

## TRADICIÓN Y TRANSNACIONALIDAD EN EL TRATAMIENTO DE LO FANTÁSTICO EN LA SAGA REC DE JAUME BALAGUERÓ Y PACO PLAZA

RUBEN SÁNCHEZ TRIGOS  
Universidad Rey Juan Carlos  
rubensancheztrigos@gmail.com

Recibido: 14-07-2013  
Aceptado: 24-10-2013



### RESUMEN

La franquicia *Rec*, de Jaume Balagueró y Paco Plaza, mantiene una doble naturaleza identitaria: local o tradicional (al vincular el fenómeno zombificador a un imaginario profundamente católico) y transnacional (al recurrir a tendencias del cine de terror moderno norteamericano, como las que tiene que ver con el último cine de zombis producido en el siglo XXI). El artículo se propone indagar en cómo estas dos vertientes determinan la visualización y tematización de lo fantástico y lo sobrenatural en las películas de la serie.

PALABRAS CLAVE: *Rec*, cine, terror, español, zombie.

### ABSTRACT

Jaume Balagueró and Paco Plaza's *Rec* franchise displays a dual identity or nature: one local or traditional (linking the zombification phenomenon to a deeply Catholic imaginary) and another transnational (related to the trends of modern American horror, as in the latest zombie cinema produced in the 21st century). The article intends to investigate how these two aspects determine the visualization and thematization of the fantastic and the supernatural in the films of the series.

KEYWORDS: *Rec*, horror, film, spanish, zombie.



## 1. INTRODUCCIÓN

Aunque popularmente suele relacionarse al personaje del zombi con la narrativa fantástica, su vinculación con este género (o con este efecto, si este fuera el enfoque) resulta mucho menos consistente de lo que pudiera pensarse. De hecho, en un sentido estricto, de todos los ciclos descritos para este personaje en el cine por los autores que se han aproximado a su estudio de una forma más exhaustiva (Russell, 2005; Bishop, 2010), sólo sus primeras manifestaciones en el medio durante los años 30 y 40 revisten una mayoría de elementos fantásticos, instalándose desde entonces y hasta ahora bien en el género de la ciencia ficción (es decir, desactivando cualquier elemento de carácter sobrenatural), bien en una ambigüedad deliberada que busca no identificar la causa y la naturaleza del fenómeno zombificador.

La franquicia española *Rec*, de Jaume Balagueró y Paco Plaza, integrada hasta este instante por tres títulos –*Rec* (2007), *Rec 2* (2009), *Rec 3: Génesis* (2012)– y un cuarto en producción en el momento de escribirse estas líneas, ha sido uno de los últimos (y escasos) ejemplos en sumarse a la vertiente fantástica de este subgénero durante el siglo XXI. Este artículo se propone indagar de forma específica en las distintas estrategias formales, narrativas y temáticas a través de las cuales las películas de esta serie visualizan y tematizan lo fantástico, poniendo a estos títulos en relación tanto con las nuevas perspectivas de la narrativa de zombis contemporánea como con la tradición sobrenatural de este personaje.

Como ya he señalado con anterioridad (Sánchez Trigos, 2013), la cinematografía española goza de una tradición verificable en lo que respecta a la representación del personaje del zombi, que empieza con *Gritos en la noche* (Jesús Franco, 1961) y se extiende hasta hoy a lo largo de más de cuatro décadas. Sin embargo, las películas que integran la franquicia *Rec* revisten una especificidad genérica inédita en el contexto de esta vertiente de nuestro cine; especificidad que se fundamenta en la doble naturaleza nacional de su propuesta: tradicional (aquellos marcadores locales que acreditan su naturaleza como producto facturado en la industria cinematográfica española) y transnacional (aquellos elementos formales que alinean a la serie tanto con el nuevo cine de terror global producido en las últimas dos décadas como con la nueva oleada de películas de zombis estrenadas desde 2002). Esta doble naturaleza identitaria puede ayudarnos también a entender el tratamiento que obtiene lo fantástico en las películas que componen la serie. El análisis de lo fantástico en la serie *Rec* que realizará este artículo se fundamentará, por lo tanto, en la

forma en que lo tradicional y lo transnacional condicionan el efecto sobrenatural en estos filmes, hasta conformar un producto único en la historia del subgénero al que pertenecen.

## 2. LO FANTÁSTICO EN EL CINE DE ZOMBIS

Empezaremos primero delimitando teóricamente nuestros dos objetos de estudio y poniéndolos en relación: lo fantástico y el personaje del zombi. David Roas ha sugerido que en su relación con el contexto socio-cultural en que emerge lo fantástico se encuentra, precisamente, su verdadera particularidad como género. Así, hasta la llegada de la Ilustración el hombre mantenía una creencia podríamos decir objetiva sobre ciertos fenómenos sobrenaturales a través de la religión y la superstición: «hasta el siglo XVIII lo verosímil incluía tanto la naturaleza como el mundo sobrenatural, unidos de forma coherente por la religión» (Roas, 2001: 21). Esto justificaba, por ejemplo, que figuras de la tradición popular como el vampiro o el *revenant* pudieran explicarse desde posiciones religiosas, sobre todo mediante la intervención demoníaca (Simpson, 2003). Sin embargo, con el nuevo paradigma de pensamiento que constituye el racionalismo, la relación del ser humano con lo sobrenatural experimentó una paulatina y decisiva transformación. «Con el racionalismo del Siglo de las Luces, estos dos planos (naturaleza y mundo sobrenatural) se hicieron antinómicos, y, suprimida la fe en lo sobrenatural, el hombre quedó amparado sólo por la ciencia frente a un mundo hostil y desconocido», incapaz ya de explicar determinados fenómenos y despojando de su carácter preternatural a otros (Roas, 2011: 19). Este nuevo escenario va a propiciar, paradójicamente, la emergencia de una nueva forma de ficción (teatro, literatura) que ahora podemos identificar con lo fantástico, ya que «en su reivindicación de lo racional, el Siglo de las Luces había revelado, al mismo tiempo, un lado oscuro de la realidad y del yo que la razón no podía explicar. Y ese lado oscuro será el que nutrirá la literatura fantástica en su primera manifestación: la novela gótica, que surge en las letras inglesas en la segunda mitad del siglo XVIII» (Roas, 2011: 19). Lo fantástico, pues, nos sitúa inicialmente en un mundo cotidiano (que el lector o el espectador suelen identificar como el suyo), el cual «inmediatamente es asaltado por un fenómeno imposible –y, como tal, incomprensible– que subvierte los códigos –las certezas– que hemos diseñado para percibir y comprender la realidad» (Roas, 2011: 14). En otras palabras: para resultar firme en su efecto, lo fantástico, al contrario que lo maravilloso, necesita de la pre-existencia de un mundo cuyas reglas conciben como imposible el fenómeno a representar en cuestión.

Respecto al personaje del zombi, su naturaleza intrínsecamente post-moderna, así como las muchas y diversas formas con que ha sido representado en la cultura popular occidental, dificultan una definición totalizadora, como han demostrado los esfuerzos de Kevin Boon en este sentido (2007; 2011). Aquí, por nuestra parte, partiremos de los siguientes presupuestos formales a modo de aproximación: acotaremos a esta figura como un cuerpo privado de sus procesos mentales conscientes que mantiene, en mayor o menor medida, sus funciones motoras intactas, y que es controlado por alguna influencia ajena a él. Conviene tener en cuenta, sin embargo, que dicha definición no constituye sino un mero punto de partida, un conjunto de características-base que, debido a su carácter auto-reflexivo, el subgénero va a desafiar conscientemente a lo largo de su historia. El zombi no, es por lo tanto, simplemente un muerto viviente, sino que el muerto revivido es una de las muchas formas que puede adoptar. La condición para distinguir al personaje de otros monstruos como el fantasma o el *revenant* no es entonces que el individuo esté vivo o muerto, sino, esencialmente, que su consciencia, sus procesos mentales, se encuentren alienados por una influencia ajena al mismo. No obstante, la introducción del zombi en Occidente sí se encuentra ligada a la figura del muerto revivido, como veremos a continuación. Dicho de otro modo: durante las primeras décadas, la sociedad occidental va a vincular el término zombi casi exclusivamente con la idea de alguien que regresa de entre los muertos, de forma que cualquier análisis de su representación en nuestra cultura popular debe, necesariamente, partir de este supuesto.

Existen numerosos ejemplos de muertos revividos en la literatura y en las tradiciones orales anteriores a la modernidad (el poema épico de Gilgamesh,<sup>1</sup> el cuento «La historia de Gherib y su hermano Agib» de *Las mil y una noches*<sup>2</sup>); sin embargo, Lauric Guillaud vincula la representación literaria del muerto viviente con el desarrollo del paradigma científico vigente en cada época; paradigma que irá negando, cada vez con más contundencia, creencias de carácter atávico como es la posibilidad de que los cadáveres puedan reanimarse. Guillaud, de hecho, sugiere que es el género fantástico (él lo denomina literatura del imaginario), tal y como lo hemos acotado desde un punto de vista epistemológico, el que recoge y define la figura del muerto viviente en

1 En la tabilla III, Gilgamesh rechaza las insinuaciones sexuales de la diosa del amor y la guerra, Ishtar. Como represalia, ella lanza la siguiente amenaza: «Luego dirigiré mis pasos hacia las regiones infernales y haré que suban los muertos, que devoren a los vivos, multiplicaré el número de los muertos a expensas de los vivos».

2 En este cuento, el príncipe exiliado Gherib combate contra una horda de muertos vivientes que devoran a los vivos. Finalmente, el protagonista esclaviza a estos cadáveres y los convierte al Islam.

la literatura moderna de los últimos tres siglos (2010: 13-14). Para Guillaud, el regreso de los muertos en la literatura del siglo XIX no puede entenderse sin el progreso de la ciencia, refiriéndose tanto a la emergencia de nuevas prácticas psíquicas (el espiritismo) como a nuevas tecnologías de la comunicación, por ejemplo la radio o el telégrafo. De hecho, el pensamiento predominante de la época considera que estos últimos inventos «son capaces de poner en contacto los mundos visibles y los invisibles» (2010: 15), una verdadera fuente de inspiración para los autores que quieran apartarse de la tradición mimética. Relatos como *Lot n° 249* de Arthur Conan Doyle (1892), *La pata de mono* de W.W. Jacobs (1902) o *Herbert West: reanimador* de H.P. Lovecraft (1922) van a representar muertos andantes cuya mera existencia desafía el paradigma racional en que viven inmersos los demás personajes, según el cual resulta materialmente imposible que ocurra tal fenómeno. Ya sean reanimados por medio de la magia o de la ciencia (es decir, ya se inscriban en el género fantástico o no), estos cadáveres se diferencian de los vampiros y los *revenants* de las tradiciones orales precedentes en la forma en que son percibidos por los protagonistas, quienes manifiestan dos formas de horror: aquel que proviene de la naturaleza monstruosa de la criatura (de su misma condición abyecta) y, he aquí lo importante, aquel que deriva del fenómeno imposible que constituye su resurrección, y que hasta ahora quedaba explicado por la intervención religiosa. Jorge Martínez Lucena, además, destaca un rasgo capital en la concepción que Occidente va a hacer del muerto revivido moderno, y por añadidura del zombi que va a representar el cine: su indiscutible materialidad. Materialidad que, de acuerdo con él, encontraría su acta de fundación en la novela de Mary W. Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818). En ella, Shelley se pregunta «qué ocurriría si el hombre no fuese más que materia animada por electricidad, si la vida no fuese más que una posible creación de la muerte» (2012: 37-38). Para Martínez Lucena, pues, el epicentro del muerto viviente moderno que va a desarrollar la tradición literaria occidental a partir del siglo XIX es su condición como un mero cuerpo: dado que la religión o lo sobrenatural han dejado de regir el paradigma de pensamiento predominante, cuestionando así el concepto de alma y/o de inmortalidad, sólo queda la constatación de lo que somos: carne perecedera. Algo de lo que el muerto viviente y el zombi serán metáfora desde entonces y hasta hoy. La cuestión en la ficción de zombis que se va a producir desde el siglo XX radicará entonces en la naturaleza (sobrenatural o no) de la fuerza que anime y controle esa carne.

De acuerdo con Peter Dendle, la primera narrativa cinematográfica de zombis tiene su origen en la ocupación de Haití por parte de Estados Unidos

en 1915. Aunque el término ya se había mencionado con anterioridad en algunos escritos occidentales, es a partir de entonces cuando los diversos autores comienzan a convertirlo en materia de ficción, tomando como base las leyendas folclóricas del vudú sobre individuos que son sacados de sus tumbas y sometidos por una figura de poder (un hechicero), para desvirtuarlas. Se trata, pues, del primer monstruo «que pasa directamente del folclore a la pantalla, sin tener una tradición literaria establecida» (2001: 3). Tradición que sí detenta la figura del muerto viviente, como hemos visto, pero no el zombi como tal, una criatura específica que aunque mantiene sus orígenes en Sudáfrica (Ackermann y Gauthier, 1991) termina de forjarse en Haití. Lo importante para este trabajo es que las primeras representaciones fílmicas del monstruo en nuestra cultura van a atribuir un carácter sobrenatural al personaje, o mejor dicho, a la fuerza que aliena al personaje, en tanto explotan el sistema mágico del folclore haitiano como una forma de representar la otredad inherente a esta cultura desconocida. En efecto, películas clásicas como *La legión de los hombres sin alma* (*White Zombie*, Víctor Halperin, 1932), *La rebelión de los muertos* (*Revolt of the zombies*, Víctor Halperin, 1936) o *Yo anduve con un zombi* (*I walked with a zombie*, Jacques Tourneur, 1944) codifican el elemento que despoja al individuo de su voluntad como algún tipo de fuerza de naturaleza mágica, indisociable del contexto afrocaribeño en que el personaje es «descubierto», un monstruo imposible de concebir desde el paradigma racional del mundo occidental moderno. De estos títulos, quizás sea el de Tourneur el que más profundamente indaga en la confrontación entre un mundo de superstición (representado por la isla caribeña de San Sebastián) y un mundo de ciencia (representado por el doctor Maxwell y por la protagonista, Betsy). Como explica Bishop, en esta película los zombis no resultan aterradores porque pertenezcan a una cultura primitiva, sino «porque su existencia no se puede explicar» (2010: 86), algo que reafirma fehacientemente la razón de ser del género fantástico.

Es a partir de los años 50, en el momento en que el personaje se adapta cómodamente a las convenciones de la ciencia ficción que eclosionara en la cultura popular de esta década, cuando la narrativa de zombis abandona casi de forma drástica lo sobrenatural y pasa a vincular la causa de la zombificación con algún tipo de tecnología o ciencia (terrestre o extraterrestre). Filmes como *Invasores invisibles* (*Invisible Invaders*, Edward L. Cahn, 1964), *Quatermass 2* (Val Guest, 1957) o *The earth dies screaming* (Terence Fisher, 1964) sustituyen al hechicero vudú (o al individuo que hace uso de algún tipo de magia) por alguna forma de amenaza colectiva (una invasión alienígena) capaz de

apropiarse de la voluntad de los individuos, mientras que otros como *Cadáveres atómicos* (*Creature with the atomi brain*, Edward L. Cahn, 1955) o *Zombies adolescentes* (*Teenage zombies*, Jerry Warren, 1957) hacen lo propio con un *mad doctor* que emplea una nueva energía (fundamentalmente, atómica) a fin de controlar a las personas. Dicho de otro modo: si, como afirma James Gunn, la ciencia ficción resulta toda aquella forma de narrativa cuyo rasgo dominante es la presencia de cambios establecidos por la inclusión de elementos existentes en nuestra realidad inmediata, pero considerados «posibles» desde algún ámbito del conocimiento científico (2005: 10), la mayor parte del cine de zombis producido desde esta década hasta la actualidad tiene más que ver con este género que con lo sobrenatural. El zombi dejará de convertirse en algo imposible para devenir en algo inédito, extraño, pero más o menos concebible desde el punto de vista de las leyes científicas, un producto del mal uso del progreso, contraviniendo de esta forma la visión positivista del mismo ofrecida por una parte de la ciencia ficción en su denominada edad de oro.

Muntean y Payne han demostrado que la composición básica de la ficción zombi está determinada por los horrores sociales existentes durante su producción (2009: 239-258). En otras palabras: las ansiedades culturales de cada época han configurado la naturaleza y el propósito de la fuerza zombificadora que somete al individuo. En la sociedad poscolonial de los años 30 y 40 se trata de la extraña magia haitiana o de algún tipo de culto religioso similar; en los años 50 la energía atómica, la invasión extraterrestre deudora del fenómeno Ovni o técnicas de lavado de cerebro que encuentran su eco en algunos rumores generados durante la Segunda guerra mundial sobre prisioneros zombificados por científicos asiáticos; en las últimas décadas, desde los años 70, el fenómeno se ha focalizado de forma más explícita aún en los avances científicos en materia de ingeniería vírica, como ocurre a partir del éxito de *Resident Evil* (Paul W.S. Anderson, 2002) y de *28 días después* (*28 days later*, Danny Boyle, 2002), donde la plaga zombi obtiene su origen en los laboratorios, de la mano del hombre. Frente a estas tendencias dominantes, lo netamente sobrenatural constituye tan sólo una vertiente minoritaria en el último cine de zombis. Películas como *La serpiente y el arco iris* (*The serpent and the rainbow*, Wes Craven, 1987) o *Muertos y enterrados* (*Dead and buried*, Gary Sherman, 1988), que recuperan los orígenes vudú del personaje, no constituyen sino excepciones marginales, poco o nada representativas del subgénero moderno.

La revolución efectuada por Romero en su ópera prima *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the living dead*, George A. Romero, 1968), pieza pre-



cursora del zombi postmoderno, ofrece una tercera alternativa a estas dos vías: la ambigüedad, o directamente la ausencia de explicaciones a la hora de identificar la causa de la zombificación. Si ya en este título fundador, se sugiere (pero nunca se termina de aclarar del todo) que la resurrección de los muertos puede estar causada por la radiación traída desde una sonda de Venus, en una gran parte de las películas del ciclo post-Romero que le han seguido desde entonces se ha optado por evitar esta cuestión, desviando la atención hacia otros focos, en especial los conflictos entre los personajes, la confrontación entre el concepto de normalidad y anormalidad, o entre lo humano y lo que ha dejado de serlo (Paffenroth, 2011). Una ausencia de explicaciones que inscribe a la última narrativa de zombis en el paradigma del cine de terror postmoderno (Pinedo, 1996; Modlesky, 1986), donde la amenaza que irrumpe en la cotidianeidad de los personajes reviste un carácter endémico: no viene de fuera de la sociedad ni resulta del todo una extraña, sino que procede de aquellos elementos más familiares. No obstante, es necesario señalar que incluso en aquellos títulos que más consistentemente evitan identificar la causa de la zombificación (por ejemplo, la serie *The walking dead*), se visualiza la pandemia a través de un cuadro de síntomas físicos que sugieren la naturaleza vírica o biológica del fenómeno: el sistema de contagio no es arbitrario, sino que requiere de los fluidos corporales para su transmisión, una convención que el espectador ha asumido e interiorizado desde entonces. Una vez más, pues, se rechaza, o por lo menos se pone seriamente en cuestión la posible naturaleza sobrenatural de los hechos: aunque con frecuencia se alude a un castigo divino o incluso al Apocalipsis, dichos supuestos permanecen en el ámbito de la especulación, prevaleciendo en cambio la dimensión estrictamente física de la fuerza que escinde a las personas de sus procesos mentales conscientes. Sea lo que sea lo que desata el horror, la única protección posible ante ello reside no en rezar o en comportarse de acuerdo a unos valores predeterminados por algún tipo de autoridad moral, sino en algo mucho más prosaico: evitar la mordedura fatal de los infectados. En conclusión, puede decirse que la ficción de zombis cinematográfica moderna se encuentra determinada por la naturaleza eminentemente material que Martínez Lucena atribuye al muerto viviente, por su indefectible condición como puro envoltorio carnal, hijo del racionalismo que alumbrara el género fantástico. El zombi moderno (incluso aquel que resulta no un muerto revivido, sino un individuo enfermo por alguna forma de plaga vírica) nos recuerda nuestra condición como mortales, como organismos biológicos vulnerables constantemente expuestos a los peligros de un mundo altamente tecnificado. En este sentido, la propuesta de



*Rec* resulta del todo inédita, pues concilia las tensiones víricas (plenamente carnales) del mundo moderno con la tradición sobrenatural del monstruo.

### 3. EL FENÓMENO *REC* EN EL CONTEXTO DEL NUEVO CINE DE TERROR ESPAÑOL

La franquicia *Rec* no sólo es la producción de zombis española de más éxito en la historia,<sup>3</sup> sino también, como Lázaro-Reboll apunta, la primera franquicia de terror nacional en salir de España (2012: 271), capaz incluso de inspirar a su vez una nueva serie de películas norteamericana autónoma: *Quarantine* (John Erik Dowdle, 2008) y *Quarantine 2: Terminal* (John Pogue, 2011). Su caso, no obstante, se inscribe en un fenómeno mayor: el éxito comercial y de crítica de *Rec* resulta representativo del impacto local y global de lo que el crítico Chris Evans ha llamado «títulos de terror de calidad» producidos en España por «inteligentes especialistas con mentalidad internacional» (Evans, 2010). Así, si durante la etapa de gobierno socialista (1982-1996), el cine fantástico y de terror español estuvo mayoritariamente escindido entre la devaluación vía vídeo y la intelectualización literaria, la segunda mitad de los años 90, en cambio, va a comportar un relevo generacional que facilitará el debut de nombres claves para el género como Juan Carlos Fresnadillo, Jaime Balagueró, Paco Plaza o, más recientemente, Juan Antonio Bayona. Al contrario que lo ocurrido en los años 60 y 70, es decir, en el particular escenario socio-industrial que acogiera la eclosión del denominado cine fantaterrorífico español, esta nueva oleada de películas no surge en el contexto de ninguna coyuntura económica como la que alentara a los productores españoles de entonces a facturar productos de terror para poder sobrevivir. Sí puede hablarse, en cambio, de una crisis de espectadores, teniendo en cuenta la dificultad de la cinematografía española de los años 80 y principios de los 90 para atraer a las salas a los segmentos más jóvenes. La irrupción de cineastas como Álex de la Iglesia o Alejandro Amenábar va a movilizar entonces una serie de dispositivos de identificación con las nuevas generaciones mediante un cine de género referencial, en mayor o menor medida, de los modelos *mainstream* norteamericanos, posibilitando así un revulsivo en las taquillas españolas que se prolonga hasta hoy y cuyos precedentes han de buscarse en éxitos locales como *La residencia* (Narciso Ibáñez Serrador, 1969) o *¿Quién puede matar a un niño?* (Narciso Ibáñez Serrador, 1976). Podría decirse que esta nueva manera en que las películas españolas de terror contemporáneas son concebidas, lan-

3 *Rec* obtiene un cómputo de 1.428.572 espectadores en España. A partir de aquí, la recaudación en taquilla es descendente: *Rec 2* congrega a 860.543 personas, y *Rec 3: Génesis* a 369.950.

zadas y percibidas, dentro y fuera de las fronteras de su país, homologa este aspecto de nuestra cinematografía a la nueva oleada de terror europeo que experimenta la primera década del siglo XXI, en especial el cine francés, representado por filmes como *Alta tensión* (*Haute tension*, Alexandre Aja, 2003), *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008) o *Inside* (*À l'interieur*, 2007). Como Ian Olney sugiere, si algo destaca en estas películas (españolas y francesas) es el empleo de un sistema de códigos genéricos universales gracias al cual han estrechado su vínculo con una parte importante de la industria norteamericana.

Ni el éxito de crítica del cine de terror contemporáneo europeo ni su extraño parecido al moderno cine de terror americano han escapado a la atención de las empresas de Hollywood, que han tratado de sacar provecho de ambos. En efecto, el cine europeo de terror contemporáneo ha sido adoptado por la industria cinematográfica estadounidense como nunca antes lo fue. Casi todas las películas de terror europeas mencionadas anteriormente se han lanzado en DVD en los Estados Unidos, ya sea por los grandes estudios o por mini-majors independientes como Lionsgate y la Weinstein Company. Algunas incluso se han estrenado en cines limitados de los Estados Unidos (un golpe de efecto para una película extranjera en un momento en que muchas de las obras maestras del cine mundial actuales no son capaces de encontrar su camino en los cines estadounidenses). Además, una serie de cineastas europeos contemporáneos de terror han sido contratados para dirigir películas de género de alto perfil en los estudios (Olney, 2013: 220).

Las tres películas de *Rec* estrenadas hasta el momento resultan, en definitiva, paradigmáticas de las prácticas transnacionales con que cineastas, productores y distribuidores españoles del siglo XXI se relacionan con el mercado internacional y con las nuevas líneas de género que surgen desde Hollywood y desde otros mercados europeos. Así, en 2012 la revista norteamericana *Time Out* publicaba una lista con las cien mejores películas de terror de todos los tiempos, confeccionada por profesionales del medio vinculados, de una u otra manera, al género de horror: nombres como Roger Corman, Clive Barker o Guillermo del Toro. En ella sorprendía encontrar, en el puesto cincuenta y cuatro, una película como *Rec*, cómodamente instalada entre clásicos modernos de la trascendencia de *El silencio de los corderos* (*The silence of the lambs*, Jonathan Demme, 1991) o *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair witch project*, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999).<sup>4</sup> Más allá de la legitimidad y de las muchas limitaciones que siempre pueden atribuírsele a una lista de

4 En la lista aparecen también las españolas *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001), *El espinazo del diablo* (Guillermo del Toro, 2001) y *El orfanato* (Juan Antonio Bayona, 2008).

estas características, lo que la presencia de la película de Balagueró y Plaza parece indicar es su rápido ingreso en el imaginario colectivo de toda una generación de cineastas anglosajones, tradicionalmente dispuestos a acoger propuestas foráneas (antes europeas, ahora, además, asiáticas) susceptibles de poder reescribirse según los parámetros de su mercado, como demuestra el hecho de que *Rec* tuviera su correspondiente *remake* estadounidense apenas un año después de su estreno en España.

Existen, sin embargo, aspectos que singularizan a la serie con respecto al grueso de este nuevo cine español de terror. Mientras que los grandes éxitos recientes –*Los otros*, *El orfanato* o *El cuerpo*– se conciben textualmente dentro del horizonte de expectativas de un espectador no necesariamente aficionado al género como tal, sino que ostenta un carácter más general y se postula como habitual consumidor de *blockbusters* (constituyendo esto una parte de su éxito), *Rec*, en cambio, resulta mucho más específica en su apelación a fuentes genéricas digamos más puras. Así, su configuración como películas *mainstream* permite a estos títulos el diálogo con otros géneros o dispositivos narrativos de prestigio: *Los otros* es tanto una historia de fantasmas como un drama sobre el poder auto-represivo de la fe; *El orfanato*, otro relato de espectros, también constituye una reflexión sobre los claros y oscuros de la maternidad, como ha sugerido Antoine Gaudin (2011); *El cuerpo*, por su parte, encierra, como supo ver el crítico Jordi Costa, una estructura de genuino *giallo* italiano bajo un disfraz de *thriller* (2012). Frente a estas operaciones híbridas, *Rec* plantea un ejercicio codificado estrictamente bajo las coordenadas del cine de terror. En otras palabras: si bien su argumento y su empleo de técnicas documentales televisivas implican también un subtexto crítico con la actualidad de la comunicación audiovisual, su propuesta para con el espectador es evidentemente la de una genuina experiencia de horror (progresivamente reconvertida en una experiencia carnavalesca, igualmente lúdica, en la segunda y sobre todo en la tercera entrega), mucho menos intelectualizada que los demás éxitos del cine español coetáneos.

No obstante, si existe un distintivo relevante en la franquicia es, como advertíamos en el inicio de este texto, la forma en que las películas involucran lo fantástico en este discurso netamente genérico, el tratamiento que obtiene lo sobrenatural a medida que los tres filmes se concentran en visualizar, cada vez más explícitamente, su irrupción en el mundo de los personajes (y del espectador); en este sentido, la franquicia emplea la imaginería católica como un potente marcador local, identitario, que le permite singularizarse tanto con respecto a la mayor parte del cine de terror español contemporáneo, como con

respecto al cine de zombis post-28 *días después* estrenado en la última década, como veremos en el resto de este artículo.

#### 4. LO FANTÁSTICO EN LA SERIE *REC*

El primer *Rec* sigue a Ángela y a Pablo, presentadora y cámara respectivamente del programa de televisión *Mientras usted duerme*, en un falso directo que pretende mostrar una noche cualquiera en un Parque de Bomberos de Barcelona. El reportaje transcurre con normalidad hasta que los bomberos reciben un aviso. Ángela y Pablo, comprometidos con sus espectadores, no dudan en seguirlos hasta un inmueble antiguo de L'Eixample. Allí les aguarda un grupo de vecinos inquietos: han escuchado gritos procedentes de un piso ocupado por una anciana. Los bomberos y una patrulla de agentes de policía que ya están allí proceden entonces a derribar la puerta e inspeccionar el interior de la casa, siempre seguidos por Ángela y su cámara. Lo que allí les aguarda es una anciana nerviosa, que se comporta de forma confusa hasta que los hombres se acercan a auxiliarla, instante en que la mujer salta sobre uno de los policías y devora parte de su garganta. A partir de aquí, Ángela, Pablo, el equipo de bomberos, los agentes de policía y los vecinos del inmueble se ven inmersos en una situación de creciente horror: han sido puestos en cuarentena en el edificio por (presumiblemente) las autoridades sanitarias, ante la inminencia de un potente virus. Virus que transforma a las personas contagiadas en criaturas rabiosas fuera de control, cuyo único objetivo parece ser morder e infectar a los demás seres humanos. En el desenlace, sólo Ángela y Pablo han sobrevivido a la escalada de contagios. Perseguidos por los demás personajes, consiguen alcanzar el último piso en la azotea del inmueble, donde les aguarda una sorprendente revelación final: las paredes de la casa están atestadas de crucifijos católicos, imágenes de santos, de la Virgen María y del mismo Jesucristo, así como recortes de prensa que datan de algunos años y que cuentan una pavorosa historia: la de una niña portuguesa de apellido Medeiros de quien se decía que estaba poseída por el Demonio. Un magnetofón, con una cinta grabada dentro, les aporta los últimos y confusos datos: un sacerdote, el padre Albelda, ha secuestrado a la niña y la ha mantenido retenida en ese ático durante años, al tiempo que practicaba con ella extraños experimentos. Su objetivo era aislar el mal que llevaba en su sangre, la influencia diabólica que la ha poseído. Antes de que Ángela y Pablo puedan terminar de recomponer el puzzle, una espeluznante criatura (la propia niña Medeiros, consumida por el virus y convertida en una abominación ciega y colérica) aparece de la nada y los atrapa.

Como puede inferirse repasando simplemente su argumento, esta primera película propone durante la mayor parte de su metraje un tipo de zombi claramente adscrito a lo que Boon denomina la categoría *Bio*, una de las nueve categorías en que él clasifica la representación del personaje en la cultura popular de Occidente:<sup>5</sup> de acuerdo con Boon, la categoría *Bio* designa a alguien «que ha sido privado de su ser esencial o de su voluntad por alguna sustancia externa, aunque sea temporalmente». El motivo de la zombificación, añade, «puede variar de productos químicos a virus, pero alguna sustancia ha causado la pérdida de sí mismo» (2011: 58). De las categorías propuestas en su taxonomía esta es, probablemente, la que mayor tradición encuentra en la literatura: no sólo un cuento ya mencionado, «Herbert West: reanimador», basa su razón de ser (la resurrección de los muertos) en un tipo de suero, sino que ya un relato precursor de esta vertiente publicado en los años 20 como «La plaga de los muertos vivientes» de A. Hyatt Verrill (*Amazing Stories*, abril de 1927) propone el retorno masivo de un puñado de cadáveres con claras actitudes antropófagas también en base a los efectos de un producto químico creado por un eminente biólogo, con resultados que anticipan, de forma precisa, algunos de los rasgos más importantes del zombi moderno. En efecto, el éxito de *Resident Evil* y de *28 días después* en 2002 ha implantado durante la primera década del siglo XXI un nuevo tipo de zombi, al que Boluk y Lenz se refieren como «individuos patológicamente infectados» (2008: 3).<sup>6</sup> Este nuevo zombi ya no está necesariamente muerto, sino que reproduce los síntomas de un individuo biológicamente enfermo por alguna forma de virus (de ahí que sus funciones motoras ya no estén condicionadas por el *rigor mortis* del muerto viviente tradicional; en cambio, atienden más a un cuadro de síntomas propios de alguna variante de la rabia). *Rec* reproduce entonces el sistema de contagio vírico propio de esta tendencia, incluyendo las secreciones biológicas, la desintegración del individuo mediante la expulsión de su propio cuerpo en forma de pus, sangre y otros fluidos, tal y como explica Kristeva cuando habla de lo abyecto (Kristeva en Rogers, 2008: 128). Como Dendle advierte, ya no es la homogeneidad, la pérdida de individualidad, lo que nos asusta más de este monstruo, sino «la falta de control, de dignidad, de dirección» (2007:

5 En un principio, Boon determina siete categorías (2007); más tarde amplía esta misma taxonomía a nueve (2011).

6 Boluk y Lenz hablan de tres generaciones: aproximadamente, el zombi vudú haitiano abarcaría los años 30 y 40 (y 50, si se acepta el zombi vinculado a la ciencia ficción de esta década como perteneciente a esta categoría); el muerto viviente de Romero se iría introduciendo a lo largo de los 60 (con su definitiva eclosión, por supuesto, en 1968), y abarcaría hasta nuestros días; por último, el ser humano patológicamente infectado hallaría su génesis en los albores del siglo XXI.

54). Los vecinos infectados de este inmueble de Barcelona no recuerdan a los lánguidos autómatas de las Antillas, ni siquiera a los cadáveres deambulantes del ciclo de Romero; en vez de eso evocan las características de una persona que ha perdido el dominio sobre las funciones de su propio cuerpo.

Esta configuración propicia las convenciones narrativas de este modelo. Por ejemplo, de acuerdo con Jordan S. Carroll *28 días después* hereda y amplifica lo que él denomina una «estética del riesgo», ya planteada por Romero tres décadas antes en *Zombi (Dawn of the dead)*, George A. Romero, 1978). Los zombis, afirma, «capturan la estructura postmilenial de los sentimientos, incluyendo el miedo y la impotencia que acompaña al colapso de las instituciones de gestión del riesgo». La desconfianza en las instituciones y en los agentes encargados del control y el orden, así como su inoperancia e incluso potencial peligro para el ciudadano constituyen una parte inherente al espíritu del cine de terror postmoderno que emergió en los años 60 con filmes como *La noche de los muertos vivientes* (donde el protagonista es abatido de un disparo por los propios vecinos), pero para Carroll la película de Boyle fue aún más lejos al actualizar estas sensaciones.

Estas representaciones reflejan el colapso de un régimen en el que los peligros potenciales están regulados y asumidos colectivamente por el Estado. Sin embargo, *28 días después* se asentó firmemente en una sociedad de riesgo en la que las instituciones públicas son incapaces, cada vez más, de predecir o asegurarse contra los desastres a los que la película alude, incluyendo la rápida propagación de la encefalopatía espongiforme bovina o la pandemia del SIDA (Carroll, 2012).

Esto es más evidente en *Rec 2* que en la película original. En primer lugar, *Rec 2* se basa íntegramente en el colapso que sufre un comando de GEOs que penetra en el edificio de la película anterior una vez la amenaza de los infectados empieza a superarles. Los cuerpos de seguridad especializados pasan así de representar la seguridad a encarnar el peligro cuando algunos de los propios agentes devienen en infectados coléricos que persiguen a un grupo de adolescentes (es decir, a aquellos a quienes en principio deberían proteger). Más significativa aún resulta la escena en la que disparan indiscriminadamente contra un vecino no infectado, al confundirle con uno de los zombis. El colapso se extiende también a otros agentes: resulta relevante (bordeando los límites de lo verosímil) que los adolescentes protagonistas consigan acceder por el alcantarillado a un inmueble fortificado por la policía y las fuerzas militares. Tampoco la Iglesia católica, en tanto institución, escapa a

esta percepción: el padre Owen es representado como un agente de algún tipo de organización dedicada a la seguridad antes que como un religioso o un hombre espiritual: cumpliendo estrictas órdenes de sus superiores, su prioridad es localizar la sangre de la niña Medeiros, algo que está por encima de las vidas de quienes les rodean. Por último, los agentes del orden en general (militares, policiales, sanitarios) devienen en una amenaza para los propios protagonistas a la altura de los mismos zombis: por ejemplo, en una escena dada, cuando los adolescentes se asoman a una ventana del inmueble, no dudan en abrir fuego contra ellos. Para Carroll, este tipo de representaciones evocan la ineficacia y la inhumanidad con que las instituciones oficiales han combatido problemas crecientes como el pánico al SIDA, algo que *Rec*, como franquicia, tematiza de una forma extremadamente gráfica. Las películas de Balagueró y Plaza, por lo tanto, encuentran en este aspecto un importante punto de presión transnacional. Dicho de otro modo: la forma en que visualizan el desmoronamiento de la sociedad del orden alinea sus películas con una de las tendencias más visibles del último cine de terror norteamericano (no sólo del subgénero zombi), tal y como Carroll describe.

Ahora bien, frente a estas estrategias, propias de la dimensión internacional que hemos atribuido al nuevo cine de género español, *Rec* alcanza también una especificidad cultural propia que opone (pero al mismo tiempo concilia) lo local y lo tradicional con lo transnacional. Dicha especificidad reside en la naturaleza demoníaca (por lo tanto, sobrenatural) de la fuerza que zombifica a los individuos. En efecto, como ya advertí en otro lugar, hasta su clímax, «los zombis de la primera película son perfectamente posibles dentro del esquema ontológico-valorativo del espectador y de los personajes» (Sánchez Trigos, 2013: 29), en tanto son seres humanos infectados por un virus de rápida propagación, inédito pero posible desde un punto de vista cognitivo. Es sólo en el final del filme, cuando Ángela y Pablo acceden al piso del padre Albelda y se sumergen en un imaginario católico que sugiere la verdadera naturaleza de la fuerza que posee a los infectados, cuando la película penetra en el terreno de lo fantástico. Así, si bien esta primera entrega aún ofrece algunas dudas a este respecto (las teorías del padre Albelda pueden no ser sino delirios fanático-religiosos), la secuela las despeja de forma taxativa, postulando abiertamente su inscripción en lo que podríamos denominar un horror católico, el cual se desatará de forma definitiva en la tercera y hasta el momento última película de la serie.

Este horror católico ha sido una constante a lo largo de la historia del cine de terror; sin embargo, resulta extremadamente infrecuente en la tradi-



ción del subgénero de zombis. En este sentido, quizás el antecesor más obvio de la franquicia de Filmax lo constituya el díptico italiano formado por *Demons* (Lamberto Bava, 1985) y *Demons 2 (Demoni 2: l'incubo retorna)*, (Lamberto Bava, 1986). En estos filmes la amenaza resulta también algún tipo de entidad demoníaca que se propaga a sus víctimas a través del contacto por fluidos (mordeduras, arañazos); se incide, por lo tanto, en la confusión posesión/contagio biológico que también reproduce *Rec*. No obstante, desde esta perspectiva la franquicia española se radicaliza/concreta aún más que la italiana: en la serie de Balagueró y Plaza hay un constante énfasis por visualizar lo siniestro en la imaginería icónica de santos, vírgenes, cristos, velas, rosarios o sotanas. Esto sugiere la posibilidad de aproximarse a la serie a través de lo numinoso, tal y como Rudolf Otto ha acuñado esta idea en su libro *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*.

Aunque el título del libro parece centrarse en lo santo, Otto dedica muchas de sus páginas al estudio de lo que él denomina lo numinoso, idea que nos interesa aquí en la medida en que relaciona el miedo con la experiencia religiosa. Lo numinoso es, de acuerdo con él, un elemento singular que se sustrae a la razón y que es inefable, inaccesible. Lo numinoso «no se puede definir en sentido estricto, como ocurre con todo elemento simple, con todo dato primario; solo cabe dilucidarlo» (1998: 16). Según Mircea Eliade, en su obra Otto trata de analizar, no las ideas de Dios y de religión, propias de la teología tradicional, sino las modalidades de la experiencia religiosa común (1983). A este fin, Otto acude a la explicitación de una serie de aspectos que pueden describirlo, por lo menos indirectamente. Uno de estos aspectos es el misterio: lo oculto y lo secreto, aquello que no se concibe ni entiende, que no es cotidiano ni familiar. Para el teólogo, el misterio puede emparentarse con el estupor, el asombro intenso, el pasmo. De hecho, como él recuerda, «mysterium» y «mystes» provienen probablemente de la misma raíz. El objeto religioso es misterioso, es inaprensible porque supone tropezar con algo heterogéneo, que el hombre no puede ver ni explicar, sólo sentir. Un segundo elemento es el carácter ambiguo de lo numinoso y de lo sagrado.

Lo numinoso, pues, provoca en el hombre un tipo determinado de sentimiento (Rudolf Otto lo denomina «sentimiento de criatura»), que surge cuando el hombre toma consciencia de esa potencia superior Numínosa, del anonadamiento, de todo aquello que suscita la idea de formar parte insignificante de algo indecible, más grande que la humanidad. En última instancia, dicha experiencia constituye la materia prima para el sentimiento de la humildad religiosa. No es de extrañar que, de acuerdo con Otto, el hombre haya

sentido la necesidad desde siempre de «crear» seres fantásticos que puedan sosegar el ímpetu de lo numinoso:

Este elemento se presenta ya en el estadio más bajo, como tosca conmoción del sentimiento numinoso, en la religión de los primitivos [...] El carácter propio que ofrece este aspecto del numen en el grado inferior consiste en su peculiaridad sentimental; es el estupor ante lo absolutamente heterogéneo, ya se le llame espíritu, demonio, deva; ya se prescinda de nombrarlo; ya se engendren entes imaginarios para su explicación y captación; ya se aprovechen para ello seres fabulosos producidos por la fantasía aparte y antes de haberse suscitado el terror demoníaco (1998: 41).

Lo numinoso está así presente en la tradición del terror desde sus orígenes en la novela gótica, cuando obras como *El monje* invocaban la presencia de fuerzas satánicas que destruyesen a su protagonista Ambrosio en el final del relato. Del mismo modo, es rastreable también en ciertos relatos de Lovecraft. Concretamente, en todos aquellos que se inscriben en los mitos de Cthulhu aparece una amenaza que se erige en algo más «grande» que el propio hombre, capaz de destruir a la insignificante humanidad.

Como en Lovecraft, también en la serie *Rec* este objeto religioso, intangible, necesita materializarse. El clímax de la primera película resulta modélico en este sentido, pues introduce al espectador y a los personajes en un universo irracional, en una experiencia numinosa que deben descifrar a partir de una serie de elementos tangibles a modo de pistas: las imágenes de la Virgen María, de los santos y los crucifijos. *Rec* se vale de los recursos narrativos antes descritos para afianzar de forma consistente la verosimilitud del efecto fantástico religioso. En otras palabras: para plantear la introducción de una fuerza demoníaca en el mundo real de los personajes. Como ya se ha dicho, lo fantástico necesita de un marco verosímil, que el lector/espectador pueda identificar con su mundo extratextual, para resultar efectivo. Roger Bozzetto sugiere que lo fantástico ostenta como intención específica discutir el universo de la representación, instituido como una evidencia por la ficción «realista», así como por la filosofía del siglo de las Luces, que tienen como resultado hacer pensar que todo lo que es real es racional, y todo lo que es realidad es representable.

El texto fantástico subvierte los mecanismos y los presupuestos del texto mimético, con el fin de dejar espacio a lo impensable, que intenta representar de una manera ambigua, de permitir por contra pensar lo

representable. Así pues, se erige como el lugar y el medio para una crítica del universo de la representación, instaurando por eso mismo un vértigo de la razón desconcertada (Bozzetto, 2001: 224).

Al plantearse la primera película como la grabación de un programa en falso directo y la segunda como la inmersión, en tiempo real y desde el punto de vista de sus cámaras, de un grupo de adolescentes y de un equipo de GEOs, *Rec* y *Rec 2* refuerzan la verosimilitud del sistema de representación al que se acogen; el mismo sistema que va a representar también lo fantástico, lo numinoso, o al menos va a aludir a él. Como apunta Daniel F. Ferreras, «el lenguaje cinematográfico permite una objetividad narrativa que refuerza la verosimilitud de los aspectos hiperrealistas de la narración fantástica» (1995: 52).

La velocidad de la narración, correspondiendo con este punto de vista objetivo, es arbitraria, e impuesta por la presentación de la acción. No podemos, como durante la lectura, detenernos sobre un plano, y por lo tanto seguir el desarrollo del argumento a nuestra propia velocidad. Esta modalidad narrativa característica del cine disminuye la distancia entre el espectador y la narración, y esto significa, respecto a la narración fantástica, la posibilidad de establecer una autoridad narrativa basada en la progresión continua de la acción, que no ofrece al espectador la posibilidad de detenerse en un detalle específico, sino que le obliga a seguir la narración y no le permite reconstruirla de forma fragmentaria (1995: 52).

Dado que *Rec* (al menos sus dos primeras entregas y el primer tercio de la tercera) emplean la técnica del *Found Footage*<sup>7</sup> y la cámara subjetiva como único y limitado punto de vista para el espectador, se aprovecha la hiperrealidad inherente a este recurso para materializar lo fantástico, lo que está más allá de la comprensión racional. Por ejemplo, en la segunda entrega los personajes descubren que sólo activando la visión nocturna son capaces de ver a la niña Medeiros, es decir, sólo este dispositivo convierte lo intangible en tangible. Debido a esto, el cámara (y el espectador, fundido con él) es el único capaz de contemplar al monstruo, capaz de ver «más allá» de lo real. La visión nocturna se convierte así en un medio para acercarse a lo irrepresentable, distinguiendo estéticamente lo tangible de lo de intangible: el mundo de lo

<sup>7</sup> Michael Zryd explica que «las películas de *Found Footage* son un subgénero específico del cine experimental (o de vanguardia) que integra material filmado previamente dentro de nuevas producciones» (2003). El nombre en sí mismo, *Found Footage*, sugiere encontrar y descubrir sentidos escondidos en las imágenes, a la vez que implica un texto dentro de otro texto.

primero tiene los colores y la textura del nuestro, el segundo estalla en verdes y negros. Se visualiza, pues, la experiencia numinosa a través de un sistema de signos asumible por el espectador.

Pero donde *Rec* alcanza su verdadera singularidad en el contexto del cine de zombis global es a través de una paradoja que dota de fisicidad a lo numinoso y que se convierte en la que probablemente sea la convención más importante de la franquicia: lo demoníaco (inmaterial en base a su condición numinosa) precisa de las leyes de la física para propagar su mal: una mordedura, un arañazo, el mero contacto con la sangre infectada. Esta paradoja se adueña ya definitivamente de la serie a partir de la segunda película, en concreto a partir de la escena en la que el padre Owen (desvelada su verdadera identidad como sacerdote) interroga a uno de los adolescentes infectados, por cuya boca comienza a hablar la entidad demoníaca que habitaba a la niña Medeiros y que ahora ha poseído a los vecinos del inmueble. A través de esta fusión/confusión entre posesión y contagio a la que aludíamos antes, *Rec* mantiene un pie en las perspectivas más modernas del cine de zombis al tiempo que guarda un vínculo con la tradición del muerto viviente (e incluso del poseído) en Occidente.

Como advertíamos en anteriores epígrafes, hasta la irrupción del racionalismo la superstición ofrecía al ser humano una explicación religiosa de los diferentes mitos sobre cadáveres que vuelven a la vida y atacan a los vivos, repartidos prácticamente por toda Europa. Así, para Jaqueline Simpson la atribución al demonio es consecuente con el paradigma sociocultural en que se inscriben estos sucesos, donde casi cualquier fenómeno sobrenatural era obra del diablo si tenía un carácter negativo. Debido a esta creencia, era muy habitual que se dividiera a los muertos resucitados en dos tipos: los que recibían la absolución y los que no tenían salvación posible. Estos últimos eran desmembrados y mutilados. Este tipo de tradiciones persistieron durante siglos hasta caer en desuso por parte de las generaciones posteriores, y aunque aún hoy existen algunas regiones donde se sigue enterrando al cadáver boca abajo o se le clava en su tumba con el objetivo de que no pueda moverse, estas prácticas han perdido gran parte de su significado religioso original (2003: 392-393). *Rec* recoge el eco básico de estas prácticas para hibridarlas con un discurso milenarista en el que el peligro resulta algo inmaterial (un virus, un ataque bacteriológico) que ataca las funciones biológicas: al contrario de lo que ocurre en crisis terroristas post 9-11 como la referida a los supuestos ataques con Ántrax, en las películas de Balagueró y Plaza lo que está en peligro no es sólo el cuerpo, sino también el alma. En consecuencia, la amenaza monstruo-

sa debe ser combatida por sacerdotes católicos y militares por igual (o por figuras que integren ambas condiciones, como es el caso del padre Owen). Nótese, por ejemplo, que el sótano del padre Albelda es tanto el refugio de un religioso (con todos esos motivos católicos con los que trata de protegerse del mal) como el laboratorio de un *mad doctor* canónico, alegoría de la doble naturaleza zombificadora que vertebra la franquicia. Un planteamiento que hubiera resultado inoperante, por ejemplo, en una película como *Resident Evil*, firmemente anclada en los terrores racionalistas bioquímicos del mundo moderno. En *Rec* el monstruo necesita ser repelido con una mezcla de presente y pasado, de superstición y modernidad, conformando un organismo híbrido (poseído e infectado a la vez) que funde en un solo cuerpo la tradición y las perspectivas contemporáneas del personaje del zombi.

## 5. CONCLUSIONES

Así pues, frente al férreo racionalismo que parece recorrer el subgénero de zombis actual (o incluso una buena parte del cine de terror moderno, alejado de planteamientos fantásticos), *Rec* recupera la vertiente sobrenatural-religiosa que acogiera no sólo las primeras manifestaciones del personaje en el cine, sino sus mismos orígenes antropológicos en las tradicionales orales y populares de Occidente. No obstante, la franquicia de Balagueró y Plaza, lejos de resultar una operación anacrónica, actualiza esta tradición al integrarla en un imaginario contemporáneo de terrores víricos constatable no sólo en el *modus operandi* de la fuerza zombificadora (que actúa, a pesar de su carácter sobrenatural, según las convenciones de un virus cualquiera), sino también en un discurso profundamente nihilista acerca de cómo las estructuras encargadas de la seguridad y el orden resultan ineficaces ante crisis de esta naturaleza. Racionalismo y superstición se abrazan de esta manera, delatando a través de lo segundo el carácter eminentemente local que, por debajo de su acabado formal, articula la serie: lo católico devienen en un poderoso marcador español, una brecha que distancia a *Rec* de la nueva oleada de narrativa de zombis producida en el siglo XXI. El distintivo más relevante en este sentido quizás sea el tratamiento que obtiene la fuerza zombificadora en los remakes realizados en Estados Unidos: *Quarantine* se revela durante casi todo su metraje como un mero ejercicio mimético del filme original, narrativa y técnicamente; sin embargo, se aleje sustancialmente de este en los últimos minutos. Mientras que la película española atribuye la infección a una posesión demoníaca propiciada por los experimentos de un fanático religioso (que actúa bajo

mandato secreto de la Iglesia), su homólogo norteamericano justifica estos mismos experimentos por el hallazgo de un nuevo virus (terrible pero en absoluto sobrenatural) por parte de una secta apocalíptica decidida a adelantar el fin del mundo. Podría decirse, pues, que allá donde el cine español hace prevalecer lo supersticioso (siquiera para darle un tratamiento progresivamente irónico, e incluso cómico, como ocurre sobre todo en la tercera entrega), el cine norteamericano introduce sus propios temores: el terrorismo biológico y la ortodoxia de los grupos secretos que acechan desde dentro de la misma nación. La distancia temática que separa ambas resoluciones posibilita, sin embargo, advertir la especificidad cultural de la cinta española.

## BIBLIOGRAFÍA

- ACKERMANN, Hans-W y Jeanine GAUTHIER (1991): «The ways and nature of zombie», *The Journal of American Folklore*, vol. 104, núm. 414, pp. 466-494.
- BISHOP, Kyle (2010): *American zombie gothic. The rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina.
- BOLUK, Stephanie y LENZ, Wylie (2011): «Introduction: Generation Z, the age of apocalypse», en Stephanie Boluk y Wylie Lenz (eds.), *Generation zombie. Essays on the living dead in the modern culture*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, pp. 1-17.
- BOON, Kevin (2007): «Ontological anxiety made flesh. The zombie in literature, film and culture», en Niall Scott (ed.), *Monsters and the monstrous. Myths and metaphors of enduring evil*, Rodopi B.V, Ámsterdam – New York, pp. 33-43.
- (2011): «The zombie as Other: Mortality and the Monstrous in the Post- Nuclear Age», en Deborah Christie y Sarah Juliet Lauro (eds.), *Better off de dead. The evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham University Press, New York, pp. 50-60.
- BOZZETTO, Roger (2001): «¿Un discurso de lo fantástico?», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 223-242.
- CARROLL, Jordan S. (2012): «The Aesthetics of Risk and *Dawn of the Dead* and *28 Days Later*», *Journal of the Fantastic in the Arts*, 2012, disponible en <<http://www.readperiodicals.com/201201/2730413241.html>> [fecha de consulta: enero de 2012].
- COSTA, Jordi (2012): «El caso del cadáver inquieto», *El País*, 2012, disponible en <[http://cultura.elpais.com/cultura/2012/12/20/actualidad/1356033015\\_997328.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/12/20/actualidad/1356033015_997328.html)> [fecha de consulta: diciembre de 2012].
- DENDLE, Peter (2001): *The zombie movie encyclopedia*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina.
- (2007): «The zombie as barometer of cultural anxiety», en Niall Scott (ed.), *Monsters and the monstrous. Myths and metaphors of enduring evil*, Rodopi B.V, Ámsterdam – New York, pp. 45-56.

- ELIADE, Mircea (1983): *Lo sagrado y lo profano*, Labor, Barcelona.
- EVANS, Chris (2010): «The Insiders», *Screen International*, núm. 1719 (5 de febrero), pp. 31-42.
- FERRERAS, Daniel F (1995): *Lo fantástico en la literatura y el cine*, Ediciones Vosa, Madrid.
- GAUDIN, Antoine (2011): «Herméneutique du genre et problématique gender: héroïnes du cinéma d'horreur espagnol contemporain», en Marie-Soledad Rodríguez (ed.), *Le fantastique dans le cinema espagnol contemporain*, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris, pp. 135-145.
- GUILLAUD, Lauric (2010): *Le retour des morts. Imaginaire, science, verticalité*, Rouge Profond, Pertuis.
- GUNN, James (2005): «Toward a definition of Science Fiction», en James Gunn y Matheew Candelaria (eds.), *Speculations on Speculations: Theories of Science Fiction*, Scarecrow Press, Lanham, Toronto, Oxford, pp. 5-12.
- LÁZARO-REBOLL, Antonio (2008): «Now Playing Everywhere: Spanish Horror Film in the Marketplace», en Jay Beck y Vicente Rodríguez Ortega (eds.), *Contemporary Spanish Cinema and Genre*, Manchester University Press, Manchester, pp. 65-87.
- \_\_\_\_ (2012): *Spanish horror film*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- MARTÍNEZ LUCENA, Jorge (2012): *Ensayo Z*, Berenice, Córdoba.
- MODLESKI, Tania (1986): «The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory», en Tania Modleski (ed.), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, Indiana UP, Bloomington, pp. 155-66.
- MUNTEAN, Nick y Matthew PAYNE (2009): «Attack of the Livid Dead: Recalibrating Terror in the Post-September 11 Zombie Film», en Andrew Schopp y Matthew B. Hill (eds.), *The War on Terror and American Popular Culture: September 11 and Beyond*, Fairleigh Dickinson University Press, Madison, pp. 239-258.
- OLNEY, Ian (2013): *Eurohorror*, Indiana University Press, Indiana.
- OTTO, Rudolph (1998): *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*, Alianza, Madrid.
- PAFFENROTH, Kim (2011): «Zombies as Internal Fear of Threat», en Wylie Lenz y Stephanie Boluk (eds.), *Generation Zombie*, McFarland & Company, Carolina del Norte, pp. 18-26.
- PINEDO, Isabel (1996): «Recreational Terror: Postmodern elements of the contemporary horror films», *Journal of Film and Video*, vol. 48, núm. 1/2 (Spring-Summer), pp. 17-31.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, pp. 7-44.
- \_\_\_\_ (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROGERS, Martin (2008): «Hybridity and Post-Human Anxiety in *28 Days Later*», en Shawn McIntosh y Marc Leverette (eds.), *Zombie Culture*, Scarecrow Press, Plymouth, pp. 119-133.
- RUSSELL, Jamie (2005): *Book of the dead*, Fab Press, Surrey.



- SÁNCHEZ TRIGOS, Rubén (2013): «Muertos, infectados y poseídos: el zombi en el cine español contemporáneo», *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, núm. 1 (invierno), pp. 11-34.
- SIMPSON, Jacqueline (2003): «Repentant soul or walking corpse? Debatable apparitions in Medieval Englands», *Folklore*, vol. 114, núm. 3 (diciembre), pp. 389-402.
- ZRYD, Michael (2003): «Found Footage film as discursive metahistory», en *The Moving Image*, vol. 3, núm. 2, pp. 40-61.