

Felipe Weason

Trabajos Seleccionados
2009 - 24



1984, Chileno. Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad de Chile, Magíster en Artes Mediales de la misma Universidad. Ha desarrollado su trabajo artístico y profesional en torno a la experimentación en medios y tecnología digitales. Actualmente dedica su tiempo a la investigación y producción en torno a las posibilidades críticas y expresivas en la experimentación con videojuegos.

felipeweason.info

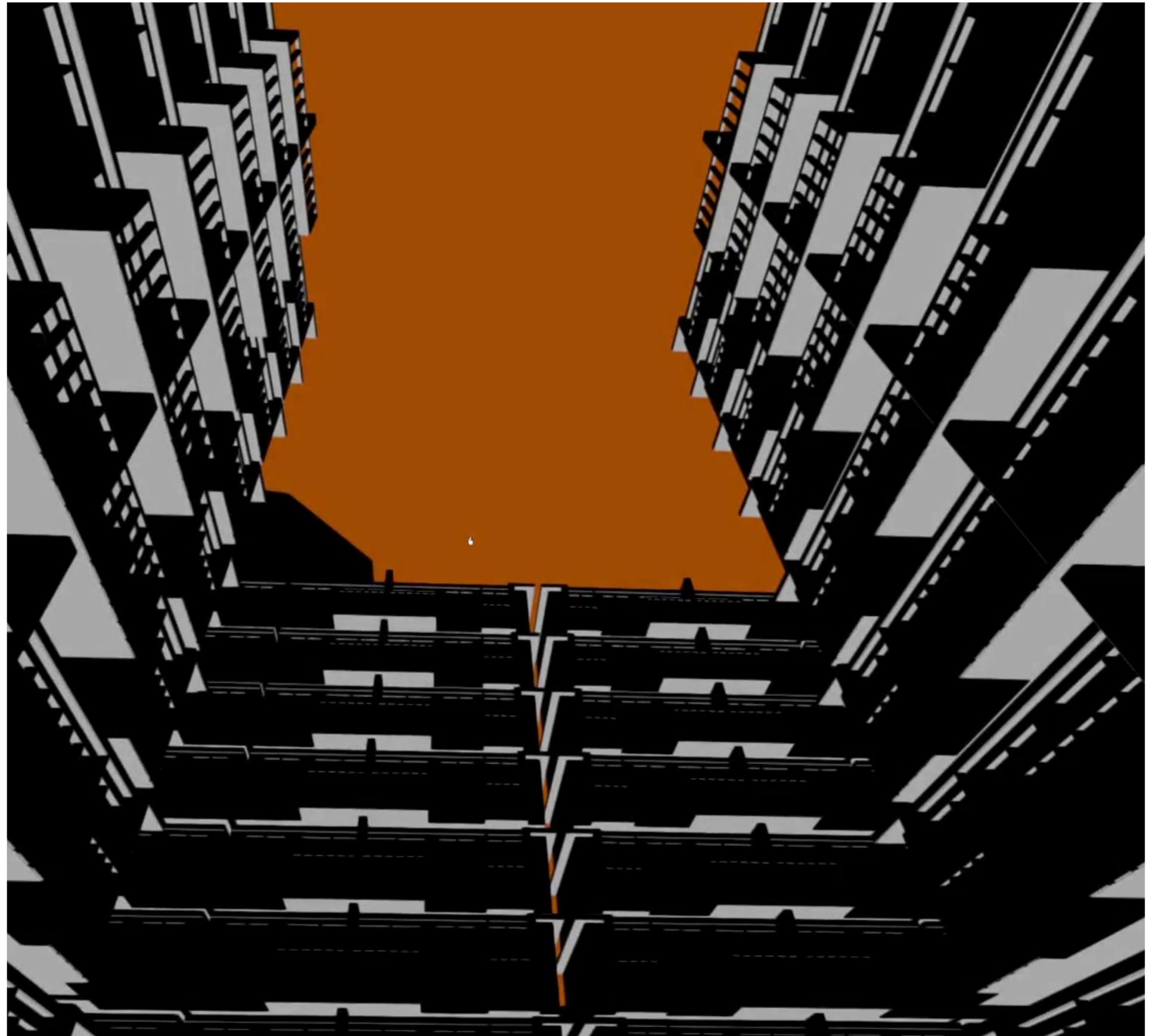
siku.Runner

siku.Runner

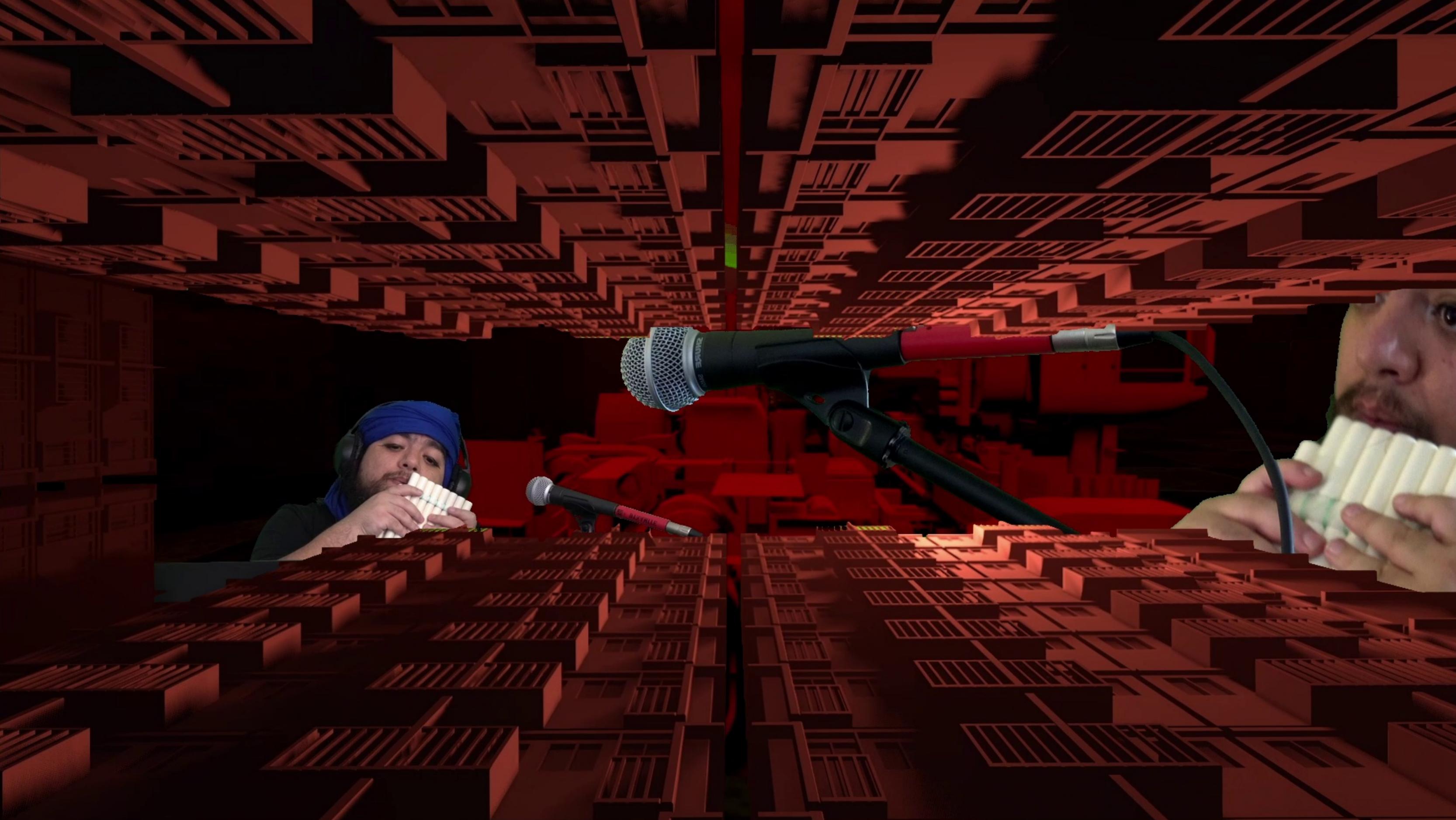
Performance Digital, LiveCoding, Sikus, videojuego.
Colaboración con Sean Moscoso. Colectivo ShuffleShuffle.
2023-24
Duración: 17 min.

siku.Runner_003.exe es una performance para dos artistas donde se despliega un cruce interdisciplinario entre música generativa, a través del uso de diferentes Sikus y livecoding, junto al gameplay de un videojuego, diseñado específicamente para la performance, este hace uso de autómatas celulares y la estética del género survival horror mezclándolo con tipologías arquitectónicas locales.

La música generativa trabaja sobre las sonoridades de las bandas Tinariwen y Etran De L'Air, ambas bandas tuareg, recortando y mezclando trozos de sus sonidos producidos en la poética del teneré, desierto en tamasheq. En un gesto de acercamiento, el uso de Sikus (zampoñas) pretende explorar desde la performatividad instrumental los vientos andinos. Es así como la improvisación articula ambos modos de producción musical en un cruce con la complejidad algorítmica que genera música basada en los gestos del lenguaje sonoro de los tinariwen (plural de desierto en tamasheq).











Graso

Graso

Experiencia en Realidad Virtual, Modelos 3D, Papel Graso.

2024

Duración: 6 min.

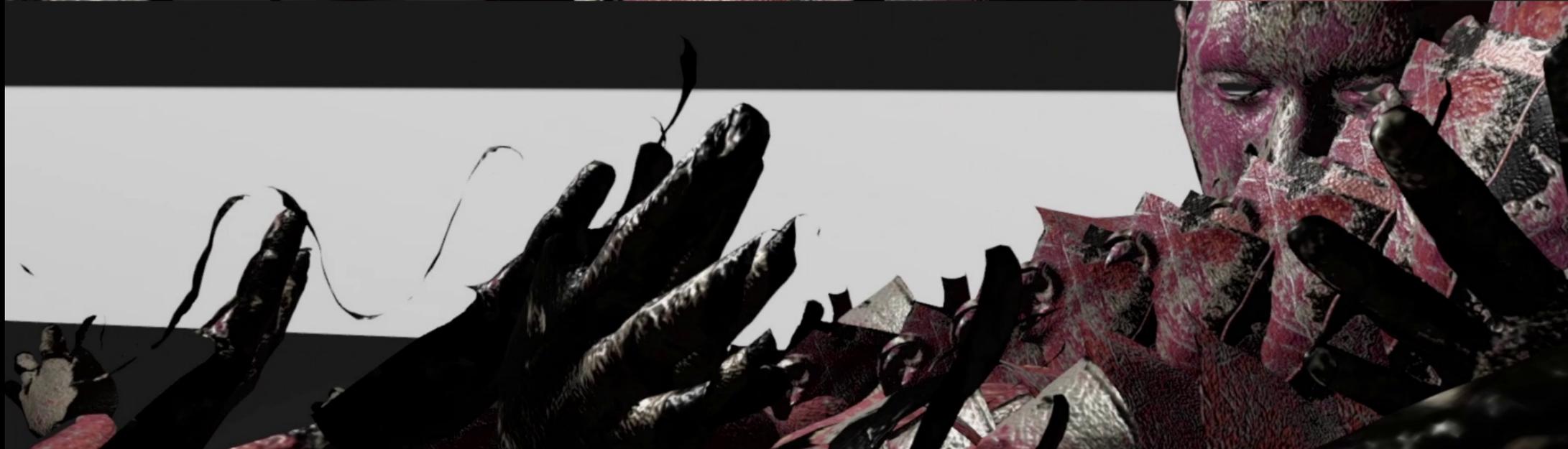
Experiencia interactiva en realidad virtual para un usuario. En la experiencia el cuerpo del usuario es presentado por una avatar de un personaje humanoide que sigue sus movimientos. Las texturas / piel del avatar fueron hechas a partir de fotografías digitalizadas realizadas con la técnica "papel graso", técnica en la cual se utiliza vaselina, papel fotosensible y químicos de revelado para generar imágenes a partir de texturas captadas por la vaselina. Durante la experiencia el avatar, a partir de su velocidad de movimiento del usuario, irá generando copias de él manteniendo la última pose. Las copias forman un espiral en la medida que el avatar del usuario se despega del suelo y se traslada hacia el final del recorrido.

Esta experiencia pretende explorar las relaciones entre representación corporal, captura de datos, dobles y telepresencia en el espacio de la realidad virtual. El centro de la reflexión gira en torno a las conexiones rítmicas que despliegan un baile entre usuario, su doble, el mundo virtual y la máquina.









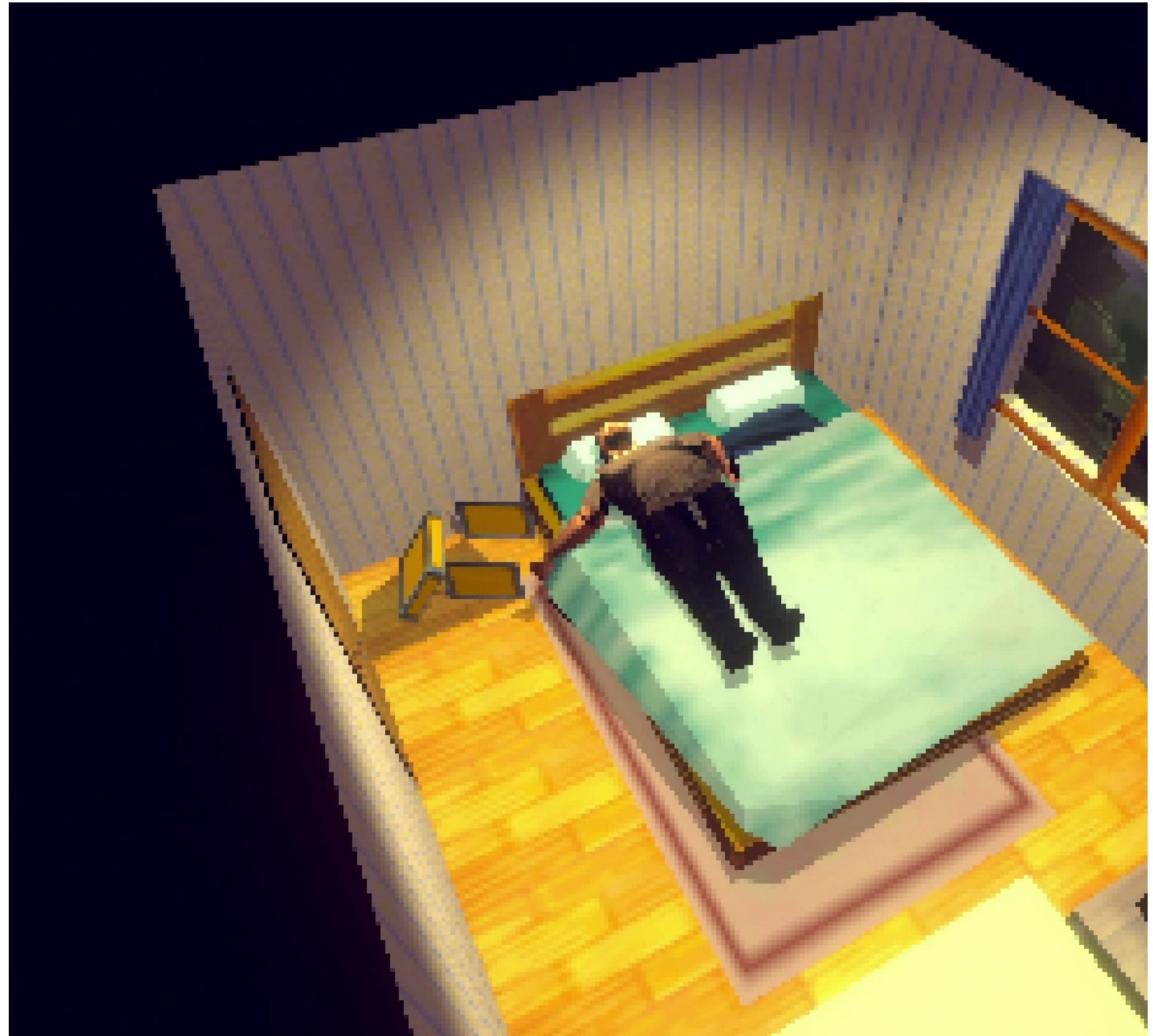
pasiveRagdoll

pasiveRagdoll

Instalación, videojuego, Computadora personal, televisión, sistema de amplificación de audio, cadenas, amarras plásticas.
2023

Colgados por medio de una cadena de acero inoxidable y sujetos con amarras plásticas está un computador personal, sistema de amplificación de audio y cables con diferentes funcionalidades. Abajo del conjunto colgado se encuentra un televisor acostado mirando hacia arriba junto a un gamepad estándar. El gamepad permite interactuar con un videojuego desarrollado como parte de la obra. En el videojuego se presenta una habitación, en baja poligonal y baja resolución, en donde se encuentra un personaje (autorretrato del artista) el cual es controlador por el usuario moviendo sus extremidades. Los movimientos posibilitan el traslado del personaje por la habitación y le permite al usuario interactuar con objetos que serán reemplazados constantemente y aumentaran sus escala de forma indefinida.

Lo que impulsó a este proyecto fue la exploración de la relación histórica entre videojuegos y simulaciones físicas. El retozo se mueve desde lo análogo a lo digital cuando las tasas de muestreo lo permiten. Como titiritero moviendo a una muñeca de trapo. El metal que permite esa simulación sigue atraído por la gravedad. El retozo se nos devuelve como colisiones y excepciones, movimientos imposibles, movimientos posibles por fuera de la experiencia, superposición de pantallas, objetos de juego que viajan y reemplazan a otros. Reinicios preestablecidos.



sta os
abita acci







assetsFlipsFruity

assetsFlipsFruity

Performance digital, videojuego, casco de realidad virtual, conjuntos de modelos 3D y sonidos apropiados de videojuegos.

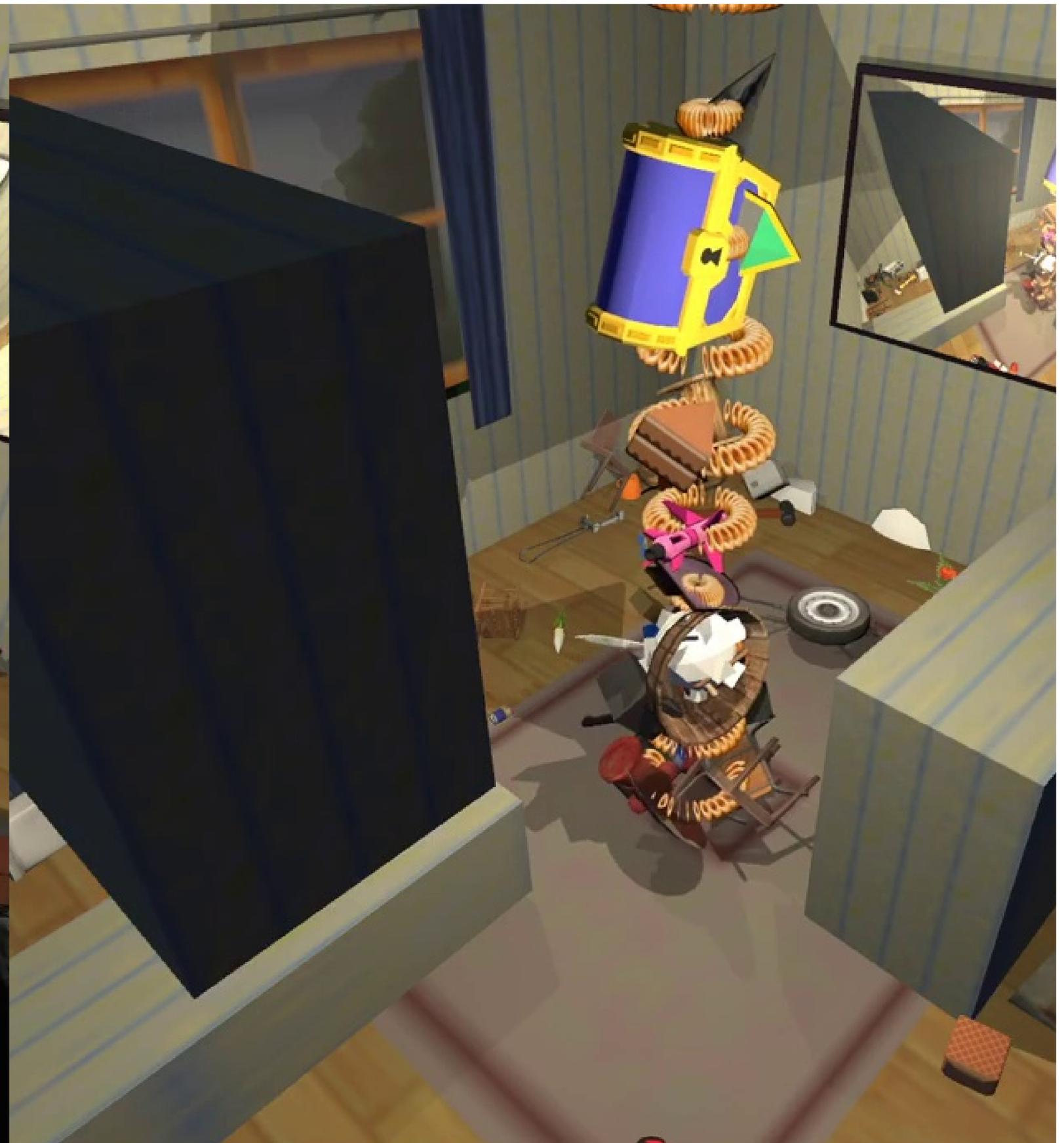
2020

Duración: 25 min.

Performance digital donde el artista utilizando un casco de realidad virtual y un computador interactúa con una estructura y una serie de objetos que aparecen espontáneamente en una habitación virtual. El performer interactúa con los objetos tomándolos, golpeándolos y los une a una estructura espacial compuesta de anillos y donas. La estructura funciona como un secuenciador de pasos multipista, los objetos adheridos giran con la estructura y activan un sonido (que les fue asignado al azar) cuando dan una vuelta. La performance finaliza cuando el espacio se ha reducido hasta desaparecer y los objetos giran libres en el espacio.

Esta performance intenta desplegar una especulación sobre la agencia rítmica de los videojuegos y los objetos integrados a él. El secuenciador multipista es isomorfo a las configuraciones del tiempo y las estructuras de datos en los videojuegos que se presentan bajo la formas del ciclo, el tick y paso. Ciclos y ticks que disponen espacios a partir de una economía de segunda mano, donde la reutilización no es una operación sino el resultado de su propia naturaleza digital.







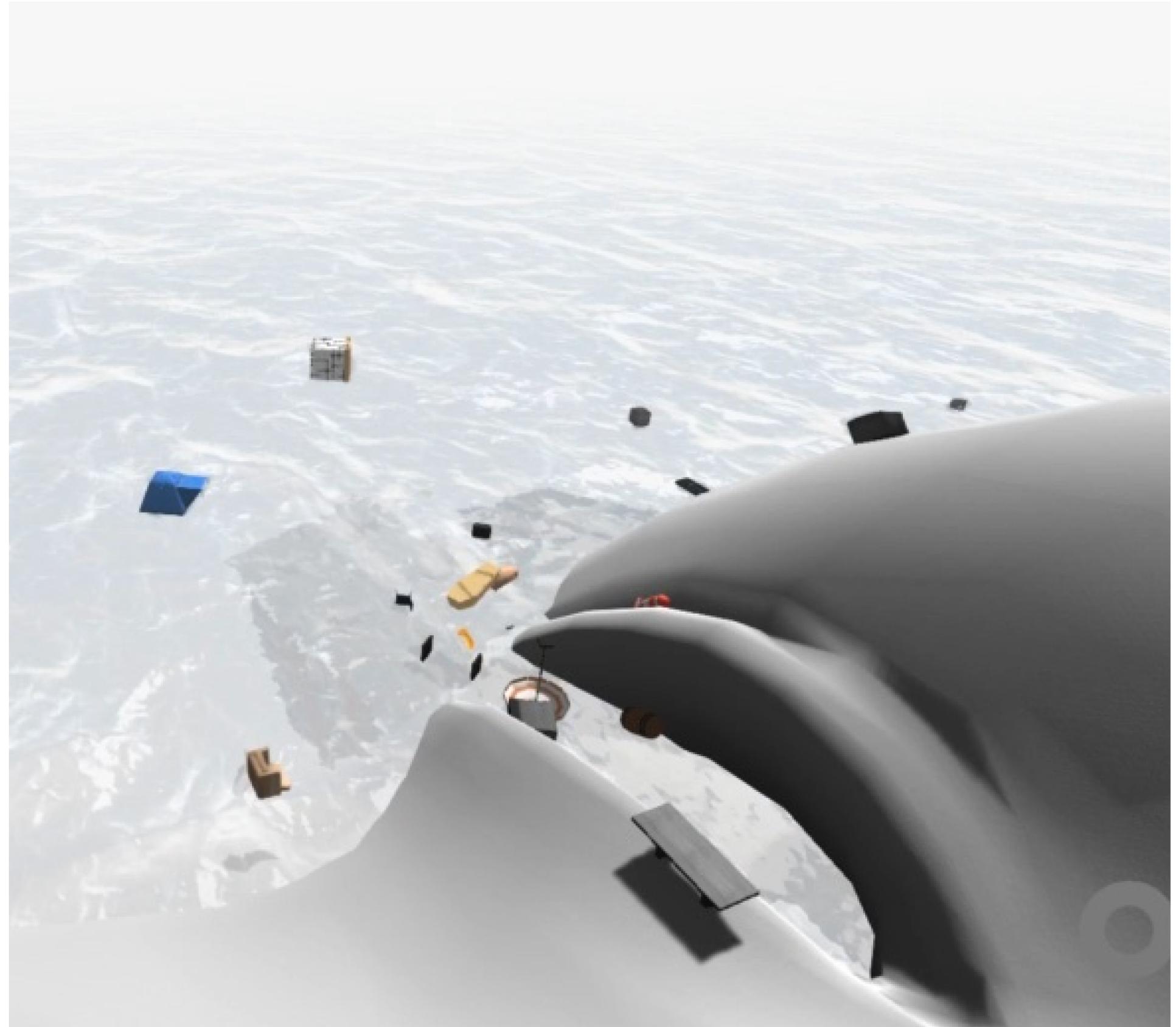
shapeTentaclesSeq

shapeTentaclesSeq

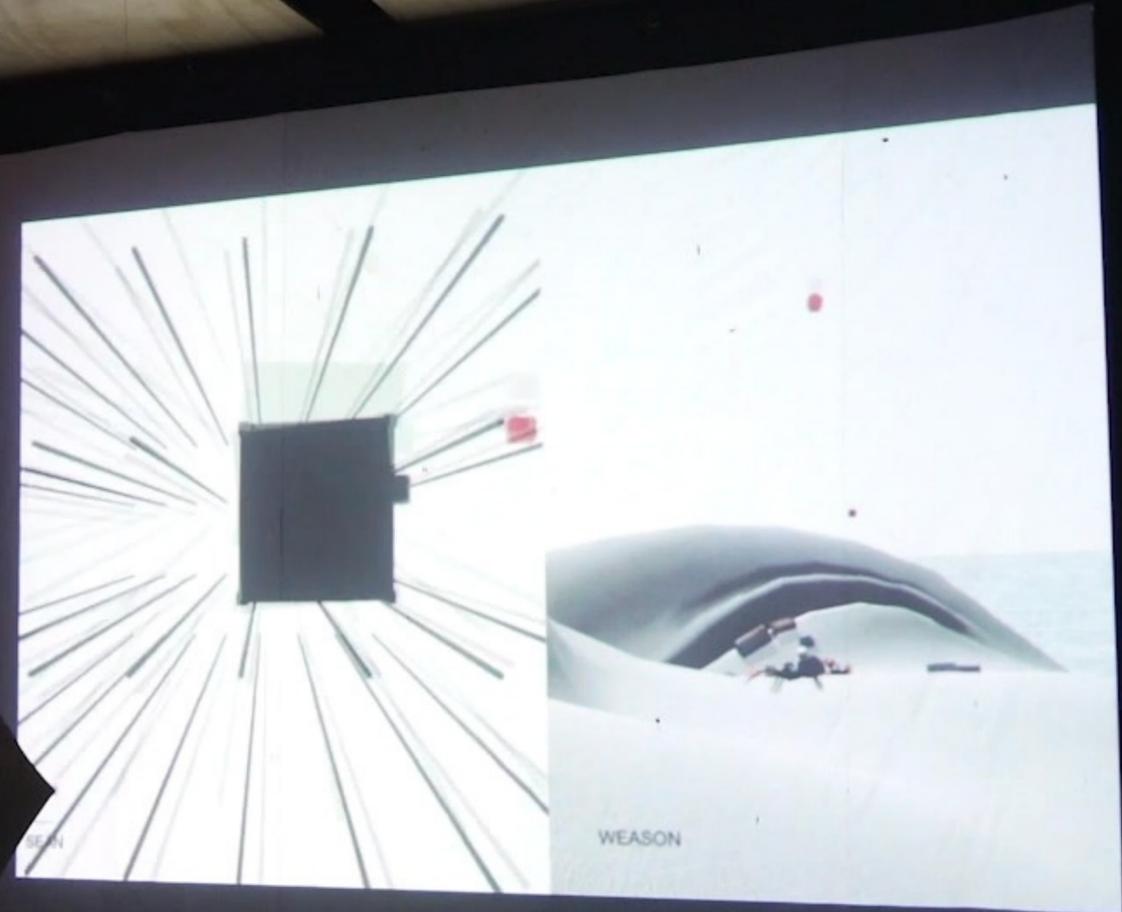
Performance Digital, LiveCoding, Videojuego.
Colaboración con Sean Moscoso. Colectivo ShuffleShuffle.
2019
Duración: 30 min.

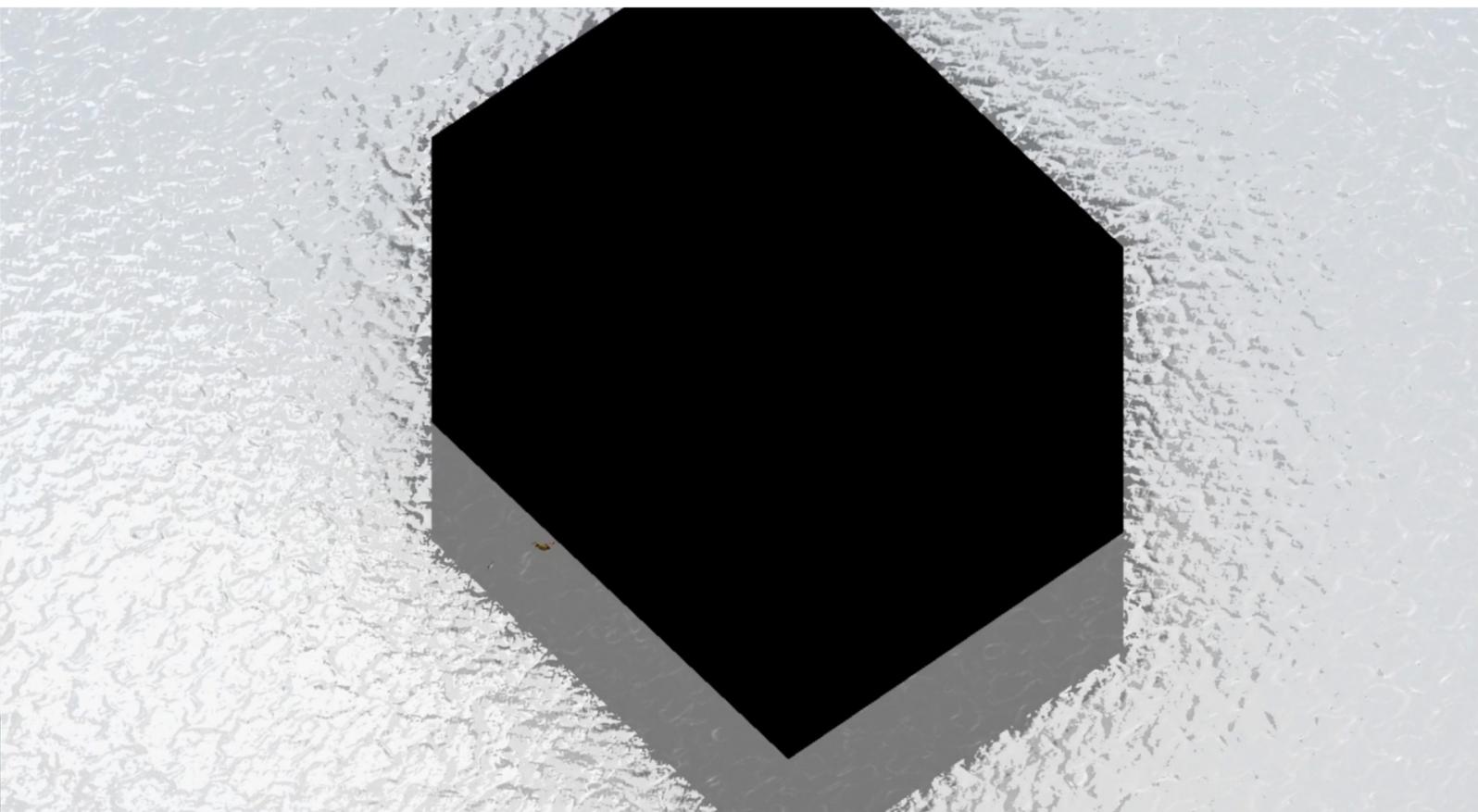
Performance donde dos jugadores/operadores frente a una imagen proyectada de un ambiente virtual; accionan y manipulan por medios de mandos y controladores una serie de objetos que producen sonidos previamente diseñados. Los objetos al interactuar unos con otros se agrupan formando secuencias y meta-secuencias; generando, por acumulación, diferentes texturas y densidades sonoras y visuales. El ambiente virtual estructurado bajos los medios y claves técnicos y de producción de los videojuegos, se presenta como un campo de acción restringido, con límites espacio temporales definidos y reglas propias.

El videojuego es presentado en su articulación en tanto máquina, en tanto máquina rítmica, en tanto máquina que crea una conexión disponiendo el cuerpo a través de la fluctuación del evento. El cuerpo del jugador/operador/performer juega, baila y agencia su ritmo, mezcla y construye. Las secuencias del jugador y la rutinas de la máquina entran en una tensión resultante del ejercicio de poder.









theteikergame

theteikergame

Performance Digital, videojuego.
2014-17
Duración: 20 min.

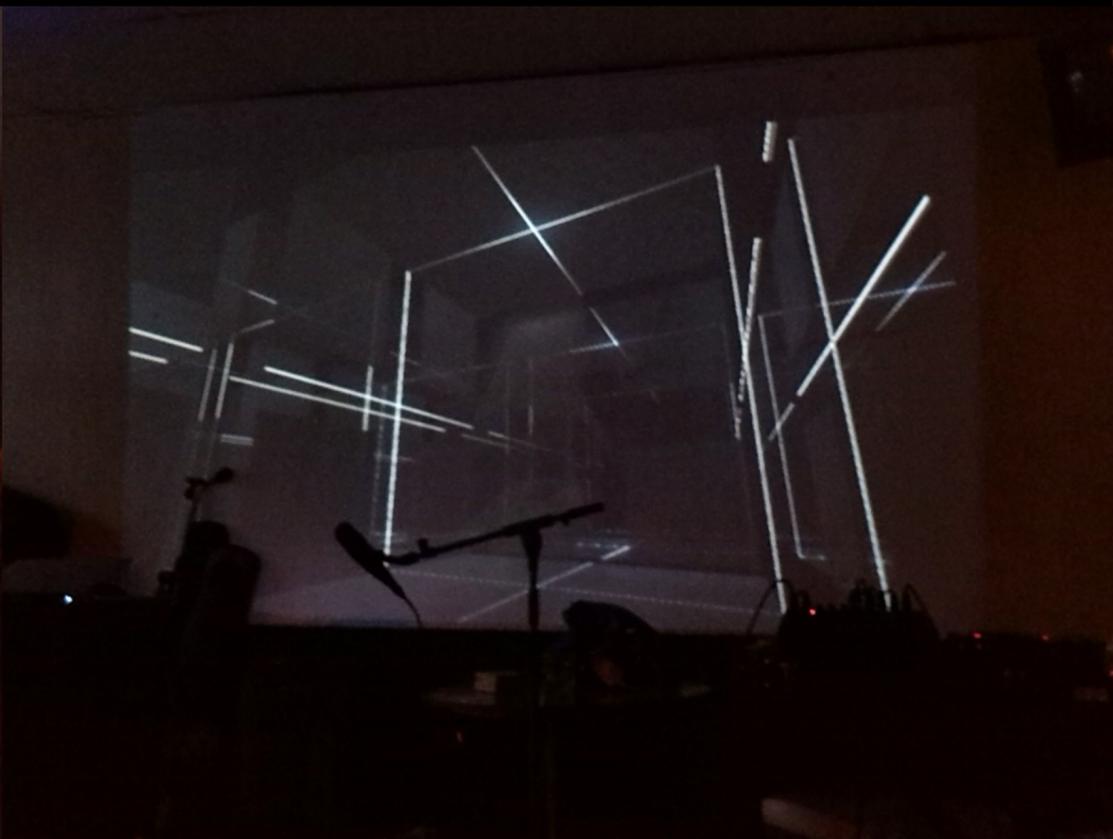
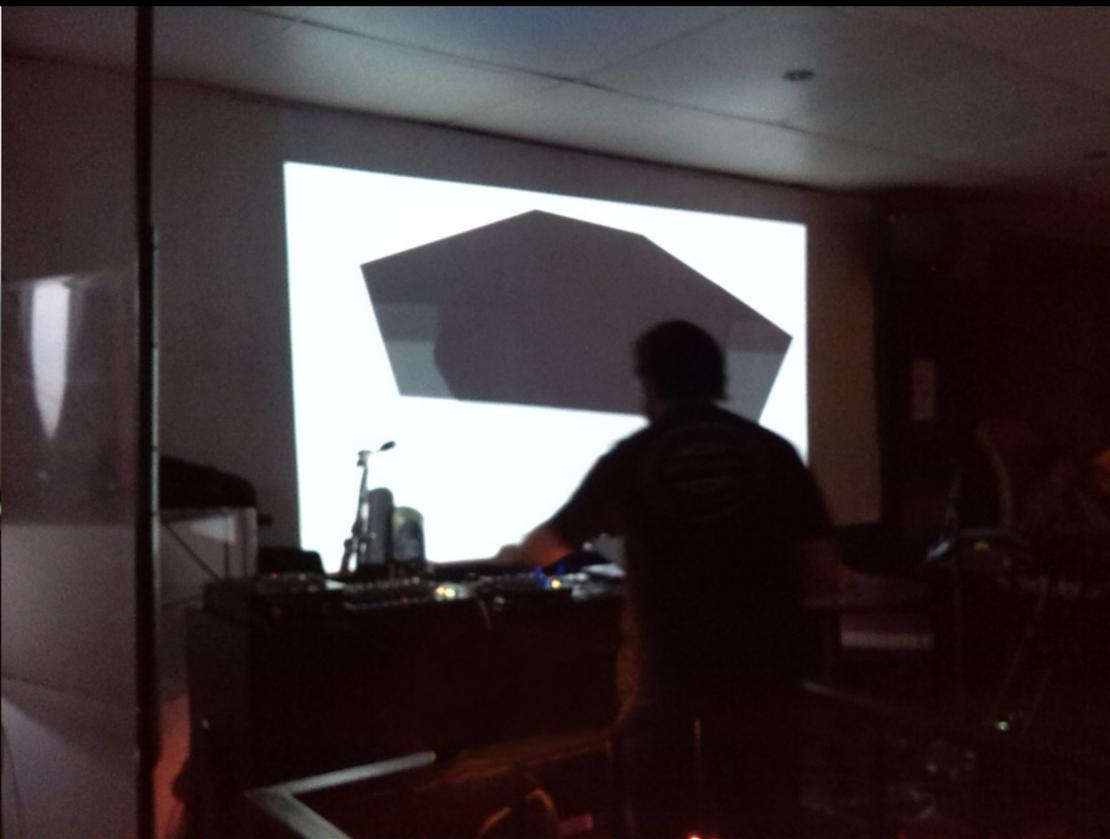
Theteikergame es el primero de los proyectos donde exploró las posibilidades de uso del videojuego en la performance digital. El videojuego fue diseñado para ser jugado únicamente por mi y presentado frente a público por medio de proyección de video y amplificación de audio. El videojuego, de vista en primera persona, está compuesto por módulos definidos por espacios propios que están integrados por elementos del paisaje, objetos estáticos y estructurales, y en algunos casos elementos interactivos con los cuales el performer puede controlar movimientos, generar sonidos mediante controles de volumen o secuenciadores espaciales. La performance se desarrolla en la exploración de diferentes espacios, deambular, moverse entre las estructuras, observar y componer, interactuar con objetos y mecanismos.

Este proyecto surge motivado por los videojuegos del género de simulación de caminata (walking simulators) que priorizan la exploración estética por sobre los desafíos a través de la resolución mecánica; y la performance del jugador a partir de mirar a otro jugar. La performance del jugador y los walking simulators me movieron a intencionar la dirección de la caminata y la mirada, estar atento al output audiovisual, jugar para ser observado. Como un guía de sendero siempre atento a presentar la siguiente atracción. La caminata se cruza con objetos que se mueven entre el instrumento sonoro y obstáculo físico audiovisual. Estos objetos se presentan como colchones negros, espacios expositivos, mapas extraídos de videojuegos, un auto BMW modelo M3 de la deca de los 2000s, módulos de Sol Lewitt entre otros.









one chapter one color - dragon ball z

one chapter one color - dragon ball z

Sitio web, base de datos, software, Pure Data.
2012

Sitio web que presenta mediante una grilla dinámica de recuadros de colores y números, una base de datos que contiene información sobre todos los capítulos de la serie de animación de origen japonés: Dragon Ball Z. La base de datos contiene el título, número y el color promedio de cada capítulo. Anteriormente también tenía asociado la url para ver el capítulo en un sitio de distribución ilegal de contenido digital. El sitio web permite organizar los capítulos en la grilla a partir de su orden cronológico y por tono (mas claro a mas oscuro) y la cantidad de color rojo, verde y azul (de mayor a menor cantidad). El cálculo del valor promedio de los colores se realizó mediante la programación de un script para el software Pure Data que "miro" cada unos de los capítulos almacenando la información en un archivo de texto plano.

Esta obra intenta tensionar una posible relación entre humor, capitalismo de datos, visualización de datos y visión computacional. Tensión que se explora desde la abstracción surgida por la captura algorítmica, el almacenamiento organizado de los datos y diseño de interfaz de usuario. Considero a este sitio web como el primer y último ejemplo de Majin Boo Art.



título:
one chapter one color - dragon ball z
Todos los capítulos de [Dragon Ball Z](#) representados por su color promedio

- navegación:
- para mover y obtener información haga click en el color correspondiente
 - para alejar/acercar use la rueda del mouse

ordenar capítulos:

- [por tono](#)
- [por cantidad de Rojo](#)
- [por cantidad de Verde](#)
- [por cantidad de Azul](#)

[Cronologico](#)

buscar capítulos por nombre:

1 - Aparece un mini Gol ▾

buscar

CC: [Felipe Weason](#)

33	31	32	17	30	36	38	199	52	59	23	166	50
6	16	35	264	60	28	169	34	177	56	162	47	24
291	68	164	160	159	263	270	54	246	27	61	237	167
205	156	183	273	191	261	165	46	185	176	290	281	1
83	9	239	220	99	181	136	216	190	132	45	11	210
214	67	87	142	85	134	284	133	174	268	44	275	241
243	152	287	80	242	265	172	234	208	12	256	7	230
277	154	244	201	247	74	131	251	22	122	233	217	64
21	228	149	198	249	252	274	75	255	114	14	72	279
146	140	113	153	135	226	97	257	88	93	229	63	107

capítulo:
¡No mueras, papá! Éste es el poder latente de Gohan

numero: 33

link: [ver capítulo](#)

color :



R:152, G:129, B:189

Auto

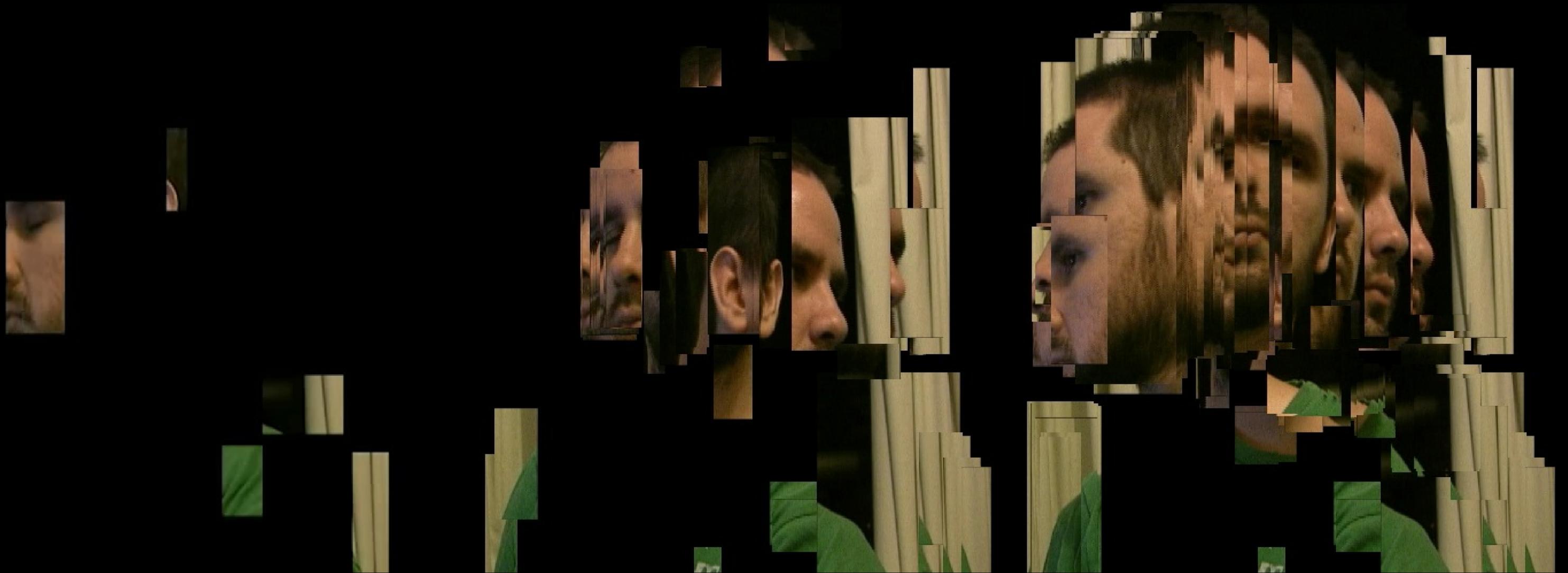
Autorretrato digital en video, a partir de la diferencia de valores por píxeles mediante una webcam.

2011

Duración: 1 min.

Video que registra de forma fragmentada la acción de mover la cabeza de un lado al otro con el cuerpo fijo frente a una cámara. Los fragmentos / reencuadres de imagen y tiempo del input de vídeo son generados por un script desarrollado en Pure Data. El script encuadra y fija zonas a partir de la detección de diferencias de valores en píxeles en el tiempo.





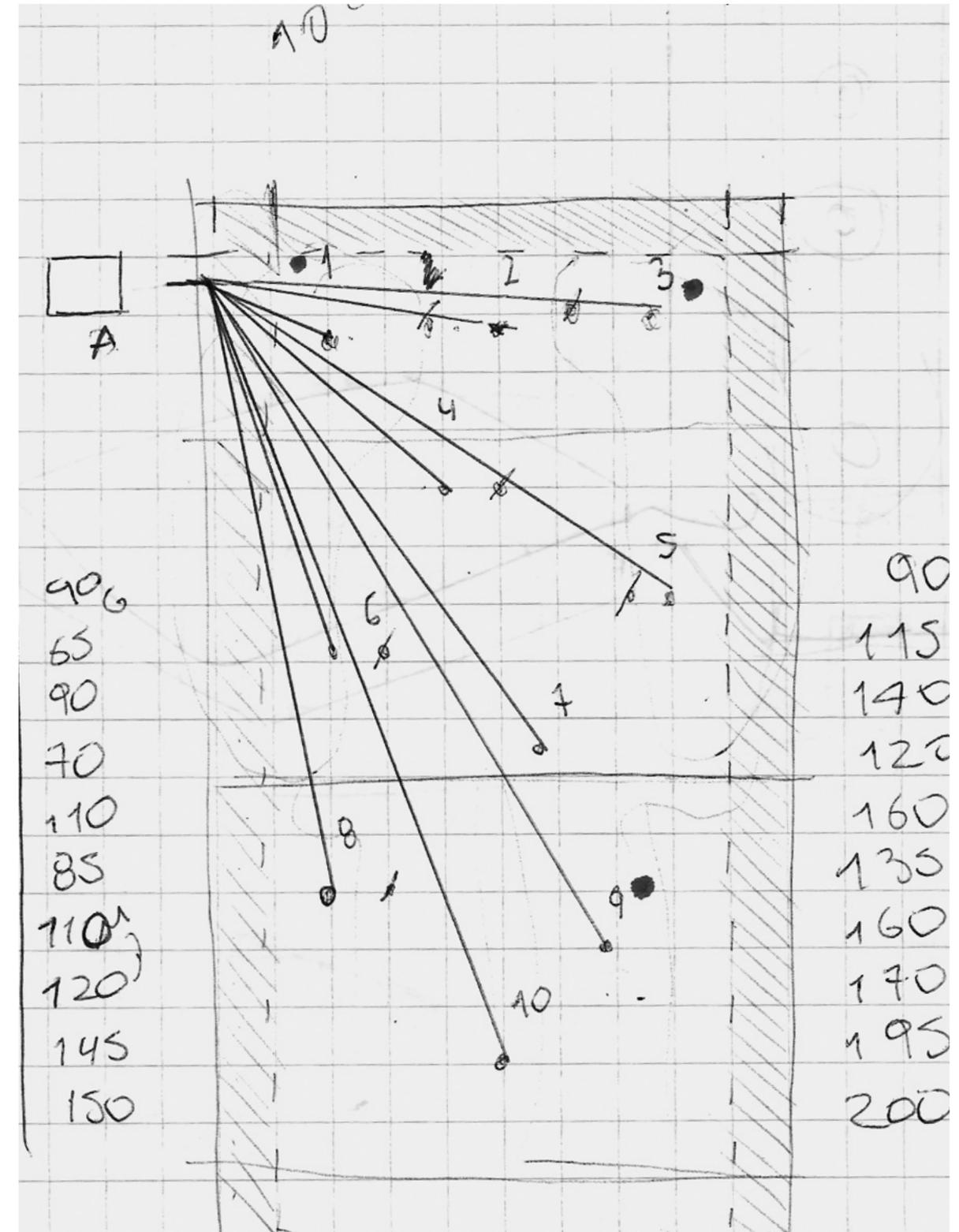
cubrecolchón

cubrecolchón

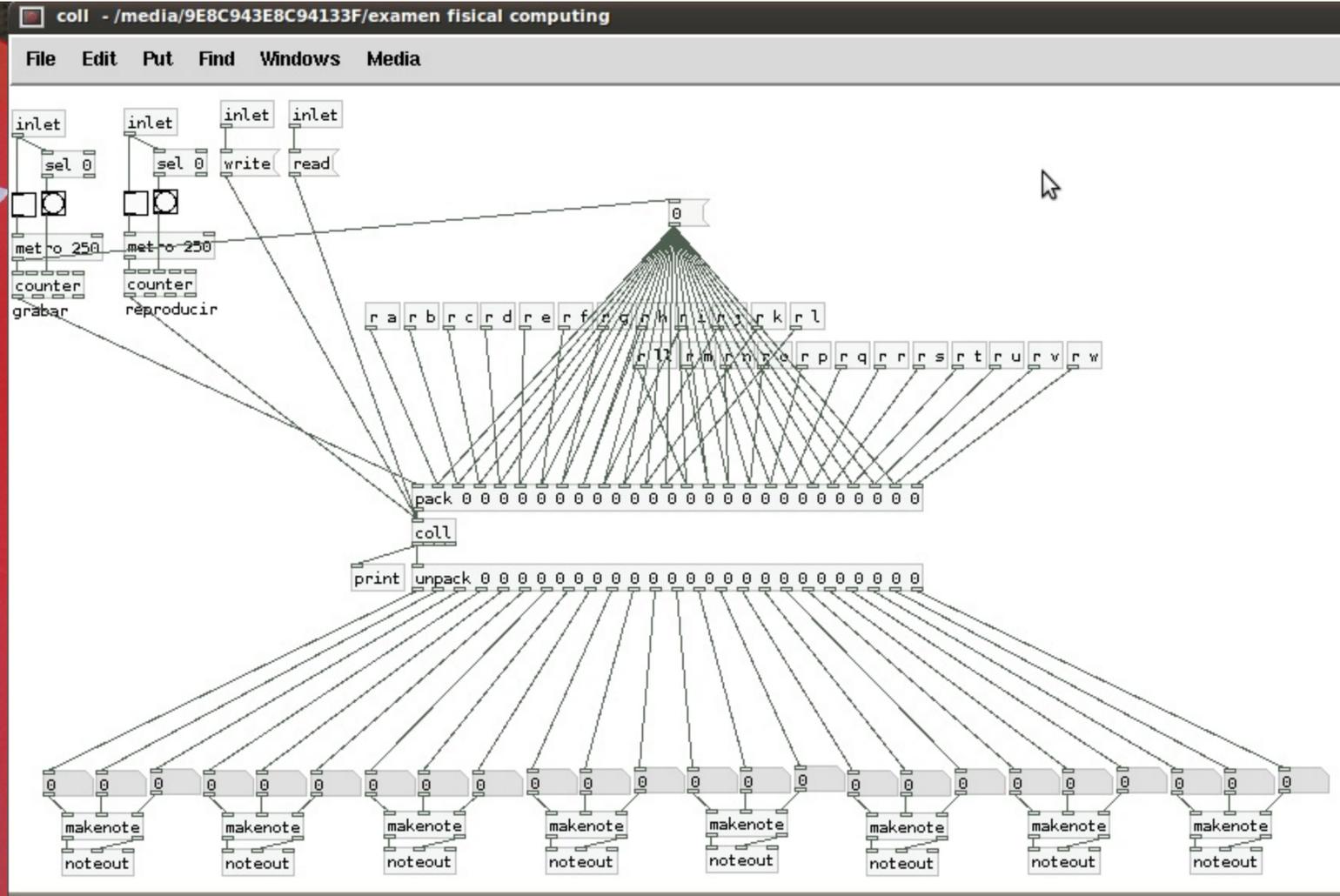
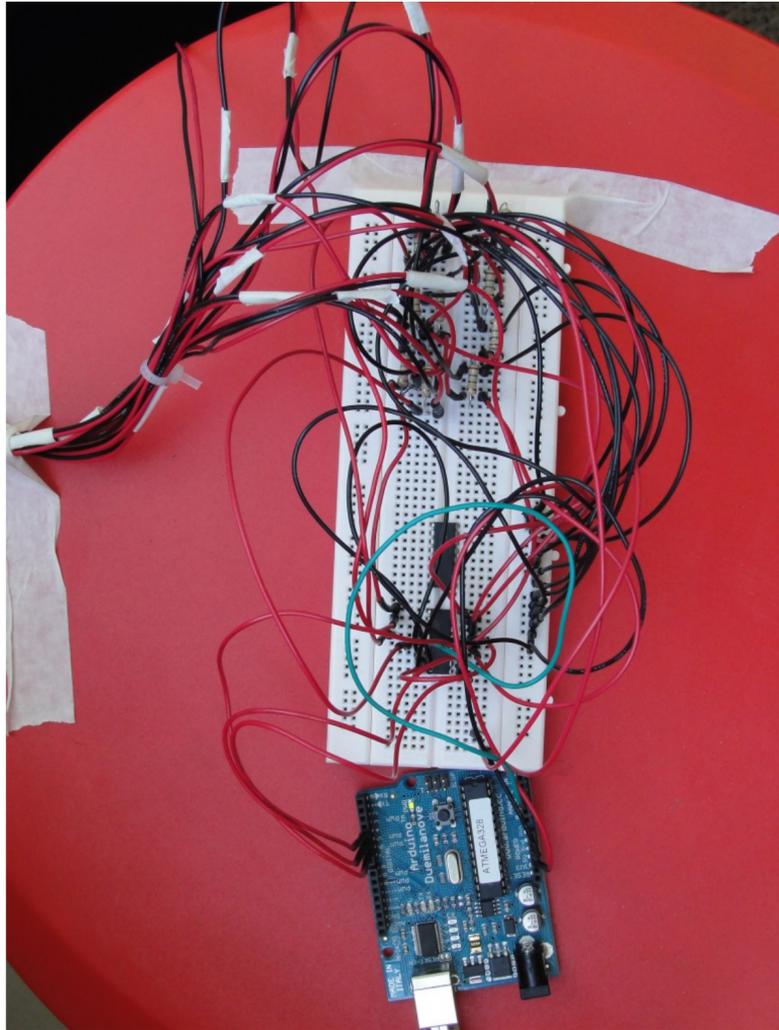
Instalación, cubre colchón de tela, sensores piezoeléctrico, arduino base de datos, reproducción midi.
2010

Cubre colchón intervenido con sensores piezoeléctricos que permiten captar presión. Los sensores conectados a un computador por medio de un microprocesador programable (Arduino R3) alimentaban una base de datos que aguardaba la información de presión de cada uno en tiempo real. El software programado en Pure Data era capaz de leer la base de datos y transformar la información a datos midi con lo cual era posible sonificar el conjunto.

El cubre colchón estaba pensado para captar información en mis horarios de sueño produciendo un "partitura" de movimientos. Esto me permitía descansar y ser productivo artísticamente al mismo tiempo.







colchón aerodeslizador

colchón aerodeslizador

Colchón intervenido, sistema de colchón de aire, sopladora de aire, cable alargador de electricidad.
2009

Objeto móvil creado a partir de la intervención de un colchón usado de plaza y media. El colchón fue pintado de negro y se le removió todo contenido que fue reemplazado por sistema casero de colchón de aire (aerodeslizador) compuesto por tuberías, planchas de madera, mangas plásticas y una máquina sopladora de aire eléctrica. Con lo anterior el colchón era capaz de moverse horizontalmente sin fricción sobre el piso.





unko-pemix

unko-pemix

Performance digital, videojuego modificado.
Colaboración con Javier Iguana Diaz. Colectivo Tagteam KP
2009
Duración: 20 min.

Performance digital para dos jugadores utilizando un versión modificada del videojuego "Unreal Tournament 2004". Del videojuego se modificaron texturas, elementos de la interfaz de usuario, efectos de sonido y música de fondo, reemplazadas por material producido por el colectivo noise - neo dada Ko-Pe. La performance se realizaba frente a dos proyectores donde en cada una se mostraba el output de la pantalla de juego de los dos performer (en primera persona o en modo espectador) jugando un partida en LAN en el modo deathmatch. En la partida también participan NPC (bots)

La modificación del videojuego pretendía transformar su uso al de una mesa de mezclas audiovisuales. Mesa que combinaría en tiempo real y en clave bélica la historia del colectivo Ko-Pe.





