

ENTREVISTA: ANAISA FRANCO



¿Cómo has comenzado a trabajar con tecnología?

Empecé a trabajar con tecnología mientras cursaba mi carrera en la Universidad de Artes Visuales en San Pablo, Brasil en 2000. Comencé haciendo animaciones con dibujos tradicionales, y posteriormente pasé a las esculturas en donde presentaba conjuntamente las animaciones que generaban un mundo imaginario para las esculturas. Mi proyecto de graduación estaba formado por una araña robótica mixta cuyas patas estaban conectadas a un mundo de realidad virtual que representaba su universo inconsciente en los sueños.

Después realicé un Master de arte digital y tecnología en la Universidad de Plymouth en Inglaterra a través de beca Alban. Allí realicé una pierna robótica que soñaba. Paralelamente empecé a desarrollar proyectos en colaboración con otros profesionales en Medialab Prado en Madrid; Mecad y Hangar en Barcelona; MIS en San Pablo y Taipei Artist Village en Taiwan. A través de Medialabs, Residencias y Becas voy desarrollando mis obras.

¿Con qué tecnologías trabajas?

Generalmente trabajo con esculturas electrónicas y robóticas suspensas que interconectan el mundo físico con el digital (en forma animaciones hechas con dibujos, videos generativos y intensidades lumínicas).

Para cada proyecto necesito una tecnología distinta. Primero tengo la idea de la obra y después investigo cuál sería la mejor tecnología a usar y donde se podría realizar la obra. En los trabajos ya he utilizado *softwares* como Arduino, Puredata, Max Msp y OpenFrameWorks y para las animaciones utilizo Adobe After Effects, con el que edito los dibujos, videos, stopmotion y 3d wireframe.

¿Cuáles son los temas que te ha interesado desarrollar en tu trabajo?

Me interesa crear esculturas eléctricas suspensas que interconectan la materia escultural con la digital en forma de animaciones, videos, sonidos y intensidades

lumínicas. La intención es crear esculturas con comportamiento, sensibles y pensantes, las cuales tienen una vida propia y un "inconsciente maquinico" sensible. En las obras busco inspiración en los sueños y utilizo conceptos de psicología, busco también una química de la mezcla entre los materiales, proporcionando el entrecruce de las materias, como en un movimiento de rayo x. Investigo y cuestiono la posibilidad de insertar comportamientos psicológicos dentro de maquinas esculturales expandidas, intentando hacerlas expresar algún sentimiento que se torna visible a lo publico a través de la sensibilidad de los ojos, de lo toque o de su presencia.

¿Trabajas con colectivos? ¿Tienes colaboradores? ¿Cómo organizas la producción de tus trabajos?

La mayoría de mis proyectos fueron desarrollados en colaboración con otros profesionales como ingenieros, físicos, fotógrafos, cineastas, diseñadores, músicos, actores y arquitectos dentro de instituciones y medialabs especializados en la creación de arte y tecnología tales como MIS, Medialab Prado, Mecad, Hangar y Universidad de Plymouth. Los proyectos fueron financiados a través de premios, editoriales, becas y son generalmente expuestos en muestras internacionales.

Durante el tiempo en el que busco los recursos para desarrollar los proyectos voy produciendo prototipos esculturales, haciendo las animaciones y montando la electrónica hasta donde mis conocimientos me permiten. Cada proyecto es un nuevo universo donde aprendo mucho junto con la gente.

¿Consideras que tu producción se inscribe en un discurso de género?

Mi producción se inscribe en los transgéneros y cyborgs. Yo contruyo cuerpos fragmentados que no tienen sexualidad definida. Ellos se reinventan en sus formas y momentos buscando construir su propio sentido de vida a través de pensamientos y sentimientos digitales interconectados a sus fragmentos intensificados.

Nos ha llamado la atención encontrar en Barcelona muchas mujeres trabajando con arte y tecnología, ya sea en forma individual o grupal, con una postura activista o no. ¿Qué reflexión te merece ese panorama y qué has visto en otras ciudades en las cuales has trabajado?

Todavía no hay muchas mujeres trabajando con tecnología pero el número va creciendo poco a poco. Creo que debería haber más incentivo y financiación para la producción artística de las mujeres que trabajan con tecnología.

¿Consideras que la categoría arte-mujer-tecnología es útil? (Por ejemplo aplicada a exposiciones, análisis, festivales, premios, etc.)

Si, esta sería una manera de incentivar, financiar y ayudar al crecimiento de la producción de arte y tecnología entre las artistas mujeres.

¿Quiénes son tus referentes artísticos?

Mis referentes artísticos son Ana Maria Tavares, Regina Silveira, Rebecca Horn, Annete Messenger, Heidi Kumao, Pipilotti Rist, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Bill Vorn, Jed Berk, Rafael Lozano Hemmer, Joan Jonas, Tony Ousler, Bruce Nauman, Gary Hill, Antony McCall, Daniel Canogar, Kolkoz, Chico Macmurtrie (Amorphic robot works), Paul Friedlander, Bjoern Schuelke, Sachiko Kodama, Sarah Lucas, Salvador Dali, Golan Levin, James Auger, Kenneth Rinaldo, Eduardo Kac, Stelarc, Orlan, entre muchos otros.