

## [Rec]

Dirección: Jaume Balagueró, Paco Plaza

País y año de producción: España / 2007

Reparto: Manuela Velasco, Ferrán Terraza, Jorge Yaman Serrano

Nota: 7

**Sinopsis: Una reportera y su cámara están haciendo un reportaje en una estación de bomberos para un programa televisivo. Acompañan a dos bomberos en una de sus salidas nocturnas y lo que parecía una intervención rutinaria de rescate se complica rápidamente. Atrapados en el interior de un edificio, la pareja de bomberos, el equipo de televisión y los vecinos del inmueble tendrán que enfrentarse a un horror desconocido y letal.**

[Rec] va a dar que hablar. Y no como consecuencia de una concienzuda campaña de promoción como ocurrió con **El orfanato**, sino porque es una de las mejores películas de *zombies* de los últimos años, una de las que con mayor fidelidad recoge el espíritu de los primeros largometrajes de George A. Romero, **La noche de los muertos vivientes** (1968) y **Zombie** (1978).

La premisa de [Rec] es aparentemente sencilla, aunque extremadamente compleja a la hora de mantener la credibilidad y lograr atractivo visual: mostrar toda la acción a través de la cámara del operador que acompaña a la periodista, un poco a la manera de **El proyecto de la bruja de Blair**, en que los acontecimientos se contemplaban en las supuestas grabaciones de unos estudiantes. Jaume Balagueró y Paco Plaza, experimentados en el género del terror aunque con resultados desiguales, aportan una realización absolutamente brillante, sacándole todo el partido posible al punto de vista subjetivo de la narración y consiguiendo en ocasiones convertirlo en un elemento más de la trama.

Hay un escenario limitado: un edificio al que los bomberos acuden para forzar la puerta de un piso en el que vive sola una anciana, desde el que han surgido fuertes gritos. Los vecinos y dos policías se encuentran en el rellano de la escalera, esperando la llegada de los bomberos. La sensación de autenticidad que proporciona el planteamiento se refuerza con una plantel de actores que dan una sensación total de verosimilitud, con gestos y expresiones creíbles y naturales. Planteada la situación, los realizadores se concentran en un suspense que va aumentando a medida que una escena casi cotidiana deriva hacia el horror y lo inexplicable. La cámara subjetiva está perfectamente utilizada, propiciando que haya más sugerencia que exposición explícita, y que el espectador se involucre por completo en los sucesos. Se consigue que la narración sea clara y estimulante visualmente, algo verdaderamente difícil con un uso mayoritario de cámara en mano e incluso iluminación nocturna y con un solo foco.

Hay una buena gradación de la tensión y el terror, de modo que haya momentos distendidos e incluso notas de humor que relajan el malestar del espectador y lo desprotegen contra las situaciones posteriores, y un montaje y planificación totalmente efectivos, trepidantes y adrenalíticos cuando así lo requiere la trama. La inspiración en los videojuegos es por una vez positiva, con escenas que parecen extraídas de **Alone in the Dark** o de **Resident Evil** sin perder un ápice de su verismo y su efectividad.

Y aún así, aunque salí gratamente impactado e impresionado como hacía tiempo que no me ocurría con una película de estas características, hay un pero. Una pega que le evita ser la excelente película que está a punto de ser: la credibilidad de las reacciones de los personajes ante algunas situaciones.

Aunque hay un trabajo muy concienzudo con los actores y se busca que los individuos reaccionen de una manera lógica ante lo que encuentran, hay momentos que no están justificados, en que se suspende momentáneamente la verosimilitud para conseguir avanzar la trama o una escena de impacto. No llega a ser una objeción grave ante el despliegue de buen cine que desfila por la pantalla, de buenas ideas y de imágenes y secuencias soberbias, pero un poco más de trabajo en ese aspecto la habría aupado a película excepcional.

Jaime Menchén López