

SALOMÉ LAMAS: "ESCOLLO PROXECTOS SEGUNDO A CURIOSIDADE QUE ME PROVOCAN OS LUGARES"

O **Festival Intersección** dedicou unha retrospectiva ao traballo da directora **Salomé Lamas** (1987, Lisboa). A súa obra expándese desde o cinema ata a performance, a instalación ou a escritura. É autora de películas como **A Comunidade** (2012), **El Dorado** (2016), ou o proxecto **Extraction: The Raft of the Medusa**, que comprende dúas películas, unha instalación e unha publicación realizada con Editora Estraperlo.

Gústache o deseño e a arquitectura?

Si, tívenos moi presentes desde pequena e quedaron alí. Cando ía de vacacións a miña nai sempre tiña unas folliñas e un bolígrafo na súa carteira. E como as vacacións abúrrenlle moito sempre saía a debuxar e pasaba todo o día na praia a elo. Ademais na miña fin de semana sempre acababamos no AKI (tenda de bricolaxe). Se tiña que comprar un parafuso probaba todos os que había. *[risas]* Hai un par de vídeos que se me pediu facer en 2013, dos que podemos falar logo, porque tratan do seu proceso de desenvolvemento de proxectos e do humor nos seus obxectos.

Do humor? Que bonito.

Si, son ideas que nunca se van materializar en obxecto polo que fixemos un par de vídeos. Por exemplo, se chove ou fai moito sol e queres cruzar un patio, pomes un botón e aparece unha plataforma móbil cun paraugas para que te metas debaixo e camiñes. Ou unha árbore que cando andas debaixo peitéache.

Tanto na arquitectura como no deseño podes facer cousas fantásticas, aínda que as dúas teñen que ter en conta a funcionalidade e habitabilidade.

Si, creo que o que che comentaba sobre a árbore que che peina é para pensar no debuxo. Vivimos nun debuxo habitado, non si? O que debuxamos condiciona os nosos corpos, o noso comportamento. Fas un recipiente de auga coma este (apunta a unha botella de plástico) e ti fas un xesto determinado para beber. Os árbores non os deseñamos, xa están na natureza. Pero o que xa está alí tamén condiciona o noso pensamento. A árbore-peite é tamén unha forma de pensar e estudar a realidade mediante o debuxo. Creo que non é tan diferente do que se fai no cinema, por iso falo disto.

E esas pezas están animadas, son debuxos?

Si, hai algúns cun pouco de 3D. Fixéronme unha retrospectiva na *biennial de desing* de Portugal 2013, e como non quería facer entrevistas, o produtor e comisario da exposición pedíronme facer eses vídeos e ter conversas cos periodistas. Os vídeos falaban do proceso de creación de algunhas das súas pezas. Tamén sendo moi xove; creo que foi importante para min enfrontarme a iso. Fixen unha película chamada "VHS: Vídeo Home System". É unha película moi fráxil pero creo que coa distancia tamén a entendo mellor, é moi persoal, pero non a fixen para axudarme a superar nada. Buscar unha catarse facendo unha película paréceme horrible. Eu dígolles aos directores: "Se queres facer catarse co teu cine, vai ao psicólogo, non fagas unha película para amosala". Por que teño que velo? Para min é moi importante atopar a distancia correcta. Se non a túa peli será interesante para ti e os teus. E perdón, vou a ser moi dura, pero vai parecer unha presentación de diapositivas nunha festa de aniversario: ten o mesmo efecto.

Hai unha cuestión de produción: non podes involucrar a tanta xente, tanto movemento e tantos cartos. É unha cousa que mencionabas o outro día "o pensar dous veces e ter un por que moi forte de facelo". Ten que estar xustifico.

Creo que hai unha responsabilidade cívica. O mesmo ocorre cunha película que estamos facendo. Vai moi ben ata agora en termos de financiamento, pero ollo, quizais a rematamos en cinco anos, espero que en dous, porque é un filme moi grande.

A que mencionabas o outro día.

Si. É unha película de ficción na que traballaremos en dúas versións do guión, unha delas cun orzamento que nunca é doado de alcanzar pero que é máis fácil de recadar. E despois diso, por exemplo, se contratas a unha actriz que é coñecida vai a subir o financiamento, pero tamén subirá o orzamento. É unha cuestión de montaxe financeira do proxecto para a cal imos a pisar dous camiños. Comento isto porque tamén teño moi claro que facer unha película con moitos cartos é algo que non me interesa, por varias razóns. Teño que atopar unha xustificación, polo momento para non ver, pero quizais sexa por descoñecemento, por falta de experiencia. O que me molesta nas artes visuais é o mercado, o xeito de facer as cousas, e as persoas que compran o arte. O cine tamén é unha merda coa industria: é algo moi artificial que ás veces implica máis prata que as artes visuais. Un filme é un obxecto de luxo. Non sei se agora é a nosa prioridade. Porque cando traballas en cine tes un contrato como todas as persoas, hai xente que traballa e recibe o seu salario.

Procesos de aprendizaxe, o sosego, espazos para o pensamento e motivos para facer cinema

Resoaban moitas cousas que tiña na cabeza, como todo o que falamos sobre o financiamento das producións. Tendo presente o teu cinema, e non quixera poñer etiquetas, pero a priori podes dicir ten hai un compromiso político, ou polo menos unha vontade de tratar temas políticos. Eu creo que iso ten que ver, máis que nunca, coa produción e os procesos. Ti falabas dunha peza que agora non recordo cal que dicías que é moi colaborativa. Tamén mencionabas a túa experiencia facendo A Comunidade cos teus amigos. Eu preguntábame se agora importa máis que antes a atención nos procesos, e se gran parte do potencial de cambio que podería ter un filme, aínda que a vocación sexa artística, ten que ver con como o fas. E aí está o cine colaborativo ou este tipo de experiencias.

Si, hai moitos camiños. Por exemplo, ir ao campo para traballar coa comunidade. Para min é moi fermoso e necesario, quizais este sexa o camiño, ou polo menos un intento. Podería facelo en calquera momento, pero eu xa estou nunha engrenaxe e iso quédame lonxe. Quizais é unha covardía pola miña parte. Tamén hai xente que ten un traballo, unha experiencia, un impacto importante, e eu admiro moito a quen deixa todo para intentar cambiar algo. Para min ser directora é como un traballo, como ser médico. Podería ter sido outra cousa, iso téño claro. E non me molestaría, porque fun ao cine só porque me gustaban as artes visuais, a literatura. Cando estudaba na escola resultoume un pouco difícil escoller, porque sempre tiveron boas notas, e tiña unha certa envexa pola xente que non era tan boa nalgunhas cousas pero que era moi boa noutras. Tamén tiña curiosidade por todo. Matriculeime nunha escola de cine e tamén nun curso de filosofía, pero ao final só puiden ir a un sitio, a unha escola, pero ao final conseguín facer filosofía na universidade.

Cando estudaba cine coñecín a María Filomena Mora. Foi un encontro moi importante. Ela daba clases de estética nun máster, e cada ano cambiaba de tema: un ano foi Louise Bourgeois, coas súas pezas de deconstrución e reconstrución do seu pai; Chillida, Walter Benjamin... Hai pouco pedílle a María Filomena Mora un texto para un libro que estou facendo con Mouse Publishing, dentro do proxecto Fata Morgana. Díxenlle de facer algo moi simbólico, non tiña que ser un texto, podía ser o que ela quixese. Para min tratábase máis de falar dos afectos. Comeza o texto dicindo: "Salomé pedíume un texto dos afectos, pero cando me sento a escribir son fría e analítica". Despois María fala do tempo, da historia, e tamén de cousas sobre Benjamin. É xenial colaborar con ela porque pon en dúbida as posibles contradicións que hai no meu traballo.

Interésame moito que a meirande parte dos cineastas do noso arredor teñen unha formación filosofía ou en ciencias políticas, por poñer dous exemplos. Tamén que haxa cineastas científicos, aínda que agora non podo pensar en ningún caso. Pero péreceme moi importante darlle ao traballo de facer cine unha profundidade desde outros sitios.

Estou de acordo. Está por exemplo o máster de artes do MIT. É un lugar moi libre e con moitos recursos; o meu amigo Ian (Ian Soroka) o fixo. Tamén está o Sensory Ethnography Lab, hai un par de películas de Verena Paravel e Lushan Taylor que están feitas alí. Creo que é un laboratorio moi interesante. Se vas alí non tes que pagar porque das clases, é como un doutorado de sete anos.

Claro, alí tamén está o papel das institucións, tanto públicas como privadas, en deixar espazos de pensamento. Iso tamén e unha forma de cultivar as ideas. O final dese proceso -aínda que en verdade é un círculo- é a curadoría e a distribución. En todas as etapas do proceso hai que ter un pensamento político. Respecto a isto, non sei se ti intentas encontrar os espazos adecuados, ou se pensas nos espazos de exhibición como un xesto político que acompaña ao filme.

Si, creo que si. Hai moitas cousas das que falar sobre este tema . Tampouco estou moi lonxe do cine militante, do activismo, por varias razóns. Quizais hai películas que repercuten e poden cambiar as cousas, entre comiñas. Por outra banda, eu nunca lle vou a dicir ao espectador o que ten que facer, o que ten que pensar: non me interesa no meu traballo e non creo que poda dar ese tipo de consellos a través do meu cine.

O que dicías de xerar preguntas en lugar de respostas.

Si por iso dicía na *masterclass* que non me interesa cerrar unha peli nunha tese ao chegar a conclusións porque son cousas do real e o que formulo ás veces é máis grande que eu e a xente coa que estou traballando. Pero volvendo ás institucións, hai lugares que son moi conservadores en Europa, moitas universidades cunha xerarquía moi cerrada difícil de romper, e sentes que non estar a producir nada, que estás nunha espiral burocrática. E atoparse con outro tipo de experiencias é moi raro. Cando ves unha escola como a Montaigne, o Bauhaus, ou cando vas a túa escola (Elías Querejeta Zine Eskola) eu saio con enerxía. Creo que está conectado con esa idea de comunidade.

É difícil xerar espazos confortábeis. Un exemplo que teño recente é Doc's Kingdom. Os debates eran tan interesantes ou máis que os filmes, todo o mundo estaba moi cómodo nese contexto. Creo que experiencias coma esta se teñen que traballar dende unha curadoría que atenda aos coidados e á xente, para

encontrar un espazo para falar ben. Iso é unha idea sinxela e moi difícil.

Si, porque temos que encontrar o espazo, porque xa non hai tempo. A xente xa non senta a discutir cousas. Iso de cear cos teus pais: sentábaste ás 8 e despois falábase de como foi o teu día. Estamos perdendo iso tamén creo. Pero o "como foi o teu día?" xera moitas outras cousas, se tes tempo. E Doc's Kingdom permíteche quedar alí unha semana, bloquéalo no teu calendario e falo.

É un gran problema non atopar espazos... lentos.

Si, e ademais afecta ao xeito de gravar. Os procesos de produción deben ser longos, pero cando tes un calendario de produción todo é moi automático. As nosas vidas están sendo curadas polas computadoras. A última peli, esa que vou a gravar en fin de ano, é un pouco sobre facer un mosaico da sociedade contemporánea, e fala dese desconforto que creo que moitos de nos estamos a vivir.

Tamén mencionabas na masterclass algo que me gustou moito: falabas da necesidade de axeitarse á idea. A miúdo comezas cunha idea, despois vas a gravar pero pensas no "teño que ver pasar por diante da cámara algo que me sorprenda". Resoa en parte co que dicía Tarkovski, que a función do director é manter esa idea ata o final do proceso de creación; cambiando, influenciándose, aprendendo, escoitando, pero conseguir mantela durante todo o proceso da película, non?

Si, porque para min, tamén o comentei na *masterclass*, cando falo de metodoloxía de traballo penso no libro dun deseñador que se chama Bruno Munari: *Das coisas nascem coisas* ("Como nacen os obxectos"). Ten unha metodoloxía moi sinxela para crear un produto e desenvolvelo. Empeza dicindo que se hai un problema é porque hai unha solución, senón non sería un problema. Non se trata de ter que resolver, pero os proxectos van tendo pequenos problemas, como o que comentaba na masterclass con respecto da paisaxe e como podes percorrela. Lémbraste de *Encounters with Landscape*? Para min é moi importante empezar por ir á paisaxe. Escollo proxectos segundo a curiosidade que me provocan os lugares, e isto quizais é moi egoísta. Penso que o máis fermoso de ir a un sitio é a xente coa que estás, e experimentar o máximo.

Interésanme as situacións de fronteira, situacións de límites: xeográficos ou morais, e físicos tamén. Iso pode estar conectado cunha forma de traballar con preocupacións éticas e políticas. Por exemplo, teño que asumir o feito de que eu non son deste ou daquel lugar. Entón cando vou a Perú non fago un cine antropolóxico ou etnográfico, no que "*I go native*". Porque creo que se vou con esa actitude, quédome alí toda a miña vida. Así que escollín facelo de outra forma, como unha coleccionista. Estou a coleccionar estampas. E por iso interésame que todos os proxectos sexan moi distintos. Teño que manter certas cuestións claves de proceso, pero adaptándome as distintas linguaxes que require cada tema. Pero cando vas a un lugar é importante para min ser un corpo estraño, ¿non?

Si, asumir que es estranxeira. Tamén creo importante deixar claro dalgún xeito esa postura na propia película. Asumir esa subxectividade, esa distancia, e deixala patente dalgunha forma.

Si, porque hai cousas que fas por unha cuestión ética. Tes que ter unha responsabilidade con aquilo que representas pero tamén co que estás a amosar. O territorio no que entras

ten unha reacción, e iso pode xerar unha fricción na que se pode atopar a posibilidade dun filme. Non son lugares confortábeis, e tes que preguntarte como atopas o teu lugar alí, canto tempo te quedas. Falando de orzamento, nos meus proxectos o tempo que quedo nun lugar depende dos recursos, e sempre hai que negociarlos.

Falando de territorio, en relación ao teu filme *Encounters with Landscape* dixeches que che gusta camiñar o territorio, e teño curiosidade se atopas algunha distinción entre o significado de paisaxe e territorio. Tamén lera unha entrevista sobre *El Dorado XXI* na que falas moito acerca do territorio e a paisaxe.

Estábame referindo a cousas diferentes. Ao mellor estás sinalando un problema terminolóxico, ou ao mellor non estou usando a forma correcta para cada un. Douche un exemplo en relación a isto. *Encounters with landscape x3*, un filme moi fráxil e feito de tres bloques. Alí non tiña a intención de facer un filme, estaba nunha residencia de investigación sobre a paisaxe. Penso que esta historia é interesante polo uso das palabras é o territorio. Agora doume conta de que nese filme había unha semente das miñas prácticas que aparecería de forma máis estruturada nos seguintes traballos que fixen. Entón, contemplo a paisaxe, e é belísima, pero non a sinto. E foi con esa frustración que sentín a necesidade de camiñar sobre a terra. Non tiña presións nin expectativas. Empecei con imaxes moi sinxelas, que é a mesma forma na que aínda me relaciono coas cousas á hora de pensar situacións ou poñer cousas en escena. Isto é o que lle dixen ás persoas coas que traballaba cando escribimos ficción.

Eu traballo guións con outras dúas persoas: unha delas non sabe escribir guións pero escribe literatura, e a outra é alguén que escribiu moitos guións, tamén na televisión. E intento coordinar isto; por exemplo cando falo con Isabel Ramos -a que non pode escribir guións- dígolle: "Mira non teño as palabras para o personaxe, pero teño as imaxes". Son a que está a xuntar todo no proxecto e di: "está ben, agora escribe un diálogo aquí" e fago como unas caixas dentro do documento que estamos a construír. Isabel é unha persoa moi especial, porque entende a intención do que estou a buscar e comparte algunhas das miñas referencias. Tamén ten formación en xornalismo, o que é importante para algunhas das investigacións e outros proxectos.

Ela díxome unha vez: "penso con palabras". Eu penso con imaxes, polo que teño as imaxes pero ás veces fáltame o diálogo: non teño as palabras axeitadas para as personaxes. O que acontece é que en todos os proxectos, aínda que non sexan de ficción, creo imaxes. Iso non significa ir a un lugar e reconstruír os acontecementos, pero co tempo dáste conta de que se premes o botón axeitado ou se te colocas aquí ou alí, xa estás a buscar esa imaxe. Por exemplo, *A Raft of the Medusa* é unha imaxe construída.

Si, explicaches este proceso na túa *masterclass*. Comezas a partir dunha imaxe, unha idea, intentas poñela en palabras e logo volver ás imaxes.

Ben, pero iso é con respecto ao guión, eu estou a falar de ter un documento que realmente funcione para o proceso da película para comunicarme cos colaboradores: é máis ben un documento técnico. Tamén na preproducción é posible que queiras achegarte a esas imaxes orixinais para facelas máis explícitas que coas que traballas. É cuestión de poñer as cousas diante da cámara. Pero pode estar relacionado con outra cousa. Douche outro exemplo: ese plano longo en *El Dorado XXI*. A miña imaxe de A Rinconada é ese lugar onde estaba o trípode.

Volvendo a *Encounters with Landscape x3*, o que quero dicir é que sentín a necesidade de explorar. Pero, como che dixen, comecei a traballar con algunhas imaxes. Entón, Marta Andreu dicíame "vai e filma", cousa que non podo facer. Isto tamén apunta a un xeito no que sigo traballando, basicamente é que a cámara non sae da bolsa se non hai nada que filmar. Cada cousa debe ter un lugar dentro da gran estrutura, aínda que estea xogando co real. Entón, cando Marta di "vai e filma", eu non podo ir e filmar.

É moi interesante que aínda na non-ficción precisas esta "imaxe". Supoño que ás veces non é algo concreto mais si un punto de partida, unha idea que desenvolver que no teu caso maniféstase en forma de imaxe. É como unha motivación que vén de ti?

Non é só unha motivación, senón que ten que ser, iso, unha imaxe. Así que en *Encounters* comecei con exercicios moi pequenos como explorar a paisaxe. Esa busca da imaxe tamén ten que ver moito coa maioría dos meus antecedentes: vin moitas películas no arquivo fílmico portugués, na cinemateca. Pero isto chegou despois dalgunhas das miñas referencias que veñen da arte visual, algo que só agora podo entender. Entón, cando vou ás Azores non teño nada que filmar; ao mesmo tempo, todos os demais están a filmar a xente que atopan ou os lugares que teñen cerca, están moi entusiasmados de ir a filmar coa cámara. Iso non significa que eu non teña relación cunha cámara. Pero eu non tomo fotos ultimamente, gardo as imaxes na miña memoria. Fago fotos cando quero recordar algo para algún proxecto, ten que ter unha función.

Entón, ben, creei a idea. Eu era gran fan de Bas Jan Ader que xoga moito coa paisaxe. E Bas Jan Ader ten unha serie de cousas chamadas *falling* nas que están caendo as cousas. E para min o humor é algo así como alguén tropezando cunha pel de plátano, río coma unha tola. Tamén me gusta ese tipo de humor intelectual que sorrís porque entendiches a broma, pero non ris coma unha tola. Eu teño un tipo de humor a medias entre os dous. Entón eu pensaba facer como Buster Keaton, recordando a Bas Jan Adar caendo nun lago pouco profundo. Si, o lago da miña escena é moi fermoso. Eu estou de pé nunha rama e teño medo porque sei que é un pouco profundo, para romper unha perna. Entón, acabo caendo e corte do plano.

Logo temos esta outra situación. Mencionei a Maria Filomena Moura e como as súas clases eran importantes para min: estábame a ensinar a Wittgenstein e Benjamin. Entón, cando tes esta idea de camiñar pola paisaxe -se estamos falando de facer cine e xogar co real-, é moi importante ter en conta o traballar coa distancia. Onde está a túa distancia cara ao que estás a filmar?

O proceso e o método. Encounters with landscape x3

Pero volvendo a *Encounters with landscape x3* e a esa segunda situación, eu estou a camiñar, pregúntolle a algunhas persoas para filmalos, pero na imaxe quedan como pequenos puntos na montaña, debuxando unha especie de liña. Verde estaba por riba e escuro por baixo, porque é terra volcánica. Entón deslízome por un outeiro. Tomamos a imaxe sen son gravado un día, e ao día seguinte volvo a capturar o son cunha gravadora Zoom, pero facía mal tempo. Entón deslízome de novo, simplemente porque é divertido, non era para a película. O que aconteceu é que acabo quedando atrapada nun buraco do outeiro, así que mentres me deslizo digo "carallo isto vai mal", pódolo escoitar na película. Pódese sentir que teño medo. Pasado un chisco veñen os meus amigos e din "non é tan alto como o salto de onte", ao que respondo: "que significa alto?". Alí hai unha conexión

coa escena anterior. Finalmente acabo caendo e escoitas todo o ruído, non rompín nada pero quedei totalmente en *shock*.

Despois disto Marta Andreu díxome: "non vas a ir a ningún sitio máis ata que marchemos da illa, ok Salomé?". Iso foi o que pasou. Despois gravamos última escena, e podes escoitar que estamos nunha furna e bromeamos explicitamente sobre a escena anterior. Corte a negro e aparece escrito: *to be continued*.

Por iso chámase *Encounters with Landscape x3*. O que che expliquei é algo que se traslada a outros proxectos. É o xeito no que sigo traballando: ao mesmo tempo que estás a controlar algo, tamén deixas un lugar para os posibles accidentes. E non ten por que ser un auténtico accidente. Quero dicir, o da caída foi mala sorte, pero eu desencadeino.

Volvendo a túa forma de facer humor, o espontáneo e o imprevisto tamén son premisas da comedia.

Si, ademais é humorístico. Relacionar iso co feito de que non tiña ningún propósito de facer unha película, fixo que de súpeto me dera conta: "oh, podo editar isto e quizais crear significantes e significados". Entón iso é un método de traballo para abordar un proxecto. Para min ás veces é como deixar estes petos de "ok, ocuparei o territorio e agardarei", pero tes que equilibrar a espera con ter un equipo de traballadores que queren saber o que ten facer. Tes un produtor, tes contratos, tes cousas a facer e tes que conseguir unha película. É por iso que teño que circunscribirme a un territorio ou un campo de traballo. Isto pode ser conceptual, tamén acontece con ideas, porque teño a tendencia de non parar de probar; chega ata o punto de converterse nun traballo moi obsesivo, de intentar todas as opcións, todas as combinacións posibles para facer unha película. Teño que atopar xeito de protexerme e de non ser disfuncional con respecto ao equipo, do sistema onde está inscrita a película, para non estar a probar tódalas opcións posibles. Por exemplo: en *No man's Land* temos 5 días e neste tempo provocarei un encontro; despois de escribir unha entrevista guionizada dixen: "vale, imos a gravar isto en 5 días". Outro exemplo é *El Dorado XXI*. Alí pensei: "vou traballar nun territorio que vai ser La Rinconada".

Se xogas co real, podes controlar o real, pero ao mesmo tempo busco esa falta de control, parece que é un paradoxo: quero control e ao mesmo tempo quero que o real se rebele. Ás veces estou esperando un momento máxico que realmente non che podo describir e que só o entendo cando cristaliza; non sucede en todas as películas, pero cando ocorre é xenial.

Vexo ese aparente paradoxo que é telo control e non telo, ter unha idea predefinida e deixar espazo para os accidentes ao mesmo tempo. Paréceme moi bonito.

A idea é como facelo funcional. Isto significa, por exemplo: ter uns días de rodaxe. Ou como en *A comunidade*. Aí está moi claro, hai un límite, está a cerca do parque; imos traballar dentro da cerca, como se fose un traballo de campo.

Encontros felices e o proceso de creación sonora en El Dorado XXI

Na *masterclass* tamén dixeches que tes unha relación especial coa persoa que adoita facer o son das túas películas.

Estou a falar de Miguel Martínez, de *El Dorado XXI* e do traballo que fixemos co plano quedo de aproximadamente unha hora. Foi Luis Urbano, o produtor, que dixo: "Mira, quizais debes traballar con Miguel." Non tiñamos cartos para facer o son e logo volver á edición. Así que ao editar estiven forzando un pouco as cousas co plano dunha hora para abrir a película. Era moi complicado apostar por ese plano sen saber cal sería o son nese plano e só editando algúns diálogos que gravamos á vez que o plano. Entón, chego ao estudio, coñezo a este tipo por primeira vez e dígolle: "Toma aquí tes unhas ideas. E mira tamén che trouxen este vinilo".

A cousa é que o proceso de *El Dorado XXI* ten unha intrahistoria un tanto particular. Cando comecei a película estaba a traballar con João (João Rivas, daquela director do Museo Serralves) para poñer *En terra de ninguém* no museo. Na viaxe que fixen a Perú para a preproducción de *El Dorado* gravei o exacto mesmo plano (que vemos na película) pero de 20 minutos. Pensei que podería haber unha ocasión de facer unha nova peza para o museo. Así que fixen un *transfer* a 16mm que ficou en forma de loop.

Alberto Lobo e João Lobo improvisaron a partir desas imaxes, só unha carta branca. Doutra banda había unha recompilación de sons que tiña recollido en La Rinconada xunto con música folk que pedín a Nicha, a nosa *fixer* que traballaba na radio. Nicha tiña moitas entrevistas coa comunidade e música tocada por ela. Tamén realicei algunha entrevistas.

Entón o que lle dou a Miguel Martínez é esa primeira gravación en Perú, a música de Alberto e João Lobo, as gravacións de Nicha e a mestura destes elementos que se fixo para o vinilo. Cando fun ao estudio de Miguel Martínez dígolle: "aquí tes un borrador do que quero que crees". Ademais dos referidos, non había ningún son en directo, porque durante a gravación había un ruído de obra constante. Collemos o son pero só de referencia, sabíamos que era inútil. Foi duro: enfadeime durante dúas horas, e estábame a conxelar. Non podíamos durmir neste lugar, estivemos facendo viaxes todos os días durante 2 horas. Lembro que estaba moi anoxada comigo, especialmente o director de fotografía cando se deu conta de que ese plano de dúas horas quizais non ficaba no comezo do filme.

Parece moi difícil, dado as condicións de rodaxe e a falta de materiais de gravación empezar a traballar a mestura.

Esa é a cousa! Eu doulle estes sons e algunhas ideas a Miguel, pero el desenvólveo en algo fóra do meu coñecemento e da miña guía, non podía prever o resultado. Fixo o que lle pedín, pero dun xeito aínda mellor. É como cando lle pides a alguén que siga as instrucións pero o fai mellor. É algo que non podo explicar, moi raro.

Son encontros moi felices e é por iso que cando digo que os colaboradores son moi bos para varias cousas. Podo mencionar a moitos colaboradores extraordinarios que estiveron comigo na produción, en situacións moi duras onde fixeron un traballo increíble e no que contribuíron creativamente. Pero estou falando de que vou a alguén e lle digo "a miña idea é esta" e cando me responde coincide, pero vén cun pequeno agasallo.

Vai máis aló de algo concreto, nun proceso no que non se din moitas palabras.

Algo moi abstracto porque estamos falando de ideas. Porque algunhas das outras tarefas son máis fáciles. E para el foi moi emocionante porque tiña ese plano de unha hora para construír todo o son dende cero. Así que tamén foi un agasallo para el. Houbo moito xogo

coas perspectivas sonoras. E lembro ter varias mesturas para a mesma película, incluso unha para televisión. Cando se trata de espazo e son, estou falando de cousas que saen do meu alcance: mentres traballaba con Miguel decateime de todo o que podías facer co son, porque era a primeira película que fixen con Dolby. De súpeto comezamos a romper convencións, sempre mediante xogos de perspectiva. Queríamos mesturar este filme doutro xeito. Recordo que cando fomos mesturar a película en Francia o técnico ficou totalmente confuso. [risas]

Así como as túas películas -aínda que tratan temas colindantes e nelas mantés o teu método persoal de conceptualización-, non son nunca parecidas, hai moitas diferencias no xeito de producilas?

Por exemplo, o caso de *Extinction é diferente*. *Extinction* é unha película que xoga moito coa arquitectura. Foi un filme moi desafiante. En primeiro lugar, empezou antes e acabou despois de *El Dorado*, nunca foi a prioridade; nunca conseguiu orzamento senón que fun eu a Transnistria dicindo: "teño 5000 euros, quen quere unirse? Pagarei os voos, farei bocadillos para todos". Viñeron algúns amigos, pero a película quedou atascada. Todo estaba en ruso, polo que tardamos moito en traducir e subtitular. Como non controlaba o idioma, gravaba máis material do necesario: a cámara saíu da bolsa varias veces máis do que me gustaría. Ás veces non tiña nin idea do que estaba a acontecer, así que como non tiña o control pensei "mellor filme". Como estaba a tantas cousas, ás veces esquecía que eu era a gravadora de son, así que cando fun a editar case que a peli era silente. [risas]

Estaba máis ilusionada coa imaxe e, por dicilo dunha forma moi estúpida, non sempre podía estar no mesmo lugar. Entón resultou que o son era moi malo e había moitas escenas baleiras. Cando fun a Miguel Martínez, el di de súpeto: "está ben, creo que a película é moi mala, como podemos facer isto?" [risas] Pero pasado un chisco emocionouse moito e escribume: "Déchesme un agasallo".

É algo do que falamos un pouco ao inicio, a autoría e as obras colectivas. Cando traballas cun equipo que xa coñeces e no que confías, é moi bonito deixar espazo a outras creatividade que poden chegar a sitios que non imaxinas.

Ás veces hai películas nas que o traballo é máis técnico. Pero se chega a ti case baleira, podes sentir que hai moito espazo para crear. Hai unha cousa interesante en *Extinction*: ás veces sinto que o son está por riba da imaxe. Normalmente é o contrario, o son serve á película, ou vén dá man coa imaxe. Pero aquí está moi claro que ás veces só tes unha pantalla azul: non hai nada na pantalla para ti.