasiones parece desbancar a la ficción japonesa y china, que habían reinado en festivales internacionales durante los últimos años. Sin embargo, aún hay un aspecto de la cinematografía surcoreana que permanece oculto al ojo del espectador internacional (e incluso nacional): el cine de animación.

El cine, que podemos denominar de imagen real surcoreano, se asienta sobre unas sólidas bases industriales y culturales alrededor de la producción de sus propias ficciones. Así observamos que ya en 1992 el Festival de Pesaro organiza una primera gran muestra de su cine en Occidente (Gombeaud, 2004: 17) y cómo cuenta entre sus filas con autores tan veteranos como Im Kwon-Taek, quien lleva en activo desde los años sesenta, con una filmografía de más de cien películas. Así pues, entendemos que la industria cinematográfica surcoreana cuenta con un cierto poderío económico e industrial, que permite su subsistencia y expansión por todos los rincones del mundo. Han logrado dominar las taquillas de su propio país frente a las producciones externas, logrando un mercado interno gracias a los llamados “blockbusters coreanos”, grandes producciones que logran una fuerte rentabilidad en taquilla y atraen a buena parte de la población

a los cines, logrando cifras de espectadores que a finales de los años noventa solo eran igualadas por algunas grandes superproducciones norteamericanas.

Si bien el cine de acción real en Corea del Sur cuenta con buena salud y una gran proyección internacional, no se puede decir lo mismo del cine de animación autóctono. La historia del cine de animación en Corea está íntimamente relacionada con las dificultades políticas que ha sufrido el país hasta hace escasos veinte años: el imperialismo japonés, la Guerra de Corea, la influencia norteamericana y las dictaduras militares han determinado el desarrollo del cine de animación y también el del cine de acción real —desde inicios a mediados de los años treinta con la aparición de *Gaeggum* (su primera referencia aparece en 1936, Kim Yong-woon & Im Seok-gi), la primera película de animación surcoreana, producto cuya exhibición o siquiera finalización no está clara, pero que demuestra un pronto interés de la industria por la animación.

En el presente artículo no buscamos realizar una cronología ni un desarrollo de la historia de animación surcoreana, puesto que existen para ello numerosos artículos dedicados a las diferentes etapas de su historia.² Centramos nuestro trabajo en la obra y figura del realizador Sang-ho Yeon, quien se presenta como uno de los creadores surcoreanos con más fuerza de los últimos años en el terreno de la animación, ya que su obra, como veremos más adelante, ha logrado internacionalizarse gracias a diversos premios y nominaciones a lo largo de todo el mundo. Comprobaremos las circunstancias industriales y culturales que permiten la aparición de una figura como la suya y analizaremos su obra para englobarla dentro de lo que podríamos llamar un *realismo animado*, donde expresa su personal visión de la sociedad surcoreana. Para ello seleccionaremos como corpus de estudio sus dos largometrajes realizados hasta la fecha: *The King of Pigs* (*Dwae-ji-ui Wang*, Sang-ho Yeon, 2011) y *The Fake* (*Saibi*, Sang-

ho Yeon, 2013). Hemos usado el nombre en inglés de las películas para facilitar la lectura del artículo, puesto que la cinta del año 2011 no ha sido editada en nuestro país, y la última obra del autor ha mantenido su título en inglés en la edición realizada por Mediatres Estudio dentro de nuestras fronteras.

01

La renovación de la animación coreana

En el año 2002 llega a las salas coreanas *My Beautiful Girl, Mari* (*Mari Iyagi*, Sung-gang Lee, 2002) de la mano del veterano animador Sung-gang Lee, ganando el Gran Premio a Mejor Película Animada en Annecy. Esta cinta marca el pistoletazo de salida para la renovación del cine de animación coreano a lo largo de los últimos diez años e influye —como veremos más adelante— en la obra de Sang-ho Yeon.

Paradójicamente, la industria surcoreana de la animación vivió su época dorada en los años 80 y 90, período en el que su producción propia estaba por los suelos. Durante dichos años Corea llegó a albergar más de doscientos estudios de animación con miles de animadores trabajando en ellos, creando obras bajo producciones y capital proveniente de Japón y EEUU (Oria, 2007: 118). Esta situación puede entenderse como un reflejo de lo sucedido durante los años de ocupación japonesa del territorio coreano, periodo en el cual cientos de animadores coreanos trabajaron para el régimen japonés, dibujando obras de marcado corte fascista e imperialista como *Momotaro, the Divine Soldier of the Sea* (*Momotaro, Umi-no Shinpei*, Mitsuyo Seo, 1945), lo que influyó estilísticamente la técnica de los dibujantes (Kim, 2006: 65). Pero esta burbuja económica en la animación coreana tuvo un duro coste para la cinematografía del país. Las producciones de películas de animación propias descendieron hasta casi su desapa-

rición, ya que la práctica totalidad de los estudios se dedicaban a trabajar para productoras extranjeras. Esta situación propició que, a pesar de que los técnicos y dibujantes coreanos adquirieron una gran habilidad a la hora de dibujar y plasmar los “story board”, perdieran la capacidad de creación propia, convirtiéndose en meros operarios para las obras de terceros (ibídem, 70). Con el paso de los años, esta situación de pleno empleo para empresas externas se fue debilitando a medida que otros países como China, India, Filipinas o la propia Corea del Norte empezaron a ser el nuevo banco de trabajo de las empresas extranjeras (Oria, 2007:119). La necesidad de crear productos propios se reflejó en la cinta *Blue Seagull* (*Purun galmaegi*, Shin Dong Hun, 1994), que logró un buen resultado en taquilla que tardaría años en superarse. Sin embargo, el resto de producciones que surgieron bajo la influencia de este pequeño éxito de la animación no se vieron respaldados por el apoyo del público, lo que, sumado al descenso del número de estudios por la falta de trabajo externo, y a la aparente imposibilidad de contactar con el público, dejó a la animación coreana en una complicada situación. La dificultad con que los grandes estudios de animación conectaban con el público al presentarle nuevas obras, y su necesidad de trabajo extranjero para subsistir, dejaba la pelota en manos de los pequeños creadores independientes.

02

Sang-ho Yeon y la independencia del autor

El cine independiente de animación propiamente dicho surge en Corea del Sur a finales de los años 80, dentro de un clima de efervescencia política —otra muestra más de lo influida que ha estado la industria cultural del país por sus vaivenes políticos—. Como se ha indicado, hasta la fecha la mayor parte de la producción ani-

mada en Corea del Sur eran obras por encargo y apenas existían obras propias.

Los primeros cineastas en declararse independientes se encontraban adscritos al movimiento artístico progresista Minjung Yesul,³ buscando crear obras realistas, subvirtiéndose a la vez las convenciones del lenguaje animado (Kim, 2006: 71 -73) heredado de la influencia nipona y su animación. El trabajo de estos primeros cineastas independientes utilizaba el cortometraje como herramienta y se enmarcaba en los trabajos universitarios de jóvenes creadores —por estar la universidad algo más libre de la férrea censura del país—. Estas obras de corta duración se extendieron fuera de las instituciones educativas tras el establecimiento de un gobierno no militar y democrático en el año 1993. La sociedad coreana avanzaba hacia la democracia y el bagaje político de los creadores independientes fue diluyéndose, quedando tan solo la necesidad de ruptura estética, y la necesidad de crear historias con un bajo presupuesto, y al margen de grandes estudios de animación. Una de las herramientas básicas en la labor de estos nuevos grupos estéticos —como el denominado Future Art,⁴ formado por los realizadores Seung-Il Jeon, Dong-Hee Jeong y Gi-Yong Na— fue el uso del ordenador (ibídem, 73), elemento que pasó a convertirse en el nuevo pincel de estos creadores independientes. El computador se convirtió en elemento básico de los independientes debido a que era más sencillo acceder a ellos que a equipos de rodaje para películas de acción real, y permitía un trabajo más cercano al entorno personal y alejado de las influencias de la dictadura. La animación digital se convierte en símbolo de estos nuevos realizadores, puesto que permite trabajar de forma más rápida y con un coste más bajo. Sin embargo, la animación digital rápidamente es implementada por las grandes superproducciones como *Wonderful Days* (Moon-saeng Kim, 2003) —la producción más ambiciosa de la animación coreana, costando ocho millones de dólares, con una gestación

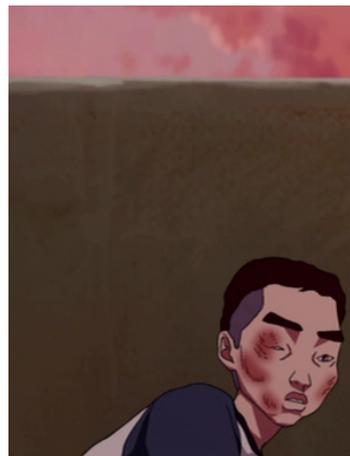
de casi diez años y con una distribución a nivel mundial—. A pesar de todo ello la cinta resultó ser un fracaso en taquilla, aunque se le puede reconocer una loable labor técnica que combina la animación tradicional con escenarios y elementos creados en 3D mediante tecnología digital.

Pero estos primeros realizadores no solo buscaron desligarse de la animación realizada hasta el momento, sino utilizar sus obras como elemento de crítica social ante un estado dictatorial. La crítica social y la intención de visibilizar los problemas de la sociedad surcoreanas fueron haciéndose más patentes y se mantuvieron en la obra de ciertos autores independientes hasta llegar a Sang-ho Yeon. A través de sus relatos crea una visión muy personal de la sociedad de su país, buscando con sus diseños una sucia sensación de realidad que le ayuden a recalcar los problemas de fondo en sus historias. Podríamos considerar esa necesidad de crítica social patente en las obras independientes y la renovación de su estilo artístico, alejándose del mercado por la animación japonesa para aproximarse un realismo más genuino a la hora de diseñar personajes y aspectos de la fisonomía coreana — como observamos en el diseño de personajes de Sang-ho al crear rostros propiamente coreanos, sin rasgos de occidentalización tan propios de cierta animación japonesa más *mainstream*.

Sang-ho Yeon nace en Seúl — capital indiscutible de la animación coreana donde se concentran prácticamente todos los estudios del país— en el año 1978. Debuta como realizador de cortometrajes de animación en el año 2000 con *D-Day* tras haberse graduado por la Universidad de Sangmyung. El reconocimiento a su obra comienza con su segunda pieza corta, *The Hell*, y su tercer cortometraje, *Love is Protein*, le llevó a competir en festivales fuera de su propio país. Desde prácticamente el comienzo de su carrera, la obra de Sang-ho ha contado con cierto reconocimiento en los festivales de todo

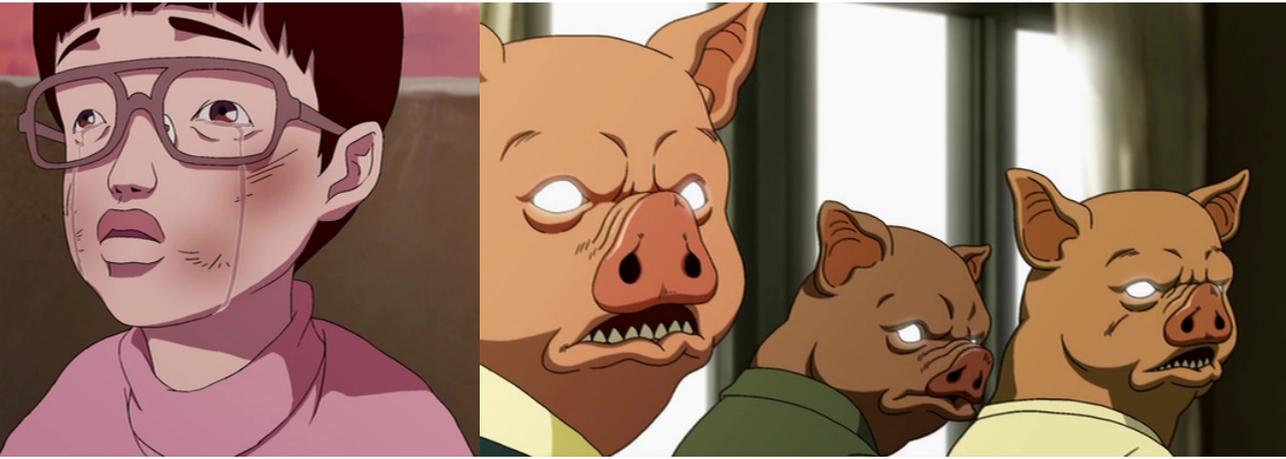
Fig. 1 – En *The King of Pigs* (Sang-ho Yeon, 2011) se nos muestra de forma directa la dura infancia de los jóvenes que sufren “bullying”.

Fig. 2 – Los jóvenes que no son carniceros sin remordimientos son cerdos a la espera de su turno en *The King of Pigs*.



el mundo y no es de extrañar su pronto salto a la realización de largometrajes. Su primera pieza larga, *The King of Pigs* —una de las obras a analizar en el presente artículo— le asentó como uno de los nuevos talentos dentro de la animación coreana al ganar diferentes premios, entre ellos el premio a Mejor Director por el Sindicato de Directores en el Busan Int'l Film Festival en el año 2011, y al ser la primera película animada invitada a participar en Cannes, dentro de la sección Golden Camera. Su segunda obra, *The Fake*, fue ganadora del galardón a Mejor Película Animada en el festival de Sitges, ganadora del Mejor Guion y nominada a Mejor Película en Fantasporto, y llegó a estar nominada en el Festival Internacional de Animación de Annecy en la sección Crystal. Entre ambos largometrajes realizó un medimetroraje titulado *The Window* (Sang-ho Yeon, 2013), basado en sus vivencias durante el servicio militar.

Los logros alcanzados por el joven realizador coreano le sitúan como una figura referencial dentro de la animación de Corea del Sur. Si bien su cine se encuentra ya alejado de la situación política, en la que surgen movimientos como los anteriormente mencionados, Sang-ho Yeon dedica sus esfuerzos a retratar la sociedad tal y como él mismo la ve. Su cine, creado en riguroso digital, funciona como un retrato rea-



lista de Corea del Sur. De igual manera que el director Ari Folman recurre a la animación para narrar los horrores de la guerra del Líbano en *Vals con Bashir* (*Vals Im Bashir*, 2008), Sang-ho Yeon deja a la vista de todos sus vivencias y el país que él conoce.

02.1

En el país de los cerdos el carnicero es el Rey - *The King of Pigs*

Como se ha indicado anteriormente, el estreno en el año 2002 de *My Beautiful Girl, Mari*, dirigida por Sung-gang Lee, parecía augurar la lenta recuperación de la animación surcoreana. En ella, dos amigos se reencuentran tras haber pasado muchos años sin verse y ambos recuerdan su último año de colegio antes de separarse: el recuerdo de ese último curso se carga de nostalgia por la juventud, por un mundo rural ya desaparecido, la amistad y el primer amor —aunque en este caso fuera con una chica que parece sacada del Studio Ghibli—. No es de extrañar que *The King of Pigs*, la primera película de Sang-ho Yeon, estrenada en el año 2011, comparta el inicio con *Mari*, y es que Sang-ho nos presenta también a dos amigos que se reencuentran después de años sin hablarse: el pro-

tagonista Jong-suk es también escritor, como el protagonista de *Mari*, y ambos deciden quedar para cenar y recordar viejos tiempos. Pero al contrario que en la agradable historia narrada por Sung-gang Lee, el pasado de estos dos jóvenes no tuvo nada de idílico. Sang-ho Yeon parece declarar abiertamente, al utilizar el mismo comienzo en su cinta *The King of Pigs*, que la animación de su país debe dar un valeroso paso adelante y dedicarse a narrar aquellas historias que de otra manera sería imposible plasmar. *The King of Pigs* se muestra como una versión perversa, macabra y dolorosamente realista de la idílica infancia presentada por *My Beautiful Girl, Mari*.

Sang-ho Yeon construye una historia sobre la infancia en Corea del Sur, creando una historia sucia y cruda sobre un problema endémico que puede sufrir cualquier sociedad: el acoso escolar o “bullying” (Fig. 1). Logra componer un relato nunca visto en el cine de animación, haciendo que la cinta se convierta en algo difícil de ver, al mostrarnos de forma directa y sin tapujos la dura infancia de estos jóvenes, que además de ser maltratados físicamente de continuo por los chicos mayores del colegio, también son vejados psicológicamente por aquellos alumnos de una posición social superior, quienes se consideran los reyes del colegio.

En este mundo de violencia, los jóvenes que no son carniceros sin remordimientos son cerdos a la espera de su turno: Sang-ho Yeon no duda en mostrar frente a cámara palizas, bromas de mal gusto, insultos y maltratos escatológicos a los dos jóvenes (Fig. 2). En su desesperación e incapacidad de enfrentarse a sus opresores, los dos jóvenes buscan desesperadamente alguien que les salve, un héroe que les saque de su infierno. Como afirma su director, “the essence of my original idea is about human psychology of wishing a hero in any time and I see it in a rather sarcastic viewpoint.”⁵ Sang-ho Yeon toma la necesidad de un héroe que les salve, y la retuerce hasta límites insospechados. Los jóvenes tendrán a su héroe personificado en Chul, un joven pandillero expulsado numerosas veces del colegio y enmarcado en una situación familiar completamente desestructurada. Este joven, si bien se presenta por primera vez como el salvador que los críos necesitan rápidamente, desvelará su verdadero rostro a los niños: no es un héroe, simplemente es un carnicero. Su concepto social a la hora de enfrentarse al terrible “bullying” se resume en una frase pronunciada por Chul: “hay que ser más malvados que ellos para ganarles”

y su lema queda ratificado cuando observamos cómo otros muchachos intentan hacer frente al “bullying” sin usar la violencia, quedando irremediabilmente afectados y alineados por las vejaciones del resto de muchachos.

En una entrevista concedida a Flixist, el director comenta que las situaciones de la película surgen directamente de sus vivencias en el colegio cuando era joven, y esto se ve corroborado por el traductor coreano de la propia entrevista.⁶ Sang-ho Yeon muestra la infancia de muchos escolares en Corea del Sur de forma cruda y directa, convirtiendo la denuncia de la actitud pasiva de las instituciones y la propia violencia de los jóvenes en su retrato social.

02.2

La ignorancia os hará felices - *The Fake*

El segundo largometraje de Sang-ho Yeon cambia radicalmente de localización y de protagonistas. Si en *The King of Pigs* nos mostraba la dura situación de los jóvenes en Corea del Sur, afectados por el “bullying” y enmarcados en contextos urbanos, con *The Fake* el realizador



posa su vista en el momento en que la Corea más rural e ingenua entra en conflicto con el desarrollo industrial. Su cinta puede enlazarse con el realismo de la Sexta Generación de realizadores chinos, más en concreto con el trabajo de Jia Zhang-ke en *Naturaleza muerta* (*Sanxia haoren*, 2006), particularmente en la similitud de temas, ya que la expansión de la gran urbe en forma de presa hidráulica es utilizada en ambas como contexto —en el caso de Sang-ho Yeon para poner en jaque a un pequeño pueblo, y en el caso de Jia Zhang-ke situando la historia en un pueblo ya afectado por la construcción de la presa—. Por su parte, el cine de Jia Zhang-ke presenta personajes incapaces de construir un núcleo familiar estable, perdidos en sus propias relaciones personales y en peligro por la propia sociedad (Vasallo, 2014), al igual que el cine de Sang-ho Yeon nos muestra personajes marginados, intentando hacerse camino en su día a día contra una sociedad en muchos casos opresiva.

Si Sang-ho Yeon se presentaba dispuesto a mostrar la violencia sin tapujos mediante animación en *The King of Pigs*, en *The Fake* esto queda más que patente desde la primera escena en la que vemos cómo un par de esbirros matan

a un perro sin miramientos y a sangre fría. La historia de *The Fake* nos traslada a un pequeño pueblo que debe ser abandonado por sus habitantes, ya que será hundido tras la construcción de una presa. A pesar de ello, los vecinos del pueblo depositan sus esperanzas y fe en una nueva iglesia que ha llegado al pueblo (Fig. 3). La congregación religiosa asegura a los habitantes del pueblo que el número de personas admitidas en el cielo es finito y que ellos deben ser parte de esos elegidos, para lo cual deben trabajar con la congregación y donar su dinero. A cambio, tanto el sacerdote como el, podríamos decir, *promotor* de la iglesia, les prometen que serán trasladados a un lugar llamado “La colina de las flores Bansuk” donde todos podrán retomar su vida sin temores. Todo el pueblo, desesperado ante la inminente expropiación de sus casas y sus propios problemas personales, cree al cura fervientemente. Sin embargo, entre

Fig. 3 – Los fervientes habitantes del pueblo son engañados por los estafadores en *The Fake* (Sang-ho Yeon, 2013).

Fig. 4 – En *The Fake*, Min-Chul no es más que un borracho maltratador.

los vecinos del pueblo hay un personaje que no lo toma en serio, ya que este protagonista, Min-Chul, vuelve a su casa pocos días después de que la iglesia



se asentara en la aldea y parece ser el único que reconoce en el promotor de la iglesia a un conocido estafador buscado por la policía. Sang-ho Yeon centrará el relato en los intentos de Min-Chul por desenmascarar a los estafadores.

Pero Sang-ho Yeon no acaba aquí, mostrando simplemente la cruda realidad de la existencia de sectas y estafadores que se aprovechan de la desesperación ajena para conseguir dinero. Min-Chul, precisamente quien pone todo su empeño en desenmascarar la secta, es el propio diablo —en sentido figurado—, ya que es un marido borracho que no duda en gastar en alcohol los ahorros de su hija para la universidad, y que cuando llega a casa maltrata duramente a su mujer e hija (Fig. 4). Irónicamente, este ser despreciable y violento —algo que Sang-ho Yeon no duda en mostrarnos en repetidas ocasiones y con crudeza— será, irónicamente, el *héroe* del pueblo: el único que por orgullo —tras su duro encontronazo con el promotor de la iglesia en la ciudad— intentará desenmarañar la gran estafa que se está llevando a cabo.

Por si fuera poco, Sang-ho Yeon trata de manera paralela en la cinta otros problemas endémicos de la sociedad surcoreana, como la prostitución de jóvenes: un tema al que ya se acercó en *The King of Pigs*, al mostrar a la hermana mayor del protagonista quedando con hombres mayores a cambio de ciertos favores. En *The Fake* sugiere cómo la propia secta religiosa otorga trabajo a la hija del protagonista en un club de karaoke, donde claramente se llevan a cabo otros negocios ilegales. No solo eso, sino que el sacerdote oculta una denuncia por pederastia y se muestra como el ejecutor de toda la gran estafa. A pesar de su extraña figura, Sang-ho lo construye como un hombre verdaderamente piadoso de Dios, una persona con auténtica fe en la religión, lo que no le impide realizar los actos más viles que podamos imaginar.

Ambas obras hacen de la crítica social su premisa básica, enlazando con las pretensiones realistas que marcábamos en la corriente inde-



Fig. 5 – Podemos observar cómo los rostros de los personajes tienen marcado

pendiente de la animación coreana. De esta forma queda trazada la conexión entre los primeros autores independientes dentro de la animación coreana y la figura de Sang-ho Yeon que, como veremos a continuación, emerge como un creador independiente dentro de la industria surcoreana.

03

El realismo independiente de Sang-ho Yeon

Hemos podido comprobar que las películas de Sang-ho Yeon ilustran una visión muy personal y directa de la sociedad surcoreana, fruto de las vivencias del realizador y de sus conocidos. En ocasiones sus mensajes resultan demasiado duros o violentos para los espectadores, tanto de su propio país como del extranjero. Muestra la realidad tal y como sucede, utilizando la animación como toma de distancia ante una realidad



Los rasgos surcoreanos en *The Fake*.

inaceptable. Es esta voluntad de sacar a la luz los trapos sucios de la sociedad de su país lo que le llevó a elegir la animación como su principal herramienta, y la independencia económica como único medio de subsistencia —ya que el acceso a medios de rodaje y permisos todavía sigue siendo muy costoso en Corea del Sur, a merced de las grandes empresas que manejan la industria audiovisual—. Las dependencias ante las industrias y la inmovilidad de las mismas quedan bien resumidas en las palabras del propio director:

When I meet financiers from Korean film industry, nine out of ten tell me they are interested in investing in animation project. But their faces turned black after reading the script of *The King of Pigs*.⁷

Esta negación de los empresarios surcoreanos para llevar a cabo las historias de Sang-ho Yeon le llevó a fundar un pequeño estudio

de animación donde poder trabajar: DADA Show,⁸ el estudio donde trabaja con su grupo, fue fundado con la idea de producir por sus propios medios, con un equipo muy reducido y pequeños presupuestos (Sang-ho Yeon, 2013). Para la realización de *The King of Pigs*, DADA Show contó con apenas una quincena de trabajadores que generaron unos 30.000 dibujos de animación —de los que él mismo llevó a cabo 10.000 (Kubas-Meyer, 2012)—. Si hablamos de su segunda película, *The Fake*, ésta se llevó a cabo con 360.000 dólares de presupuesto, lo que la convierte en una cinta de bajo presupuesto si la comparamos con otros filmes independientes como, por ejemplo, *El secreto del libro de Kells* (*The Secret of Kells*, Tomm Moore, Nora Twomey, 2009) que costó aproximadamente 6.500.000 euros,⁹ o incluso la también coreana *Wonderful Days* (Moon-saeng Kim, 2003) que terminó costando ocho millones de dólares. Es en esta circunstancia donde Sang-ho Yeon se siente cómodo trabajando, además de ser la única forma que tiene de poder llevar a cabo sus producciones. A nivel de recaudación, sus películas no son decisivas —*The Fake* vendió tan solo 10.000 entradas en los primeros días (Sang-ho, 2014), situación similar a la vivida en España por *O Apóstolo* (Fernando Cortizo, 2012) que tan solo recaudó 13.000 euros en su primer fin de semana—. Sin embargo, a pesar de los bajos números en recaudación, la crítica ha alabado su labor como realizador y *The Fake* fue preseleccionada por la Academia de los Oscar® para el galardón al Mejor Largometraje de Animación, logrando incluso distribuirse en cines de países como España a través de la distribuidora Mediatres Estudio. Esta visibilidad lo convierte en uno de los pocos realizadores de animación coreanos de los últimos años que ha conseguido traspasar sus fronteras, lo que le ha colocado como uno de los referentes de la animación surcoreana más actual.

Como se ha mencionado anteriormente, la voluntad de realismo social de Sang-ho Yeon le



Fig. 6 – Para reflejar la monstruosidad del ser humano, Sang-ho Yeon no duda en deformar los rostros de sus personajes (*The King of Pigs*).

ha llevado a tener un estilo propio muy peculiar a la hora de representar rostros y cuerpos. Dentro de la animación surcoreana son muchos los realizadores que, a diferencia de sus vecinos japoneses, optan por crear personajes que físicamente son coreanos, sino que Sang-ho Yeon muestra la realidad de su país tal y como él la ve y protagonizada por coreanos —aun animados por ordenador (Fig. 5)— cuyas bocas, ojos y tonos de piel no son camuflados como fruto de una occidentalización, dotando además a sus personajes de una expresividad que en muchos casos llega a resultar desagradable e hiriente para el espectador. Los rostros de aquellos que sufren se muestran en primeros planos cerrados, donde vemos su deformación por la expresión del llanto, el dolor o la angustia. Semblantes arrugados y lacrimosos toman posesión emocional de las escenas, pero no de una forma estereotipada como podría atribuirse a ciertas estéticas provenientes del *manga* o de la animación japonesa —sin generalizar y teniendo en cuenta que existen en la industria japonesa obras experimentales como *Mind Game* (Masaaki Yuasa, 2004), donde los primeros planos son rotoscopias, impresiones de metraje de acción real sobre los cuales se pinta¹⁰—. Sang-ho distorsiona los rostros de sus personajes para poder mostrar la realidad: los rostros violentos de los maltra-

tadores y de las víctimas se presentan como un ataque directo al espectador. Su animación se muestra sucia y decadente a la hora de diseñar los escenarios donde inserta figuras y caras de aspecto demoníaco pero llenas de vida (Fig. 6). No concibe visualmente estas figuras y rostros para distinguir de forma maniquea a aquellos que son buenos y malos, porque, entre otras cosas, en su cine no existe dicha separación: los rostros son fruto de la verdadera naturaleza del hombre, que es dual. Como hemos podido ver, el cine de Sang-ho se centra en la posibilidad de que todo ser humano pueda ser un monstruo, de llevar lo peor —y lo mejor— en su interior, y es por eso que busca con su estilo mostrar las emociones de sus personajes de forma hiperrealista (Yun Um, 2013).

La falta de presupuesto —o más bien la decisión de trabajar con poco presupuesto— y la producción con grupos reducidos hace que la animación de Sang-ho se centre única y exclusivamente en los personajes. Estos se ven insertados en paisajes dibujados con mucho detalle, pero inmóviles, como si los protagonistas trabajaran sobre un cromatismo. Este estatismo de los fondos, junto a unos movimientos poco fluidos en la animación, hace que el trabajo de DADA Show pueda ser interpretado por muchos como “amateur”. Tradicionalmente, el trabajo llevado

a cabo por los independientes coreanos que tomaron el ordenador como herramienta de trabajo ha estado siempre cercano a una animación realista, representativa y objetiva — como podemos ver en los trabajos de Sang-ho—, pero sin seguir los convencionalismos propios de la animación comercial lo que causaba, y causa, que fueran tachados de “amateurs” por aquellos que trabajan en la animación tradicional (Kim, 2006: 73).

Conclusión

El cine de Sang-ho Yeon choca de frente con el cine popular coreano, que presenta una serie de patrones culturales muy claros —en los que se basa parcialmente la estrategia de producción de la industria—, para mostrar en cambio una sociedad coreana más cercana a la realidad cotidiana. Dichos patrones están recogidos por Jeong-He Kim en su artículo “Korean Popular Movies and Cultures Codes” —sanación, familia y denuncia social—, tratándose de elementos temáticos subyacentes en las producciones surcoreanas, fácilmente reconocibles por su sociedad. Sin embargo, hemos comprobado cómo el realismo de Sang-ho Yeon choca de frente con dos de estos fundamentos, para poder hacer del último su principal discurso común.

Para la sociedad coreana, el concepto de “sanación”, entendido como sanación mental y espiritual, es muy importante y uno de los principales atractivos a la hora de consumir ficción (Kim, 2013: 108). El pueblo coreano busca la catarsis en el cine para liberar tensión y ansiedad, por lo que la tragedia romántica les libera mediante el llanto colectivo en el cine. Sin embargo, el drama de Sang-ho no es romántico y no tiene un final feliz. Retrata la dureza del día a día, sin escapatoria, sin mensaje esperanzador ni felices conclusiones. Uno debe vivir y ser consciente de lo que sucede a su alrededor para intentar mejorarlo, pero lo que tenemos a nuestro alrededor es duro y violento.

El segundo elemento vital en la ficción coreana es la familia. El amor familiar se convierte en uno de los lazos más fuertes de su ficción, y en ocasiones se muestra como un vínculo vital e indisoluble capaz de superar cualquier conflicto. En cambio, en las vidas que Sang-ho retrata, la familia no es más que un elemento que puede llegar a ser nocivo, ya sean los padres pasivos —o incluso desaparecidos— en *The King of Pigs*, o la propia familia como elemento destructivo y violento en *The Fake*, donde somos testigos del maltrato familiar y del odio de la hija hacia el padre. Incluso cuando el cura intenta engañar al padre, Min-Chul, mostrándole una ficticia carta de su hija en la que lo perdona por todo, el propio maltratador descubre la mentira porque sabe que eso no es así, que su hija le odia y le odiará por siempre.

En tercer lugar, la crítica social es el eje principal de algunas de las mejores películas coreanas como *Memories of Murder (Salinui chueok)*, Bong Joon-ho, 2003). La sociedad surcoreana disfruta ante las ficciones basadas en hechos reales que denuncian lo sucedido. 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.

El cine de Sang-ho Yeon —con tan solo dos largometrajes a sus espaldas— se muestra como una voz independiente ante el duro día a día, no solo de Corea sino de todo el mundo. Lo hace usando la animación como herramienta, rompiendo así una lanza a favor de la propia ontología de la imagen de síntesis como elemento capaz de representar la sociedad con precisión. Todo esto es posible gracias las mecánicas de trabajo independientes que usa en su estudio, DADA Show, que le permiten crear una especial simbiosis entre la animación y el realismo social.

© Del texto: Carlos Gurpegui, 2015.

© De las imágenes: Studio Dada Show, 2011-2013.

Referencias bibliográficas

BYUNG-YEUL, Baek, 2013. "Animation is growing up" (entrevista a Sang-ho Yeon), en *The Korea Times* (<http://www.koreatimes-us.com/animation-is-growing-up/>) [Acceso: agosto, 2014]).

GOMBEAUD, Adrien, 2004. "Im Kwon-Taek, cineasta coreano", en ELENA, CUETO, GOMBEAUD, et al. (ed.), *Seul Express 97.04*, Madrid: T&B EDITORES, pp. 47-59.

JANG, Byung-won, 2011. "Attack to wishes on hero" (entrevista a Sang-ho Yeong), en *Korean Film Biz Zone* (<http://www.koreanfilm.or.kr/jsp/films/interview.jsp?blbdComCd=601017&seq=16&mode=VIEW>) [Acceso: julio, 2014]).

KIM, Joon-Yang, 2006. "Critique of the New Historical Landscape of South Korean Animation", en *Animation: an interdisciplinary journal*, vol. 1 n° 1, Dorchester: SAGE, 61-81.

KIM, Jeong-Hee, 2013. "Korean Popular Movies and Culture Codes", en *ASTL*, vol. 26, University of Tasmania: SERSC, pp. 108-111.

KUBAS-MEYER, Alec, 2012, "Flixclusive Interview: Yeun Sang-ho, The King of Pigs" en *Flixist* (<http://www.flixist.com/flixclusive-interview-yeun-sang-ho-the-king-of-pigs-211293.phtml>) [Acceso: agosto, 2014]).

ORIA, Blanca, 2007. "Animación coreana: De las historias ajenas al cine de autor", en *Nosferatu*, 55-56, San Sebastián: Paidós, pp. 117-123.

VASALLO, Pedro, 2014. "Las ruinas de un pasado cercano. <Naturaleza Muerta> de Jia Zhang-Ke". (<http://harlanmagazine.com/2014/08/06/las-ruinas-de-un-pasado-cercano-naturaleza-muerta-de-jia-zhang-ke/>) [Acceso: Agosto, 2014]).

YECIES, B. & SHIM, A., 2011. "Contemporary Korean Cinema: Challenges and the Transformation of Planet Hallyuwood", en *Acta Koreana*, vol. 14, University of Wollongong, pp. 1-15.

YUN UM, So, 2013, "AFI FEST'213 Film Review & Interview with <The Fake> Filmmaker,

Yeon Sang-ho" en *So's reel thoughts*, (<http://www.sosreelthoughts.com/2013/11/afi-fest-13-film-review-interview-with.html>) [Acceso: agosto, 2014]).



Biografía

Nacido en el año 1991 en la capital andaluza, Carlos Gómez Gurpegui ha cursado Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla, y en la actualidad estudia el Máster en Estudios Narrativos de Artes Visuales en la URJC. Su labor como investigador se ha centrado en el mundo del videojuego, escribiendo para el blog "Aula de Videojuegos" del diario *El País*, y realizando talleres en la US y sobre el cine asiático contemporáneo, campo sobre el que ha participado en el XI Congreso Nacional AEJE. También ha publicado en revistas como *Frame* y la revista digital *Harlan Magazine*.

E-mail

cggurpegui@gmail.com

Notas

¹ El término fue acuñado al final de los noventa por periodistas chinos ante el aumento exponencial del interés en su país hacia obras culturales procedentes de Corea del Sur.

² Recomendamos la lectura del artículo de Joon-Yang Kim “Critique of the New Historical Landscape of South Korean Animation” (2006), citado en la bibliografía para profundizar en los inicios de la animación en Corea del Sur.

³ Término que hace referencia a todos aquellos oprimidos políticamente, explotados económicamente y marginados tanto socialmente, religiosamente o culturalmente. Alejado de connotaciones comunistas, es una denominación que surgió con fuerza durante la dictadura de Park Chung-hee. El término está ligado a diferentes movimientos sociales por la democratización del país, como las protestas estudiantiles durante los años 60.

⁴ Grupo fundado a mediados de los noventa surgido del movimiento social Minjug Yesul, que buscaba diferenciarse de la animación occidental de los años sesenta. Usaron el ordenador como herramienta para crear animaciones realistas, con un gran interés en la representación y la objetividad.

⁵ “La esencia de mi idea está en el principio psicológico por el cual el hombre desea un héroe en cualquier circunstancia, e intento enfocarla desde un punto de vista más o menos sarcástico” (trad.a.) Byung-won, 2011.

⁶ Ídem.

⁷ “Cuando me reúno con los productores de la industria cinematográfica en Corea, nueve de cada diez me dicen estar interesados en llevar a cabo alguna producción animada. Sin embargo, sus rostros cambiaban después de leer el guion de *The King of Pigs*” (trad. a.) Byung-won, 2011.

⁸ Estudio de animación fundado en Seúl por Sang-ho Yeon para la realización de sus películas y la producción de nuevas piezas de animación.

⁹ Datos extraídos de la base de datos IMDbPro.

¹⁰ El nombre de la técnica usada por Ralph Bakshi para su versión de *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*, 1978) es la llamada rotoscopia o rotoscopiado. Consiste en reemplazar los fotogramas filmados por dibujos calcados de cada fotograma para lograr animaciones más fluidas. También se puede utilizar para añadir efectos especiales tal y como hizo George Lucas en las primeras entregas de *Star Wars*.