

# ろ排のわちお

María, una matemática de 70 años, agoniza en un piso en muy mal estado, salvo por una habitación infantil. Es de su hija muerta hace mucho tiempo y con que la está intentando conectar a base de extrañas fórmulas, ondas sonoras perturbadoras, ofrecerle su dolor cancerígeno y prepararle colacao con galletas.

Por fin consigue escuchar el susurro de su hija espectral, pero es un susurro acompañado de una fuerza rugiente y peligrosa. Una fuerza que entra en su casa. Quiere devorarla a ella, el alma de su hija o la misma realidad.

Aunque es una anciana enferma su mente es la de una matemática que ha aprendido a usar la geometría como un hechizo y llegar a la esencia de la realidad a través de sus fórmulas.

Poniendo en riesgo su vida consigue atrapar a la criatura rugiente. Ahora el canal está abierto. Decodifica la voz espectral de su hija y construye la imagen geométrica que podrá devolverle la vida.





Pero ese acto matemático perturbará la naturaleza misma de la realidad. Esa resurrección tal vez sea un nuevo comienzo para una niña muerta, pero un final para el Universo.

Cristina una gótica de más de cuarenta que fue guionista de cómics en su juventud. Acude a la Semana de Horror Cósmico de Fuenlabrada como invitada a una mesa redonda en honor de un antiguo colaborador, que además de famoso, es antipático y arrogante, y debe asistir a la "Ceremonia de Entrega".

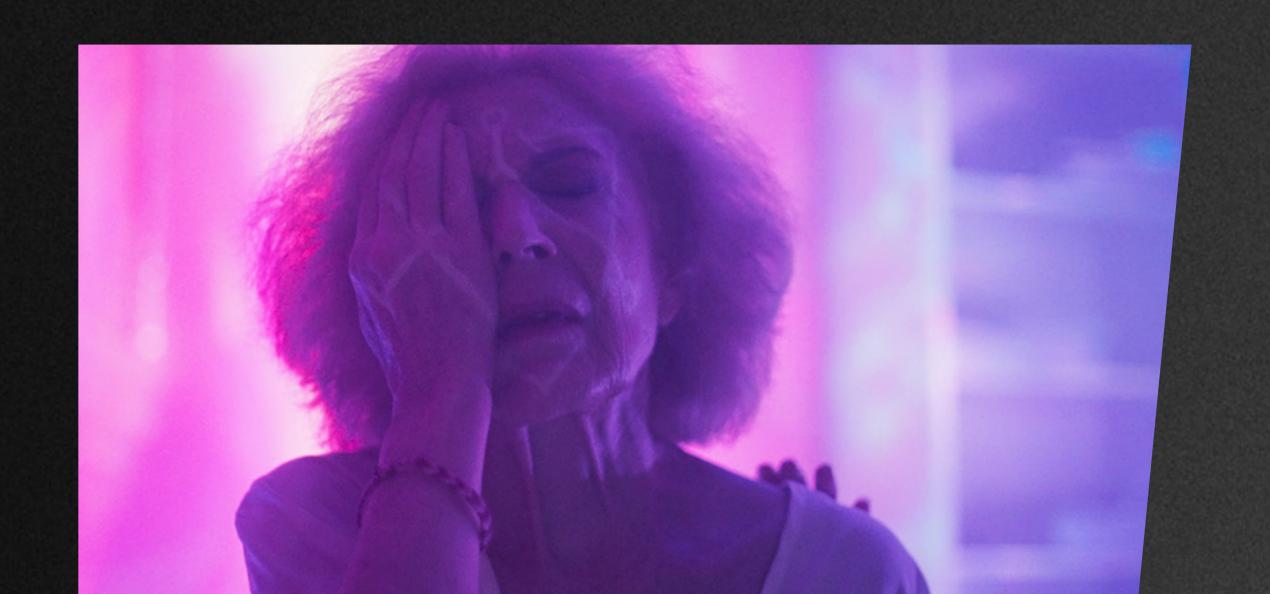
Cuando el famoso anuncia que no puede asistir a la ceremonia, invitan a Cristina como mal menor. Lo que no imagina es que en esa Ceremonia de Entrega ella es la entregada. Todos los años Fuenlabrada sacrifica a uno de los invitados a Cthulhu, dios primigenio y terrible.

Lo que parece una broma no lo es tanto y Cristina inicia una fuga de Fuenlabrada que se convierte en un laberinto pesadillesco y lovecraftiano, sin dejar de ser castizo.

Cristina emprende la huida ayudada por Emile, un inmigrante de Uganda metalero, y Almudena, una chica joven, reguetonera y animosa.

A la vez unos niños vagan por Fuenlabrada jugando a unas rayuelas de geometrías imposibles, soplando flautas disonantes, cantando canciones que los adultos no pueden entender, jugando a rituales de sangre que son aterradores para los mayores y simple diversión para ellos. Van a la caza de algo rugiente, peligroso e invisible.

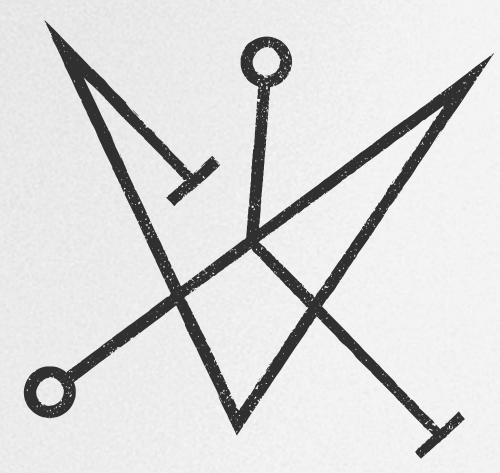
Las tres historias confluyen en un final en el que Cristina encuentra la muerte de forma estúpida y sin sentido, pero heroica, María consigue un efímero contacto con su hija que calma por fin su angustia y Almudena se revela no como la futura sacerdotisa de un dios muerto, sino como una nueva Diosa invocada por niños. Una deidad que traerá liberación o condenación a la Humanidad.







# THETHORIA



#### 1. MAGIA

El cine ha estado relacionado con la magia desde sus comienzos. Es un artefacto creador de fantasmas, de sueños, incluso de monstruos.

Una herramienta que en apariencia solo sirve para recoger lo visible, realmente se vuelve mágica cuando consigue reflejar lo invisible. El buen cine no es el que nos muestra la realidad, sino el que con una imagen produce la revelación de lo oculto en nuestra mente, da igual que eso oculto sea una idea, una emoción o incluso un recuerdo.

Esa magia del cine está en todas las buenas películas.

Pero el cine también ha sido utilizado como una herramienta mágica per se, como un ritual para contactar con otras partes de nuestra mente.

Iván Zulueta, Luis Buñuel, José Val Del Omar o Maya Deren. Ellos son nuestros maestros fílmicos y mágicos.

Por eso esta película se apropiará de sus herramientas, de cómo conseguir desde la sencillez, vamos, desde el poco presupuesto, imágenes y sonidos que produzcan un hechizo en la mente del espectador y puede que en la misma realidad.

Ese "lo invisible" puede ser algo tan etéreo como un espectro o tan concreto como un barrio periférico.

El cine español actual tiene en esencia dos realidades que representa sin cesar. Una es la de una urbe grande y luminosa, con pisos aún más grandes y luminosos, y personajes no tan grandes pero sí luminosos. La otra es el retorno a lo rural, a los orígenes, al pueblo como lugar extraño donde se encuentra un secreto que ha sido olvidado.

Esto dicho sin ironía ni acritud, porque entre estas películas las hay buenas, regulares y aburridas, como es natural.

Lo que ya es más escaso es hablar de ese mundo que es la periferia de las ciudades, en especial de la periferia de Madrid, en especial de Fuenlabrada. Las ciudades que nutren de personajes secundarios a esas comedias, las ciudades que tienen ese pasado rural al que no necesitan volver, las ciudades llenas de personajes que prácticamente no existen en nuestro cine. Ni el espacio, ni los personajes.







### 2. MÚSICA

La expresión en español "cine mudo" no puede ser más acertada, no como en inglés "silent movies". Porque en sus inicios, el cine no tuvo palabras dichas, pero sí música. Por eso el guión es más parecido a escribir una partitura musical que una novela.

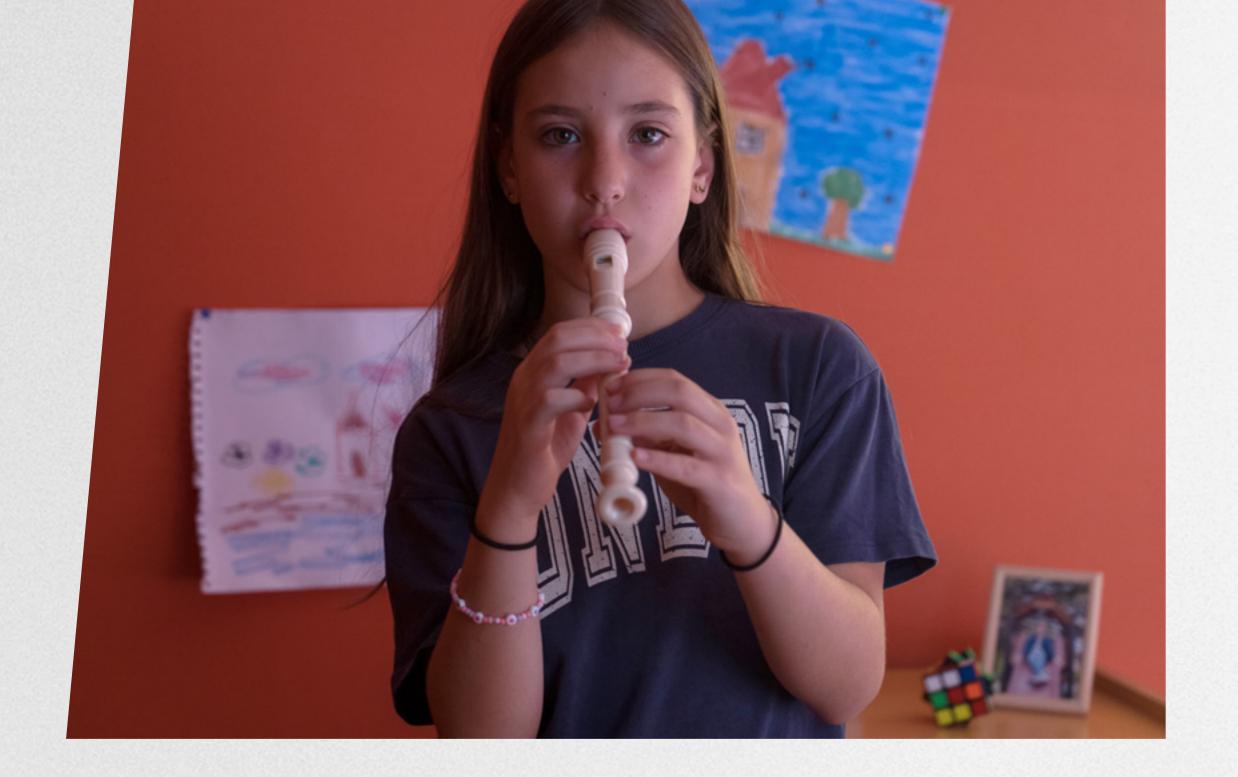
Esa relación fundacional llegó a un punto de mutación cuando la música no se puso a favor de unas imágenes, sino al revés, cuando las imágenes sirvieron para potenciar y acrecentar la fuerza de la música.

Ese hechizo se llamó videoclip.

Denostado por críticos y estudiosos que acusaban al genial Tony Scott de "videoclipero", como si esto fuera algo malo.

Un género que ha llevado el poder sintético del cine a sus máximas consecuencias. Desde los primeros vídeos de Russell Mulcahy para Duran Duran a los de Rosalía, pasando por el "Thriller" de Michael Jackson y otros delirios imposibles que nos hacían sonrojar de vergüenza y gozo como "Wuthering Heights" de Kate Bush o "Turbo Lover" de Judas Priest.

El videoclip nos permite narrar de forma sintética y heterogénea, de nuevo, barata. Donde la calidad de las imágenes no está en usar ópticas y cámaras para tener todo a foco, como si la vida fuera un inmenso plató, sino en su poder expresivo y evocador.



En "Periferia" la música es esencial y habrá momentos donde se le podrá aplicar el adjetivo videoclipero que recibiremos con agradecimiento y alegría.

Pero una música creada para la película y pervirtiendo géneros conocidos.

Tendremos una rumba a dioses primigenios, un reguetón invocación, black metal africano, una balada metalera de ruptura con Cthulhu, canciones infantiles, pero no de las que los padres cantan a los niños, sino la de que los niños van a cantar a los mayores, y por eso serán canciones terroríficas e incomprensibles acompañadas instrumentos atroces que no deberían existir.

Como la flauta dulce.







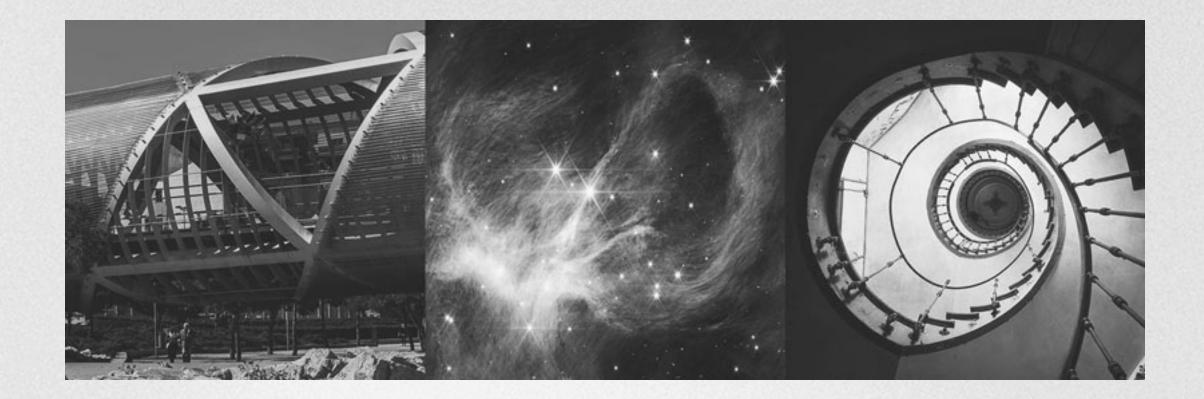
## 3. MATEMÁTICAS

La periferia es también un concepto matemático. Es la frontera de una figura geométrica, un elemento de las topologías de red, zonas donde los postulados matemáticos cambian.

En nuestra película la matemática estará reflejada de varias formas:

La primera con la historia de una matemática, que mientras agoniza está buscando una solución geométrica a la muerte de su hija y se encuentra con que en las fronteras del pensamiento y de la topología hay conceptos inhumanos que llevan a seres y lugares muy peligrosos.

La segunda con caza de patrones para descontextualizarlos, patrones cotidianos que vistos de forma geométrica cambian su significado. Planos y la distribución urbanística de Fuenlabrada, la teselación de las aceras, la distribución de las estrellas, la colocación de los columpios, las rayuelas infantiles. Patrones que siendo siempre los mismos se irán resignificando e irán mutando para intentar descubrir la verdad que ocultan.

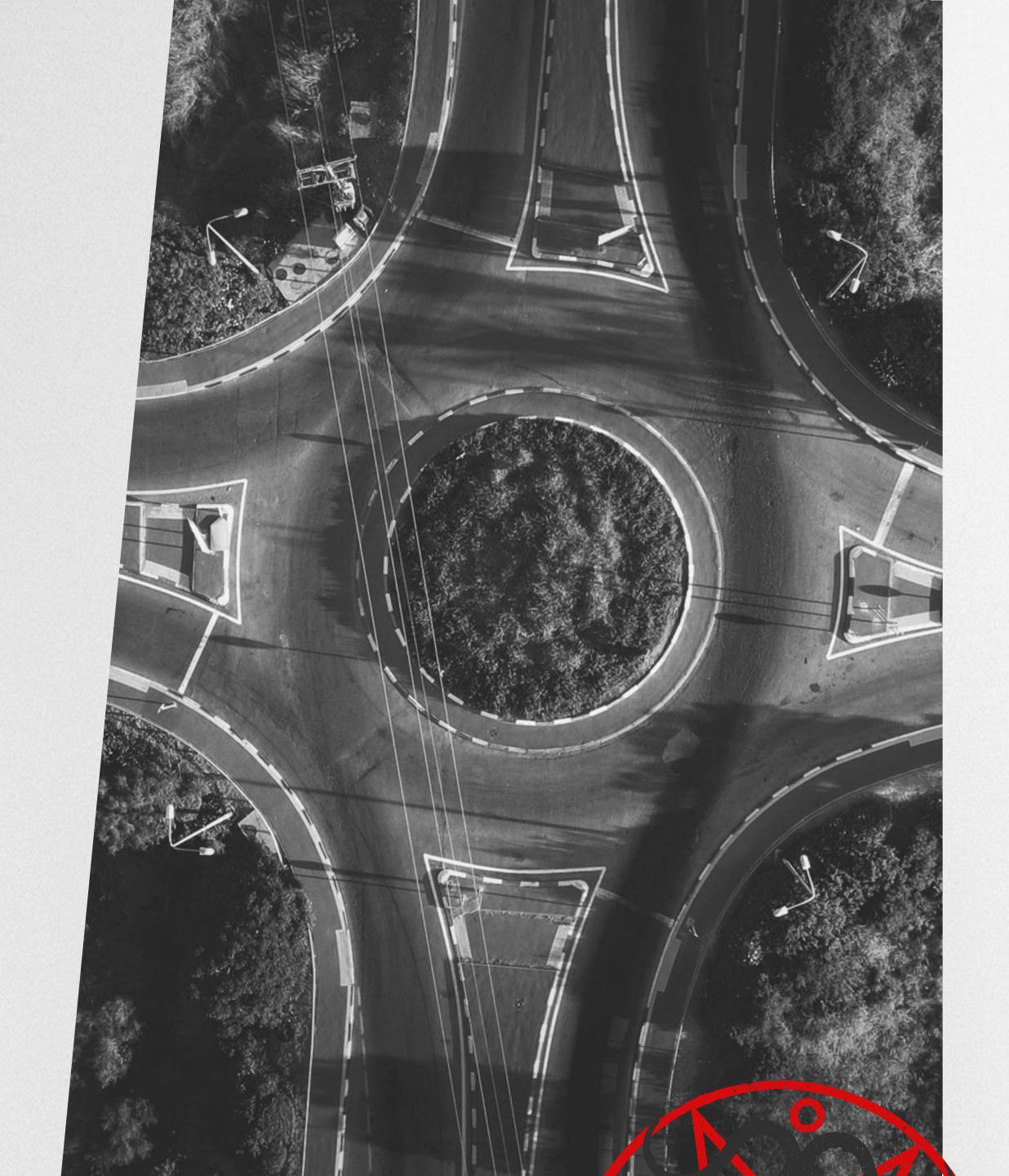


Y por último la utilización de imágenes científicas, de resultados matemáticos, de soluciones a ecuaciones, representaciones gráficas de espacios topológicos, pero perturbados y reutilizados. El archivo científico convertido en archivo emocional y puede que terrible.

Volver a lo que hicimos en "La Niebla en las Palmeras" con el archivo científico desde los años 20 a los 50, pero sin la limitación que teníamos allí de intentar desgranar y explicar los misterios de la física cuántica.

Aquí dejamos la Física, que está interesada en la realidad, y vamos a la Matemática que no necesita a la realidad para permanecer.

Como el Cine.







#### 4. COMEDIA

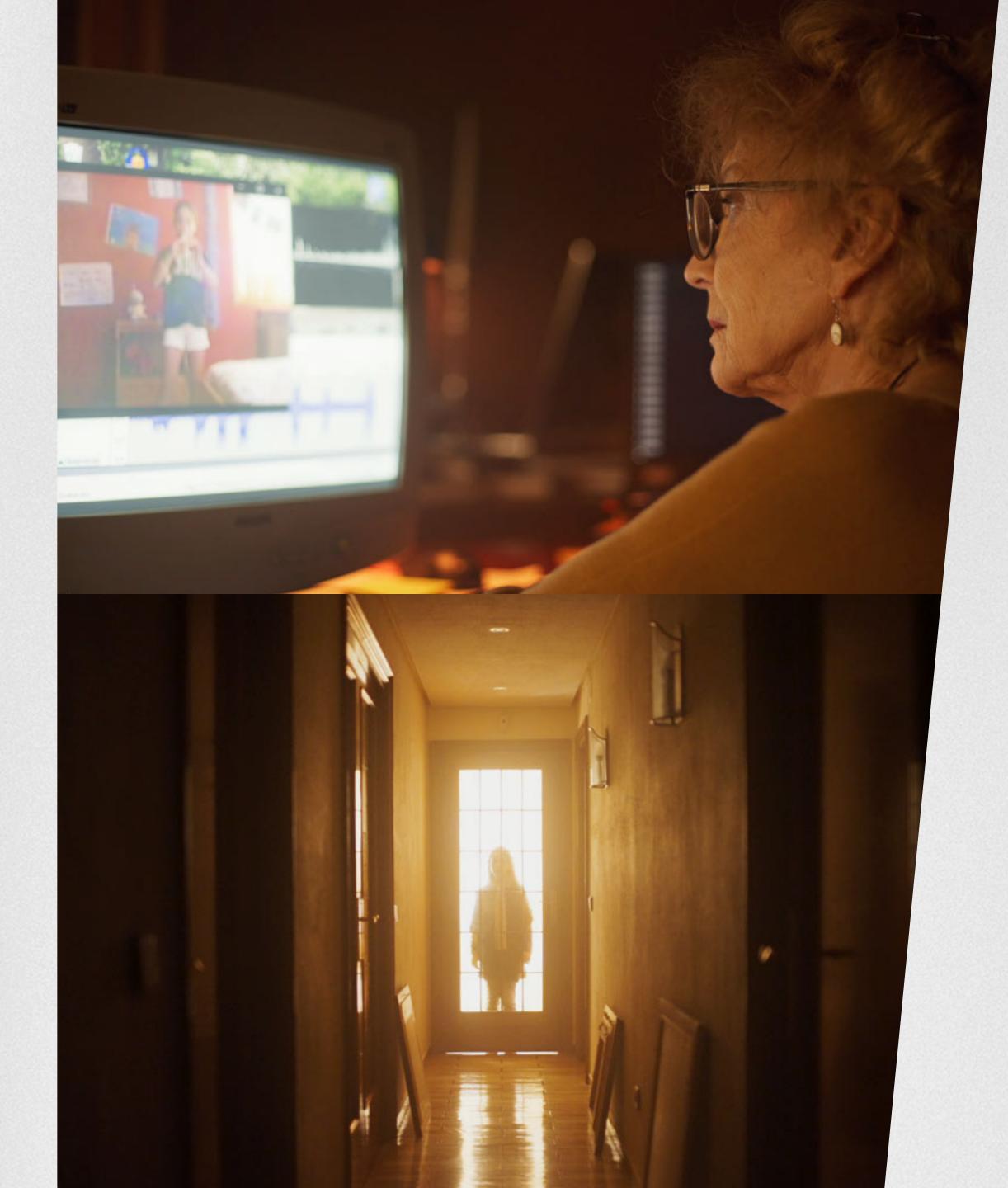
Horror Cósmico en Fuenlabrada: Da risa. Lo sabemos, pero eso es bueno. Como bien dice el misterioso "Grimorio del triángulo negro" de Alberto Ávila, la verdadera magia no teme al humor. Todo lo excelso está siempre al borde del ridículo.

Está película tiene una de las esencias de la narración española: el humor como herramienta no tanto para entender el Mundo, sino más bien para soportarlo y compartirlo. "El Quijote" logró desmontar el género épico y grandilocuente de la Caballería desde la ironía y lo más importante desde la empatía.

Nosotros vamos a hacer lo mismo con los relatos de horror cósmico de Lovecraft y sus herederos. No desde la burla, sino desde la admiración, desde el afecto a esos escritores y a esos personajes. Mirar a todas las criaturas de la película con ironía, pero con ternura. Da igual que sea una gótica trasnochada o una deidad primigenia.

Y para eso nuestro modelo no puede ser otro que el cine de Berlanga y de Azcona. No solo de tono y mirada, sino también de forma.





#### 5. DESAMOR - MEMORIA

Todos estos ingredientes para hablar del desamor, el duelo, la pérdida, la ruptura. O del amor mal canalizado, desperdiciado, agotado o trascendido.

El amor como fuerza estúpida e incontrolable y su ausencia como un vacío aún más incontrolable.

La matemática con su amor infinito que nunca pudo canalizar por la muerte de su hija; la gótica madura herida por un rechazo y un desamor durante casi treinta años que se dejará llevar por el resentimiento, que es "sentir" lo mismo una y otra vez sin consuelo ninguno; el metalero africano que viene en busca de un amor que no admite para encontrar que cuando lo reconoce ya no hay nadie a quién amar; una adolescente que ha sido amada y ha amado mucho, pero que entiende que para crecer tiene que dejar su amor divino y terrible, para encontrar otros que la hagan conocer el Mundo y conocerse a sí misma.

Y por último la Infancia. Donde solo hay amor, miedo y aburrimiento. Todo mezclado, todo ruidoso, todo puro y cruel. La niña tuerta que trae una canción que los adultos no podemos entender en un idioma indescifrable. Ruido, risa y furia mezclada. La que lleva la película al final, a la conexión con un dios primario, tonto y salvaje que solo los niños pueden acoger.







Email: info@oscuridadcercana.com Tel.: +34 66 191 82 66 Palos de la Frontera, 6 - 1A 28012 Madrid