

ESTREA EN NUMAX: 17.05.2018 | V.O. | +18

Dhogs (2017, 85')

Dirección: Andrés Goteira

Guión: Andrés Goteira

Elenco: Melania Cruz, Miguel de Lira, Antonio Durán 'Morris', Carlos Blanco, Iván Marcos, Roi Gantes, María Costas, Xosé López, Alejandro Carro

Son: La Panificadora, Javi Pato e David Machado

Montaxe: Juan Galiñanes, Andrés Goteira

Vestuario: Meri Costuritas

Dirección de arte: Noelia Vilaboa

Música: Germán Díaz

Fotografía: Lucía C. Pan

Produtoras: Gaitafilmes, Pixel Films (España)

Distribuidora: Gaita Films

Formato de proxección: DCP2K

Idioma orixinal: Galego

PREMIOS E FESTIVAIS

Mestre Mateo 2018 (13 galardóns), Sitges 2017 (Mellor director emerxente e Sección oficial), BAFICI 2017 (Vanguardia y Género), Split 2017 (Mellor filme)

SINOPSE

Mentres un estraño personaxe cruza as rúas da cidade ao volante dun taxi, no bar dun luxoso hotel está Alex, unha muller que goza do último grolo, inconsciente do alude de acontecementos que a agardan nas seguintes horas. Unha fugaz aventura cun executivo será o preámbulo cara a unha espiral de violencia sen sentido aparente, obrigándoa a percorrer unha senda de sufrimento fóra do seu control.

«Insólita xoia do cinema fantástico español que bebe de cineastas como John Cassavetes, David Lynch, Léos Carax ou Gaspar Noé»

Julián García, EL PERIÓDICO



“Encántanme os puzzles, o ambiguo, o silencio”

Entrevista con Andrés Goteira

Por Fernando Bernal

Non estudiaches cinema, non fixeches curtas previas e ter unha longa. De onde vén a túa paixón polas imaxes?

Non estudei cinema, si que fixen curtas amateur cos meus amigos (os mesmos que producimos *Dhogs*) no meu pobo, Meira, para experimentar o funcionamento narrativo do cinema. A miña paixón polas imaxes vén obviamente do cinema e quizais dos detalles dalgún cinema que fai click, gústame moito cando en *Inland Empire* (David Lynch, 2006) o mordomo ergue as mans e unha das pernas para celebrar o éxito do novo traballo da súa xefa [risos]. Acumulo moitos detalles insignificantes. Tamén, probablemente das pinturas... un faise sensíbel a certas cousas que fan reaccionar a química do cerebro. No meu caso, as imaxes, os sons, as atmosferas...

Catro anos para erguer *Dhogs*, como foi o proceso? Non tiñamos nin idea de como facer un filme con todas as da lei, partiamos de cero. Financialo custounos moito. Tiñamos que aprender a facelo ao mesmo tempo que avanzabamos e seguramente foi o proceso máis duro e o que máis tempo nos consumiu. Por outra parte, a montaxe tamén foi dura. En xeral foi un proceso esgotador, pero estar ben rodeado é unha das claves dun proxecto

así. Foi a mellor experiencia da miña vida, axudoume a confiar máis en min e a que confíen en min.

Como chegaches ao ton alucinógeno que ten a película? Non era consciente de estar a facer algo alucinógeno, pero é o que quería facer, é o que imaxinaba desde un principio, tiña moi clara a estrutura, como soaba, como eran os personaxes, a sucidade estética... é o meu mundo de ficción.

E o teu interese por borrar os límites entre a realidade e, precisamente, a ficción, de onde procede? Interesábame que o espectador vivise unha experiencia distinta, que lle fose difícil saber a onde se dirixía esta viaxe. Nada é real, pero buscaba meterme baixo a pel do que observa o filme e darlle unha volta total á historia na súa parte final. Algúns espectadores dinme que o queren ver unha segunda vez, estou seguro que no segundo visionado están a ver un filme diferente, faime sentir ben que certos espectadores queiran rebuscar na película e falar dela.

Sempre tiveches clara esta estrutura de puzzle narrativo? Sempre, está no guión así. A película ordeada supoño que non ten moito interese. Interésame moito a forma, paréceme tan importante como o propio guión ou a escolla do teu equipo. Encántanme os puzzles, gústame o ambiguo, o silencio, as historias dos personaxes que non se contan pero que se intúen, a vida cara a atrás sen a necesidade de vela en imaxes.

Que directores te marcaron ou influíron á hora de rodar *Dhogs*? Polo *feedback* que recibo, sinto que están moi marcadas as miñas referencias, de feito, a miña escola son os filmes e entendo que se marquen tanto en min, aínda así tento facelo á miña maneira e inspirarme neles. Púñao ao remate do guión cando o rematei: Clint Eastwood, *Holy Motors* (2012) de Leos Carax, Tarantino, os Coen, Gaspar Noé, Jarmusch, David Lynch, *Funny Games* (1997) de Haneke... Na pintura Jack Vettriano, na literatura Haruki Murakami. Aínda que non son un gran cinéfilo, nin lector, nin admirador das pinturas, quédomo coas sensacións que me transmiten todos eles, ou cos detalles, gústame a busca e empregala ao meu favor.

No filme hai un tratamento especial da violencia, como o formulaches? Para min, o público é o protagonista do filme, de aí parte o tratamento da violencia, facéndoo partícipe e pasivo. Tento facelo elegante pero sen perder o obxectivo de vista nin un só milímetro, preciso xerar a sensación que busco.

Cóntanos para rematar o xogo de palabras que compón o título do filme. Xurdiu ao remate da escrita do guión. Na miña familia, por parte de pai, hai moita inventiva en canto a xogos de palabras. Sería por iso que fixen un mix coa submisión e a perversión. *Dogs* e *Hogs*, cans e porcos, os dous son claves no filme. Sen máis.

Publicado en elpais.com
Tradución: Xan Gómez Viñas

NUMAX

NUMAX, S. Coop. Galega
Concepción Arenal, 9 baixo
15702 Santiago de Compostela
TEL 981 560 250 | www.numax.org



distribucion.numax.org/leon
COPRODUCIDA POR: Nobuhiro Suwa (SUWA) Jean-Pierre Léaud (LÉAUD), Pauline Etienne (ETIENNE), Maud Wyler (WYLER), Arthur Harari (HARARI), Isabelle Weingarten (WEINGARTEN), Noé Sempy (SEMPY), Jean-Louis Berard (BERARD), Françoise Michaud (MICHAUD), Louis-Do de Lencquesaing (LENCQUESAING), Jules Langlade (LANGLADE), Nobuhiro Suwa (SUWA), Fugue en Mineur (FUGUE EN MINEUR) JEAN-PIERRE LÉAUD (LÉAUD) et PAULINE ETIENNE (ETIENNE) TOM HARARI (HARARI) et FLORENT KLOCKENBRING (KLOCKENBRING) EMMANUEL CROSET (CROSET) THOMAS GRÉZARD (GRÉZARD) ASSISTANTES DE RÉGIE INÉS DE LA BEVÈRE (DE LA BEVÈRE) MARIAL SALOMON (SALOMON) OLIVIER MARGUERIT (MARGUERIT) MICHAËL YOSHITAKE (YOSHITAKE) JÉRÔME DOPPLER (DOPPLER) YUJI SADAI (SADAI) Centre National de la Cinématographie et de l'Image Animée (CNC) Région Provence-Alpes-Côte d'Azur (PAC) Département des Alpes-Maritimes (ALPES-MARITIMES) CNC (CNC) Agency for Cultural Affairs du Gouvernement du Japon (AGENCY FOR CULTURAL AFFAIRS) FILM-IN-EVOLUTION, Les Productions Balhazar, Bitters End (BITTERS END) CAIMÁN CUADERNOS DE CINE