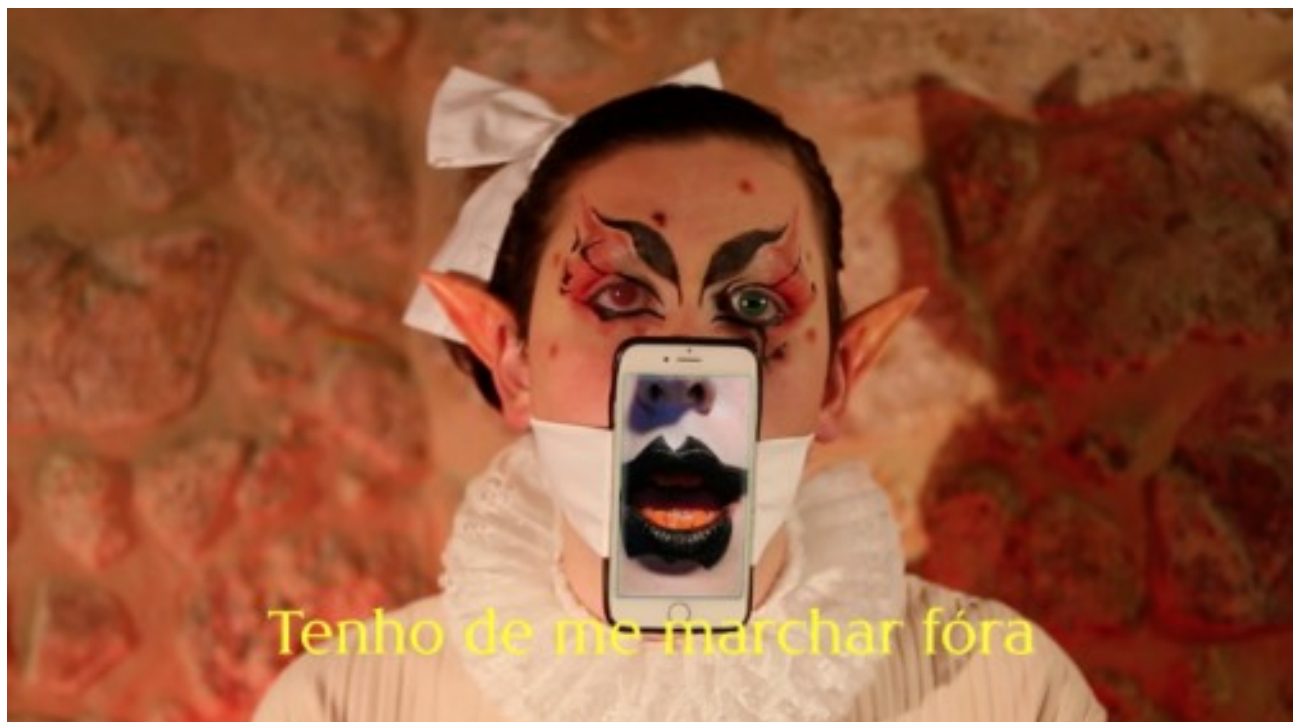


Entrevista a Lois Búa

Lois Búa - Mourae (Muxía, 1996) es artista, diseñadora de sonido, drag y DJ. Sus trabajos parten del análisis de la tradición y del presente para crear ficciones que especulan con el futuro. Estudió Bellas Artes en la Facultad de Pontevedra y está finalizando el Máster de Arte Sonoro de la Universitat de Barcelona.

Ganó el premio Novos Valores 2018 de la Deputación de Pontevedra, fue residente en Graner (Barcelona) a través de uno de los Cruceros Paraíso del Colectivo RPM y en Columbiello en las residencias artísticas organizadas por AcciónMad. Habitualmente, su trabajo se desarrolla mediante la colaboración con diferentes artistas como Diego Vites en *Cabria para Normal* (Normal, A Coruña, 2022), Iver Zapata en *Ablandar* (Ars Santa Monica, Barcelona, 2022) y Nelu Vermouth en *A Cova do Rei Cintolo* (MIHL, Lugo, 2021). Además, formó parte del dúo performático Sangra&Loro junto a Sandra Varela Asorey participando en *Fugas e Interferencias* (2018 - 2019) y en el festival Performance Crossing en Praga (2018). Ha participado en iniciativas rurales como el proyecto *Muxía Hoxe e Pasadomañá* (Muxía, 2020) en colaboración con la asociación juvenil Comarea y en la organización del *Fada Fornida*, Festival Queer de les Guilleries (2022-2023). Desde 2022, su práctica combina el desarrollo del trabajo artístico propio con la creación de espacios sonoros para piezas de danza contemporánea como *Nit* de la compañía Xenologia (Teatre Lliure, Barcelona, 2022), *The Weak Side* de Marina Fueyo (Mercat de les Flors, Barcelona, 2022) y *Anõa* de Elvi Balboa que se estrenará en el Teatro Rosalía de Castro (A Coruña) en 2024.



Oração do pagem. Fragmento de *A Cova do Rei Cintolo* (2021).

Háblanos de tu formación en Bellas Artes y de tus primeros años de trabajo. ¿Cómo nace tu interés por el uso del cuerpo como herramienta artística y su exploración discursiva?

Cuando entré en Bellas Artes, llegué con unas ideas un poco conservadoras. Quería aprender arte desde un punto de vista clásico y más técnico, pero poco a poco fui adentrándome en un terreno conceptual y experimental. Básicamente, porque empecé a ver otras metodologías, tanto de mis compañeros como por parte del profesorado, y también por una cuestión de relación con la obra ya que, desde que probé a hacer mi primera performance, no logré vincularme de la misma manera con la creación de objetos. La presencia se volvió una parte crucial de mi manera de crear. Más adelante también me di cuenta de que, en mi práctica, el tiempo es una de las claves y, por eso, además de trabajar con la performance, realizo piezas sonoras y audiovisuales. Además, volviendo al uso del cuerpo como herramienta artística, fue en primero de carrera cuando empecé a trabajar y a reflexionar en torno al género y a mi experiencia como persona no binaria, entonces el cuerpo y mi apariencia también se volvieron un campo de juego con el que experimentar.

En tu trabajo no solo cuenta el mensaje sino también la puesta en escena, en la que entran en juego elementos como el diseño de vestuario o los complementos. Es interesante la manera en que vas relacionando diferentes áreas o lenguajes plásticos, me gustaría que compartieras de qué manera se integran en la obra.

Como dije, experimentar con la apariencia fue una herramienta clave para mi desarrollo identitario, entonces también se volvió un campo de investigación. Es por eso que, de fondo, en mis piezas siempre aparece esta reflexión sobre la construcción de la identidad mediante la caracterización y reproducción de referentes audiovisuales. Puedo no saber quién soy, pero sí puedo saber con qué personajes empatizo, o a qué jugaba a ser de pequeña. Fue un poco lo que experimentamos en *Tempostagem* (2022), el taller que impartí en Leira Haus (Lugo). El poder que tiene crear un personaje a través del maquillaje y la ropa nos posibilita alejarnos de nosotras mismas y atravesar barreras que nos autoimponemos. Aún así, también me di cuenta de que para mí los personajes tienen esta centralidad en la construcción de la identidad, pero que otra gente puede identificarse con espacios o situaciones, lo que me resulta muy interesante.

Además, considero que, aunque en mi trabajo lo experiencial y lo performativo sea el centro, como artista plástica no puedo dejar de lado la creación de imágenes y de elementos estéticos. La combinación de la corporeidad con otros elementos genera una suerte de escenografías que de cierta manera también modifica el tiempo y nuestra percepción sobre él. En este aspecto me inspiran mucho los trabajos de Anne Imhof, Dona Huanca, el Pelele o Agnes Questionmark.

En el año 2022 estuviste en el centro Graner de Barcelona, en el Marco de las Residencias Paraíso (Colectivo RPM), donde ampliaste tu proyecto *Mitologías NPC (Non Playable Character)*. Se trata de una serie que vienes desarrollando desde 2019. Cuéntanos en qué consiste y cómo fue evolucionando.

Este proyecto es una serie de performances que siguen una misma metodología. Primero se parte de una leyenda, normalmente en relación al territorio en el que se mostrará la performance, y de fragmentos de la tradición oral (canciones, estructuras rítmicas, etc.). De esta leyenda se elige un personaje para utilizarlo como avatar y soporte de la parte textual. Luego se busca un tema contemporáneo que pueda tener relación con la historia, o con el que se pueda hacer un paralelismo, y comienza a construirse el texto, siempre desde una perspectiva sonora y oral. Además, los textos son escritos desde una temporalidad abstracta, lo que me permite especular y crear diferentes posibilidades de futuro más utópicas o más distópicas. En resumen, mi idea con estas piezas es partir de los restos del pasado para recuperar, a través de la fantasía y la ficción, la posibilidad de imaginar futuros más allá de lo que Mark Fisher llama *Realismo Capitalista*. Este proyecto nació con *Xana* (2019) dentro del marco de las residencias AcciónMad coordinadas por Nieves Correa. En ese momento acababa de terminar la carrera y sentía la necesidad de retomar los mundos de fantasía que había dejado un poco atrás en mi búsqueda de trabajar con lo real y alejarme de la representación. La creación de personajes me permitió alejarme de mí misma y me permitió volver a imaginar. Luego vinieron *Buserán* (2019), dentro del marco de Muros do Nordés, una jornada organizada por Lucía Alcaina, en nombre de la asociación juvenil de Muxía Comarea, que proponía imaginar futuros para la villa, y la *Cova do Rei Cintolo* (2021), pieza en la que colaboré con Nelu Vermouth dentro del ciclo *Mexer* realizado en el Museo de Historia Interactivo de Lugo (MIHL) que curaba Solaina Galería.

En la residencia, Nelu y yo estuvimos construyendo lo que será la segunda parte de la *Cova do Rei Cintolo*, que tiene dos nuevos personajes y con una mayor centralidad del movimiento.

Además, hay un cambio de enfoque, ya que la obra original trataba sobre la emigración forzada de la juventud y los dilemas que esta plantea y, en medio del desarrollo de la pieza, me mudé a Barcelona cambiando también con ello mi situación con respecto al tema. Nuestra idea es poder seguir desarrollándola hasta presentarla, pues ya tenemos los textos y gran parte del trabajo sonoro. Aunque, como lo hemos formulado como un trabajo más ambicioso, necesitamos encontrar financiamiento y espacio (el eterno problema de las artes).



Nelu Vermuth como a princesa na *Cova do Rei Cintolo* (2021). MIHL, Lugo. Créditos: Laramouri.

Como mencionas, durante la residencia tuviste la oportunidad de convivir con otras profesionales, además de contar con el acompañamiento de Nelu Vermuth (con quien colaboraste en otras ocasiones). ¿Aportó nuevas perspectivas o impulsó a madurar tu enfoque artístico?

La residencia, de la cual agradezco infinitamente la oportunidad al Colectivo RPM, fue una experiencia muy interesante porque me sirvió para replantear mi forma de trabajar con el cuerpo y también con procesos más cercanos a la manera de hacer del mundo de la danza y las artes vivas. Considero que en mi trabajo en solitario utilizo el cuerpo como parte de las instalaciones, como un material más. En cambio, cuando trabajaba con Sandra Varela Asorey, dentro del dúo Sangra&Loro, o trabajando con Nelu, surgen otras dinámicas de participación que me interesan pero a veces no logro alcanzar. En general, pienso que trabajar colaborativamente o, como lo hago yo, con gente a la que admiras, tiene como virtud expandir el proceso artístico y sacar nuestros modos de pensar de las cámaras de ego en las que tan fácilmente caemos.

Otro ejemplo fue la colaboración con el proyecto *Cabria para Normal*, intervención de Diego Vites en el espacio NORMAL de la UDC (Universidad de La Coruña, 2021). Establecer un diálogo con la pieza de otro artista implica también comprender sus procesos e inquietudes. ¿Cómo resultó la experiencia?

Trabajar con Diego fue una experiencia muy enriquecedora porque tiene una manera de crear muy libre y, al mismo tiempo, muy profunda. Él me explicó el contexto de la propuesta y me dio carta blanca para hacer una activación de la instalación. El resultado fue una performance-collage sonora que hacía un viaje desde Calatayud hasta Muxía, reflexionando sobre qué cosas

queremos mantener de la tradición y cuáles queremos olvidar o reconstruir para seguir avanzando.

Por cierto, próximamente su *Cabria* estará expuesta en las Galerías Municipales de Porto dentro de la exposición *Norte Silvestre e Agreste* curada por Filipa Ramos y Juan Luis Toboso, que reúne a artistas gallegos y del norte de Portugal, y voy a volver a realizar la activación en la inauguración el 9 de diciembre.



Crónica da Cabria dentro de Cabria para Normal de Diego Vites. A Coruña (2022)

Tu línea de investigación contempla y analiza la tradición desde diferentes perspectivas, teniendo en cuenta que a través de ella se perpetúan ciertos estereotipos o cánones. El mito, el ritual y la tradición constituyen una parte importante de tu corpus creativo, revisados desde un punto de vista crítico. Piezas como *Buserán* o *Xana* (2019) analizan el impacto del turismo y la especulación en localidades rurales, otra de las problemáticas que están afectando al territorio. ¿Cómo surge tu interés por explorar los mitos del territorio y de qué manera los empleas al construir un discurso?

Los mitos, las noticias o incluso la Historia son narrativas que hablan desde un punto de vista y con un sesgo concreto. Reflejan pensamientos, perspectivas e interpretaciones del mundo. Estas narrativas las utilizamos para entender nuestra realidad y explicar la sociedad en la que vivimos. Así que, al partir de estos razonamientos, lo que hago es especular sobre cómo entidades posthumanas o más-allá-de-lo-humano experimentarían nuestra contemporaneidad. Como puedes imaginar, estas ficciones parten de mis experiencias como persona que existe y se relaciona con un territorio con unas problemáticas específicas, entonces las proyecto en los personajes que creo. De la misma manera que mis personajes, las problemáticas sociales están inscritas en mi cuerpo.

Al formalizar todas estas reflexiones, la tecnología se introduce de manera directa en muchos de tus trabajos. ¿Es el uso de la tecnología un elemento para actualizar los mitos? O, ¿qué analogías encuentras entre tecnología y tradición?

Nuestra imaginación no puede desligarse de lo tecnológico y de la misma manera tampoco puede hacerlo nuestra interpretación de los mitos. Muchos mitos antiguos ya tenían relación con diferentes tipos de tecnologías, por poner un ejemplo: un elemento recurrente del mito de la Moura es el peine y, aunque sea muy antiguo, el peine no deja de ser un elemento tecnológico. Me gusta

destacar el papel de las tecnologías de la comunicación y de la información porque considero que hacen explícito mi trabajo en torno al Cyborg siguiendo a Donna Haraway, y porque también a nivel estético dan a mis personajes una apariencia que las desliga de este pensamiento que asocia lo mitológico con los espacios naturales o con realidades no antropocénicas. Si partimos de la idea de que las hadas existen, ¿no creemos que a ellas también les afectó la revolución industrial y el cambio climático?

También cabe añadir que el uso del teléfono móvil como elemento recurrente en mi obra parte de la idea de que las interfaces de comunicación diluyen al sujeto transmisor de los mensajes, así como sus intenciones. Todos los avatares de mis piezas que portan el teléfono no tienen por qué ser quienes crearon el mensaje, simplemente son quienes lo portan. Por tanto, incitan a una sensación de desconfianza. Considero que reflexionar sobre las tecnologías es crucial para poder entender y contextualizar tanto el pasado como las posibilidades del futuro.

Es interesante la manera en que empleas la tradición y la mitología para hacer una lectura desde la actualidad, como en el caso de *A Cova do Rei Cintolo* (2021), donde recoges esta leyenda para hablar de la emigración forzada de la gente joven en Galicia.

Durante bastante tiempo, el tema de la emigración forzada fue una encrucijada para mí porque desde muy joven me decían frases como: "tienes que ir fuera y descubrir el mundo", "aquí no se valora el trabajo artístico", etc. Y yo, que soy una acuariana y me encanta llevar la contraria, intenté de diferentes maneras continuar en Galicia. Por cosas de la vida, tuve que marchar y actualmente resido en Barcelona, por lo que la reflexión sobre la emigración me toca de forma directa.

Es por esto que, como desde mi punto de vista el arte es la manera que tengo para reflexionar y poner en común mis inquietudes, el tema de la emigración aparece en mi obra.



Xana (2019). Columbiello, Asturias. Créditos: Abel Loureda

¿Qué aspectos aporta la creación desde la periferia y qué limitaciones implica a la hora de desarrollar una práctica profesional?

La creación desde la periferia, ya sea a nivel territorial como a nivel identitario, en lo referido a disidencia sexual y de género, tiene como virtud permitir ver desde fuera muchos de los discursos normativos o *mainstream*. Permite escapar de la repetición de clichés, aunque esta también tenga sus propios recursos repetitivos. Desde mi punto de vista, hay que situar y asumir el punto desde donde se crea para poder generar obras honestas.

Aún así, desde un punto de vista profesional, si te alejas mucho de las cosas que funcionan dentro de los mercados de tu entorno, también te alejas de las oportunidades de que tu trabajo se visibilice. Por ejemplo, en Galicia a nivel cultural, los proyectos que funcionan son limitados y muchas veces se rigen por narrativas externas que actúan sobre el territorio. Por poner un ejemplo, está el mundo del cine, donde la mayoría de los productos audiovisuales gallegos que funcionan dentro de los circuitos tanto estatales como internacionales, aunque sean periféricos, reflejan una realidad que funciona con la norma impuesta desde fuera. Una lectura que recomiendo sobre este tema es *Um país a la gallega* de Beatriz Busto Miramontes, donde se analiza la representación de Galicia en el NO-DO franquista y se reflexiona sobre cómo esta representación sigue estando muy presente en la actualidad. Por todo esto, considero que tanto los actores culturales como la gente joven tenemos tanto la oportunidad como la responsabilidad de imaginar y crear circuitos donde funcionen otras cosas y donde se permitan los proyectos que de verdad funcionen de manera periférica y también innovadora. Porque, aunque muchas veces no tengamos todos los recursos, tenemos las ideas y el talento necesarios para poder auto gestionar una escena artística interesante.

Háblanos de tu proyecto *Mourae*, que empezaste en 2019 y que actualmente ocupa una parte importante de tu producción.

Mourae es el nombre bajo el que conceptualizo mis proyectos musicales. Parte del personaje drag que creé para ser DJ y con el que quería, por un lado, volver a acercarme a la fantasía y a la ficción y, por otro lado, acercarme a la tradición gallega desde un punto de vista musical. En este momento ya no tengo muy claro dónde se divide el personaje de mi persona, pero me interesa continuar pensando en *Mourae* como marco de experimentación artística.

Por último, cuéntanos qué proyectos tienes actualmente entre manos.

Actualmente estoy haciendo mi trabajo de final del Máster de Arte Sonoro de la Universitat de Barcelona. Mi idea es continuar imaginando futuros a partir de registros sonoros tanto de la naturaleza como de la voz. También estoy inmersa en el mundo de la producción de bandas sonoras para piezas de danza y, en este momento, estoy desarrollando con Elvi Balboa el sonido de su pieza *Anõa* que se estrenará en el teatro Rosalía de Castro de A Coruña el 19 de abril del próximo año.

Además, junto a 3.III.III, estoy trabajando en *Abrassadassa*, un proyecto colectivo de experimentación electroacústica que trabaja desde la composición instantánea y la improvisación. Dentro de este proyecto estamos realizando la banda sonora de una pieza de Pau Bueno que será expuesta en La Capella de Barcelona.

¡Muchas gracias!