

ENTRAR EN EL PLANO: EL TERROR AUDIOVISUAL DE *TESIS* (1996) Y *[REC]* (2007) EN LA ESPAÑA CONTEMPORÁNEA

ENTERING THE FRAME: *TESIS* (1996) AND *[REC]* (2007) AUDIOVISUAL HORROR IN CONTEMPORARY SPAIN

MERCEDES ONTORIA PEÑA
Universidad Autónoma de Madrid
Endicott College International
<https://orcid.org/0000-0001-9437-7199>
montoria@cis-spain.com

Recibido: 04.09.2022

Aceptado: 05.02.2024

RESUMEN: A finales del siglo pasado, *Tesis* (1996, dir. Alejandro Amenábar) llegó a ser uno de los thrillers de terror más taquilleros en España. Algunos años después, *[REC]* (2007, dir. Paco Plaza y Jaume Balagueró) dobló aquel éxito y se situó entre las películas más vistas de su década. Este artículo sugiere una correlación entre ambos films apoyándose en el metadiscurso cinematográfico de cada trama. Específicamente, se sostiene que la entrada de la protagonista de *Tesis* en el plano de una cámara de vídeo supone una fusión entre realidad y espectáculo que se prolonga en la falsa telerrealidad de *[REC]*. Esta idea preliminar permite una lectura de ambos films en conversación con las inquietudes asociadas a la sociedad de la imagen en diferentes momentos de su evolución. Las películas estudiadas incluyen en su narrativa y en su estética las películas *snuff*, las cámaras de circuito cerrado, el *found footage*, los videojuegos *shooter* y el falso reportaje televisivo. Estos elementos, además de generar una atmósfera de suspense, conducen a consideraciones sobre el papel del audiovisual en la época contemporánea. El estudio también examina el diálogo que establece *Tesis* con películas precedentes donde lo fantasmal cobraba protagonismo, y analiza la aportación de la figura del zombi en el caso de *[REC]*. Todo ello sirve para entablar una discusión sobre cómo la evolución tecnológica que enlaza un film con otro y sus recursos de terror traducen las ansiedades políticas y sociales del momento, las cuales hunden sus raíces en eventos históricos.

PALABRAS CLAVE: Cine de terror español, metacine, *reality horror*, películas *snuff*, *found footage*

ABSTRACT: At the end of the last century, *Tesis* (1996, dir. Alejandro Amenábar) became one of the highest-grossing movies in Spain. Some years later, *[REC]* (2007, dir. Paco Plaza and Jaume Balagueró) doubled that success and was among the most viewed films of its decade. This article suggests a correlation between both films based on the cinematic metadiscourse of each film's plot. Specifically, it argues that the entry of *Tesis*'s protagonist in a video camera frame implies a fusion between reality and spectacle that is expanded in *[REC]* as a fake reality program. This preliminary idea allows a reading of both films in conversation with the concerns related to the society of the image at different moments in its evolution. The films under study include snuff movies, closed-circuit cameras, found footage, shooter videogames and faux TVdocumentaries in their narratives and aesthetics. Besides creating suspense, these elements lead to considerations about the role of the audiovisual in the contemporary age. This paper also examines *Tesis*' dialogue with previous films where the ghostly takes center stage, and it analyses the contribution of the trope of the zombie in *[REC]*. All of it advances a discussion about how the technological evolution that links one film to the other, and their horror tropes depict political and social anxieties at the time, which are rooted in historical events.

KEYWORDS: Spanish Horror Films, Metacinema, Reality Horror, Snuff Movies, Found Footage



1. INTRODUCCIÓN

A mitad de la década de 1990, *Tesis* (1996, dir. Alejandro Amenábar) irrumpe en las salas de cine y se convierte en una de las películas de terror más exitosas en el panorama español. Su buena acogida se enmarca en el ascenso que en ese momento esta clase cine está experimentando y que continuará con la llegada del nuevo siglo. La película de Amenábar fue nominada a ocho premios Goya, de los que obtuvo siete, y para el año 2002 había alcanzado una notable visibilidad internacional al ser exhibida en más de cuarenta países (Jordan 2008: 178).

Tesis gira en torno a la producción de películas *snuff*, un tipo de vídeos caseros de distribución clandestina (e incierta existencia), donde se cometen torturas y asesinatos para comercializarse como entretenimiento. La introducción del cine *snuff* en la trama de *Tesis* tiene sus referentes en películas donde la cámara y las pantallas de televisión son agentes de violencia, como *El fotógrafo del pánico*

co (*Peeping Tom*, 1960, dir. Michael Powell), *Poltergeist* (1982, dir. Tobe Hooper), *Videodrome* (1983, dir. David Cronenberg) o *Henry: Retrato de un asesino* (*Henry: Portrait of a Serial Killer*, 1983, dir. John McNaughton), entre otras. En España, solo un año antes, se había estrenado *Historias del Kronen* (1995, dir. Montxo Armendáriz), basada en la novela homónima de José Ángel Mañas, en la que sus personajes grababan por accidente una *snuff movie*; lo que demostraba que los juegos delirantes de aquellos jóvenes de la generación X podían llegar demasiado lejos. Años más tarde, la película de terror *[REC]* (2007, dir. Paco Plaza y Jaume Balagueró) supondrá un paso más allá en esta categoría de películas. Mientras que en el film de Amenábar los protagonistas denuncian una red criminal de películas *snuff* que acaba haciéndoles protagonistas de las macabras cintas, *[REC]* construye una trama emparentada con el *snuff* durante todo su metraje.

A lo largo de la historia del cine, el terror se ha revelado como un género que apela a la audiencia para desentrañar capas de sentido que apuntan a diversos conflictos a nivel social o político. La cuestión más evidente que *Tesis* y *[REC]* comparten es su reflexión sobre la tecnología y los medios de comunicación, pero, además de estas menciones, ambas películas se hacen eco del horizonte social en que surgen. Amenábar con *Tesis*, y un año más tarde con *Abre los ojos*, se establece con decisión en el ámbito internacional mostrando un cine español capaz de comunicarse con el mundo global mientras conserva las marcas locales y de su propia tradición fílmica. No solo son reconocibles en ella localizaciones de Madrid, sino también ciertos tipos como el “niño pijo”, la comicidad de lo macabro —que conecta con el humor berlanguiano—, y las referencias a la industria cinematográfica española. Por otro lado, la película de Plaza y Balagueró entronca, como la carrera del propio Balagueró, con el cine de serie B, las obras de David Cronenberg, Dario Argento y David Fincher, y reproduce la estética gore de la que él mismo se había impregnado en sus años como redactor del fanzine *Zineshock. Revista de cine oscuro y brutal* (Reboll 2012: 245). No obstante, *[REC]* también enuncia su pertenencia al ámbito nacional: un edificio de Barcelona alberga una comunidad de vecinos que funciona como metonimia de la sociedad española, y se sitúa en la línea de las comedias de ámbito vecinal surgida en los años 50.

Las historias de *Tesis* y *[REC]* se construyen alrededor de misterios relacionados con mujeres desaparecidas y torturadas (*Tesis*), y muertos que reviven (*[REC]*). En *Tesis*, los personajes principales, Ángela (Ana Torrent) y Chema (Fele Martínez), investigan una red de películas *snuff*. Por su parte, la película *[REC]* se filma como un falso reportaje en directo donde una locutora, Ángela Vidal (Manuela Velasco), y su operador de cámara, Pablo (Pablo Rosso / Javier Coromina), relatan un contagio viral que produce agresiones violentas entre los vecinos de un edificio, y donde ellos mismos resultan víctimas de la infección. Haciendo protagonista a la cámara de vídeo, las dos tramas retratan la voluntad de mirar y de registrar la violencia. Ambas producciones promueven la conciencia de la visión, pero, mientras en *Tesis* los actos de violencia permanecen ocultos al ojo, *[REC]* responde a la estética de la hipervisibilidad. En los dos casos se presenta la lábil frontera entre realidad y espectáculo, y cómo los medios audiovisuales muestran su poder para participar y construir esta experiencia.

El presente estudio se propone explorar el discurso metacinematográfico de *Tesis* y *[REC]* desde una óptica que ve cómo los productos culturales de la España contemporánea se escriben en estrecho vínculo con las preocupaciones y ambigüedades que atañen a la sociedad de la imagen, a la vez que lanzan miradas sobre su pasado reciente. El punto de partida para esto último lo encontramos en las consideraciones de Jo Labanyi acerca de la suplantación de la memoria histórica por lo virtual como maniobra de la posmodernidad. Esta maniobra, según la autora, permite visitar el pasado soterrado, aunque este reconocimiento se produzca bajo la forma de simulacro:

The fact that Spain returned to democracy at the height of the postmodern vogue for “virtual reality” should not necessarily be bemoaned as having prevented an engagement with the past. Perhaps instead we should consider the ways in which postmodernism, by breaking with empiricist concepts of mimesis, allows us to recognize the existence and importance of ghosts. (Labanyi 2000: 80)

Haciendo referencia al panorama social, cultural y político que rodea a *Tesis* y *[REC]* y al juego de intertextualidades que se tiende entre ellas y con films anteriores, se pretende acceder a los estratos de su narrativa que evocan un legado histórico con consecuencias en su contemporaneidad. Para ello, nos ocuparemos de investigar qué matices aportan las tecnologías de grabación analógica y digital a estos relatos de terror.

2. *TESIS* Y *[REC]* EN SU MARCO HISTÓRICO

Atendiendo a su momento de aparición, *Tesis* se estrena unos años después de los festejos del celebrado año 92, cuando España se presenta al mundo como una potencia europea a través de los avances tecnológicos y económicos que permiten construir nuevas autovías o inaugurar el tren de alta velocidad (AVE), y de los que también hace gala a través de la celebración de los Juegos Olímpicos en Barcelona, la Exposición Universal de Sevilla o las festividades del así llamado V Centenario del Descubrimiento de América. Sin embargo, la entrada en Europa también obliga al país a practicar una reconversión industrial que privatiza empresas públicas y lleva a vender diversas entidades nacionales a sociedades extranjeras provocando cierres de compañías, con los consiguientes malestar y protestas sociales en el mismo 1992. Por otro lado, el año del estreno de *Tesis* vio la caída de la utopía socialista a causa de los escándalos de corrupción que involucraron al PSOE y del terrorismo de estado con el que se pretendía hacer frente al terrorismo de ETA (caso GAL). Cristina Moreiras Menor define este periodo como un momento en que “spectacle and its appearance have been displaced by reality in its excess” (2000a: 139). A los excesos de la Movida de la década anterior le sigue una generación deshistorizada, que ni elimina ni revisita su pasado reciente —esto es, la memoria de los años de dictadura y el proceso de transición—, pero sí filtra la incertidumbre y celeridad de su contexto inmediato, plasmando en sus productos culturales todo el desapego que establece con su

realidad. La ausencia de proyectos ideológicos se refugia en la dialéctica de la imagen televisiva, del videoclip, y en la incorporación del dispositivo audiovisual o de su lenguaje en el cine y la literatura. En palabras de Moreiras Menor: “*Tesis* señala hacia un sujeto gobernado por las ideologías espectaculares (y su política de espectacularización de la realidad) y expone el modo en que ese gobierno se instala como marca de identidad en la realidad contemporánea” (2002b: 251). En su estudio sobre *Tesis*, Jason E. Klodt señala cómo la película funciona como un espejo donde se refleja el impulso voyerista del espectador en una España preocupada por la delincuencia, el terrorismo, las agresiones sexuales y la guerra, pero que, en cambio, tolera, e incluso se siente seducida por la violencia que ofrece la pantalla de televisión o el cine.

[*REC*], por su parte, conecta con el signo de su tiempo a través de la crítica neoliberal que impulsa tradicionalmente el cine de zombis al encarnar esta figura la condición de un cuerpo vaciado de atributos humanos. En el momento en el que surge el film, esta desposesión se asocia con la precarización impuesta por la crisis financiera, que despoja de existencia digna. Como señala Víctor Pueyo, en el escenario de los créditos *subprime*, la leyenda de la casa encantada —o, en el caso de [*REC*], del edificio asediado por un virus mortal— que intimida a quien vive en ella hasta expulsarlo, deja al descubierto que la verdadera fantasía es pensar que quien paga una hipoteca es el propietario de su vivienda, cuando quien la posee en realidad es el fantasma crediticio (2013: 38).

Las dos películas tratan temáticas que se habían abierto en el cine de los 90, como la crisis de identidad, la reflexión sobre los límites de la violencia y la sustitución del mundo real por la imagen (Quintana 2001: 14). A la vez que todo esto, veremos también cómo dejan visible la marca de los sucesos políticos enquistados en décadas precedentes.

3. EL JUEGO INTERTEXTUAL DE *TESIS*

Para examinar la progresión que se establece entre uno y otro film, debemos atender en primer lugar al solapamiento entre realidad y ficción que presenta *Tesis* y cómo encuentra parte de su inspiración en el territorio nacional, concretamente, en el cine de oposición al régimen que representan *Cría cuervos* (1976, dir. Carlos Saura) y *El espíritu de la colmena* (1973, dir. Víctor Erice).

Rosanna Maule (2000), Christina A. Buckley (2002) y Samuel Amago (2004) han señalado la fuerte intertextualidad que la actriz Ana Torrent aporta a esta película.¹ Maule indica que *Tesis* empieza precisamente donde *Cría cuervos* ter-

¹ La primera película que protagoniza Ana Torrent con siete años de edad es *El espíritu de la colmena* (1973, dir. Víctor Erice); a esta seguirá *Cría cuervos* (1976, dir. Carlos Saura). Ambos films se adscriben a un tipo de cine que, durante la Transición y en los años posteriores a esta, coloca a una niña o un niño en el centro de la narrativa. Desde esta posición se retratan las experiencias afectivas que circundan la vida familiar y la construcción de la subjetividad durante el franquismo. Autoras como Sarah Wright (2013) o Sarah Thomas (2019) se han ocupado de este aspecto en sus estudios. En cuanto a la intertextualidad de *Tesis* con respecto a este cine, cabe señalar la voluntad explícita de Amenábar de rendirle homenaje en una de sus escenas. Antonio Sempere (2000: 28) explica cómo, una vez acabada *Tesis* y ante la larga duración de la primera versión del largometra-

minó. La película de Saura se cierra con un plano panorámico de la niña Ana (Ana Torrent) saliendo junto con sus hermanas del caserón donde transcurre la acción (y donde se produjo el trabajo de duelo tras la muerte de un ambiente de autoridad y sumisión) y caminando por la ciudad. Según Maule, se podría interpretar el inicio de *Tesis* como la reaparición de la niña Ana ya de adulta entre los pasajeros del tren del que baja; como si la Ángela de *Tesis* fuera una extensión de aquella niña en la nueva generación (2000: 69). Esta continuidad se vería reforzada por la atracción que tanto la pequeña Ana de *Cría cuervos* como Ángela de *Tesis* sienten hacia la muerte, y por ser ambos personajes testigos de situaciones que deberían permanecer en lo oculto. Este juego de referencias queda evidenciado de manera visual en dos planos de ambas películas donde los personajes que encarna Ana Torrent descubren a un personaje que acaba de morir. En *Cría cuervos*, la niña encuentra a su padre muerto en la cama, mientras que en *Tesis*, Ángela halla a su profesor sin vida en la sala de proyección de la facultad. En los dos casos, el plano captura a Ana Torrent acercando su mano lentamente hacia la cara del cadáver en un gesto que, lejos de comunicar miedo, transmite curiosidad por la muerte.

En *Cría cuervos*, la niña se orienta en un hogar desestabilizado que registra en forma de imágenes oníricas y fantasmales, confundiendo el pasado con el presente y con los espejismos de su imaginación, donde la muerte acecha. En *El espíritu de la colmena*, Ana fija su mirada en elementos mortales como el fuego y unas setas venenosas, y sus ojos traslucen la curiosidad que le provoca la muerte al ver la película *Frankenstein* (1931, dir. James Whale). *Tesis*, por su parte, ofrece una Ana Torrent que se ha transformado en una teórica de la violencia y, convertida ya en una mujer adulta, ha desarrollado un rechazo hacia lo violento solo como cumplimiento de una convención social, ya que, como mostrará el desarrollo de la trama, en realidad no puede renunciar a la seducción de la muerte. La trasposición de la atracción por la muerte de la niñez a la vida universitaria supone dotar de complejidad intelectual a la conmoción experimentada en la infancia. Por esa razón, Ángela se muestra como un personaje desorientado, audaz en algunos momentos y, en otros, asustadiza; contraria a ver y experimentar la violencia, a la vez que determinada a profundizar en sus estructuras —primero de manera teórica, después tomando parte en su tejido real—.

Jason Klodt señala cómo *El espíritu de la colmena* trata la asociación entre realidad y fantasía que la película *Frankenstein* propicia en la pequeña Ana, mientras que en *Tesis*, Ángela se ve involucrada en el mundo de películas *snuff*, donde realidad y ficción fílmica han quedado definitivamente fusionadas (2007: 5). En *El espíritu de la colmena*, la pantalla es el espacio que pone a Ana en contacto con la muerte: primero, cuando ve en la película el asesinato de una niña a manos del monstruo de Frankenstein y la posterior muerte de este, y más tarde, cuando presencia cómo el cadáver del maquis al que ella había ayudado yace frente a la pantalla en que se proyectó la película. Esta trasposición subraya el

je (150 minutos), Amenábar tuvo que eliminar cuarenta y ocho secuencias, entre las que figuraba una que aludía a *El espíritu de la colmena* a través de la figura de Ana Torrent.

impacto que el dispositivo cinematográfico ejerce en el personaje y la forma en que contribuye a configurar su pensamiento en términos simbólicos. Por otra parte, el asombro que experimenta Ana con respecto a la relación que en la pantalla se establece entre la niña y el monstruo, a pesar de su final trágico, la impulsa a acercarse al fugitivo republicano que se esconde en su pueblo y a replicar con él una amistad similar. Esta tendencia a entablar un lazo afectivo que entraña ciertos peligros vuelve en el caso de *Tesis*. En esta, la dificultad de Ángela por resolver sus contradicciones y definir su posición se agrava debido a la relación que establece con el sospechoso principal, Bosco (Eduardo Noriega). En realidad, Ángela se interesa por resolver "el caso de las chicas *snuff*", no tanto por un deseo de justicia, como por exculpar a Bosco y estar más cerca de tener un romance con él. Los interrogantes de la infancia y sus ambigüedades parecen subsistir en Ángela, como si la experiencia de la pérdida en *El espíritu de la colmena* hubiera quedado irresuelta, desencadenando un nuevo y equivocado apego.

4. LA VOLUNTAD METACINEMATOGRAFICA DE *TESIS* Y *[REC]*

En las películas de Amenábar y del binomio Plaza-Balagueró el peso del aparato audiovisual está anclado en sus protagonistas, ambas llamadas Ángela, indicando la función benefactora que se les atribuye. La evolución que experimenta la tecnología a lo largo de los años se observa en la relación que estos personajes establecen con el dispositivo fílmico y en la conexión de este con el ojo humano. El protagonismo de la mirada es evidente en *Tesis* desde la primera escena, y fija a su vez el tema del film: la dupla atracción-rechazo que suscita la contemplación de hechos violentos. La película se abre cuando Ángela Márquez y otros viajeros deben abandonar el tren en el que se encuentran debido a que un hombre se ha arrojado a las vías. Las autoridades recomiendan no mirar el cuerpo partido por la mitad y evitan que los curiosos se acerquen. Ángela se desmarca de la fila de pasajeros para aproximarse a la vía, pero en el último momento es apartada por un policía. De esta forma, ni la protagonista ni los espectadores podrán ver el cadáver. Como apunta Cristina Moreiras Menor, esta escena supone una apertura del film en forma de censura, al igual que ocurrirá en la secuencia final, cuando el espectador de *Tesis* se convierte a su vez en espectador de las noticias que retransmiten los televisores sobre las chicas asesinadas (2002b: 252-253). En este último caso, de nuevo un mensaje institucional (esta vez, de la televisión estatal) advierte de la dureza de las imágenes que van a mostrarse, tras lo que Amenábar finaliza la película dejando a los espectadores a solas con su mirada morbosa. Este final nos lleva a entender la película como una construcción circular: la "censura" abre y cierra el film sin colmar nuestro instinto por contemplar los actos violentos que han impulsado la trama. También quedan insatisfechos Ana y Chema, que han luchado contra la red criminal y ahora se percatan de que la expectación de los telespectadores (los pacientes del hospital que esperan las imágenes de las torturas en el televisor) tiene el mismo origen enfermizo que las películas *snuff*. Esta capacidad por convertir en espectáculo cotidiano

hechos atroces, dibuja una sociedad vaciada del peso de la violencia. En estas circunstancias, la pulsión por hacer justicia queda relegada. De hecho, es en una institución pública, la universidad, donde se ha creado la red de películas *snuff*. Allí está el cabeza de la operación, el profesor Castro; allí se reclutó al torturador y asesino, Bosco; en ese lugar se lleva a cabo el secuestro de chicas, y en su sótano se realiza el montaje y almacenamiento de películas.

Tesis profundiza en el impulso voyerista en una sociedad que fagocita los estímulos que ofrecen los medios con mayor voracidad cuanto más verosímiles aparecen los sucesos. El film se erige sobre una base metacinematográfica: por un lado, el tema de la producción *snuff* desarrolla la trama; por otro, las cámaras y pantallas están presentes en la diégesis, pues hay diversos momentos en que unos personajes graban a otros, y también ocasiones en que los personajes miran pantallas o son observados a través de estas, ya se trate de televisores, vídeos de circuito cerrado o cámaras de uso doméstico. Optando por este lenguaje, sin embargo, el director arremete contra las consecuencias de la hipervisibilidad imperante. Lo que conduce a las palabras de Avery F. Gordon:

Hypervisibility is a kind of obscenity of accuracy that abolishes the distinctions between "permission and prohibition, presence and absence". No shadows, no ghosts. In a culture seemingly ruled by technologies of hypervisibility, we are led to believe not only that everything can be seen, but also that everything is available and accessible for our consumption. In a culture seemingly ruled by technologies of hypervisibility, we are led to believe that neither repression nor the return of the repressed, in the form of either improperly buried bodies or countervailing systems of value or difference, occurs with any meaningful result. (Gordon 2008: 16)

En un panorama donde la sobreexposición de imágenes obstaculiza, como afirma Gordon, la conciencia de lo espectral (aquella parte de la historia que quedó enterrada sin ser resuelta), Amenábar se opone a la hipervisibilidad posmoderna. Según Buckley (2002: 13), la memoria del pasado emerge en la técnica y otros elementos cinematográficos a mediados de los años 90 y, en el caso de *Tesis*, las alusiones al cine de oposición no solo se producen a través de la figura de Ana Torrent, ya analizada, sino también mediante las referencias a la censura del régimen. Amenábar, que en el momento del rodaje era estudiante de Imagen en la carrera de Ciencias de la Información, era crítico con el cine que se hacía en España. En su película deja comenarios sobre la industria a través de los discursos del profesor Castro (Xabier Elorriaga) y las intervenciones sarcásticas de Chema. Otras de sus referencias podrían apuntar a las disposiciones de la censura franquista y a las estrategias de los cineastas para sortearlas. Como afirma Buckley, existe un vínculo entre la negación que se impone a la mirada en la totalidad de *Tesis* (en particular, en la escena en que Ana deja la pantalla de su televisor oscura para escuchar solo el sonido) y la censura en la industria española. Amenábar se interna en una maniobra aun más compleja que la mera mención a la censura citada a través del fuera de campo o de pantallas oscurecidas. Román Gubern explica cómo, durante el franquismo, al extenso número de restricciones que se

mencionan en el Código de Censura de 1966, referentes a la violencia, al sexo, a las normas familiares, a la religión, a las sustancias alcohólicas, a los valores patrios, etc., cabe añadir otro tipo de disposiciones:

... algunos artículos introducen, por su redactado genérico o ambiguo, una mayor inseguridad y riesgo en su aplicación práctica. Así la norma 10 dice: "Se prohibirán aquellas imágenes y escenas que puedan provocar bajas pasiones en el espectador normal y las alusiones hechas de tal manera que resulten *más sugerentes que la presentación del hecho mismo*". (Gubern 2005: 58; énfasis añadido)

La película de Amenábar se construye enteramente sobre esas sugerencias que cita el documento oficial de la censura. De esta forma, el gesto del director es doble: realiza una crítica a la sociedad de la imagen y, además, rescata la memoria censora mostrándonos cómo es capaz de transgredirla al exacerbar las referencias invisibles a lo macabro.

En cuanto a la interferencia entre realidad e imagen fílmica, ya se ha mencionado cómo actúa en *El espíritu de la colmena*, donde Ana no solo traspone la identidad del monstruo a la del republicano, sino que ve aquel fuera de la pantalla. En *Tesis*, asistimos a la incorporación progresiva de Ángela en la imagen audiovisual. La primera vez que sucede esto se la ve entrando en un plano en el que Bosco encuadra a su novia. Este momento introduce a Ángela dentro de la cámara como dispositivo de la muerte. A partir de esta escena, Ángela aparece en diversos encuadres tanto de Bosco como de su amigo Chema, y se constituye así en el objeto del deseo de la cámara. De hecho, el referente clásico de *Tesis* es *El fotógrafo del pánico*, donde el protagonista asesina a las mujeres a través de un mecanismo oculto en su cámara, y donde las imágenes de las víctimas aparecen enmarcadas en un punto de mira que fracciona su imagen. Si, como ha señalado Catherine Zimmer, la cámara del protagonista "focus in a manner that renders the object upon which he focuses as partial objects bodies in pieces, parts for wholes" (2004: 38), Bosco desmiembra literalmente a las universitarias con quienes realiza sus cintas. La introducción de Ángela dentro del plano alcanza su clímax en una de las escenas finales. En el momento en que Bosco está a punto de torturarla para una película *snuff*, ella logra dispararle. De esta manera Ángela contribuye irónicamente a la realización de un vídeo *snuff* pues su disparo lo recoge el objetivo de la cámara de Bosco. Este plano sintetiza la esencia del film: los medios audiovisuales como generadores de imágenes que suplantán la vida real. Tal y como afirma Phyllis Zatlin sobre las películas *snuff* que se ruedan en *Tesis*, "[t]he videos within the film are intended to represent reality, not fiction; they have not been edited to increase their appeal, only to suppress the identity of the murderer" (2001: 245).

Como prolongación de esto, *[REC]* se expresa a través del *reality horror*.² El film es protagonizado por la reportera Ángela Vidal, a la que acompaña gra-

² Lázaro Riboll define *[REC]* como "another offspring of the zombie/infected subgenre, as well as a variation on the contemporary 'reality horror' subgenre... But the plague-zombi narrative, the

bando su operador de cámara. Como falso reportaje *reality* de televisión, el film usa la cámara diegética, es decir, las imágenes dejan constancia de estar siendo grabadas en la propia diégesis o, dicho de otra forma, todo lo que el personaje de Pablo filma es la película [REC] que vemos como audiencia.

Así, la reflexión sobre el solapamiento entre realidad y espectáculo que hace *Tesis* se expande en [REC] por medio de las decisiones técnicas y del papel del ojo en esa sintaxis. Según relata Antonio Sempere, una de las mayores preocupaciones en el rodaje de *Tesis* fue el punto de vista. La intención de Amenábar era que la audiencia tuviera la misma información que los personajes y descubriera el misterio a la vez que estos. Técnicamente, ello se tradujo en posicionar la cámara detrás de los protagonistas, es decir, "situando al espectador como agazapado en un rincón del lugar donde sucede la acción como un voyeur testigo de excepción de lo que ocurre" (Sempere 2000: 46).

Por su parte, la película de Plaza y Balagueró usa diferentes estrategias narrativas y estéticas para crear suspense y confundir realidad con ficción y con experiencia virtual. Por un lado, utiliza el recurso del *found footage* o metraje encontrado, partiendo de que las imágenes han sido grabadas para el programa televisivo "Mientras usted duerme" y que el público de la sala accede a ellas ahora que se ha hallado esta cinta envuelta en extrañas circunstancias. La audiencia sabe que asiste a una ficción, pero el tratamiento que recibe le posiciona como testigo de un suceso real. Las técnicas que contribuyen a esto son una iluminación natural o rudimentaria, el sonido directo, los planos de seguimiento, la narración de la presentadora a cámara, la inestabilidad del encuadre y un operador fuera de campo cuya voz y presencia se hacen notar. Asimismo, la imagen "sucía" y sin editar de hechos sangrientos generan la atmósfera de terror realista. Por otra parte, los directores se inspiran en un tipo de videojuegos que, como explica Sánchez Trigos, recrean "una experiencia semejante a la que supone ponerse a los mandos de los videojuegos del tipo *shooter*, subgénero que se desarrolla en primera persona y cuya mecánica consiste en avanzar por un escenario y disparar a los enemigos que pudieran salir al paso" (2013: 28).

A pesar de la relevancia que se concede al camarógrafo en la génesis del film, este parece prescindible y quien gana importancia es la propia videocámara, que sigue registrando cuando nadie la sostiene. En su brillante artículo, "I am an eye, I am a mechanical eye...", Jean-Claude Seguin analiza cómo la cámara de [REC] toma el lugar del cuerpo humano recordando a la teoría del cine-ojo o *kino-eye* de Dziga Vertov. Paco Plaza y Jaume Balagueró realizan un film en el que el protagonismo de la cámara es tal que solo es necesario que esta se encuentre encendida para que la película exista (Seguin 2017: 225).

Si bien [REC] no pueden ser exactamente catalogada como *surveillance film*, comparte con este tipo de películas algunas características que, en el caso de *Tesis* se vuelven aún más evidentes, pues, como hemos explicado, en esta sí se incorporan sistemas de vigilancia y cámaras que graban de forma indiscre-

predictable body count and the faux documentary angle of [REC] [sic] are further updated by the narrative techniques of television: a horror story told live and in real time through the perspective of a single video camera" (Lázaro Riboll 2012: 274).

ta. Las *surveillance films* son aquellas que introducen grabaciones cotidianas y cámaras de circuito cerrado para crear una ficción, o bien las producciones que capturan la realidad mediante este sistema (el paradigma de estas últimas serían los programas de telerrealidad o *reality shows*). Según Lafait, este género se interesa por el acto de mirar y por el desplazamiento en la hegemonía del ojo humano por el ojo mecánico. Además, las *surveillance films*, como hacen las películas que tomamos bajo análisis aquí, cuestionan la supuesta objetividad a la que accedemos o acceden los personajes (convertidos en *alter ego* del espectador). Con este juego de miradas nos sumergen al menos en dos preocupaciones: el hecho de que nada pasa desapercibido en la cultura de la imagen y la ambigüedad que sustenta lo que visionamos al encontrarse en la zona liminal entre realidad y ficción (Lafait 2013: 7-8).

5. [REC]: LA COMUNIDAD EN CUARENTENA

Las películas *snuff* y el *found footage horror* guardan una estrecha relación entre sí, no solo por su estética realista y la presencia diegética de aparatos de filmación, sino especialmente porque ambas defienden ser filmaciones reales o, al menos, tratan de jugar con esta premisa. El *found footage* en el cine de terror empieza su recorrido precisamente con una película que ha sido catalogada como *snuff*: el film de serie B *Holocausto caníbal* (*Cannibal Holocaust*, 1980, dir. Ruggero Deodato). Otra producción que usó el *found footage* para mostrar el horror “en directo” y alcanzó gran popularidad en las salas comerciales fue *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999, dir. Daniel Myrick y Eduardo Sánchez), la cual desencadenó un debate acerca de la veracidad de la película como metraje encontrado, en su mayor parte debido a la publicidad que la acompañó.³

[REC], que también confió en el impacto de las estrategias promocionales antes de ser lanzada a los cines,⁴ logró un gran éxito comercial, dando lugar a una saga de un total de cuatro películas, dos remakes estadounidenses, el videojuego [REC]-*The Videogame* y un sitio web propio (Seguin 2017: 212). La adaptación que hace [REC] de las convenciones del cine de terror —desde los subgéneros de la casa encantada, el cine de zombis y las posesiones demoniacas— y el discurso sobre el audiovisual en la era de las narrativas transmedia supone la clave de su éxito transnacional. A su vez, esta producción contiene una serie de elementos que se circunscriben a la realidad española y permiten una interpretación en clave sociológica.

³ Timothy Corrigan y Patricia White hablan de la promoción de la película en estos términos: “Conceived by Artisan executive Steven Rothenberg, the campaign reconfigured the film’s Web site with fake documents, police reports, and newsreel interviews to encourage the assumption that the film was an actual documentary about real people who disappeared under strange and mysterious circumstances” (2015: 52).

⁴ Según apunta Lázaro Reboll (2017: 168), el tráiler de [REC] tuvo un gran impacto durante su promoción. Para el tráiler se grabó la reacción que tuvo el público que asistió al estreno de la película en el Festival de Sitges utilizando la modalidad de visión nocturna. El tráiler circuló por televisión e Internet, llegando a hacerse viral.

En efecto, el retrato vecinal de *[REC]* va más allá de un mero trasfondo donde sucede la historia. La comunidad de vecinos protagonista funciona como un microcosmos de la sociedad española. La relación entre sus miembros presenta el entramado social en la España del siglo XXI, donde se deja sentir las dificultades de socialización entre personas de diferente origen, y se percibe cómo el desconocimiento del otro provoca sospecha —como fruto del discurso identitario nacionalista heredero del franquismo y de su exaltación de una sola lengua, raza y cultura—. La diversidad que presenta en la comunidad a través de personas de diferentes procedencias (un argentino, una familia china, una mujer colombiana), de distintos modelos familiares e identidades de género, no solo evidencia las tensiones de una sociedad diversa (incluyendo los comentarios xenófobos de unos vecinos sobre otros), sino que, como William J. Nichols señala, muestra el fracaso de la convivencia de esa misma diversidad. Se presenta así a la comunidad como una amenaza que debe ser aislada, es decir, puesta en cuarentena por las autoridades:

Thus the plastic covering over the building reifies the desire of define, identify, quantify and quarantine the "other" to both protect oneself but also to define oneself in an artificial reassertion of the boundaries that have been seemingly disrupted. The fact that many of the residents of the building may be viewed as a kind of "other" that are perceived to have "disrupted" that fabric of traditional Spanish society hints at a hegemonic desire to isolate those whose sexual orientation, ethnic identity or age may not align with the accepted notions associated with "being" Spanish. (Nichols 2017: 194)

En todo caso, no solo se aísla a un grupo que amenaza al constructo nacional sino que, en un nivel más literal, la cuarentena impuesta desatiende el origen del virus. La primera entrega de la saga resuelve el misterio mostrando que el contagio se debe a los experimentos de un sacerdote en la buhardilla del edificio, lo cual conduce a una lectura biopolítica que ve cómo la usurpación de identidad humana se practica sobre los cuerpos desde la hegemonía de la institución religiosa a la vez que se ejerce un autoritarismo despiadado para mantener el control una vez se desata la epidemia. Desde esta óptica, el edificio puede interpretarse como la maqueta de un estado donde opera el influjo de la religión católica y el legado de un viejo sistema político. Tal y como afirma Antonio Córdoba, la causa de la infección remite a al legado de un pasado nacional católico que sobrevuela en la España contemporánea:

Balaguero' and Plaza's film unveils the failure of contemporary Spanish society to erase its National-Catholic past, which in its present, mutated form is perfectly active and ready to grow into a devastating pandemic from the small traces recovered from the body of a little girl and synthesized in a makeshift home lab. (Córdoba 2017: 278)

A esto cabría añadir la referencia al ático como un piso cerrado, propiedad de un hombre de Madrid que nunca va al domicilio, apuntando así a que el poder se ejerce tanto desde las alturas que ocupa la religión como desde la centralización

de poder en la capital. Por estas razones, resulta interesante observar la película dentro de la tradición de las comedias de los años 50 y 60 del siglo xx que retrataban la convivencia en el espacio de viviendas populares y sus zonas comunes.⁵ Ocupándose de los conflictos intrafamiliares y vecinales, estos films componían un mosaico de España y criticaban los modos de subsistencia que imponía el régimen y su plan de desarrollo. En el año 2000, *La comunidad*, de Álex de la Iglesia, retoma este tropo para narrar la pugna que sostiene un grupo de vecinos representantes de los valores de la vieja España con una agente inmobiliaria, elemento exógeno y desestabilizador que llega con la europeización del país y que descubre el cadáver —literal y figurado— que la comunidad esconde en su ático (Moreiras 2008: 383). Como la película de Álex de la Iglesia, *[REC]* destaca un sistema retirado en lo alto del edificio que sigue actuando desde lo oculto. Así, el vecindario hunde sus cimientos en modelos capitalistas instaurados por el tardofranquismo a través de proyectos de urbanismo e industrialización que enlazan con la inestabilidad financiera contemporánea. Sobre este aspecto de *[REC]* Víctor Pueyo se pregunta:

¿No era el neoliberalismo español precisamente el horizonte que preservaba (y normalizaba) el fantasma de viejos demonios preexistentes? ¿No seguía “poseído” por las fuerzas vivas del franquismo, siquiera escamoteado o consagrado bajo la precaria forma de un muerto viviente? (Pueyo 2013: 39)

El momento del estreno del film de Plaza y Balagueró coincide con el apogeo que vive en esos momentos la figura del zombi. En *The Transatlantic Zombie*, Sara Lauro explica cómo a partir de 2003 empezaron a surgir concentraciones y marchas de zombies, primero en Canadá y poco después en las calles de Estados Unidos y en países como Irlanda, México, Chile, Argentina y Australia, entre otros. En 2006 se llegó al récord de participantes en Pensilvania para seguir creciendo cada año en diferentes ciudades del mundo (Lauro 2015: 1). A los *zombie walks*, explica Lauro, se añadieron más tarde las carreras de zombies, es decir, eventos donde los participantes viven la persecución de personas caracterizadas como zombies.⁶ A lo largo de los años, los videojuegos y algunas series han ido contribuyendo a mantener este tipo de iniciativas, pero también las decisiones políticas que han conducido a crisis económicas y medioambientales han supuesto un impulso para seguir personificando al zombi en protestas y manifestaciones como metáfora del capitalista hambriento vacío de humanidad. Lauro describe cómo el zombi llega a la cultura popular desde el mito hatiano originario, que fue apropiado por la cultura estadounidense durante la ocupación de la isla. Entonces se produce el primer giro de significado simbólico y el zombi empieza a asociarse con la denuncia de la explotación y la esclavitud. Desde la

⁵ A este respecto, es muy interesante consultar el estudio de *La comunidad* que realizan Peter Buse, Núria Triana Toribio y Andy Willis (2007).

⁶ A día de hoy, en España, se celebran “Eventos Zombi” o “Survival Zombie”. Se trata de reuniones nocturnas multitudinarias donde las personas se sumergen en una especie de yincana callejera mientras son perseguidos por “zombis”.

caracterización metafórica de la resistencia al colonialismo hasta la encarnación de la voracidad capitalista, la dialéctica del zombi se ve asociada a regímenes y formas de opresión a lo largo de todo su recorrido histórico (Lauro 2015: 4-5).

En el contexto del cine español, Rubén Sánchez Trigos sostiene que la aparición del zombi se produce de la mano del director de cine *exploitation* Jesús Franco, y que su presencia se condensará en los años sucesivos en el género de fanta-terror (2013: 17) y más adelante también en la comedia. Sánchez Trigos (2013: 22) menciona como ejemplos de zombis/fantasmas que se mantienen fieles a los arquetipos clásicos los que aparecen en *The Others* (2001, dir. Alejandro Amenábar) y *El espinazo del diablo* (2001, dir. Guillermo del Toro). Esto resulta significativo, pues ambas películas contienen un importante peso histórico. La trama que construye Guillermo del Toro toca la resistencia de los republicanos contra el levantamiento militar en un colegio de niños huérfanos durante la Guerra Civil. *The Others* ha sido interpretada bajo la teoría del trauma y los *hauntology studies* por autores como Ernesto R. Acevedo-Muñoz (2008).

En el caso de *[REC]*, su estreno coincide con un momento en que, desde la arena política, tratan de sentarse las bases para resolver asuntos que podrían tener su propia alegoría en el zombi, pues, al encontrarse mal enterrados, están aun al acecho y piden atención. En 2007 se aprueba la Ley de Memoria Histórica (después Ley de Memoria Democrática), cuya nueva legislación reconoce el deber del estado de reparar y conceder derechos a las víctimas de la Guerra Civil y el régimen de Franco, así como de restituir la memoria democrática al país. Las disposiciones declaran ilegítimas las leyes y sentencias dictadas durante la dictadura, se prevén indemnizaciones y pensiones para los afectados y sus familiares, se firma el compromiso para la localización e identificación de las víctimas, además de la eliminación de cualquier simbología franquista, y se establece la construcción de un centro para la recuperación de la memoria.⁷ Al mismo tiempo, las voces contrarias, impulsadas por la ideología o por preocupaciones que se movían en otra dirección en el preludio de la crisis económica, cuestionaban la necesidad de "abrir viejas heridas". Todo lo cual ponía en evidencia que, después de treinta años de democracia, la nebulosa del pasado seguía operante y a la ciudadanía le era inevitable mirarla de frente. La correlación con el film de Plaza y Balagueró es clara: el germen inoculado por el viejo sistema no estaba erradicado, sino que había convivido en la sociedad y ahora quedaba al descubierto, pero sufriendo aún presiones por permanecer oculto.

6. CONCLUSIONES

En *Tesis* y *[REC]*, el sistema subyuga a la ciudadanía desde espacios opuestos. En la primera, el sótano de la universidad se usa para editar y almacenar las películas *snuff*. Así, las entrañas de la facultad, que se dedica oficialmente a producir

⁷ Hasta hoy las asociaciones memorialistas siguen luchando por la verdad, justicia, reparación y garantías de no repetición. En 2020, el gobierno de coalición de PSOE y Unidas Podemos inició el proceso de tramitación del anteproyecto de la Ley de Memoria Democrática. La ley quedó aprobada en 2022.

información categorizándola de ciencia (facultad de Ciencias de la Información), generan además los documentos de la violencia. En *[REC]*, el emplazamiento del mal ha ascendido hasta el ático, esta vez a manos de la institución eclesiástica, mientras que las fuerzas del orden se han convertido en sus cómplices desde el exterior. Si los cuerpos desaparecidos de *Tesis* son la materialidad de una violencia que actúa escondida en una institución pública, a su lado, los infectados de *[REC]* son engendros ya más visibles de un sistema que experimenta con el progreso, pero que está sostenido por viejas estructuras.

En líneas generales, la Ángela de *Tesis* desempeña el papel de lo que Carol J. Clover (1993) ha dado en llamar *final girl*, es decir, la figura femenina de las películas de género *slasher* que huye constantemente, y solo al final acaba con el asesino en serie. Este modelo se rompe en *[REC]*, en la que Ángela Vidal resulta la perseguidora y no la perseguida. La reportera se presenta como una evolución de Ángela Márquez: mientras esta rechazaba las torturas, las miraba de soslayo o decía repudiarlas, Ángela Vidal se expone al peligro en su voluntad por visualizar el horror y hacerlo llegar al público. A pesar de su estado de alteración, la reportera es la única que se percata de que no es posible delegar la protección ciudadana en las autoridades, por eso pretende despertar la conciencia del vecindario cuando grita: “¡No nos va a venir a buscar nadie! ¡Abrid los ojos de una puta vez!”. El espíritu reivindicativo aumenta de *Tesis* a *[REC]*, a la vez que el protagonismo del medio digital, de manera que el individuo entra paulatinamente en el plano de la videocámara hasta ser encerrado en una dimensión que recrea la estética de los videojuegos y activa una realidad virtual. Lo que ha sucedido en el lapso transcurrido entre los dos films para que se produzca este giro responde a la evolución de los medios. Así es como, para Shelagh M. Rowan-Legg, la imaginaria *snuff* que Amenábar negaba a la vista aparece contenida íntegramente en *[REC]*:

Where *Tesis* presented the snuff film as the desired spectacle (this is before the Internet and accessibility of digital technologies), *[REC]* can expand on this because of advances in technology and visual recreation, presenting the entire virtual reality through the found footage aesthetic. (Rowan-Legg 2013: 216)

Si en los años 70 somos testigos de una trasposición de la fantasía del cine a la vida real en la película de Erice —lo cual permite que Ana y el monstruo de Frankenstein habiten el mismo espacio—, en la época posmoderna vemos cómo el medio absorbe la realidad. El simbolismo y la fábula a los que recurrían Erice y otros directores de su generación explicaban la pérdida de sentido en la España de posguerra, mientras que en *Tesis* y *[REC]* el simulacro audiovisual realiza su crítica contemporánea arrastrando con ella el pasado espectral al que se refería Labanyi. Películas *snuff*, cámaras de circuito cerrado y grabaciones domésticas, junto con *found footage*, estética *shooter* y telerrealidad. Estas son las fórmulas que *Tesis* y *[REC]* usan para generar terror mientras conducen a una reflexión sobre el exhibicionismo de la imagen y la dificultad para escapar de la lente mecánica en la era de la información. Los films de Amenábar y el binomio Plaza-Balagueró construyen un cine que traza la evolución desde la cámara de

vídeo a la tecnología digital, y que participa de la tradición hollywoodiense en su tratamiento del género de suspense y de terror, pero que se apoya en espacios, personajes y tramas que actualizan la simbología fílmica del cine español en su tratamiento de los procesos político-sociales y las marcas de su historia.

OBRAS CITADAS

- Amenábar, Alejandro (dir.) (1996). Tesis. Las producciones del Escorpión: España.
- Amenábar, Alejandro (dir.) (1997). Abre los ojos. Prod. Canal + España / Las Producciones del Escorpión / Les Films Alain Sarde / Lucky Red/Sogetel: España, Francia, Italia.
- Amenábar, Alejandro (dir.) (2001). The Others. Prod. Cruise-Wagner Productions / Sogecine / Canal+ / Sogepaq / Dimension Films / Las Producciones del Escorpión / Miramax: España, Estados Unidos, Francia, Italia y Reino Unido.
- Acevedo-Muñoz, Ernesto R. (2008). "Horror of Allegory: The Others and its Contexts", in *Contemporary Spanish Cinema and Genre*, eds. J. Beck y V. Rodríguez Ortega. Manchester: Manchester University Press, 202-218. DOI: <https://doi.org/10.7765/9781526141316>
- Amago, Samuel (2004). "Horror and Ambivalence in Tesis: Alejandro Amenábar's Reflections on the Postmodern Condition", *Revista de Estudios Hispánicos*, 38(1): 143-158.
- Armendáriz, Montxo (dir.) (1995). Historias del Kronen. Prod. Alert Film/Elías Querejeta PC / Victoires Productions: España.
- Buckley, Christina A. (2002). "Alejandro Amenábar's Tesis: Art, Commerce and Renewal in Spanish Cinema", *Post Script*, 21(2): 12-25.
- Buse, Peter y Núria, Triana Toribio y Andy Willis (2007). "La comunidad (2000): Modernity and the Cinematic Past", in *The Cinema of Álex de la Iglesia*. Manchester: Manchester University Press, 119-138. DOI: <https://doi.org/10.7228/manchester/9780719071362.003.0026>
- Clover, Carol (1993). *Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*. Londres: British Film Institute. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9781400866113/html>
- Córdoba, Antonio (2017). "Precarious Life in the High Rise: Neoliberal Urban Interiors in REC (2007) and Mientras duermes (2011)", in *Gender in Spanish Urban Spaces. Literary and Visual Narratives of the New Millenium*, eds. María C. DiFrancesco y Debra J. Ochoa. Cham: Springer International Publishing, 269-288. DOI: <https://doi.org/10.2307/48639191>
- Corrigan, Timothy y White, Patrizia (2015). *The Film Experience. An Introduction*. Boston: Bedford / St. Martin's.
- Cronenberg, David (dir.) (1983). Videodrome. Prod. Filmlan International / Guardian Trust Company / Universal Pictures: Canadá.
- Deodato, Ruggero (dir.) (1980). Cannibal Holocaust. F. D. Cinematografica: Italia.
- De la Iglesia, Álex (dir.) (2000). La comunidad. Antena 3 Televisión / Lolafilms / Vía Digital: España.
- Del Toro, Guillermo (dir.) (2001). El espinazo del diablo. El Deseo / Tequila Gang / Sogepaq / Canal + España / Anheló Producciones: España y México.

- Erice, Víctor (dir.) (1973). *El espíritu de la colmena*. Elías Querejeta: España.
- Gordon, Avery (2008). *Ghostly Matters. Haunting and the Sociological Imagination*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gubern, Román (2005). "La censura bajo el franquismo", in *Historia(s), motivos y formas del cine español*, ed. Pedro Poyato. Córdoba: Plurabelle, 51-64.
- Hooper, Tobe (dir.) (1982). *Poltergeist*. Prod. Metro-Goldwyn-Mayer / SLM: Estados Unidos.
- Jordan, Barry (2008). "Genre and Screen Violence. Revisiting Tesis (Alejandro Amenábar, 1995)", in *Burning Darkness. A Half Century of Spanish Cinema*, eds. Joan Ramon Resina y Andrés Lema Hincapié. Albany: SUNY Press, 173-193.
- Klodt, Jason. E. (2007). "En el fondo te gusta: Titillation, Desire, and the Spectator's Gaze in Alejandro Amenábar's *Tesis*", *Studies in Hispanic Cinemas*, 4(1), 3-17. DOI: https://doi.org/10.1386/shci.4.1.3_1
- Labanyi, Jo (2000). "History and Hauntology; or, What Does One Do with the Ghosts of the Past? Reflections on Spanish Film and Fiction of the Post-Franco Period", in *Disremembering the Dictatorship: the Politics of Memory in the Spanish Transition to Democracy*, ed. Joan Ramon Resina. Ámsterdam: Rodopi, 65-82. DOI: https://doi.org/10.1163/9789004483224_006
- Lafait, Sébastien. (2013). *Surveillance on Screen: Monitoring Contemporary Films and Television Programs*. Lanham / Toronto / Plymouth: Scarecrow Press.
- Lauro, Sarah Juliet. (2015). *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*. New Brunswick / Nueva Jersey: Rutgers.
- Lázaro Reboll, Antonio (2012). *Spanish Horror Film*. Edimburgo: Edinburgh University Press. DOI: <https://doi.org/10.1515/9780748636402>
- Lázaro Reboll, Antonio (2017) "Generating Fear. From *Fantastic Factory* (2000-2005) to *[REC]* (2007-2014)", in *Tracing the Borders of Spanish Horror Cinema and Television*, ed. Jorge Marí. Nueva York: Routledge, 161-189. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315229249>
- Maule, Rosanna (2000). "Death and Reflexivity in Alejandro Amenábar's *Tesis*", *Torre de papel*, 1: 65-76.
- McNaughton, John (dir.) (1986). *Henry: Portrait of a Serial Killer*. Maljack Productions: Estados Unidos
- Myrick, Daniel y Eduardo Sánchez (dir.) (1999). *The Blair Witch Project*. Haxan Films: Estados Unidos.
- Moreiras Menor, Cristina (2000). "Spectacle, Trauma and Violence in Contemporary Spain", in *Contemporary Spanish cultural studies*, ed. Barry Jordan y Rikki Morgan-Tamosunas. Londres: Arnold, 134-142.
- Moreiras Menor, Cristina (2002). *Cultura herida: Literatura y Cine en la España democrática*. Madrid: Libertarias.
- Moreiras Menor, Cristina (2008). "Nuevas fundaciones: Temporalidad e historia en La comunidad de Álex de la Iglesia", *Hispanic Issue*, 123(2): 374-395. DOI: <https://doi.org/10.1353/mln.0.0014>
- Nichols, William J. (2017). "The Medium Is the Monster. Metadiscourse and the Horrors of post-11 M Spain in the *[REC]* Tetralogy", in *Tracing the Borders of Spanish Horror Cinema and Television*, ed. Jorge Marí. Nueva York/Londres: Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315229249>

- Plaza, Paco y Jaime Balagueró (dirs.) (2007). [REC]. Filmax: España.
- Powell, Michael (dir.) (1960). Peeping Tom. Anglo-Amalgamated Productions/Michael Powell: Reino Unido.
- Pueyo, Víctor M. (2013). "Después del fin de la historia. Estados de excepción y escenarios de emergencia en el cine de terror español contemporáneo (2002-2013)", *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 17: 29-46. DOI: <https://doi.org/10.1353/hcs.2013.0013>
- Quitana, Ángel (2001). "El cine como realidad y el mundo como representación: algunos síntomas de los 90", *Archivos de la Filmoteca*, 39: 8-25.
- Rowan-Legg, Shelagh M. (2013). "Don't Miss a Bloody Thing: [REC] and the Spanish Adaptation of Found Footage Horror", *Studies in Spanish & Latin American Cinemas*, 10(2): 213-223. DOI: https://doi.org/10.1386/slac.10.2.213_1
- Sánchez Trigos, Rubén (2013). "Muertos, infectados y poseídos: El zombi en el cine español contemporáneo", *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 1(1): 11-34. DOI: <https://doi.org/10.37536/preh.2013.1.1.617>
- Saura, Carlos (dir.) (1966). Cría cuervos. Elías Querejeta: España.
- Seguin, Jean-Claude (2017). "'I Am an Eye, I Am a Mechanical Eye...'" (The [REC] Series)", in *Tracing the Borders of Spanish Horror Cinema and Television*, ed. Jorge Marí. Nueva York: Routledge, 212-231. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315229249-12>
- Sempere, Antonio (2000). Alejandro Amenábar. Cine en las venas. Madrid: Nuer.
- Thomas, Sarah (2019). *Inhabiting the In-Between. Childhood and Cinema in Spain's Long Transition*. Toronto / Buffalo / Londres: University of Toronto Press. DOI: <https://doi.org/10.3138/9781487531089>
- Whale, James (dir.) (1931). Frankenstein. Universal Pictures: Estados Unidos.
- Wright, Sarah (2013). *The Child in Spanish Cinema*. Manchester: Manchester University Press.
- Zatlin, Phyllis (2001). "You Are Being Watched: Metafilmic Devices in Tesis", *Letras peninsulares*, 14(2): 243-253.
- Zimmer, Catherine (2004). "The Camera's Eye: Peeping Tom and Technological Perversion", in *Horror Film: Creating and Marketing Fear*, ed. Steffen Hantke. Jackson: University of Mississippi Press, 35-51.