

EL AUDIOVISUAL SURCOREANO EN ESPAÑA: GRANADA COMO LUDO-MUNDO EN LA SERIE RECUERDOS DE LA ALHAMBRA

JUAN RUBIO DE OLAZABAL

INTRODUCCIÓN'

El auge de los estudios sobre cultura pop asiática (Kim, 2013) refleja el propio crecimiento exponencial que las industrias audiovisuales de China, Japón y Corea del Sur han experimentado en la última década. Las plataformas online VOD (*Video On Demand*) y las redes digitales han jugado un papel decisivo en la difusión del producto audiovisual asiático al resto del globo (Lobato, 2018), como ilustra el caso específico coreano. «[...] Los dramas coreanos se han vuelto, en tan sólo una década, uno de los contenidos de difusión más demandados en los países asiáticos [...]»² (Jeon, 2005). Aunque este fenómeno cultural e industrial denominado como Ola Coreana (Ju, 2014: 47) incluye un amplio abanico de contenidos como el K-pop (música) o incluso la literatura (Chōng, 2012), las series de televisión constituyen un elemento muy representativo.

En el caso de España, el impacto del audiovisual asiático se traduce también en la proliferación

de producciones rodadas en nuestro país (*¿Por qué los asiáticos están obsesionados con rodar series en España?*, 2019) e incluso dramáticamente situadas en él. Muestra de ello son la serie de animación retro-futurista *El sonido del cielo* (So-Ra-No-Wo-To, Hiroyuki Yoshino, TV Tokyo: 2010), inspirada en Cuenca y causante de un fenómeno de turismo-fan en esta ciudad (*Cuenca y Japón: una relación imprevista que nació del anime*, 2015) o la más reciente *Magi: La Embajada de los Jóvenes Tensho* (MAGI Tensho Keno Shonen Shisetsu, Hiromi Kusaka, Toshio Kamata, Amazon Prime Video: 2018-2019), sobre la primera misión diplomática japonesa en España y rodada en Valladolid, Puerto de Santa María y Salamanca (Estreno mundial de la serie japonesa “Magi”, 2019). En el caso de *El sonido del cielo*, la vinculación con España se produce únicamente en el plano creativo, pues la ciudad no representa la Cuenca real: «En Seize pasan cosas que no ocurren en Cuenca [...] pero [...] hacen referencia a fiestas españolas. La tomatina, la guerra del agua y el flamenco son algunos de los aspec-

tos culturales que refleja la serie» (Mendoza, 2015). La serie únicamente se inspira en la ciudad: «[...] la productora Syuko Yokoyama y parte su equipo llegaron a Castilla-La Mancha para tomar fotos e ideas que enriqueciesen la arquitectura de Seize» (Mendoza, 2015). El parecido entre ambas ciudades —la ficcional y la real— provocó, como decíamos, una fuerte afluencia de turistas japoneses (Mendoza, 2015). En el caso de la también japonesa *Magi*:

La Embajada de los Jóvenes Tensho, la serie se inspira no solo en la estética sino que directamente se basa en un hecho real relacionado con España: el viaje pionero de cuatro seminaristas japoneses a la corte de Felipe II (Amazon Prime estrena la serie japonesa 'Magi', rodada

en localizaciones salmantinas, 2019). En consecuencia, el vínculo con España no es solo de naturaleza artística sino también de producción: la miniserie se rodó con equipo técnico español y el apoyo de instituciones como Salamanca Film Commission y Valladolid Film Office (Estreno mundial de la serie japonesa "Magi", rodada en España por la productora española b-mount Film, 2019). Cabe señalar que *Magi: La Embajada de los Jóvenes Tensho*, además de una distribución internacional a través de Amazon Prime Video, tiene un fuerte carácter meta-narrativo: el encuentro cultural que recrea es el mismo que ha requerido su producción audiovisual. La expansión industrial del producto asiático, por tanto, conduce al encuentro cultural entre dos mundos: la producción asiática y el contexto cultural y geográfico español.

Así lo refleja también la surcoreana *Recuerdos de la Alhambra* (Alhambrea Goongjeonui Chooeok, Jae-Jeong Song, TVN-Netflix: 2018), que trata sobre un desarrollador de tecnología audiovisual que descubre un juego de realidad alternativa aumentada en la ciudad de Granada. Producida para la cadena surcoreana TVN y para Netflix, «se estrenó al

mismo tiempo en la plataforma y en la televisión por cable del país asiático» (Fariñas y Fernández Larrechi, 2018), por lo que la estrategia de difusión de *Recuerdos de la Alhambra* puede considerarse internacional desde su propia concepción. Su localización en España también forma parte del proyecto desde su fase germinal: «La producción [...] no se podía grabar en otra ciudad porque la guionista, Song Jae-Jung, se inspiró en espacios granadinos como la Alhambra»

(Vargas, 2018). De hecho, la creadora de la serie escribió el primer borrador del guion mientras se alojaba en un albergue granadino (Vargas, 2018). Aunque *Recuerdos de la Alhambra* sea el último exponente de una tendencia de series asiáticas en contexto

español, su relación con España es distinta a la de *El sonido del cielo* y *Magi*, pues no se limita a la mera inspiración estética (Granada prevalece como ciudad ficcional), pero tampoco subordina su acción a unos hechos históricos. Situado en un término medio, este melodrama surcoreano con ingredientes de suspense y ecos del subgénero de mundos paralelos *isekai* («otro mundo» en japonés) y de notable éxito en Corea del Sur (según Nielsen Korea y Talk Walker: Fariñas y Fernández Larrechi, 2018), no trata de profundizar en el contexto cultural español sino de jugar con su exotismo para activar un dispositivo narrativo determinado.

La aproximación estética y narrativa de una ficción audiovisual coreana al imaginario de una ciudad española suscita un particular caso de estudio³. El modo intrínsecamente lúdico en que la serie se apropia del espacio granadino, su reinterpretación de un tema de marcado carácter hispánico como lo ilusorio y los diferentes tipos de mundo subyacentes al argumento son los tres aspectos fundamentales de este análisis. Además de apoyarnos en los estudios de Miguel Sicart (2014) sobre lo lúdico y en los de Víctor Navarro Reme-

**LA APROXIMACIÓN ESTÉTICA
Y NARRATIVA DE UNA FICCIÓN
AUDIOVISUAL COREANA
AL IMAGINARIO DE UNA
CIUDAD ESPAÑOLA SUSCITA UN
PARTICULAR CASO DE ESTUDIO**



Protagonistas con la Alhambra de fondo

sal (2019) sobre cine y juego, la investigación toma como marco teórico los mundos posibles. Estos ofrecen una metodología fecunda para el acercamiento no solo a lo lúdico sino especialmente a las ficciones en entornos electrónicos-virtuales, como explica Lavocat (2019: 272-273): «La noción de mundo es tan central en la cibercultura que algunos académicos sugieren que términos como “mundo” y “universo”, que en su opinión empiezan a utilizarse de manera metafórica y abusiva en teoría literaria, deberían reservarse para artefactos digitales» (Caïra, 2011). La tradición de los mundos posibles, que arranca con la filosofía de Leibniz y se consolida con la filosofía analítica y autores como Saul Kripke y Marie-Laure Ryan (por citar algunos) (Planells, 2015: 9), plantea la narrativa como algo esférico en lugar de lineal. Es decir, que estudia lo desplegado más allá de los estrictos confines del relato, de la acción en su sentido más clásico, para abarcar todos aquellos elementos que lo rodean y que sostienen la estructura en la que se desarrolla (Planells, 2015: 52). La noción de mundo, además de lo virtual, también alberga un estrecho vínculo con lo lúdico: «El juego crea mun-

dos, representa el nuestro y, todavía más, puede transformarlo de forma directa. [...] Jugar superpone realidades encima de otras, las mezcla y contamina, y enfrenta reglamentos y lógicas en un mismo espacio» (Navarro Remesal, 2019: 19). Esto explica el desarrollo de los estudios sobre mundos ludo-ficcionales, referidos por Planells a los videojuegos (2015: 10), y que pueden vincularse al cine como hace Navarro Remesal en sentido amplio (juegos en general) y, en este caso, a las series televisivas. La perspectiva ludo-lógica permite

comprender no solo el encuentro cultural entre dos mundos (Corea y España) que *Recuerdos de la Alhambra* supone, sino también el de lo físico con lo virtual. Al fin y al cabo, «a través del juego, estamos en el mundo. Jugar es como el lenguaje —una manera de estar en el mundo, de darle sentido» (Sicart, 2014: 18).

GRANADA LÚDICA: LA APROPIACIÓN DE UN MUNDO

La estrecha ligazón entre imaginario urbano y relato audiovisual (Cubero, 2013) encuentra un claro ejemplo en Granada y *Recuerdos de la Alhambra* (Valle y Ruiz, 2010). La premisa argumental de la serie propone la ciudad granadina como un juego de realidad aumentada inspirado en la Reconquista: en cada recoveco, callejón y plaza pública aparecen soldados nazaríes o castellanos listos para combatir, objetos y armas pueden ser encontrados y peligrosas misiones se nos ofrecen. No hay más argumento que la conversión del espacio urbano en un escenario de posibilidades lúdicas al modo, por citar un ejemplo ilustrativo, de los juegos de la

productora *Niantic* (2019). Aquí, en lugar de utilizar un móvil, el jugador se coloca unas lentes oculares que le permiten interactuar con los personajes y objetos virtuales con un realismo extremo (aquí la serie es cuasi-futurista). Se desencadena así un proceso extremadamente característico de lo lúdico: «El jugar es apropiativo, en la medida en que se apodera del contexto en el que se desarrolla y que no se encuentra totalmente determinado por él» (Sicart, 2014: 11-12). En el episodio 1 (#1x01: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), la primera vez que Yoo Jin-woo, el desarrollador de las lentes, viaja a España en busca del misterioso creador del juego e interactúa con la realidad aumentada, se enfrenta con un soldado nazarí que ha emergido de una estatua que ahora parece viviente. Esto ilustra el carácter apropiativo del espacio por parte del juego: «el jugar siempre nos obliga a contextualizar el sentido de las cosas implicadas en el juego. El jugar se apropia de los objetos en los que se apoya para cobrar vida» (Sicart, 2014: 14). Como si fuera una atracción temática monumental, la ciudad se vuelve una red abierta, en lo que Sicart define como «play» contrapuesto a «game» (2014: 51); lo lúdico (*play*) permitiría al jugador adueñarse del sentido y de la dinámica de la actividad mientras que el juego (*game*) se presentaría

como un sistema cerrado y unidireccional (Sicart, 2014: 51). De este modo, el *play space* granadino emula un parque infantil que, sobre la estructura urbana, despliega un entorno de opciones lúdicas que «señalizan caminos, actividades, desafíos [...]»; uno puede trepar, saltar, asustarse [...] de maneras sugeridas por el espacio pero no determinadas por él. El sentido dramático de estos parques también indica las maneras en que uno puede apropiarse de él» (Sicart, 2014: 52).

En paralelo a esta apropiación lúdica en la base argumental de la serie, *Recuerdos de la Alhambra* opera una apropiación cultural de los aspectos y referentes visuales más universalmente ligados al folclore español y en particular al andaluz. Al margen de un análisis histórico de la representación de Granada en la serie (García, 2019), este adueñamiento del imaginario granadino se puede rastrear en casi todos sus capítulos como una manifestación del carácter lúdico de la propia serie. Jung Hee-joo, la hermana del inventor del juego que resulta estar desaparecido, dirige un hostel (sobre todo para turistas coreanos) donde se aloja Yoo Jin-woo, el desarrollador de lentes para realidad aumentada que quiere comprar el juego. Este personaje, el de Hee-joo, se encuentra totalmente adaptado a España y de este modo vehicula gran

parte del dispositivo de apropiación cultural de la serie: es una hábil guitarrista con una carrera de conservatorio a sus espaldas (#1x02: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), aprendiz en un taller de construcción de guitarras (#1x02, #1x05: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018) y guía turística en la Alhambra (#1x03: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). Además, un PNJ (Personaje No Jugador) del propio juego inspirado en ella (y diseñado por su hermano, obviamen-

Yoo Jin-woo descubre el juego de realidad aumentada





El taller de guitarra española de Jung Hee-joo

te) viste un velo y toca la melodía del compositor Francisco Tárrega que presta nombre a la serie (#1x03: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). Aquí vemos cómo la apropiación cultural queda al servicio del propio juego, que trata de adoptar las formas románticas del imaginario andaluz atribuyéndoselas a los PNJ, personajes-ornamento con los que se puede interactuar (aunque no estén manejados por un jugador real). Otros detalles que abundan en la apropiación del imaginario granadino y español son las recurrentes tomas panorámicas de la Alhambra al comienzo de los primeros capítulos (#1x03: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), el repartidor de exuberantes flores (#1x06: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), la tienda de antigüedades medievales (#1x06: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), el café de la Alcazaba (de inventada tradi-

ción histórica y rodado además en el casco viejo de Liubliana, Eslovenia) donde se comen churros con chocolate (#1x03, #1x10: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018) y de nuevo la aparición del leitmotiv guitarrístico con un músico ambulante que toca

El PNJ de Jung Hee-joo con velo





La llave de la mazmorra

confiamos a las máquinas y nos apropiamos de ellas» (Sicart, 2014: 100); hemos visto la estrategia de apropiación ludo-cultural de Granada por parte de *Recuerdos de la Alhambra*. Este proceso se prolonga con el tema de la ilusión, que la serie coreana adopta como propio para colocarlo en el centro de su argumento.

LO ILUSORIO: UNA APROPIACIÓN DE CARÁCTER HISPÁNICO

Recuerdos de la Alhambra (#1x04: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018).

La apropiación cultural más icónica de Granada se produce al final de la primera temporada (la única emitida hasta ahora) con la Puerta de la Justicia de la Alhambra, cuya leyenda está relacionada con la mano de Fátima, la hija de Mahoma, que tendría las llaves del paraíso. El protagonista, al alcanzar el nivel 100 de experiencia, desbloquea una llave que le entrega el PNJ inspirado en la hermana del creador del juego que le permite encontrar a este: la llave lo libera de su prisión virtual (había quedado atrapado en su propio juego) que se encuentra precisamente en las mazmorras de la Alhambra (#1x13: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). La apropiación cultural, de nuevo, sirve como base de la lúdica, de tal modo que el palacio nazarí queda reinterpretado como puzle arquitectónico-familiar al servicio de la serie. Granada se convierte definitivamente en modelo de ludo-ciudad universal cuando a partir del Episodio 7 (#1x07: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018) el juego se exporta a Seúl reproduciendo las mismas dinámicas (soldados coreanos, plaza del rey Sejong, etc).

«Jugar es apropiación, expresión y trasunto personal. Junto con la informática, nos trae un mundo expandido en el que podemos jugar, que podemos hacer nuestro en la medida en que nos

«Muchos vienen a Granada para ver la Alhambra. Pero yo he venido a ver otra cosa. Algo más maravilloso que la Alhambra. [...] He venido a ver la magia. Un día Granada tendrá fama por ser una ciudad mágica», afirma el protagonista al llegar a España (#1x01: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). Lo imposible y lo sobrenatural están presentes en la serie desde el principio; no en vano la realidad aumentada se fundamenta en un mecanismo de espejismo. En el caso de este juego puntero, además, las sensaciones físicas (frío, calor, impactos y cortes en la piel, etc.) y ópticas son de un altísimo realismo. O sea, que la ilusión es máxima. El carácter ilusorio del juego, además, se remonta a los orígenes de lo lúdico y forma parte de su esencia, pues conecta con la disposición del jugador a suspender su juicio. «Esta actitud hacia el juego ha sido mencionada por Huizinga, Caillois, y Sutton-Smith, pero es Suits (2005) quien habla de “actitud lusoria”» (Sicart, 2014: nota 30) en referencia a la aceptación de las reglas del juego que, si bien no es idéntica a la suspensión de la incredulidad, guarda relación con ella. Planells, igualmente, habla de la ilusión como «fingimiento lúdico y compartido» (2015: 43), una condición fundamental para que se sostenga el juego.

Acaso sin ser consciente de ello, al ubicarla en una ciudad española, la guionista y creadora

de *Recuerdos de la Alhambra*, Song Jae-Jeong, ha escogido un contexto cultural idóneo para el desarrollo de su historia, pues la ilusión puede considerarse un tema de impronta particularmente hispánica. Precisamente ya en *Cuentos de la Alhambra* (Irving, 1999), Washington Irving resalta el gusto del pueblo español por «la fantasía» y dice de este que «narra, a la manera oriental, historias maravillosas» (1999: 6). «En las noches de verano», prosigue el autor estadounidense, «se agrupan en las puertas de sus casas, o alrededor de las grandes y profundas chimeneas de las ventas [...] escuchan con verdadero deleite las leyendas de santos [...]» (1999: 6). No en vano el orientalista Edward W. Said señala precisamente en su clásico *Orientalismo* (2015) el modo en que «el islam y la cultura española se habitan mutuamente» (Said, 2015: 10)⁴. Las *Leyendas* (2013) del andaluz romántico Gustavo Adolfo Bécquer, también atestiguan la marcada tendencia de lo español por lo fantasioso y sobrenatural. Pero es el filósofo Julián Marías en su *Breve tratado de la ilusión* (1990) quien atribuye una relación especial, exclusiva, a la lengua española con este concepto en su acepción positiva (1990: 3). Esta palabra, que se remonta a sus orígenes en el latín *illusio*, de *ludere* (jugar), cobra una significación de engaño a partir de su uso asociado a las apariciones demoníacas en la Vulgata, y permanece así en todos los idiomas europeos (Marías, 1990: 5). Sin embargo, a partir del siglo XIX (Marías, 1990: 9) y hasta en los diccionarios españoles actuales, además del generalizado sentido peyorativo, el término ilusión adquiere una consolidada acepción positiva (1990: 10), tal y como es comprobable en su uso diario y coloquial cuando nos referimos a algo ilusionante o que nos produce ilusión. Marías detecta el punto de inflexión en la significación de la palabra en *La vida es sueño* (Calderón de la Barca, 2003): «Para Calderón, el sueño es la forma de la temporalidad,

**LA GUIONISTA JAE-JEONG SONG
HA ESCOGIDO UN CONTEXTO
CULTURAL IDÓNEO PARA UNA
HISTORIA SOBRE LA ILUSIÓN**

que corresponde precisamente a la vida humana. Y de este modo, por detrás de la supuesta irrealidad, descubre la realidad del sueño como propia de la vida» (1990: 20). Esta reflexión, por supuesto, se enmarca en la interpretación que hace el filósofo de la obra: esta no trataría tanto del carácter fraudulento de la realidad sino de sus formas oníricas o equiparables al sueño. Y en el romanticismo del siglo XIX, siguiendo el espíritu de Calderón, serían poetas como Espronceda y Zorrilla quienes apuntalarían el sentido esperanzador y optimista del término (Marías, 1990: 11-16, 16-18) de modo que el uso literario estaría en el origen del uso coloquial actual de la palabra ilusión (Marías, 1990: 10).

Conviene remarcar hasta qué punto este aspecto es nuclear en *Recuerdos de la Alhambra* para que pueda apreciarse cómo la serie, por medio de esta apropiación, se inserta en la tradición hispánica de la temá-

tica ilusoria-ilusionante (según se quiera tomar).

Además de que la realidad aumentada conforma un dispositivo ilusorio, como ya se ha dicho, a partir del episodio 3 la serie introduce una incógnita acerca del estado mental del protagonista y de los límites del juego. En Granada, Yoo Jin-woo se encuentra con su rival empresarial y antiguo socio y examigo, Cha Hyun Suk, que también ha descubierto el juego y pretende encontrar al creador para comprarle la licencia. Tras un duelo que creían solo virtual (se odian mutuamente), Jin-woo derrota a Hyun Suk acabando con su vida (#1x03: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). A la mañana siguiente su cadáver aparece en el lugar del duelo y a partir de entonces un PNJ (Personaje No Jugador; o sea que carece de voluntad/inteligencia) con la apariencia de su difunto enemigo se aparece constantemente para intentar matar a Jin-woo, como si quisiera vengarse. El fantasma virtual (por así llamarlo) irrumpe siempre al son de la melodía de *Recuerdos de la Alhambra*, incluso cuando Jin-

woo no lleva puestas las lentillas necesarias para acceder al juego de realidad aumentada; además, solo él puede verlo. La cordura del protagonista queda en tela de juicio para los demás personajes y, junto a la misión de encontrar al creador del juego y de desactivar el error que provoca la muerte de los jugadores, debe sobrevivir a los continuos ataques. «Me dolió de verdad. La puñalada me dolió de verdad. No era como los demás PNJ» (#1x08: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018); la locura aparece ya de modo explícito como uno de los temas centrales de la serie: «¿Y si es el juego el que está loco y no yo?» (#1x08: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018); «El sonido de la guitarra. ¿Lo oye? [...] ¿Solo lo oigo yo? Me estoy volviendo loco» (#1x05: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018); «Algunas cosas solo se pueden entender si te vuelves loco» (#1x05: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). Esta última frase del protagonista anticipa uno de los giros finales de mitad de la temporada (#1x08: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), cuando su ayudante personal se crea un perfil en el juego y establece una alianza: en el modo aliado logra ver las apariciones del PNJ vengativo que trata de matar a su jefe, de modo que comparte su locura o, más bien, descubre que está cuerdo y que el juego tiene un error mortal y en cierto modo sobrenatural o al menos inexplicable). En este punto, el paralelismo con *Don Quijote de la Mancha* (Cervantes, 2015), obra cumbre española directamente relacionada con la ilusión, surge de inmediato. Considerando al protagonista de *Recuerdos de la Alhambra* como un alter-Quijote y a su ayudante como Sancho, la reflexión de Marías resulta pertinente: «Sancho se desliza, por decirlo así, en la vida de Don Quijote [...] se pone en su punto de vista [...] Y, mientras Sancho se qui jotiza, Don Quijote [...] no pierde contacto con el mundo que llaman real» (Marías, 1990: 71). La fragilidad de la mente humana y la problemática consistencia de la realidad (o de la objetividad real) aparecen en la serie, al igual que en la obra de Cervantes, como temas relacionados con la ilusión. Esta puede entenderse como el engaño que sufre el Quijote pero

también como el ideal caballeresco al que accede Sancho y que en la serie, en cierto modo, se reproduce con la demostración de la cordura de Jin-woo cuando su ayudante se hace su aliado en el juego de realidad aumentada.

La ambigüedad característicamente hispánica del concepto es apropiada, por tanto, por *Recuerdos de la Alhambra*, y reproducida también en otras subtramas como la amorosa que une a Jin-woo y a Jung Hee-joo, la dueña del hostel Bonita, hermana del creador del juego. Esta, en su candidez, cree al empresario tecnológico un hombre honesto (ignora que quiere estafarla comprándole el hostel, cuya propiedad va ligada a la licencia del juego, por mucho menos de lo que este valdrá cuando se comercialice y sea un éxito mundial). Esta ilusión no solo es espejismo sino que además también manifiesta la capacidad de Hee-joo para apreciar cualidades redentoras en Jin-woo (#1x09: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). Cuando a pesar de sus mentiras y de ser considerado un demente ella no lo abandona, Jin-woo se sorprende y le interroga acerca de sus motivaciones (#1x09: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018):

- ¿Aún cree que estoy loco?
- Sí. Pero le creo.
- ¿Por qué confía en mí? Soy un farsante.
- ¿Por qué me resulta tan difícil odiarle?

Hee-joo es incapaz de renegar de él no porque siga cegada por su fachada ilusoria de príncipe encantador, sino porque sigue instalada en la ilusión producida por las otras virtudes de Jin-woo (estas sí, verdaderas). Y esto mantiene el vínculo afectivo con él. «El enamoramiento consiste en que la persona de la cual estoy enamorado se convierte en mi proyecto. No me proyecto hacia ella, sino con ella, como ingrediente de mi proyecto» (Marías, 1990: 84). La premisa lúdica argumental de la serie, la aparente locura del qui jotesco Jin-woo y el enamoramiento de Hee-joo revelan que la ilusión, tan característica del contexto cultural hispánico en que se sitúa, constituye uno de los

temas principales de *Recuerdos de la Alhambra*. En función de los distintos grados de ilusión lúdica y de la relación con el ludo-mundo granadino, pueden distinguirse hasta tres mundos dentro de la serie.

SUPERPOSICIÓN DE MUNDOS Y JUEGO FORZADO

Planells distingue dos características de los mundos posibles: estructura y consistencia (2015: 19): «los mundos posibles se constituyen mediante dos atributos fundamentales: el carácter completo de su estructuración [...] y el carácter consistente o coherente». Teniendo esto en cuenta, *Recuerdos de la Alhambra* alberga hasta tres mundos posibles dependiendo del grado en que el juego de realidad aumentada defina las características de estructura y consistencia.

En primer lugar, la Granada original y primaria, dotada de la estructura y consistencia propias de una ciudad antigua y real, podría asociarse a Hee-joo, no sólo por su integración cultural, sino porque ella desconoce la existencia del juego (al menos durante una parte considerable de la temporada). En segundo lugar, la Granada aumentada, enriquecida y ludificada, asociada a los PNJs (especialmente al del vengativo Cha Hyun Suk), entidades que solo existen en ese mundo virtual. En tercer lugar, la frontera entre ambos mundos: el lugar de superposición, es decir la visión a través de las lentillas del jugador, eminentemente asociada al protagonista Jin-woo, inventor de esta tecnología y siempre con un pie en cada lado. En el primer mundo, la Granada primaria, el grado de ilusión es cero, en el segundo es la ilusión virtual lo que dota de consistencia y la in-

formática de estructura, y el tercero mantiene lo ilusorio sin perder el vínculo con la estructura de lo real. En este sentido, cabe resaltar que al variar las características de estructura y consistencia en función de lo ilusorio digital, el mundo se vuelve una cuestión de perspectiva. Pero no solo de perspectiva, sino también de vida. Particularmente, el personaje de Hee-joo actúa como ancla de la realidad para Jin-woo evitando que este se deslice completamente al mundo ludo-ficcional del juego aumentado y esto lo hace fundamentalmente de una manera: ayudándolo a sobrevivir. Al principio esto ocurre de manera inconsciente pero decisiva: tras el primer ataque del PNJ vengativo de su difunto enemigo (#1x03: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), Jin-woo está hospitalizado y vuelve a recibir una mortal visita de su incansable perseguidor. Debilitado, el protagonista huye de la habitación del hospital y es alcanzado. Cuando el doble virtual de su rival está a punto de quitarle la vida, Hee-joo, que ha ido a visitarlo al hospital, se acerca y, conmovida por su (aparente) estado de demencia paranoica, se agacha junto a él y lo abraza (#1x05: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018). El juego de realidad aumentada detecta el obstáculo que supone la joven para

Jung Hee-joo salva a Yoo Jin-woo sin saberlo



el PNJ y el duelo queda aplazado, de modo que finalmente Jin-woo se salva. Ella aún no sabe de la existencia del juego, pero su intervención, movida por la compasión, ha sido clave para evitar que acabara convertido en un PNJ sin conciencia y errante en el juego, que es lo que les ocurre a quienes mueren durante una partida (como el rival de Jin-woo). El anclaje salvífico de Hee-joo se repite cuando, tras pasar días sedado para evitar que el PNJ se le aparezca, Jin-woo despierta y lo primero que ve junto a él en la cama es a ella (#1x06: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), o también cuando está a punto de ser eliminado en la mazmorra de la Alhambra mientras intenta rescatar al creador del juego y la joven, por vía telefónica desde Seúl, avisa a los guardias de seguridad del monumento para que acudan a ayudarlo (de nuevo la interposición de un obstáculo evita su muerte aplazando el duelo) (#1x11: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018).

Cabe señalar que al igual que existe una relación proporcional entre cada estrato de mundo y el grado de ilusión, lo existe entre cada personaje representativo de su mundo y el grado de moralidad. La inocencia de Hee-joo se corresponde con la Granada puramente física y primaria, la ambigüedad moral de Jin-woo (quiere hallar al creador del juego y hermano de Hee-joo pero a la vez trata de engañar a esta) se corresponde con su situación fronteriza entre la realidad y la virtualidad de la Granada aumentada, y por último el PNJ vengativo con apariencia de Cha Hyun Suk es un producto informático carente de conciencia y por tanto de moralidad.

Fruto de la disociación de realidades, o de esta superposición de mundos, se producen consecuencias que rebasan lo lúdico o que incluso lo contradicen: fundamentalmente la muerte de Cha Hyun Suk, involuntaria por parte de Jin-woo, obviamente, y de todo jugador eliminado en la realidad aumentada. Esto constituye un ejemplo perfecto del denominado *dark play* o juego forzado. Navarro Remesal, citando películas como *Midnight Madness* (Michael Nankin, David Wechter, 1980) (2019: 23), *Jumanji* (Joe Johnston, 1995) (2019: 95)

o *The Game* (David Fincher, 1997) (2019: 111), acude a una fuente clásica para aclarar el concepto: «El reverso tenebroso [...] es el juego forzado, que explica bien el filósofo Bión de Borístenes (recogido por Plutarco): Aunque los niños tiren piedras a las ranas por deporte, las ranas no mueren por deporte, sino de verdad» (2019: 25-26). En otras palabras que ilustran bien la borrosa frontera entre el mundo primario y el lúdico: «Si nos obligan a jugar, ya no es un juego, aunque para nuestro compañero de juego sí lo sea» (Navarro Remesal, 2019: 26). El juego forzado se produce cuando su propia dinámica se vuelve anti-lúdica tomando el control de la actividad, negando la libertad del jugador (Navarro Remesal, 2019: 95) y traicionando sus premisas iniciales. Esto mismo es lo que sucede en la serie. Cuando Jin-woo, para asegurarse que siempre haya un obstáculo físico entre él y la inminente presencia del PNJ vengativo, se encierra en la ducha: rodeado por las mamparas, es imposible que en un espacio tan reducido se aparezca el doble virtual de Cha Hyun Suk. Esta imagen recoge la paradoja planteada por *Recuerdos de la Alhambra*: el juego de realidad aumentada termina por achicar el mundo del jugador. Aquí la serie se torna distópica respecto de la tecnología: el ludo-mundo se compone de diversos mundos superpuestos y las turbias fronteras que los separan pueden convertirlo en un *dark world* o mundo forzado.

CONCLUSIÓN

En el recorrido de esta investigación hemos podido ver el impacto del imaginario granadino en la estética y narrativa de una serie surcoreana: la apropiación lúdico-cultural de la ciudad, la apropiación temática y argumental de la ilusión y el ludo-mundo granadino como superposición de mundos susceptibles de conducir a un mundo forzado. En términos generales, podría decirse que la propia *Recuerdos de la Alhambra* constituye un acto lúdico de apropiación y de reinterpretación de un espacio con el fin de convertirlo en el vehículo sig-

nificativo de una serie de temas. El encuentro de dos culturas, o el diálogo entre ellas, como juego.

Entre estos temas, y a modo de prospectiva, podría citarse la problemática relación entre tiempo y corporeidad en los mundos digitales y particularmente en los ludo-mundos virtuales. Esta misma serie ofrece material suficiente para una hipotética investigación acerca de la repetición como estructura temporal característica del videojuego aplicada a las series: no en vano el argumento *Recuerdos de la Alhambra* podría resumirse (de manera extremadamente reduccionista) en el intento de un ente virtual como un PNJ de acabar con la vida de un jugador real. Como explica Navarro Remesal, en el cine *ludens* (y por extensión en la serie *ludens*) «se nos presenta un tiempo basado en la repetición, en la vuelta atrás.

Un tiempo de videojuego. Si el cine, decía Tarkovski, es esculpir el tiempo, el videojuego es moldearlo una y otra vez como arcilla. La partida no avanza en línea recta, sino en bucles» (2019: 187). La temporalidad del jugador también resulta de interés en este sentido: «Mi vida tiene lugar en el tiempo de entre-juego. Esta es quizás la razón por la que creo que el jugar articula el tiempo [...]» (Sicart, 2014: 6).

Y junto a la cuestión del tiempo viene aparejada la de la muerte, tan compleja si se tiene en cuenta la problemática corporeidad en los mundos virtuales. «Es evidentemente la ausencia de cuerpo y de materia física lo que explica la asimetría entre el ensanchamiento del ámbito de lo posible y de la reducción de moralidad» (Lavocat, 2019: 288); también en *Recuerdos de la Alhambra*, como puede deducirse fácilmente después de este pequeño estudio, puede advertirse un tratamiento de las consecuencias éticas de la desaparición (o disolución) de lo físico en los entornos lúdico-digitales. McLuhan reflexionó en esta misma línea poniendo el acento en el modo en que lo virtual

afectaría a la cuestión de la identidad (Horrocks, 2004: 79-81), que efectivamente podría incluirse en esta prospectiva.

En definitiva, tal y como explica García-Noblejas, pensador de mundos posibles, estos «son mundos pequeños, cosmitos, dispuestos a cooperar en la configuración de la identidad personal, y en proporcionar un paisaje de fondo para la orientación de nuestras decisiones en nuestro mundo de cada día» (1996: 17). Esto es lo que, en parte, se ha tratado de mostrar con el análisis del ludo-mundo granadino de *Recuerdos de la Alhambra* y lo que,

en futuros estudios, podría acabar desembocando en una propuesta de series *ludens*, entendida como conjunto de ludo-series, ya sea por su contenido lúdico, por su tema, argumento o forma de juego o por el modo mismo en que suscitan una actitud lúdica

en el espectador (pero nunca como subgénero o taxonomía nueva). De hecho, *Recuerdos de la Alhambra* podría tomarse como ejemplo paradigmático de serie *ludens*. Esta propuesta abordaría no tanto (o no solo) el videojuego seriado/episódico como ya ha estudiado el propio Navarro Remesal (*Play chapter (I): Industria, estructura y remediación en el videojuego episódico y las series interactivas*, 2017; *Play chapter (II): Videojuego episódico, series y complejidad narrativa*, 2017) sino el de las series audiovisuales ludo-céntricas en general. ■

**RECUERDOS DE LA ALHAMBRA
CONSTITUYE UN ACTO
LÚDICO DE APROPIACIÓN
Y DE REINTERPRETACIÓN
DE UN ESPACIO**

NOTAS

- 1 Esta investigación se ha desarrollado en el marco del Grupo Estable de Investigación Imaginación y mundos posibles de la Facultad de Comunicación de la Universidad Francisco de Vitoria.
- 2 Las traducciones al castellano de las fuentes originales en inglés son del autor del artículo.

- 3 Este artículo no pretende abordar la solidez narrativa de la serie. Aunque el desarrollo argumental incurre en ocasionales incoherencias y en un desenlace que prácticamente contradice la premisa (#1x16: Gil Ho Ahn, TVN-Netflix: 2018), no se busca ahondar en ello. El análisis quiere señalar y comprender la fecundidad de la serie como caso representativo de una producción audiovisual oriental que se apropia ludo-lógicamente del contexto español.
- 4 En su presentación de *Orientalismo* (Goytisolo, 2015: 11-13), Juan Goytisolo explica que «con un rigor implacable, Said exponía los mecanismos de la fabricación del Otro que, desde la Edad Media, articulan el proyecto orientalista» (2015: 12). En cierto modo, podría considerarse que la serie *Recuerdos de la Alhambra* constituye un proceso inverso al del orientalismo: en tanto que apropiación del imaginario español por parte de un país oriental es una suerte de, por así decir, *occidentalismo* (sin las connotaciones e implicaciones de dominación política incluidas en el análisis de Said, por supuesto).

REFERENCIAS

Amazon Prime estrena la serie japonesa 'Magi', rodada en localizaciones salmantinas. (2019, 17 de enero). *Noticias CYL Salamanca*. Recuperado de <https://www.noticias-cyl.com/salamanca/cultura-salamanca/2019/01/17/amazon-prime-estrena-la-serie-japonesa-magi-rodada-en-localizaciones-salmantinas/>

Bécquer, G.A. (2013). *Leyendas*. España: Austral.

Calderón de la Barca, P. (2003). *La vida es sueño*. España: Austral.

Cubero, R. M. (2013). ¿Quién construye nuestro imaginario urbano? *On the W@terfront. Public Art.Urban Design.Civic Participation.Urban Regeneration*, 0, 4-20. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/article/view/18845>

Cervantes, M de. (2015). *Don Quijote de la Mancha*. España: Real Academia Española.

Chông, Y. (2012). *K-literature: the writing world's new voice*. Korea: Korean Culture and Information Service.

Estreno mundial de la serie japonesa "Magi", rodada en España por la productora española b-mount Film. (2019). Recuperado de <https://www.valladolid.es/es/actualidad/noticias/estreno-mundial-serie-japonesa-magi-rodada-espana-productor>.

Fariñas, T., Fernández Larrechi, A. (2018, 12 de diciembre). "Memories of the Alhambra": la serie coreana que transcurre en Granada y triunfa en Asia. *El Confidencial*. Recuperado de https://www.elconfidencial.com/television/series/2018-12-12/serie-granada-memorias-alhambra-corea-sur_1701518/

García-Noblejas, J.J. (2005). *Comunicación y mundos posibles*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra.

García, S.S., n.d. *Comunicación: Granada: Pasado medieval y presente escenificados desde Corea del Sur: Recuerdos de la Alhambra*. Recuperado de https://www.academia.edu/38726369/Comunicaci%C3%B3n_Granada_Pasado_medieval_y_presente_escenificados_desde_Corea_del_Sur_Recuerdos_de_la_Alhambra

Goytisolo, J. (2015). *Presentación. Un intelectual libre*. En *Orientalismo*, 55 (pp. 11-13). Barcelona: Debolsillo.

Horrocks, C. (2004) *Marshall McLuhan y la realidad virtual*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Irving, W. (1999). *Cuentos de la Alhambra*. Madrid: Alba.

Jeon, W.K., n.d. *The 'Korean Wave' and Television Drama Exports, 1995-2005*. 271. Recuperado de <http://theses.gla.ac.uk/4499/>

Ju, H., 2014. Ju, H. (2014). *Transformations of the Korean media industry by the Korean Wave: The perspective of Glocalization*. En Kuwahara, Y. (Ed.). *The Korean Wave: Korean popular culture in global context* (pp.33-55). New York, NY: Palgrave Macmillan. pp. 33-55. https://doi.org/10.1057/9781137350282_3

Kim, J. (2013). *Reading Asian Television Drama: Crossing Borders and Breaking Boundaries*. London: I.B.Tauris.

Lavocat, F. (2019). Possible Worlds, Virtual Worlds. En A. Bell, M-L. Ryan (Eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology* (pp. 272-295). Nebraska: University of Nebraska Press.

Liry Onni (Producción). *Nuestro recuerdos de la Alhambra – Buscando a Sejoo y tapeando en Granada*. [Video

- Youtube] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CDVV1tu_fHQ
- Lobato, R. (2018). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media* 19, 241-256. <https://doi.org/10.1177/1527476417708245>
- Marías, J. (1990). *Breve tratado de la ilusión*. Madrid: Alianza Editorial.
- Mendoza, V. (2015, 23 de diciembre). Cuenca y Japón: una relación imprevista que nació del anime. *Yorokobu*. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/cuenca-y-japon-una-relacion-imprevista-que-nacio-del-anime/>
- Navarro Remesal, V. (2019). *Cine ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine*. Barcelona: Editorial UOC.
- Niantic, Inc. 2019. Recuperado de <https://nianticlabs.com/es>
- Paredes, D. J. (2013). La ciudad imaginada. Los territorios, lo imaginario y lo simbólico. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca* 2, 27-37.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Play chapter (I): Industria, estructura y remediación en el videojuego episódico y las series interactivas*. 2017. Recuperado de <https://www.presura.es/blog/2017/10/03/estructura-remediacion-videojuego-episodico/>.
- Play chapter (II): Videojuego episódico, series y complejidad narrativa*. 2017. Recuperado de <https://www.presura.es/blog/2017/10/10/videojuego-episodico-series-narrativa/>.
- ¿Por qué los asiáticos están obsesionados con rodar series en España? (2019, Feb. 8). Recuperado de https://www.lasexta.com/tribus-ocultas/cine-series/que-asiaticos-estan-obsesionados-rodar-series-espana_201902085c5d50700cf26cf0799c0fc3.html.
- Said, E. W. (2015). *Orientalismo*. Barcelona: Debolsillo.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.
- Valle, J. J. L., Ruiz, A. L. G., 2010. Cine y patrimonio urbano: Granada en el imaginario del celuloide. En *Ciudad, territorio y paisaje: Reflexiones para un debate multidisciplinar*, 393-407.
- Vargas, I. (2018, 26 de noviembre). *Granada Hoy*. Recuperado de https://www.gradahoy.com/ocio/Alhambra-Netflix-Recuerdos-serie_0_1303969845.html.

EL AUDIOVISUAL SURCOREANO EN ESPAÑA: GRANADA COMO LUDO-MUNDO EN LA SERIE RECUERDOS DE LA ALHAMBRA

Resumen

La expansión de la producción audiovisual asiática ha alcanzado una dimensión internacional tan alta que ahora sus ficciones televisivas también se desarrollan en países extranjeros. Es el caso de la serie *Recuerdos de la Alhambra* (Alhambra Goongjeonui Chooeok, Jae-Jeong Song, TVN-Netflix: 2018), que trata de un juego de realidad aumentada en la ciudad de Granada. Apoyándonos en los estudios de Miguel Sicart (2014) sobre lo lúdico, en los de Victor Navarro Remesal (2019) sobre cine y juego y tomando como marco teórico las nociones ludo-ficcionales de Antonio J. Planells (2015), esta investigación analiza la aproximación estética y narrativa de una ficción audiovisual coreana al imaginario de una ciudad española. El modo intrínsecamente lúdico en que la serie se apropia del espacio granadino, su reinterpretación de un tema de marcado carácter hispánico como lo ilusorio y los diferentes tipos de mundo subyacentes al argumento son los tres aspectos fundamentales del análisis.

Palabras clave

Corea; Audiovisual; España; Granada; Juego; Mundo; Serie; Alhambra.

Autor

Juan Rubio de Olazabal (Berlín, 1989) es profesor de Guión cinematográfico en la Universidad Francisco de Vitoria y ha sido profesor visitante en la Universidad de Navarra. Actualmente desarrolla su investigación doctoral sobre la noción de pulso vital en Tarkovski y es miembro del grupo estable de investigación Imagenación y mundos posibles de la Universidad Francisco de Vitoria. Contacto: juan.rubio@ufv.es

Referencia de este artículo

Rubio de Olazabal, J. (2020). El audiovisual surcoreano en España: Granada como ludo-mundo en la serie *Recuerdos de la Alhambra*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 29, 53-66.

SOUTH KOREAN AUDIO-VISUAL PRODUCTION IN SPAIN: GRANADA AS A LUDIC-WORLD IN THE SERIES MEMORIES OF THE ALHAMBRA

Abstract

Asian audiovisual production has become so international that some of its content, such as television series, are set in foreign countries. *Memories of the Alhambra* (Alhambra Goongjeonui Chooeok, Jae-Jeong Song, TVN-Netflix: 2018), for instance, deals with an alternative reality game set in the city of Granada. Drawing on Miguel Sicart's (2014) play studies, Victor Navarro Remesal's (2019) research on movies and games, and the theoretical framework of Antonio J. Planells' ludic-fictional worlds (2015), this paper analyses the aesthetic and narratological approach of a Korean television series to the imaginary of a Spanish city. The intrinsically ludic way in which the series appropriates Granada, its reinterpretation of a theme as markedly Spanish as illusion and the different kinds of underlying worlds are the three main aspects of this analysis.

Key words

Korea; Audiovisual; Spain; Granada; Game; World; Series; Alhambra.

Author

Juan Rubio de Olazabal teaches screenwriting at Universidad Francisco de Vitoria and has also been a visiting professor at Universidad de Navarra. He is currently completing a PhD on Tarkovsky's vital pulse and is a member of the Imagination and Possible Worlds Research Group at Universidad Francisco de Vitoria. Contact: juan.rubio@ufv.es

Article reference

Rubio de Olazabal, J. (2020). South Korean audio-visual production in Spain: Granada as a ludic-world in the series *Memories of the Alhambra*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 29, 53-66.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com