

# LA GÉNESIS DEL LOCUS SINIESTRO EN LA BARCELONA DEL CINE DE JAUME BALAGUERÓ

ALFONSO CUADRADO ALVARADO

## INTRODUCCIÓN

---

Barcelona ha sido, desde los inicios del cine y junto a Madrid, uno de los polos de la industria cinematográfica española. Tanto por productoras e infraestructuras como por el número de producciones y la nómina de técnicos, artistas y directores, el cine producido en Cataluña y el cine catalán ocupan un puesto relevante en la cinematografía española e internacional.

Tras la Transición, Barcelona cambia por completo su imagen gracias a las Olimpiadas. La ciudad se construye a partir de entonces como una imagen de marca, de vocación europea, moderna, con gran tradición cultural y abierta al turismo. Este impulso renovador se ha traducido en una promoción de esta imagen a través de varios filmes que han situado su acción en escenarios identificables de la ciudad como *Todo sobre mi madre* (Pedro Almodóvar, 1999), *Manual de amor* (Manuale d'amore, Giovanni Veronesi, 2005), *Salvador*

(Manuel Hueriga, 2006), *El perfume: historia de un asesino* (Perfume: The Story of a Murderer, Tom Tykwer, 2006), *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, 2008) o *Biutiful* (Alejandro González Iñárritu, 2010). Como sucede con Roma, París o Nueva York, Barcelona ya es reconocida por un conjunto de hitos (la Sagrada Familia, el Parque Güell o la Pedrera) que a modo de postales se convierten en fondo fílmico (Poyato, 2012: 101).

Esta presencia cinematográfica de la ciudad ha corrido paralela a un fenómeno ascendente en los últimos años: el denominado turismo cinematográfico, un tipo de turismo que tiene por objeto la visita a lugares con cierta relevancia y que han formado parte de producciones destacadas. Es lo que en el ámbito turístico se denomina *film tourism*, *screen tourism* o *movie-induced tourism*. Como parte de estas actividades surgen guías especializadas que ayudan al turista a recorrer itinerarios urbanos o rurales con el fin de identificar escenarios cinematográficos. En el caso de Barcelona se ofre-

cen los Barcelona Movie Walks, como la Barcelona de Woody Allen, la de Pedro Almodóvar, la de *El perfume*, la Barcelona de los Erasmus, etcétera. A estas guías se unen páginas que sin auspiciar una promoción intencionada del turismo recogen la relación del urbanismo singular de la ciudad con el cine. El portal inmobiliario Idealista mantiene una página web que responde al título «Casas de película: 7 viviendas de Barcelona que fueron platós de cine». Y entre esas siete viviendas, tres corresponden a filmes de terror de un mismo director, Jaume Balagueró, *Darkness* (2002), *[REC]* (2007) y *[REC]<sup>2</sup>* (2009) —estos dos anteriores en codirección con Paco Plaza— y *Mientras duermes* (2011).

Sin pretenderlo, el portal inmobiliario ha reconocido la relación entre el urbanismo barcelonés y la obra de Balagueró como seña de un imaginario visual que relaciona el género de terror con determinados enclaves urbanos, una faceta muy distinta de la que hasta ahora ha ofrecido la imagen cosmopolita de Barcelona. Pero esta relación no es un simple dato más para una guía turística sino que, si ahondamos en los espacios de estos filmes, encontramos un proceso de construcción de un imaginario espacial concreto que transforma localizaciones concretas de la ciudad en un corpus de espacios de terror. El conjunto de sus obras ha forjado, por reiteración de una serie de estilemas contruidos por el tratamiento fílmico del espacio, una topografía espacial y simbólica a partir de la adaptación del modelo anglosajón de la casa encantada y siniestra, los modelos urbanos del terror psicológico de Roman Polanski y los rasgos locales de la Barcelona modernista.

## TURISMO, IMAGINARIO Y LOCUS CINEMATográfico

Las relaciones entre ciudad, turismo y cine han reclamado la atención en las últimas décadas de la literatura académica desde diversas ópticas como atestiguan los trabajos de Charney y Schwartz (1995), Barber (2004), Beeton (2005), Rosado y

Querol (2006), Donald y Gammack (2007), y Menel (2008), entre otros. Pero uno de los temas menos tratados es la creación del imaginario que vincula cine y espacio real, en este caso urbano.

El turismo cinematográfico se puede desarrollar sobre espacios reales de una ciudad, un entorno rural o un paisaje, o bien sobre los espacios contruidos *ex profeso* para la ficción, como son los decorados de los estudios de cine. Pero, ¿qué es lo que busca el turista en su visita? ¿El lugar real o el decorado concreto donde se rodó una escena? Supongamos un turista que viaja al castillo Bran situado cerca de Transilvania en Rumanía, en el que se cree que vivió Vlad Tepes *El empalador*, figura histórica inspiradora del conde Drácula. Aún sin pretenderlo, no podrá evitar transferir a esos espacios reales el poso de los filmes sobre la figura del vampiro y deseará sentir en sus estancias las mismas sensaciones que guarda en su memoria como espectador. El turista acude al escenario buscando la confirmación de un imaginario, lo visto y fantaseado.

---

## EL TURISTA ACUDE AL ESCENARIO BUSCANDO LA CONFIRMACIÓN DE UN IMAGINARIO, LO VISTO Y FANTASEADO

---

Los imaginarios son percepciones que se transforman en representaciones mediante un proceso simbólico y se conforman como supuestos incuestionables, ya que son asumidos por el colectivo social. El imaginario se nutre de imágenes reales y/o procedentes de la fantasía, de discursos y prácticas sociales que permiten operar sobre la realidad, ya que se comportan como matrices de sentido. Daniel Hiernaux señala que los imaginarios crean imágenes guías o imágenes actuantes; es decir, son guías para la acción (Lindón, 2007: 9-10).

El imaginario cinematográfico lo conforman espacios, tipos de personajes y caracterizaciones, objetos, vehículos, etcétera. Todo aquello que com-

pone el universo de un filme o un género. El género puede entenderse, además de en sus acepciones vinculadas a la producción y comercialización en la industria, como «una estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas» (Altman, 2010: 35). Los filmes de un género comparten determinadas características que van más allá de una reiteración de temas y estructuras, también existe una serie de materiales asociados como motivos narrativos, visuales o escenográficos.

En el caso de los espacios fílmicos, el imaginario se nutre de aquellas localizaciones en escenarios naturales o de decorados significativos que trascienden un filme y se convierten en representativos del género. Como ejemplos significativos podemos destacar, entre los primeros, el Monument Valley situado en Arizona, Estados Unidos, el desierto de arena rojiza y grandes rocas de piedra asociado con los westerns de John Ford o, en el caso de los segundos, el set del motel y la casa de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) en los estudios Universal en Hollywood, convertido en un icono de las mansiones de terror. El papel de los espacios singulares en el cine, como la ciudad, ha sido analizado en trabajos como *Cities and Cinema* de Barbara Mennel (2008) o *Film Noir and the Spaces of Modernity* de Edward Dimendberg (2004). En ambos se evidencia la morfología urbana como fuente de imaginarios del cine negro, de la ciudad utópica y distópica, de la ciudad romántica europea o de los espacios marginales de los suburbios y a su vez la influencia inversa: cómo los géneros hacen que se perciban las ciudades reales a través del filtro de los filmes.

Estos espacios cinematográficos, como tantos otros similares, están impregnados en su propia materialidad de un espíritu del lugar que le ha transferido el imaginario, se vuelven por tanto significativos por su carga simbólica. Este proceso de transferencia no es exclusivo de lo cinematográfico, sino que se extiende a cualquier proceso de transformación de un paisaje natural. Las primeras distinciones entre espacios de carácter na-

tural y aquellos en los que interviene la mano del hombre las podemos encontrar en los términos *topos* y *locus* en la mitología clásica. Steenbergen y Reh señalan cómo «el *topos* es un paisaje natural habitado por los dioses. “*Topos*” es por tanto un concepto mágico, mitológico (definido en el paisaje mítico). Es asimismo un concepto laberíntico y sin escala, ya que carece de una geometría que lo regule» (Steenbergen y Reh, 2001: 19). Y el *locus* hace referencia a la construcción del *templum*, motivo mítico en forma de cruz que se relaciona con la fundación de la ciudad, el espacio sobre la naturaleza para la convivencia y desarrollo de la comunidad.

Ambas configuraciones del espacio remiten a una dualidad, lo primigenio, mágico y anárquico frente a lo racional, y por ello transformado por el hombre, que de forma contemporánea encontramos en los conceptos de paisaje natural y cultural. Concebido en términos generales, el paisaje cultural puede caracterizarse como el resultado de un encuentro entre cultura, entendida de manera general como actividad humana, y naturaleza (Arntzen, 2003).

A la luz de lo expuesto podemos afirmar que el espacio cinematográfico es un espacio o paisaje cultural o en la terminología clásica, un *locus*, creado a partir de un espacio natural o *topos*, por la impregnación de un imaginario cinematográfico concreto. Utilizaremos en este trabajo el término «*locus*» para referirnos a ese espacio cultural cargado de simbolismo cinematográfico.

Centrándonos en el cine de terror y en un espacio muy concreto, la casa, castillo o mansión del terror, se han ido configurando *locus* específicos como el ya citado set del motel y la casa de *Psicosis*, la mansión Winchester en San José, California o la casa del 112 de Ocean Avenue en la localidad de Amityville, en el Estado de Nueva York. Por debajo de la singularidad de cada arquitectura y de la historia a la que está ligada, todas las mansiones comparten un mismo *locus* de género, que se ha creado en base a la sedimentación de un reperto-

rio de obras que han terminado por compartir, y con ello forjar, un modelo de espacio universal.

La creación de un locus identificable por el espectador y por lo tanto susceptible de convertirse en espacio turístico, no es un proceso claro y que se atenga a reglas precisas. Más bien hay que rastrearlo a posteriori. En este trabajo vamos a analizar lo que entendemos por el locus siniestro del cine de Jaume Balagueró, que como todo imaginario funde materiales de diversa procedencia. Este locus se compone de la suma de unos imaginarios de espacios universales (la mansión de terror anglosajona y los espacios de terror de inspiración europea), espacios reales identificables (la arquitectura burguesa de Barcelona) y el tratamiento audiovisual propio del estilo del cineasta, con el fin de crear su locus propio. Veamos las características de la casa siniestra victoriana, como fuente primaria del locus siniestro.

### **LA ARQUITECTURA DE LA CASA SINIESTRA**

Si hay un espacio que la literatura y especialmente el cine han consolidado en el pasado siglo como protagonista del terror y el fantástico es, sin duda, la casa siniestra y encantada. Lejos quedaron el castillo heredero del gótico y la mansión solitaria en paisajes desolados propias del romanticismo como santuario de monstruos, vampiros o cualquier otra entidad diabólica. El terror y lo sobrenatural han ido conquistando poco a poco la cotidianeidad, tanto en su origen como en sus manifestaciones, y con ello espacios más cercanos a la vida corriente como la casa unifamiliar y el apartamento urbano. Ambos son los espacios de referencia del terror y lo fantástico desde mediados de siglo gracias a la decantación de un modelo arquitectónico que ha calado en el imaginario de ambos géneros y que solo su contemplación evoca involuntariamente emociones teñidas de escalofríos, miedo, angustia y perturbación. Este modelo se asocia con el estilo de la arquitectura victoriana, que posee unas características fácilmente

---

### **EL TERROR Y LO SOBRENATURAL HAN IDO CONQUISTANDO POCO A POCO LA COTIDIANEIDAD, TANTO EN SU ORIGEN COMO EN SUS MANIFESTACIONES, Y CON ELLO EL ESPACIO MÁS CERCANO A LA VIDA CORRIENTE, LA CASA UNIFAMILIAR Y EL APARTAMENTO URBANO**

---

reconocibles: fachadas de madera, tejados con buhardillas o mansardas profusamente decoradas y rematados con cresterías, porches en la entrada o rodeando el perímetro del edificio y torres laterales o centrales. La decoración posee un aire decimonónico: muebles de maderas nobles, paredes tapizadas, amplios y espesos cortinajes, salones repletos de vitrinas, figuras, cuadros y plantas.

La razón de que se convirtiera en estereotipo del terror ha sido revelada por autores como Sarah Burns (2012). Burns señala que este tipo de arquitectura se asocia con el pasado y con un ideario y clase social retrógrada o en decadencia. Para que se forjara el estereotipo de la casa siniestra solo faltaba hacer corresponder este escenario con historias de gran éxito popular. Varios fueron los hitos que contribuyeron a esta adscripción. El primero, la leyenda sobre la mansión Winchester, construida por Sarah Winchester durante treinta años con el fin de albergar los espíritus de los muertos por los famosos rifles que inventó su marido. H.P. Lovecraft ya había ambientado algunas de sus historias en casas antiguas siniestras, como la de *Los sueños en la casa de la bruja* (2004). Pero, sin duda, dos construcciones son las fundadoras del canon de la casa siniestra: la mansión de la Familia Addams que aparece en la tira cómica del diario *New Yorker* en 1945 y la mansión de *Psicosis*. Ambas comparten los rasgos estilísticos de lo que a partir de ahora se considerará casa del terror por antonomasia, tanto en el audiovisual como en parques temáticos, pasajes del terror, videojuegos, etcétera. Maderas que crujen, ventanas rotas, buhardillas

polvorientas, parcelas con árboles sin hojas y perimetradas por una verja herrumbrosa y rota.

De la génesis de la casa expuesta más arriba se deducen las dos primeras características esenciales: una arquitectura del pasado de cierta relevancia y la presencia bien a través de objetos, decoración, inquilinos aún vivos o su reflejo fantasmal, de una sociedad decadente u olvidada que sin embargo se resiste a morir definitivamente y que se convierte en elemento perturbador, extraño o amenazante para los protagonistas contemporáneos.

---

**LAS ESCALERAS SON FUNDAMENTALES COMO MOTOR DE LA TENSIÓN DRAMÁTICA YA QUE EL MONSTRUO O EL ASESINO SE INTERPONE EN ELLAS PARA IMPEDIR LA HUIDA O ES NECESARIO DESTRUIRLAS PARA QUE LO AMENAZANTE NO ALCANCE A LOS PROTAGONISTAS**

---

Una vez que lo terrorífico o fantástico se manifiesta, los espacios de la casa dejan su función habitual —dormitorio, comedor, salón, cocina, etcétera— para convertirse en un escenario bélico dividido por los sitios seguros y los inseguros. Los primeros son aquellos donde se refugian los personajes, descansan o planifican sus estrategias de salvación. En los segundos se refugia la amenaza, espacios que a veces son mutables u ocultos y por ello mucho más inquietantes. Los trayectos entre uno y otro espacio determinan ejes de movilidad con significado simbólico. El eje vertical se materializa en la arquitectura en la distribución de espacios como el sótano, la buhardilla o el desván y los correspondientes canales que los comunican, escaleras y ascensores. Sótanos y desvanes evocan aquello que está fuera del eje central de la vida cotidiana. En ellos se encierra lo oscuro y olvidado, lo que forma parte del pasado y la memoria, donde pervive lo que está desterrado del mundo actual. Evocan las

mazmorras, lo infernal y los objetos que contienen no se ajustan al orden o funcionalidad de lo contemporáneo sino al orden de un espíritu pasado. Las escaleras que los comunican son fundamentales como motor de la tensión dramática, ya que el monstruo o el asesino se interpone en ellas para impedir la huida o es necesario destruirlas para que lo amenazante no alcance a los protagonistas.

**LA INFLUENCIA DEL TERROR PSICOLÓGICO: ROMAN POLANSKI**

---

Balagueró bebe también de la tradición europea donde predomina la vivienda por pisos en bloques urbanos. El cineasta que mejor ha tratado este espacio en el cine fantástico y de terror es Polanski. Su trilogía de los apartamentos, ambientada en tres ciudades, Londres, Nueva York y París, es una fuente de construcción de lo siniestro en un marco muy cercano a la cultura europea y que está muy presente en el cine del catalán. Recordemos brevemente algunas de las características de los espacios en sus filmes. El primer filme de la trilogía es *Repulsión* (*Repulsion*, 1965) que protagoniza Carole, una joven que vive en un apartamento de Londres con su hermana Helen. El filme es un viaje hacia la psicología perturbada de la joven, que la lleva a sufrir alucinaciones y a cometer el asesinato de un joven que pretendía establecer relaciones con ella. Polanski construye un espacio psicológico a través de la visión distorsionada de la topografía del apartamento. Carole, en el clímax de su esquizofrenia, ve los pasillos bajo perspectivas imposibles con grietas de las que salen manos y percibe el baño como un cubículo de paredes negras. Al final se recluye en el apartamento y acaba por destrozarlo.

Pasillos y espacios de lo seguro y lo siniestro también están presentes en el famoso edificio neoyorkino Dakota de *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, 1968). La protagonista, Rosemary, deambula por una casa recién reformada donde sin embargo resuenan ecos de voces que vienen del otro lado.

Su apartamento linda con otro, antiguo, oscuro y con cuadros sombríos que recuerdan las pinturas negras de Goya. En su día los dos fueron uno, por lo que queda aún una conexión entre ambos a través de un armario aparentemente clausurado al fondo de un largo pasillo. Los rituales satánicos que se realizan en el piso contiguo acaban por convertir a Rosemary en la madre de un nuevo Lucifer.

*El quimérico inquilino* (Le locataire, 1976) sitúa su acción en un minúsculo apartamento de un viejo caserón de París. El humilde y gris oficinista Trelkovsky, se pliega a la tiranía de un viejo casero y a la influencia de unos desquiciados inquilinos que se encuentra por una vieja escalera —muy similar a la del edificio de [REC]—. Al igual que Carole, Trelkovsky acaba desquiciado asumiendo la personalidad de la vieja inquilina y siguiendo sus pasos, intentando suicidarse por el patio de la vecindad, ante los extraños inquilinos que le incitan a tirarse. Como señala Padilla: «En esos filmes, todo se efectúa mediante el siguiente mecanismo: la vinculación de una escenografía claustrofóbica en sintonía con las desequilibradas psiques de unas atormentadas protagonistas femeninas» (Padilla, 2016: 285).

## EL CINE DE JAUME BALAGUERÓ

La obra de Jaume Balagueró se encuadra en lo que se conoce como *Nova Escola* de Barcelona, un grupo de cineastas, Balagueró, Paco Plaza y Nacho Cerdá, que aun desarrollando su producción dentro de lo que podríamos llamar una línea *mainstream* —especialmente en sus producciones en Filmax bajo el sello Fantastic Factory— mantienen unas características comunes, en especial su vocación por alinearse con las corrientes internacionales del cine de género alejadas de los cánones del cine español más reconocible. Los tres cineastas abordan el terror y lo fantástico desde la experimentación formal, siendo Balagueró el que mantiene unas constantes autorales más reconocibles tanto en temáticas como en estilo visual.

El universo cinematográfico que desarrolla Balagueró en sus largometrajes ya está muy definido en sus obras iniciales. Los cortometrajes *Alicia* (1994) y *Días sin luz* (1995) revelan una preocupación sobre el cuerpo deformado y las atmósferas oníricas. En su primer largometraje aborda otra de sus constantes, las sectas con gran carga de rituales traumáticos y sangrientos y la perversión que mueve a sus dirigentes, temas que desarrolla en *Los sin nombre* (1999), *Darkness* y *Musa* (2017). *Frágiles* (2005) y la saga [REC] (2007, 2009, 2012, 2014) abordan otro aspecto de lo sobrenatural, la pervivencia fantasmal en el primer caso y la monstruosidad fruto de lo diabólico en el segundo. *Para entrar a vivir* (2006), filme producido para la serie televisiva *Películas para no dormir* (2006), el cortometraje *Miedo* (2010) y el largo *Mientras duermes* se alejan de lo sobrenatural y se instalan en la locura personal como causa del terror que puede desestabilizar lo cotidiano. Junto con [REC] y [REC]<sup>2</sup>, estas obras son las que mejor utilizan el locus siniestro del edificio como espacio cerrado y de opresión en el que unos personajes comunes, muy cercanos al espectador, se ven sometidos a un proceso de tormento físico y psicológico. Edificios a veces aislados donde el mal se manifiesta como una podredumbre interna que devora a los inquilinos.

Analicemos sus constantes en base a los parámetros que se han planteado en la arquitectura y el espacio simbólico de la casa siniestra.

## ANTIGÜEDAD, PASADO Y DECADENCIA

Todos los edificios de estas ficciones son casas o bloques vetustos. *Darkness* transcurre en una casa unifamiliar —es el que más se asemeja al modelo tradicional victoriano— a las afueras de Barcelona, de toques modernistas en su interior que poco a poco se va volviendo oscuro y opresivo hasta revelarse en lo que realidad es, un templo ocultista. En *Para entrar a vivir* la acción se sitúa en un alto edificio de pisos en las afueras, en medio de una

zona industrial. Desahuciado por ruina, el abandono es patente: las paredes están sucias y grises y agrietadas; los muebles y electrodomésticos tienen varias décadas, las infraestructuras de patios y escaleras están descuidadas y en mal estado. *Frágiles* tiene como espacio de la acción un viejo hospital infantil cuya planta superior lleva décadas clausurada. Cuando la enfermera protagonista sube a ella, encuentra un panorama desolador fruto del paso del tiempo: suciedad, mobiliario médico y hospitalario destartado, y puertas y herrajes que no funcionan.

[REC] y [REC]<sup>2</sup>, además de ser los filmes más conocidos del director, son los que mejor representan el espacio como confinamiento y acceso al terror oculto. El escenario en ambos filmes es un edificio que se encuentra en una rambla barcelonesa y presenta las características de muchos edificios de la misma área y tiempo: un bloque de pisos burgués de principios de siglo con amplios y espaciosos apartamentos. Lo poco que se adivina de los pisos deja ver un estado de abandono y de tiempo detenido. Estas sensaciones son especialmente patentes en las buhardillas donde se ha refugiado durante años la niña de Medeiros y el padre Albelda, repletas de recortes de prensa, fotografías, imágenes religiosas e instrumentos de laboratorio.

Estos escenarios lucen una fisicidad de lo viejo, lo sucio y decadente, sensaciones a las que contribuyen lo que Expósito y Pérez-Gómez denominan recuerdos analógicos, aquellos elementos de la es-

---

## LAS CASAS SERÁN RECIPIENTES DE LA MEMORIA CONGELADA QUE CONSERVA LOS SUCESOS TRAUMÁTICOS QUE AMENAZAN AHORA EN EL PRESENTE

---

cenografía que «vinculan el tiempo presente de la película a un pasado no demasiado remoto» (Expósito y Pérez-Gómez, 2013: 98). Cintas de audio, fotografías, grabaciones de video o recortes de periódicos remiten a una época pasada sin llegar a un tiempo histórico habitual en narraciones de terror o lo fantástico, como puede ser el siglo XIX o incluso la época medieval, evocando cierta fisicidad que a la vez se nos hace familiar, ya que recuerda la experiencia de adentrarse en un trastero donde el pasado y la memoria se hace reconocible en los objetos, de manera que se adivina en ellos el paso del tiempo y por tanto la sombra de la muerte. El pasado no es solo un punto temporal donde datar la fecha de la edificación y la vida de los anteriores inquilinos, es como en todo filme de terror un tiempo donde se inscriben los hechos que, aún vivos en la memoria, actúan como motor de lo amenazante. Las casas serán recipientes de la memoria congelada que conserva los sucesos traumáticos que amenazan ahora en el presente.

En *Darkness*, la casa oculta en el subsuelo el símbolo del *ourobouros*, una figura que representa una serpiente enroscada que se come su pro-

### El pasado y lo analógico, [REC]



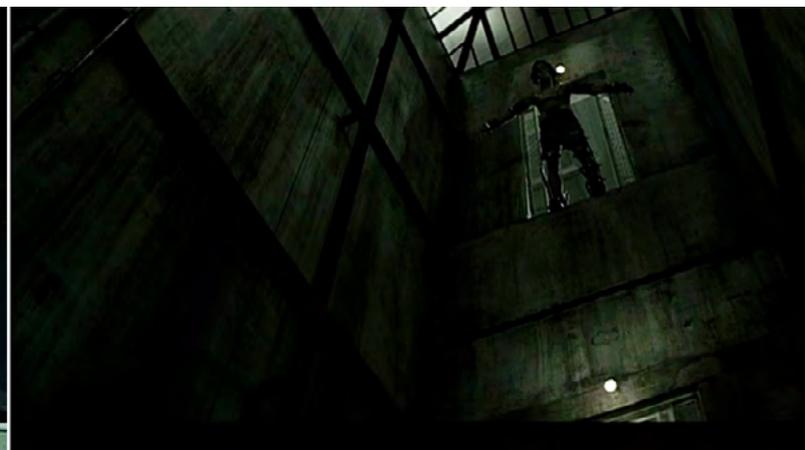
pia cola formando un círculo, un símbolo del mal como parte de la ceremonia satánica que tuvo lugar hace cuarenta años. En ella se intentó que siete niños fueran degollados por las personas que más les querían, para desencadenar el mal absoluto. Algo falló en el proceso, ya que un niño escapó. En el presente ese niño, el protagonista del filme, convertido en adulto, debe de ser asesinado por una persona que le quiera para que se cumpla el fin de traer el mal. La protagonista de *Para entrar a vivir* dedicó durante varias décadas su vida a los inquilinos, pero un fatal suceso burocrático obligó a desalojarlos por completo. A partir de ahora su afán siniestro es volverlo a ocupar captando a parejas jóvenes que atrapa y encierra en varios pisos simulando una nueva vida doméstica. En *Frágiles*, el fantasma de una enfermera muerta atormenta a los niños que aún permanecen en la planta funcional de hospital. *[REC]* y *[REC]<sup>2</sup>* revelan el triste caso de Tristana de Medeiros, una niña que presentaba síntomas de posesión demoniaca y de la que se hizo cargo el padre Albelda con el fin de experimentar sobre el carácter fisiológico de su posesión. Desfigurada, lleva años recluida en la buhardilla.

## TOPOGRAFÍA Y EJES SIMBÓLICOS

Si hay un espacio que se mantiene como una presencia permanente en estos filmes es el hueco de la escalera y el ascensor, hasta tal punto que podríamos considerarlo un estilema del cine de Balagueró y verdadero rasgo distintivo de su locus siniestro. Ya hemos señalado el papel de la escalera como elemento de conexión entre espacios se-

gueros y amenazantes y su valor simbólico en el eje de ascensión o descenso hacia el mal. Pues bien, Balagueró va a hacer suya esta máxima adecuándola al estilo de escalera del edificio noble antiguo y al tipo de ascensor que le corresponde: un ascensor abierto instalado en el hueco de la escalera, de caja de madera con cristales, rejas y celosías de hierro. La morfología de este tipo de ascensor contribuye a la temática del terror balagueriano. Al ser visible el interior, el viajero puede ver a un ocasional perseguidor que sube o baja por la escalera y viceversa, lo que aumenta la angustia ante la amenaza presente. La visibilidad del pasajero interior y las celosías de hierro remiten inmediatamente a la jaula, donde muchos personajes se ven atrapados o mueren. Balagueró saca aún más partido de esta sensación ya que las chapas metálicas enrejadas que forran el hueco de la escalera van a proyectar sobre los personajes que suben por ella, la sombra de la reja, lo que refuerza la idea de prisión. Este tratamiento escenográfico y visual se reitera como paso esencial narrativo de sus historias. Cuando los personajes entran en el edificio su primera mirada es hacia ese hueco de escalera algo caduco, desangelado, y que revela la maquinaria del ascensor antiguo. Posteriormente la subida incluye siempre planos con parte de las rejas y sus sombras sobre ellos. La escalera es el eje de ascenso hacia el mal. Y el ascensor es lugar de confinamiento o de muerte. En *Para entrar a vivir* las dos jóvenes que han sido llevadas al bloque engañadas se quedan atrapadas y allí les quiere agredir con una barra la dueña; en *Frágiles* la enfermera se suicidó tirándose al hueco del ascensor.

El ascensor sirve de acceso al mal y a la muerte. *Frágiles*





Cancerberos del mal al pie de la escalera: [REC] y Mientras duermes

*Miedo* cuenta la historia de una pareja que mantiene una discusión por desavenencias a la hora de compartir destino en un fin de semana. Ella prefiere irse sola con sus amigos y él, despechado, entabla una relación con una joven desconocida en un bar. Cuando la lleva a su casa, el piso que se había visto en las primeras escenas aparece totalmente transformado: de ser un lugar luminoso y moderno pasa a ser un espacio oscuro y extraño. Y todo ello lo consigue con esos planos recurrentes. Al volver a casa con su conquista de una noche, la escalera está en penumbra y la celosía metálica del ascensor se proyecta sobre ellos. Los dos cruzan el umbral de lo seguro y real al espacio de la inseguridad y el terror a través de la puerta llave que enlaza los dos mundos: la escalera y el ascensor.

En *Mientras duermes* el eje vertical y el papel del ascensor funcionan de una forma mucho más compleja. El edificio, también como en [REC] y

---

**SI HAY UN ESPACIO QUE SE MANTIENE COMO UNA PRESENCIA PERMANENTE EN ESTOS FILMES ES EL HUECO DE LA ESCALERA Y EL ASCENSOR, HASTA TAL PUNTO QUE PODRÍAMOS DENOMINARLO COMO UN ESTILEMA DEL CINE DE BALAGUERÓ**

---

[REC]<sup>2</sup>, es un bloque típico de la Barcelona de principios de siglo, que está dividido en dos tipos de espacios. Uno, es el espacio de la normalidad en el que se pueden situar los apartamentos de los vecinos y la planta baja que da acceso a la calle. Otro, es el espacio propio del mal, el que domina César, el portero sádico y acosador. Este espacio está a su vez desglosado en dos, el sótano donde vive, un apartamento improvisado en un espacio sin ventanas, impersonal, frío, con luz de fluorescentes y muebles funcionales por un lado, y la azotea por el otro. En ambos César se muestra como es, preparando en su apartamento las drogas y productos químicos con los que irá intoxicando poco a poco a Clara o bien intentando suicidarse en el alero de la azotea cuando siente su incapacidad de empatía una carga para continuar viviendo. Como dueño de la vida de los vecinos y de Clara, César se mueve de un espacio a otro, subiendo de su apartamento a la portería y a los pisos de los vecinos o bajando de la azotea. El mal se desplaza hacia lo seguro y lo invade. Esta conquista tiene una correspondencia en el ascensor, de nuevo elemento simbólico de paso de un mundo a otro. Al comienzo de la historia los personajes bajan del ascensor de forma despreocupada. A medida que César irrumpe en sus vidas y les domina física y psicológicamente, los vemos sentirse atrapados y salir de él alterados.

De nuevo, tal y como señala Bracco, la reja se muestra como estilema del mal: «Los planos donde



La reja el ascensor como elemento carcelario. *Mientras duermes*

se filma al protagonista en contrapicado detrás de las rejas de la cabina del ascensor contribuyen de hecho a traducir en la pantalla la supremacía del conserje en el microcosmos residencial» (Bracco, 2016: 32). Además de los desplazamientos verticales que propicia la escalera y el ascensor hay otro eje que organiza los desplazamientos en el espacio de los personajes, el eje horizontal. Tras la subida en ascensor o por la escalera, el mal se oculta en la estructura profunda y laberíntica del piso antiguo. La visión en perspectiva sobre un pasillo con un punto de fuga central es una de las imágenes recurrentes en los filmes de Balagueró. Con ella traza un itinerario que deben de recorrer los protagonistas hacia el descubrimiento del mal que siempre se encuentra al final del recorrido. Sin embargo, la adecuada utilización de la luz para construir diversos espacios que se adivinan tras las puertas laterales, provoca la inquietud de una presencia que se intuye, pero no se localiza con facilidad. Escaleras y pasillos son claves en *[REC]* y *[REC]²*. Ambos filmes se organizan en torno a una subida hacia un destino final que oculta el mal — la niña de Medeiros en el último piso— pero este itinerario se estructura en varios encuentros en

cada piso con diversos personajes infectados. El encuentro inicial en *[REC]* es el paradigma de esta estructura. Se produce en la casa de Conchita, la primera inquilina infectada que se yergue como una figura sangrienta al fondo de un largo pasillo donde se dejan entrever las oscuras habitaciones a las que da acceso. Posteriormente, cada paso del cámara y la reportera en el ascenso por el edificio se verá interrumpido por más vecinos, policías y bomberos infectados. Esta misma puesta en escena ya la había ensayada en el edificio laberíntico de *Para entrar a vivir* donde se distribuían, a modo de cancerbero como custodio del espacio del mal y enemigos ocultos en un videojuego de *survival horror*, la supuesta agente de la inmobiliaria y su violento hijo encadenado.

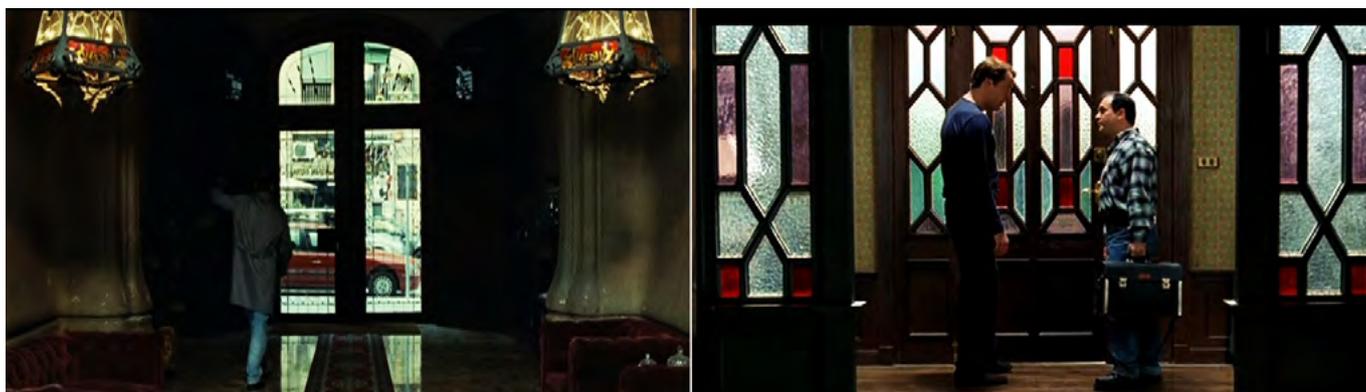
### RASGOS LOCALES: LA BARCELONA MODERNISTA

---

Balagueró añade, siempre de forma sutil sin buscar un escenario fácilmente reconocible, el barniz local de la arquitectura y decoración más clásica de Barcelona, representada en los edificios característicos de las ramblas y del barrio del Eixample

El pasillo como laberinto: *[REC]* y *Darkness*





Elementos modernistas en *Mientras duermes* y *Darkness*

a través de varias casas singulares de la burguesía industrial que, abandonadas en su día, pasaron por el mismo proceso que dio lugar al paradigma de la construcción del estereotipo victoriano: lo decadente se vuelve a significar, pero no como síntoma de lo histórico sino como vehículo de lo extraño.

El primer filme que utiliza un edificio barcelonés es *Darkness*; aunque sitúa su acción en una casa de campo unifamiliar, el interior fue rodado en la casa situada en la calle Girona, números 12-18. Edificada a principios del siglo XX, perteneció a la familia Burés, dueña de una próspera empresa textil. Los apartamentos de *Mientras duermes* fueron reconstruidos en su interior en un plató, pero el portal y el ascensor se grabaron en una finca real situada en la calle Provença 158. Es la casa Segarra, otra finca modernista de similar fecha de construcción a la casa Burés.

Pero el edificio más popular es el que sirvió para la grabación de *[REC]* y *[REC]<sup>2</sup>*. Se encuentra en el número 34 de la Rambla de Catalunya y desde 1930 ha sido sede de las oficinas y talleres de la empresa textil Cedimatexsa. Por el progresivo fallecimiento de sus inquilinos el edificio fue quedando vacío hasta que su propietario, Jaume Argelich Twose, lo alquiló para un primer rodaje y desde entonces fue conocido como casa Argelich. Desde entonces y gracias a la popularidad de los filmes de Plaza y Balagueró, ha sido plató de múl-

tiples rodajes de filmes, videoclips y *spots* publicitarios, así como lugar de peregrinaje para turistas y amantes de lo fantástico. El deterioro real de la finca y de los apartamentos con sus altos techos de escayola, paredes con papel pintado pasado de moda y mobiliario antiguo aportó por sí solo el toque de realismo necesario para los filmes.

Los edificios que nos ocupan responden al modelo de edificación de cinco o seis plantas y de clases sociales superpuestas, donde la planta noble se destina a la vivienda del propietario, las plantas superiores se dedican al alquiler, las buhardillas a servicios y la planta baja con frecuencia ocupa las oficinas, almacenes o talleres del negocio del propietario del inmueble. A esta estructura hay que sumarle el impulso que el modernismo significó, no solo en la construcción de edificios emblemáticos de la ciudad, sino también en el estilo decorativo que se extendió como seña de identidad del catalanismo. Arquitectos como Domènech i Montaner, Josep Puig i Cadafalch, o Antoni Gaudí, siguiendo las corrientes modernistas internacionales, desplegaron en sus trabajos motivos naturales que adornaban fachadas, balcones de hierro forjado o vidrieras de llamativos colores. La casa Burés y en especial la Segarra se adscriben en su decoración al estilo modernista que Balagueró no oculta, sino que resalta, en especial en los detalles de cristal de la

iluminación del portal de *Mientras duermes* y en las molduras sinuosas del ascensor.

## CONCLUSIONES

La tendencia cada vez más universal del turismo cinematográfico está potenciando la actuación conjunta de organismos de promoción turística y la producción cinematográfica. Ciudades, paisajes, naturales o recreados, ocupan un espacio creciente en las guías especializadas. Pero en este caso específico interviene un factor decisivo y complejo como es el imaginario, verdadero motor de la actividad. El turista busca un extraño cruce entre realidad y ficción, ya que cuando pisa un escenario real busca lo imaginado. La construcción de este imaginario es un proceso complejo ya que obedece a una operación de síntesis de influencias fruto de las aportaciones de varias obras. En la corta pero exitosa filmografía de Jaume Balagueró se ha producido una construcción de un locus siniestro específico, ya reconocible tanto para el turista que se dirige en Barcelona a la casa Argelich en busca de los escenarios de la saga [REC], como para el espectador que aborda nuevos filmes de terror nacionales que siguen la estela de la obra del catalán. Es aquí donde reside el valor del proceso creativo de Balagueró, en su influencia en la creación de otros locus siniestros que, aun alejados de la geografía catalana, mantienen buena parte de sus rasgos generativos. Si observamos filmes como *Musarañas* (Juanfer Andrés, Esteban Roel, 2014), *Verónica* (Paco Plaza, 2017) o *Malasaña 32* (Albert Pintó, 2020) los viejos pisos madrileños donde se sitúan se adscriben al canon balagueriano, excepto por las referencias locales modernistas. Esta tendencia del cine fantástico y de terror español contemporáneo revela su madurez y modernidad como género al hacer suyas las corrientes del cine internacional para desarrollar un locus específico que mantiene las señas de identidad más cercanas. ■

## REFERENCIAS

- Altman, R. (2010). *Los géneros cinematográficos*. Madrid: Ediciones Paidós.
- Arntzen, S. (2003). *Cultural Landscape and Approaches to Nature – Ecophilosophical Perspectives*. Noruega: Telemark University College.
- Barber, S. (2004). *Project Cities: Cinema and Urban Space*. Londres: Reaktion Books.
- Beeton, S. (2005). *Film-Induced Tourism*. Chichester: Channel View Publications.
- Beltrán, B., Arnandis-i-Agramunt, B. (2017). Peñíscola de cine: el arte de convertir rodajes en experiencias turísticas. En W. Schlesinger. *Paisaje, turismo y innovación* (pp.37 - 47). Valencia: Universitat de València.
- Bracco, D. (2016). Las estrategias de la angustia en *Mientras duermes* de Jaume Balagueró: una inmersión en el corazón del mal cotidiano. *Romanica Silesiana*, 11 (2), 30-40.
- Burns, S. (2012). Better for Haunts. Victorian Houses and the Modern Imagination. *American Art*, 26(3), 2-25.
- Charney, L., Schwartz, V. (eds.) (1995). *Cinema and the Intervention of Modern Life*. Berkeley: University of California Press.
- Dimendberg, E. (2004). *Film Noir and the spaces of modernity*. Cambridge: Harvad University Press.
- Donald, S., Gammack, J. (2007). *Tourism and the Branded City. Film and Identity on The Pacific Rim*. Nueva York: Routledge.
- Espinosa Ortiz, F. (2019). El imaginario de la casa en los discursos de promoción inmobiliaria en México. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 9(2), 39-50.
- Expósito, M., Pérez-Gómez, M. (2013). El apocalipsis doméstico: El fin del mundo según Jaume Balagueró. *Saggi Ensayos*. 9 - 05, 92-111.
- Hiernaux, D. (2002) Turismo e imaginarios. En D. Hiernaux, A. Cordero, L. Van Duynen (eds.). *Imaginarios sociales y turismo sostenible* (pp. 7-35), San José: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).
- (2007). Los imaginarios urbanos: de la teoría y los aterrizajes en los estudios urbanos. *Revista Eure XXXIII*, 99, 17-30.

- Lindón, A. (2007). La ciudad y la vida urbana a través de los imaginarios urbanos. *Revista Eure XXXIII*, 99, 7-16.
- Lovecraft, H.P. (2004). *Los sueños en la casa de la bruja*. Madrid: Editorial Edaf, S.L.
- Mark, S., Fitzmaurice, T. (2003). *Screening the City*. Londres: Verso.
- Mennel, B. (2008). *Cities and Cinema*. Nueva York: Routledge.
- Olivares, J. (2011). *Juame Balagueró. En nombre de la oscuridad*. Madrid: Ediciones Akal.
- Osácar Marzal, E. (2009). Del turismo y el cine al turismo cinematográfico. *Her & Mus*, 2, 18-25.
- Padilla, A. (2016). La descomposición escenográfico-psicológica de la identidad en *El Quimérico Inquilino* (Roman Polanski, 1976). En J. Herrero (cord.). *Del verbo al bit*. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Poyato Sánchez, P. (2012). La ciudad turística y su trastienda: la imagen de la Barcelona contemporánea en el cine. *Ámbitos. Revista de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades*, 27, 101-112.
- Pueyo, V. (2018). Líneas narrativas del terror neoliberal en el cine de Jaume Balagueró (2002-2015). *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 22, 281-300.
- Rosado, C., Querol, P. (2006). *Cine y Turismo. Una nueva estrategia de promoción*. Madrid: Ocho y medio.
- Steenbergen, C., Reh, W (2001). *Arquitectura y paisaje. La proyección de los grandes jardines europeos*. Barcelona: Gustavo Gili.

## LA GÉNESIS DEL LOCUS SINIESTRO EN LA BARCELONA DEL CINE DE JAUME BALAGUERÓ

### Resumen

Barcelona se ha convertido en escenario de varios filmes que han promocionado la imagen de la ciudad como destino turístico cosmopolita donde se muestra como ciudad histórica, cultural y artística. Pero también se empieza a conocer como lugar donde se han grabado varias películas de terror como la saga [REC] o *Mientras duermes*, filmes del cineasta catalán Jaume Balagueró. El turismo cinematográfico busca un emplazamiento movido por un imaginario que es fruto de un escenario real visto a través de la creación filmica. Jaume Balagueró ha creado un escenario específico para buena parte de sus filmes, un locus siniestro, fruto de la síntesis de la casa encantada victoriana, de la influencia de los espacios de terror psicológico de Polanski y de los rasgos modernistas de los edificios del modernismo catalán. Este trabajo explora la génesis de este proceso y sus características, así como señala sus influencias posteriores.

### Palabras clave

Turismo cinematográfico; Balagueró; terror; casa siniestra; imaginario.

### Autor

Alfonso Cuadrado Alvarado (Madrid, 1962) es doctor en Comunicación Audiovisual y profesor de Narración Audiovisual, Guion Audiovisual y Narración, guion y *storyboard* en la Universidad Rey Juan Carlos. Su actividad investigadora se centra en la narración cinematográfica, televisiva e interactiva. Es autor de *Narración Audiovisual* (Síntesis, 2017), y de artículos en revistas como *Área Abierta*, *Icono 14*, *Anàlisi*, *ArtNodes* y *Archivos de la Filmoteca*. Contacto: alfonso.cuadrado@urjc.es.

### Referencia de este artículo

Cuadrado Alvarado, A. (2020). La génesis del locus siniestro en la Barcelona del cine de Jaume Balagueró. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 30, 75-88.

## THE ORIGINS OF THE SINISTER LOCUS IN JAUME BALAGUERÓ'S BARCELONA

### Abstract

Barcelona has been used as the location for several films that have promoted the city's image as a cosmopolitan tourist destination, presenting it as a historical, cultural, and artistic centre. But it has also come to be known as the setting for a number of horror films, such as the REC saga or *Sleep Tight* by the Catalan filmmaker Jaume Balagueró. Film tourism is inspired by an imaginary that is the result of viewing a real location through the filter of cinematic creation. For many of his films, Jaume Balagueró has created a specific setting, a sinister locus resulting from a fusion of the Victorian haunted house, the influence of Polanski's spaces of psychological terror and the characteristic features of Catalan modernist architecture. This study explores the origins and characteristics of this process, as well as its subsequent influences.

### Key words

Film Tourism; Balagueró; Terror; Sinister House; Imaginary.

### Author

Alfonso Cuadrado Alvarado holds a PhD in Audiovisual Communication and is Professor of Audiovisual Narration, Audiovisual Scriptwriting and Narration, scriptwriting and storyboarding at Universidad Rey Juan Carlos. His research focuses on cinematic, television and interactive narration. He is the author of *Narración Audiovisual* (Síntesis, 2017), and of articles in journals like *Área Abierta*, *Icono 14*, *Anàlisi*, *ArtNodes* and *Archivos de la Filmoteca*. Contact: alfonso.cuadrado@urjc.es.

### Article reference

Cuadrado Alvarado, A. (2020). The Origins of the Sinister Locus in Jaume Balagueró's Barcelona. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 30, 75-88.

Edita / Published by



Licencia / License



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