

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:

Consideraciones sobre el cine de ciencia ficción en Corea: La importancia del tamaño

Autor/es:

Zapater, Juan

Citar como:

Zapater, J. (2007). Consideraciones sobre el cine de ciencia ficción en Corea: La importancia del tamaño. Nosferatu. Revista de cine. (55):82-91.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/41516>

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

Consideraciones sobre el cine de ciencia ficción en Corea

La importancia del tamaño

Juan Zapater

*Koreako oraingo zinemak ez du gehiegi landu izan zientzia fikzioaren generoa, eta genero horretan egiten diren proposamen gehienak korear genero nagusiarentzako eszenatoki besterik ez dira, hau da: melodramarentzat. Hala eta guztiz ere, oso proposamen bereziak nabarmendu ditzakegu, besteak beste, *Save the Green Planet* (2003), *Wonderful Days* (2003), *2142an* girotutako apokalipsiaren ondorengo espekulazioa, edo oso adierazgarriak diren politika fikziozko zenbait pelikula, horien artean 2009: *Lost Memories* (2002), *Hanbando* (2006) edo *Yesterday* (2002).*



Poco después del estreno de **Natural City** (2003), de Min Byun-chun, una de las escasas incursiones que el cine coreano ha realizado a lo largo del siglo XXI en el resbaladizo territorio de la ciencia ficción, Kim Kyung-hyun (1) aprovechaba su crítica para hacer una llamada desesperada. “*Maestro Pak*” —decía una de las voces más respetadas de la crítica coreana—, “¿me está escuchando?”.

Lo que el maestro Pak debía oír era un recordatorio, una llamada de auxilio y un deseo. Huir de la dictadura del FX y escapar de la servidumbre de construir estúpidos vehículos para el lucimiento de los actores y actrices de moda.

Nada de ello —al menos eso se desprendía del citado artículo— contribuye a convocar esa ciencia ficción

llamada a permanecer a través del tiempo. Nada de ello –añadía Kim– alumbra lo que Jean-Luc Godard había iluminado tras la figura de un desmayado Eddie Constantine viajando al otro lado de la galaxia en **Lemmy Caution contra Alphaville** (*Alphaville*, 1965).

Y sin embargo **Natural City** es una de esas películas en las que todo el mundo piensa a la hora de hablar del cine coreano de ciencia ficción como si en ella pudiera encontrarse ese fiel reflejo de sus mejores virtudes y de sus más singulares características. Por eso, si en un film como este descansa la representatividad de la ciencia ficción coreana, el diagnóstico sobre su estado de salud obliga a poner esta realidad en cuarentena.

Lo grave es que Kim Kyung-hyun está en lo cierto. También tiene razón cuando explica que “*uno de los más frustrantes aspectos del cine coreano contemporáneo es su incapacidad para representar con persuasión y contenido una visión del futuro*”.

Pero dilucidar hasta qué punto es esto cierto y cuáles son las causas es uno de los motivos de este artículo. El otro apunta a rastrear por entre algunos de sus trabajos más significados y significativos la posibilidad de extraer algunas conclusiones que ayuden a adentrarse un poco más en una de las cinematografías más pujantes y nombradas del nuevo milenio.

Detengámonos un poco más en esta constatación. Veamos el por qué de esa insistencia en denunciar que los cineastas coreanos de la actualidad no comprenden la ciencia ficción como género. Veamos por qué progresivamente sus nuevos filmes aparecen tocados con el acabado atractivo de toda la parafernalia contemporánea pero en una fatal progresión hacia la nada.

Una progresión paradójica que desemboca, al decir del citado Kim, en el mundo dibujado por William Gibson en su poco conocido relato *El continuo de Gernsback*. Es decir, en una visión del futuro tocada por una apabullante perfección tecnológica y un desolador vacío existencial. O dicho de otro modo, ¿es verdad que la ciencia ficción coreana produce bellas películas carentes de sentido y/o alma?

Para empezar fijémonos también en ese intercambio indistinto entre el término ciencia ficción y visión de futuro. Se trata de una reducción que tomaremos a partir de ahora para evitar encallar en esa tupida red terminológica común a los iniciados en el género pero extraña y ajena para quienes poco o nada saben de la ciencia ficción. Las contadas incursiones futuristas del cine coreano actual no provienen desde territorios abonados por la herencia literaria y cine-

matográfica de la ciencia ficción. Por más que en algunos títulos se asista a viajes en el tiempo, clonaciones humanas y realidades postapocalípticas, el discurso filmico de la ciencia ficción coreana huye de penetrar en esos recovecos donde el hiperespacio, los saltos *warp*, la telepatía, los *cyborgs*, las inteligencias artificiales, los espacios virtuales y las terraformaciones se erigen en el núcleo central del texto. Al contrario. Aquí, los escasos guiños tecnológicos y científicos apenas sí sirven de pretexto para desarrollar unas historias que por lo general descansan en el gran género por excelencia de Corea, el melodrama.

En consecuencia, más que desbrozar las escasas incursiones filmicas que beben del género de manera exclusiva, dado que es evidente que uno de los rasgos inherentes al cine coreano es su mestizaje de géneros, nos pararemos en aquellos títulos en los que, de una manera u otra, se vislumbra ese futuro visto desde el presente de Corea. Por esa misma razón habrá que acotar brevemente el origen de ese presente para poder interrelacionarlo con su escasa devoción por idear realidades futuristas.

Ya nos detendremos en cada película, pero parece evidente que los grandes influjos que conforman el cine coreano, así lo han señalado diferentes voces autorizadas, provienen de Japón y de Estados Unidos fundamentalmente. Al mismo tiempo, de Europa –de la Francia de la *Nouvelle Vague* en concreto– y de Hong Kong –del de los años 80 y 90 de manera preferente– se rastrean también importantes préstamos.

Podría aventurarse que el cine japonés y el estadounidense conforman el nivel más subterráneo, más primario, más subconsciente del imaginario filmico coreano. Mientras que de otras cinematografías recogen el barniz de la modernidad.

De hecho, con ambos países Corea del Sur mantiene una ambigua relación. Si con Japón la rivalidad se hace presente en muchas de sus fabulaciones que se tiñen de especulación futurista, con Estados Unidos, mucho más sutil y amortiguada su vinculación pero no menos ambivalente su respuesta, también se rastrea una extraña equidistancia.

Ciertamente la proximidad geográfica de Japón es decisiva. Además Japón, en 1910, en plena expansión imperial y colonialista, acabó anexionándose Corea convirtiéndola en una colonia hasta su rendición a las fuerzas aliadas tras las dos bombas atómicas, en 1945. Y todo eso, sin duda, dejó profundas huellas y cicatrices en el pueblo coreano. Estamos pues ante unas heridas que, de vez en cuando, parecen supurar viejos temores y viejos rencores.

De ahí emergen esos escalofríos que alimentan un nacionalismo instintivo e informe que a su vez, tropieza con el gran tema que atraviesa de principio a fin la inmensa mayoría de las proyecciones futuristas del cine coreano: la unificación de las dos Coreas.

Si de Japón provienen los fantasmas del pasado, del presente que mantiene dividido un país que se rompió justo en la mitad del siglo XX (1950-53) con la guerra civil, nacen los monstruos del ahora. Esa fractura alimentada por la guerra fría, con la U.R.S.S. y China sosteniendo al Norte, y con EE.UU. apoyando al Sur, se ve paradójicamente recompuesta en la mayoría de las películas que transcurren en un futuro cercano. En algunos títulos esa fecha para la reunificación se sitúa con mucho voluntarismo y demasiado optimismo hacia el final de esta década. Nos estamos acercando ya de manera inexorable a esos años y las pruebas nucleares de Corea del Norte, su cinturón blindado que la mantiene aislada del mundo y su beligerancia con respecto a Japón y EE.UU. hacen que parezca lejano y difícil ese proceso que Alemania encaró en los años 90.

Ahora bien, una cosa son las cuestiones políticas y otras las cinematográficas. Se puede ser muy beligerante con la política de George Bush, Jr. pero se puede ser muy permeable a las derivas narrativas de Steven Soderbergh, al recuerdo de John Ford y al legado de Sam Peckinpah. Se puede detestar lo que representa el imperio del sol naciente pero se puede querer emular con entusiasmo a los Otomo, Ozu, Oshii, Miike, Tsukamoto y Kurosawa.

Igualmente no hay que olvidar que el cine japonés durante la primera mitad del siglo XX de manera absorbente y el cine de Hollywood especialmente a partir de los años 80, han acompañado al público de Corea del Sur de manera profusa y reiterada. Ambas cinematografías forman parte de su propia historia. Por otro lado, también es cierto que en Corea, como en Francia, la producción nacional goza de un excelente predicamento, especialmente en los últimos años.

La paradoja surge al comprobar que mientras que el cine japonés y el norteamericano dedican mucho talento y dinero al cine de ciencia ficción, los artistas coreanos utilizan la ciencia ficción apenas como un recurso pretextual.

Si en los textos cinematográficos de la posmodernidad cabría cuestionarse la pervivencia del sistema de géneros, en Corea del Sur su presencia se diluye hasta extremos inimaginables. O como apunta Giuseppe Gariazzo (2) a este respecto: "*Los géneros se superponen. Se llega así al territorio de algunas*

películas surcoreanas caracterizadas por otro tipo de contaminaciones, que empiezan con un determinado género y acaban en otra parte".

Ese acabar en otra parte, esa disolución de los estilemas genéricos contribuye a un curioso efecto uniformador que parece homogeneizar al cine coreano entre sí. Más allá de que el contenido de un film concreto se incline hacia formulaciones narrativas ya establecidas por los géneros, se diría que el cine de la República de Corea, el cine de Daehan Minguk, está atravesado por una poderosa membrana que lo cohesionan y lo articula. Resulta sorprendente la férrea coherencia estilística, de producción y de acabado que la mayor parte del cine coreano presenta como común denominador.

Empieza el juego

Si hace apenas cinco años la ausencia de obras coreanas en el panorama español era casi absoluta, ese carácter emergente que ha potenciado la difusión internacional del cine coreano de la mano de autores como Park Chan-wook, Kim Ki-duk y Bong Joon-ho entre otros —y cuya presencia en los festivales internacionales ya está garantizada—, se ha dejado sentir especialmente en el mercado del DVD.

Allí apareció la que probablemente era y sigue siendo la obra más ambiciosa del cine coreano del siglo XXI vinculada al mundo de la cibercultura. En el momento de su realización fue presentada como la película coreana más costosa de la historia. Poco después acumularía otro récord, representó el mayor fracaso económico de la década. **Resurrection of the Little Match Girl** (*Sungnyangpali sonyeoui jaerim*; Jang Sun-woo, 2002), editada en España por Manga Films como **Resurrection: Empieza el juego**, representa con su fracaso —en taquilla recaudó un diez por ciento de lo que había costado—, un motivo más a esa renuncia que los cineastas coreanos parecen haber asumido frente al cine de ciencia ficción.

¿Tan mala era? No exactamente. Aunque en este territorio es obligado lamentar la ausencia de películas brillantes como algunas de las que han conformado la *grandeur* del cine coreano, **Resurrection: Empieza el juego** poseía muchas bazas para haber sido una obra emblemática.

Para empezar es probablemente el título que más se ha adentrado en este género que aquí nos ocupa. Además, venía de la mano de uno de los más interesantes e iconoclastas cineastas coreanos. Probablemente y en ese momento, el que gozaba de más respetabilidad: Jang Sun-woo.

Jang había debutado en 1986, cinco años antes de que las dos Coreas firmaran lo que se denominó algo así como “Acuerdo de Reconciliación, No Agresión, Intercambio y Cooperación”. Surgido en plena década de los años 80, una década marcada por las turbulentas manifestaciones, una dictadura militar encabezada por el general Chun Doo-hwan y una represión sanguinaria, Jang fue uno de los cineastas que supieron de la transición y en algún modo la representaron. Seis meses en la cárcel, una trayectoria activa en el cine, el teatro, la crítica y la resistencia y una carrera cinematográfica con obras tan singulares como **Lovers in Woomuk-Baemi** (*Woomuk-Baemi ui sarang*, 1990), **A Petal** (*Ggotip*, 1996) y **Mentiras** (*Gojitmal*, 1999) le avalaban con plenas garantías.

A diferencia de los nuevos valores surgidos al final de los 90, autores que poco o nada sabían de las vejaciones sufridas en los 80, Jang vivía el nuevo milenio y los cambios políticos con devoradora ironía. Si en **Mentiras** Jang se había adentrado por los

vericuetos de una sexualidad desprovista de sordinas y celofán, en **Resurrection: Empieza el juego** su apuesta iba a consistir en un curioso experimento. Casi al mismo tiempo que David Cronenberg formulaba en **eXistenZ** (*eXistenZ*, 1999) su acercamiento formal al mundo de la descomposición orgánica y la enfermedad bajo la coartada del videojuego, Jang hacía lo propio desde sus planteamientos ya formulados en la decena de obras anteriores.

Argumentalmente **Resurrection: Empieza el juego** surge de fundir un relato tradicional, *La cerillera*, con un pretexto contemporáneo: los convencionales combates que proponen algunas consolas en su apartado de juegos de acción. Por supuesto no es fortuita la elección del cuento de hadas de Hans Christian Andersen. *La cerillera* es probablemente el cuento más extraño de todos. En él, ya lo señalaba Bruno Bettelheim (3), resulta muy difícil el proceso de identificación. “Es un cuento moralista” –apunta Bettelheim– “que habla acerca de la crueldad del



**Resurrection:
Empieza el juego**



mundo y que mueve a la compasión hacia los que son pisoteados. Pero lo que necesita un niño que se siente pisoteado no es compasión por los que están en su misma situación, sino la convicción de que puede escapar de su destino”.

Quienes conozcan las obras anteriores de Jang asumirán que precisamente identificación es lo que jamás busca el cine de este singular cineasta. Proyectarse en las disparatadas aventuras cibernéticas del repartidor de comida china protagonista de **Resurrection: Empieza el juego** es tan difícil como sentirse perturbado y sensualmente atraído por las maniobras del viejo profesor atrapado en el viaje sado-masoquista de **Mentiras**. De hecho, ¿no existe la misma pervisión de los convencionales esquemas genéricos del sexo y de la ciencia ficción en ambas películas? O lo que es más notable todavía: ¿Acaso, tras esa máscara de corrosivo descreimiento político, no late en Jang parecida angustia existencial a la que alimentó sus primeras películas?

Había demasiada excentricidad para un film que mezcla un futuro convergente con la propuesta de Mamoru Oshii en **Avalon** (2001) donde lo real y lo virtual resultan difíciles de discernir a través del narcótico de los videojuegos. Bajo la apariencia de una alocada carrera por el triunfo entre una serie de personajes pintorescos salidos de una pesadilla de Sergio Leone y una indigestión de Johnnie To, palpita un film inquietante y ambicioso. Tanto que ya es una leyenda los cuatro años que duró su realización. No obstante, el mayor handicap que deja sin vuelo el film de Jang reside en la suficiencia que el director

supura, una especie de displicencia que parece abundar en el carácter de divertimento a partir de unos presupuestos argumentales que no lo necesitaban. El excesivo tamaño de una megalómana producción y las obligadas concesiones para triunfar entre el público joven, llave del éxito en las salas comerciales, aguaron lo que durante muchos minutos almacena los mejores minutos del cine de ciencia ficción coreano. Aunque esto, ya se ha dicho al comienzo, quizá no sea decir mucho.

Re-escribir la historia

Más cerca de la fantasía que de la ciencia ficción, probablemente la película que mejor transparenta muchas de las obsesiones que desgarran el imaginario de Corea con respecto a Japón responde al título de **2009: Lost Memories** (Lee Si-myung, 2002). Construida a partir de la novela de Bok Geo-il, su argumento ofrece una curiosa premisa. Aquí, a diferencia de otros títulos como **Yesterday** (Jeon Yun-su, 2002) que suponen que en un futuro cercano las dos Coreas se habrán vuelto a unir, la cuestión es que lo que ha pasado en realidad no ocurrió nunca. Bueno, sí sucedió, pero Japón manipuló la historia gracias a cruzar una puerta del tiempo, un viaje hacia atrás en el pasado para rescribir la historia.

De ese modo, lo que **2009: Lost Memories** recrea crece sobre una Corea no dividida porque los japoneses no perdieron la Segunda Guerra Mundial. Aliada de Estados Unidos, las bombas atómicas cayeron en Alemania, la gran derrotada, y en consecuencia Japón

es en el año 2009 una superpotencia bajo cuyo poder se encuentra Corea y en cuyo territorio se celebran grandes eventos como las olimpiadas y los mundiales de fútbol. No obstante, un grupo de terroristas de origen coreano provoca una serie de acciones en apariencia inexplicables cuyo móvil último será el entramado argumental sobre el que se construye esta extraña película.

De nuevo tenemos la mezcla de géneros. Su visión de futuro consiste fundamentalmente en que el tiempo presente corresponde a ese 2009 cercano. Por lo demás, hay en ella mucho de *buddy movie* por un lado y de, naturalmente, melodrama romántico. Sus dos principales protagonistas son dos miembros destacados del JBI, una réplica obvia al FBI estadounidense. Uno es cien por cien japonés, el otro es coreano y, aunque ahora los dos pertenecen a la misma nación, sus raíces acabarán por separarlos. Mucho menos ambiciosa y compleja que **Resurrection: Empieza el juego**, es al mismo tiempo más sólida y equilibrada. Es decir, su realizador, Lee Si-myung, sabe hacia dónde va y no se entretiene en el camino, claro que este es demasiado llano.

Fue objeción común denunciar que en ella pesan demasiado algunos saqueos al John Woo de la etapa hongkonesa. Con ser evidente esa crítica, no es ahí donde residen las mayores debilidades del film. Más preocupante resulta que, al igual que se percibe en su pedagógico pero epidérmico discurso de reivindicación nacionalista, los personajes carecen de densidad y hondura. Todo es demasiado efectista, demasiado prefabricado, demasiado impostado.

Pero es un buen producto comercial y está bien envasado aunque en él se respiran pocas apetencias por sumergirse en la ciencia ficción. Por más que todo gira en torno a la posibilidad de trasladarse en el tiempo, el medio no es la máquina a lo H.G. Wells, sino la mística a lo *Stargate* (*Stargate*; Roland Emmerich, 1994). Es decir, su visión de futuro hunde sus cimientos en su deuda con la tradición y la mítica, valores que cotizan mucho más en el mercado de divisas del nacionalismo, sea este coreano o de Kazajistán. Pese a ello, esa conjetura que se desprende, al estilo del efecto mariposa, de cómo una alteración en un suceso histórico puede cambiar por completo el curso de la historia, ofrecía un sugerente material narrativo en una cinematografía tan anclada en el presente.

No es necesario engañarse. Si se dejan a un lado esos escasos rasgos futuristas señalados en **2009: Lost Memories**, ¿acaso no nos encontramos en filmes como *Joint Security Area* (*Gongdong gyeongbi guyeok JSA*, 2000), de Park Chan-wook, y en *Shiri* (*Swiri*, 1999), de Kang Je-gyu, los mismos o muy parecidos fundamentos narrativos? Teniendo

en cuenta que se trata de dos de los títulos de mayor éxito de crítica y público de la Corea actual, uno más bien estaría inclinado a pensar que en realidad buena parte del cine coreano está perforando en la misma dirección, en la misma veta dialéctica. Dos Coreas separadas que se temen y se desean, dos amigos que acabarán enfrentados, dos países enemigos que sin embargo se complementan, dos amantes condenados a no unirse nunca...

En todo caso, cuando el cine coreano se adentra en una visión del futuro lo utiliza fundamentalmente para saldar cuentas con el pasado y, tal vez, exorcizar los problemas del presente.

Fabular el presente

Si en **2009: Lost Memories**, Japón era acusado de cambiar la historia, en *Hanbando* (2006), de Ahn Sung-kee, film en el que la ciencia ficción deja paso a la política ficción, su culpabilidad es manifiesta. Una vez más, el pasado se convoca para proyectar, en un futuro inmediato, los deseos del presente. La película de Ahn Sung-kee arranca con un montaje de imágenes reales que incluyen, a modo de un noticiero, algunos de los sucesos más relevantes de los últimos seis años. Las torres gemelas ardiendo tras el ataque terrorista de Bin Laden, las tropas americanas en Iraq, manifestaciones y algaradas..., y tras esa lluvia de realidad todo comienza con el anuncio





de la presentación de un proyecto ferroviario que unirá a Corea bajo la presidencia de un hombre justo al que su hombre de confianza trata una y otra vez de frenar por miedo a la respuesta japonesa.

En **Hanbando**, Japón y Corea se preparan para una guerra. El conflicto parece inminente y durante el film se establece un paralelismo entre la descomposición del antiguo imperio coreano y la trama actual. La lección es clara. El mayor enemigo no es Japón, aunque Japón sea siempre el rival a vigilar de cerca. El mayor enemigo está dentro y adquiere la forma de quienes no creen en Corea, de quienes tienen miedo y negocian aceptar la injerencia exterior. Es decir, una nueva dosis de nacionalismo no exento de los

ingenuos tics maniqueos por los que los buenos son mejores y los malos, además de feos, resultan torpes. Lo que no impide que la factura del film sea comercialmente competitiva.

Más inquietante resulta en ese sentido **Yesterday** (2002), de Jeon Yun-su. Su acción se ubica en el año 2020 pero, una vez más, ese futuro es explicado en abierta relación con un pasado próximo. En este caso en 1990. Diez años después de la masacre de Kwangju, acontecida al año siguiente del asesinato del dictador militar Park Chung-hee y diez años antes del encuentro entre Kim Dae-jung con el presidente norcoreano Kim Jong-il donde se trató seriamente el tema de la reunificación.

Obviamente, para el año 2020 las dos Coreas ya están unidas y ese será el momento en el que como una pesadilla de Hannibal Lecter, una serie de científicos que tomaron parte en un experimento realizado treinta años antes sobre la clonación humana, aparecen asesinados.

A Jeon Yun-su le interesa más la trama policial que la especulación futurista pero, en el camino sembrado por la sensación de culpa, *Yesterday* apuntala un curioso relato que se sirve de una referencia bíblica, el pasaje entre David y Goliath. El hecho de que las investigaciones científicas que dan impulso a su argumento se han realizado con niños, no esconde cierto sentido alegórico. Además los diferentes personajes protagonistas del film, de un modo u otro, aparecen mordidos por la angustia de la paternidad y su ausencia.

No es el único film que acude a textos clásicos occidentales y a su imaginario. Tampoco hay que olvidar que una buena parte de los casi 50 millones de habitantes de Corea del Sur sabe de las doctrinas cristianas.

Como ocurre con buena parte de la ciencia ficción japonesa, las leyendas, las mitologías y los textos fundacionales de las diferentes culturas son visitados por los cineastas coreanos que se adentran en este territorio especular. En todo caso, *Yesterday*, como el manga *Monster* de Naoki Urasawa (4), aunque en un registro muy diferente, abre una grieta muy interesante en torno a los excesos de la ciencia dedicada a la manipulación de los seres humanos cuando son niños. Sin embargo, a diferencia del inquietante manga de Urasawa, Jeon prefiere frecuentar el territorio del *thriller* y la aventura.

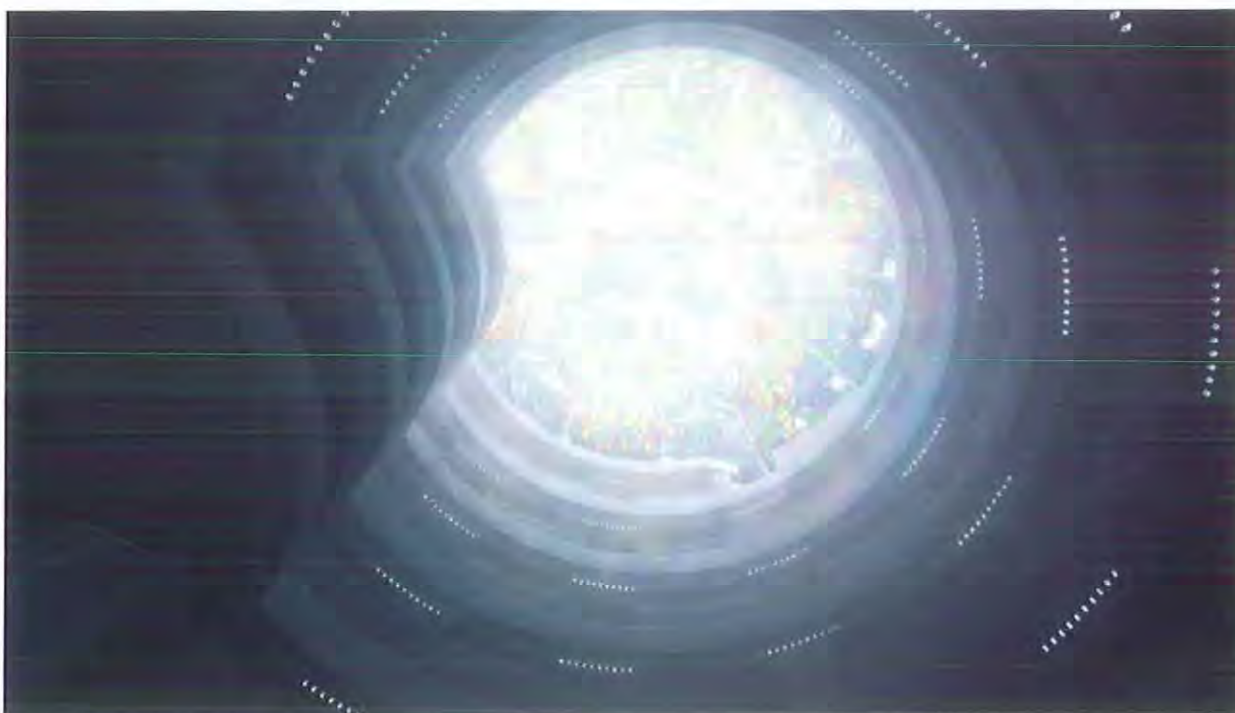
El arca de Noé

Con la excepción de *Natural City*, cuya devoción por *Blade Runner* (*Blade Runner*; Ridley Scott, 1982) le lleva a aparecer como un sucedáneo de relativo interés aunque no carezca de cierta belleza formal y de un discreto atractivo en su puesta en escena, le cabe a *Wonderful Days* (Kim Moon-saeng y Park Sun-min, 2003) el mérito de ser uno de esos escasos filmes coreanos que realmente se sumergen en una proyección futurista donde la política y la historia del presente no resultan decisivas.

En *Wonderful Days* (2003) conviven algunas de las mejores virtudes de la escasa ciencia ficción coreana. Su narración está ubicada en el año 2142, en un mundo que ya ha sufrido el apocalipsis. Una sociedad que permanece dividida entre una clase dominante y policial que controla la mano de obra y quienes viven en el nivel inferior, llamado Marr, como carne de cañón dedicada de manera exclusiva a extraer energía de la polución.

Un veterano de la ciencia ficción coreana, Kim Moon-saeng, fue el encargado de pilotar la producción de *anime* más costosa de Corea del Sur y cumplió su tarea con bastante solvencia y tres o cuatro secuencias realmente inspiradas.

Wonderful Days era en algún modo el **Resurrection: Empieza el juego** de la animación. Kim tuvo a su alcance 10 millones de dólares –cifra muy alta para el mercado local– para dar vida a un proyecto al que dedicó casi siete años. Básicamente, *Wonderful Days* se sirve de una imaginería rica en figuras mítica-



Wonderful Days

cas y religiosas. El mundo de **Wonderful Days**, al que un grupo dominante ha condenado a vivir en las tinieblas porque su energía emana de una alta actividad polucionadora, vive un tiempo oscuro, un tiempo de miedo y muerte. En el pueblo llano, que malvive en las estribaciones de esa gran torre-ciudad llamada Ecoban, habita un anciano llamado Noe en el que descansa la esperanza. Y ese Noe, nombre oportuno porque él representa en algún modo la esperanza de sobrevivir al diluvio, deviene en el mentor e instructor del hombre sobre el que recaerá la tarea de vencer a las tinieblas, Shua.

Como ocurre en el cine coreano de ficción con actores, **Wonderful Days** avanza hacia una deriva curiosa en la que se cambia de registro y de ambición. En su desarrollo Kim construye una serie de imágenes de impagable belleza. Resuelta con una convincente mezcla entre el 2D y el 3D, Kim obtiene lo mejor de cada técnica al servicio de un film sobre el que pesa indudablemente la sombra del *anime* japonés, del **Akira** (1988) de Katsuhiro Otomo a los **Patlabor** (*Kidō keisatsu patoreba*, 1989), **Ghost in the Shell** (*Kōkaku kidōtai*, 1995) y **Angel's Egg** (*Tenshi no tamago*, 1985) de Mamoru Oshii. Así, el enfrentamiento en la cúpula con un cuadro de Klimt al fondo preluando lo que los dos contendientes en realidad son, amantes, da noticia del oficio del director, un hombre fajado en el mundo de la animación y con una querencia por la iconografía que en el cine coreano, como en el cine oriental en general, se hace bastante evidente.

Y ya que estamos en el territorio de lo simbólico y la animación, no se puede dejar pasar por alto una breve referencia a **Volcano High** (*WaSanGo*, 2001), de Kim Tae-gyun. Para su tercer largometraje (los dos primeros se adentraban en el terreno del romance), Kim Tae-gyun fabricó una incursión juvenil al mundo de las bandas y el inconformismo. Era una visita al mundo de la enseñanza vista desde el delirio del todo es posible tan accesible al mundo del *manga*. En ese territorio semejante al que Kinji Fukasaku recreó en su obra testamentaria, **Battle Royale** (*Battoru rowaiaru*, 2000), Kim opta por dirigir su film hacia la comedia de acción.

Salvo por su arranque, que nos sugiere que lo que estamos viendo acontece en otro tiempo —en el año 108 de **Volcano High**, nos indica al comienzo su protagonista—, no hay más reflexiones sobre el futuro. En realidad, lo que en su tercer largometraje cuenta Kim Tae-gyun se parece mucho a lo que acaba de presentar ahora Ryan Johnson bajo el título de **Brick** (2006). Es decir, todo en **Volcano High** se engalana con el aire de la impostura. Las peleas dentro de los cuatro grupos que capitalizan esa guerra que se vive en **Volcano High** están resueltas con una estética de filigranas épicas y fotografía muy

característica, lo que realza ese contraste al escuchar y ver a jóvenes estudiantes como si se tratase de adultos en guerra. Efectista, vibrante, gamberra y epidémica, su vinculación con la ciencia ficción es puramente accidental.

La tercera vía

Algo completamente distinto acontece con **Save the Green Planet** (*Jigureul jikyeora!*, 2003), probablemente la más personal y gratificante incursión en la especulación sobre la ciencia ficción realizada por el cine coreano de los últimos seis años. La firma un debutante, Jang Joon-hwang. Y, si se mantiene en esta línea, pronto le veremos ocupar un lugar de honor junto a los grandes nombres de la actualidad.

Inteligente y mordaz, **Save the Green Planet** representa esa tercera vía capaz de superar las recreaciones impostadas deudoras del cine japonés y norteamericano fundamentalmente, y las desmayadas y tangenciales incursiones en el género de la ciencia ficción. Es decir, ni copia, ni caricatura. En su lugar ofrece originalidad y talento.

Su argumento puede provocar cierto desconcierto. Un hombre joven cuyo equilibrio mental está en tela de juicio teme que una inminente invasión de alienígenas acabe con el mundo. Sus sospechas le llevan a secuestrar a un ejecutivo de una gran compañía con el fin de hacerle hablar y detener de ese modo el día del juicio final.

Como buen surcoreano Jang Joon-hwang no se limita a permanecer fiel a ningún género. Con un cambio de velocidades y sentidos que recuerdan mucho a Park Chan-wook, **Save the Green Planet** lleva al espectador por diferentes estadios emocionales y narrativos.

Nada es lo que parece y lo que parece resulta difícil de aceptar. Pero es que además el film no renuncia a inscribirse en su tiempo y eso implica usar las citas, acudir al metalenguaje, sembrar todo con el veneno de la duda y en definitiva conmover al espectador desde la distancia. En el film de Jang Joon-hwang se perciben ecos del cine actual, del **2001: Una odisea del espacio** (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, al **Sospechosos habituales** (*The Usual Suspects*, 1995), de Bryan Singer. Utiliza bien las herramientas de la modernidad y construye un film importante que además no se da ninguna importancia.

De todos los autores reseñados hasta aquí, le cabe a **Save the Green Planet** el mérito de, bebiendo de



Volcano High

muchos, no ser de nadie salvo de su propio autor. Un autor que, aunque obviamente no es el único, sí es de los pocos que en este terreno de la visión al futuro no se sirve de un pasado remoto, ni se circunscribe a hurgar en la esquizofrénica sensación de deseo y temor que inspira la herida abierta de las dos Coreas o la sempiterna vecindad de Japón y China.

Una de las preguntas que asaltan la mirada del observador del cine coreano actual es por qué en él se guarda tanto silencio sobre el pasado más reciente, sobre ese periodo que va de los años 60 a los 90, 30 años en los que no cabe echar la culpa a Japón, ni a Corea del Norte, ni a ningún "Otro", ese al que siempre se recurre para sustentar los propios miedos y evadirse de la responsabilidad de tener que asumirlos.

En *Save the Green Planet*, su protagonista vive en un delirio provocado por una existencia violenta y desgarradora. Su alucinación y su dolor son reales y próximos. Le cabe a Jang el honor de saber crear un texto honesto, sincero y lúcido. En su caso comparte con algunos de los grandes autores su capacidad para trascender y una personalidad acotada para proponer una voz identificable y muy peculiar. Y a diferencia de la mayor parte de las incursiones surcoreanas en la ciencia ficción, la suya es la voz de alguien que parece entender de verdad el término acuñado por Hugo Gernsback en 1926. Precisamente ese mismo año Na Woon-gyu filmaba *Arirang* (1926), una de las obras más emblemáticas del primitivo cine

coreano, pero nada en ella había de ciencia ficción y sí, sin embargo, su argumento denunciaba los brutales métodos de la Policía japonesa. Desde entonces han pasado 80 años pero el cine coreano parece estar más cerca del testimonio de Na Woon-gyu que del género bautizado por Gernsback en la mítica revista *Amazing*. No obstante los nombres de Jang Joon-hwang, Jang Sun-woo y Kim Moon-saeng merecen un pequeño hueco en esa galería ilustre de la que forman parte nombres como Méliès, Lang, Whale, Wise, Cronenberg, Otomo, Oshii, Kubrick, Scott, Cameron, Protazanov... y tantos otros.

En cuanto a la cuestión que al principio de este artículo se planteaba, Jang Joon-hwang arroja la clave. Lo dice en su título. Es cuestión de tamaño. *Save the Green Planet* se reclama como objeto de la ciencia ficción, reunificar Corea pertenece a la esfera de la aspiración política.

NOTAS

1. Ver crítica de Kim Kyung-hyun sobre *Natural City* en www.koreanfilm.org.
2. Ver artículo de Giuseppe Gariazzo en el número 36-37 de *Nosferatu* dedicado a "Nuevas miradas del cine asiático".
3. Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Editorial Crítica, Barcelona.
4. Ver *Monster*, de Naoki Urasawa, Planeta Agostini.