

ENTREVISTA CON FELIPE WEASON, ARTISTA MEDIAL.

## "UNO PUEDE VER LA TRADUCCIÓN DEL *COLLAGE* EN LA CULTURA DE LA REMEZCLA ENRAIZADA EN LOS VIDEOJUEGOS"

Por Ludology

Felipe Weason es artista medial, licenciado en Artes Plásticas y Magíster en Artes Mediales. Su producción cruza temas como la interacción, instalaciones interactivas, videoarte y arte para la web. En los últimos siete años ha estado problematizando consistentemente un solo tema; la pregunta crítica desde el arte hacia los videojuegos y las relaciones inmediatas y posibles entre ambos campos. Su producción artística reciente tensiona lo que se entiende por videojuego y qué no sería un videojuego en absoluto, desarrollando, además, el concepto de jugador. Al respecto menciona: "Mi trabajo como artista es reflexionar sobre cuáles son las estructuras de lenguaje que se arman en torno a los videojuegos y cómo esas estructuras de lenguaje suponen también medios de producción, formas de hacer, discursos y relatos desde los cuales se desprenden consecuencias que son interesantes en términos de lenguaje y que no son abarcadas en la producción de videojuegos por restricciones relacionadas con la industria y el mercado; cuestiones que desde las artes se pueden tratar con otros tiempos"

**Pregunta:** ¿Cuál crees sería el lugar y rol de los nuevos medios en la creación artística contemporánea?

**Respuesta:** Desde donde yo lo veo, da la impresión de que las artes mediales son una especie de nicho para un grupo de artistas que tienen un circuito particular de reflexión y líneas teóricas propias, muchas veces independiente a las líneas generales de arte contemporáneo, pero, definitivamente, son parte de este, ya que las preguntas que emergen desde ese circuito son contemporáneas. Lo medial está en todas partes, en el dispositivo móvil integrado, en las pantallas y las redes; ser un *cyborg*, usamos cotidianamente prótesis digitales. La relación con las tecnologías es una cuestión que casi no podemos evitar o hay que hacer un esfuerzo tremendo para evitar y por ahí las artes mediales se han vuelto una cuestión inevitable, nos atacan constantemente, como artistas, como ciudadanos. Muchos y muchas artistas, podríamos decir contemporáneos, tienen obras que dialogan, trabajan o profitan del tipo de producción que uno puede ver en las artes mediales, más de nicho. Cuestiones relacionadas con la economía de la obra o el

cómo los nuevos medios afectan la circulación de obras; casi es inevitable que estés en alguna red social, y aunque Instagram no te vuelve un artista medial, si te obliga a tratar con la tecnología, y en ese "trato" con la tecnología algún tipo de reflexión emerge. La medialidad y las redes te obligan a pensar cuál es el aparato tecnológico con el cual estás distribuyendo tu trabajo, es como una nueva naturaleza de la cual no puedes escapar y de la que te tienes que hacer cargo.

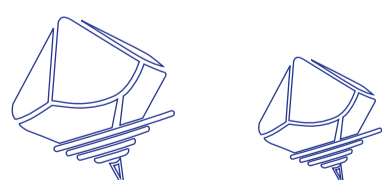
**P.:** ¿Cómo es tu proceso creativo con las artes mediales?

**R.:** Soy súper anti proyectual, como que no tengo proyecto, soy, como lo dice la palabra clásica de moda, bien rizomático. No parto en un punto "a" y termino en un punto "b", tiendo a ser muy disperso, y me siento muy cómodo siendo disperso. La condición medial es una condición dispersa, un estar constantemente siendo bombardeado por diferentes nodos que disparan a diferentes cosas. Trabajo de esa manera, me es muy natural, lo cual está muy mal, no logro transformar nada en un proyecto a largo plazo. Fluyo con el caos rizomático de Internet, veo cientos de videos en YouTube,

muchas películas, leo muchas tonteras, juego muchas horas en el computador. Me dejo influenciar por ese bombardeo medial que es absolutamente barroco, que tiene cientos de capas, tiene música, sonido, animación, modelado; todo al mismo tiempo sucediendo en sistemas que se montan y se desmontan, que en un momento son absolutamente unitarios y otras *collage*, fragmentados, me dejo influenciar por ese caos.

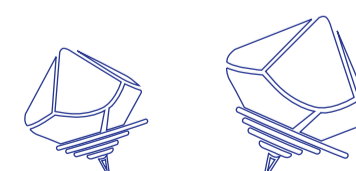
**P.:** ¿Cuáles son los temas o elementos con los que trabajas?

**R.:** Mi trabajo se relaciona con la administración de una economía del exceso, no una economía de la escasez, sino que una economía donde está todo disponible, todo está a la mano. Particularmente los trabajos de este último tiempo se alinean con el ámbito de la producción de los videojuegos, que es la producción para la producción; voy a hacer algo para que otra persona lo use. Esa producción para la producción es gratuita; haré un modelado 3D o una animación y la dejaré disponible para que otra persona la use, dejando en la red una especie de repertorio infinito de objetos que se pueden usar. Estos tienen una identidad extraña, difícil de definir, porque no están hechos para algo en específico. Objetos sin ninguna proyección, que fueron creados para algo, para servirle a alguien, pero para no servir al mismo tiempo. Busco, encuentro y recolecto esos objetos, he intentado administrarlos sin eliminar su naturaleza. Gran parte de la producción de los videojuegos es un trabajo de integración, de montaje cinematográfico. Tienes un montón de elementos disímiles, los juntas todos e intentas hacer una conexión, básicamente es un collage, uno puede ver la traducción del collage en la cultura de la remezcla enraizada en los videojuegos.



**P.:** ¿Cómo se relaciona el collage y el videojuego en tu trabajo?

**R.:** Acumulo muchos de estos objetos sin proyección y después intento crear estructuras procedurales, que están determinadas por algún tipo de forma base que se despliega en el tiempo y que puede generar estructuras impredecibles, medias caóticas; particularmente mis normas o reglas procedurales tienen que ver con intentar articular el ritmo. Desde muy chico he estado obsesionado con programas para hacer música, tengo cero oído, tengo cero ritmo, soy incapaz de hacer una canción, pero de niño me obsesionaban programas como el Fruity Loops, donde fácilmente uno podía hacer una base de batería, agregar una voz, "rapear", encontraba que era bellísima esa articulación. Algo similar ocurre con los videojuegos y con las estructuras con la cuales se crea un software, ya que básicamente un programa, un dispositivo, una aplicación digital, es una especie de concatenación de secuencias. Ese tema me ha tenido muy obsesionado, cómo se construyen las secuencias o, en definitiva, como uno administra el tiempo; el ritmo del otro o cómo el sistema despliega su propio tiempo y como esos tiempos están enraizando a la misma estructura de las máquinas y también en lo que hace el jugador en el juego, cómo el ritmo del jugador y el del juego de conectan. Entonces, por una parte, actúo como recolector de objetos digitales, productos o subproductos sacados de contexto y sobre ello intento generar sistemas procedurales que giran en torno a ciertas a la idea personal que tengo de ritmo. El paso final es "performar" estos sistemas, ya que luego de crear un sistema rítmico, quiero jugar con él. Desarrollo una especie de instrumentos musical y luego quiero tocar mi instrumento musical. Mis trabajos de los últimos años se presentan así, yo, el artista juega su juego, como si el lutier tocara su instrumento.



**P.:** ¿Cómo sería la interacción de los jugadores con tus videojuegos?

**R.:** Mis juegos no están pensado para que otro lo juegue, eso supone otro tipo de reflexión, diseño y problemáticas. A mí particularmente no me interesa el problema de que el otro juegue, me interesa qué me pasa a mí, qué significa que yo juegue mi propio juego en términos performáticos. Entonces, uno también podría pensar si los sistemas que desarrollo son videojuegos o juguetes, lo cierto es que son espacios digitales tridimensionales con características muy

*ShapeTowerTentacles.exe* fue crear formas 3D a partir de assets encontrados en Internet, que en muchos casos se usan para hacer prototipos y no para versiones finales de videojuegos. Estas formas tienen una agenda propia que les permite viajar por el espacio tridimensional. Se presentan como "serpientes" o "tentáculos" en una estructura de anillos desde los cuales emergen los objetos que le dan la forma. En el caso de la serpiente, cubos, rectángulos, en el de los tentáculos cabezas, brazos, piernas tomadas del programa MakeHuman. Cada uno de estos objetos tiene un sonido que se despliegan

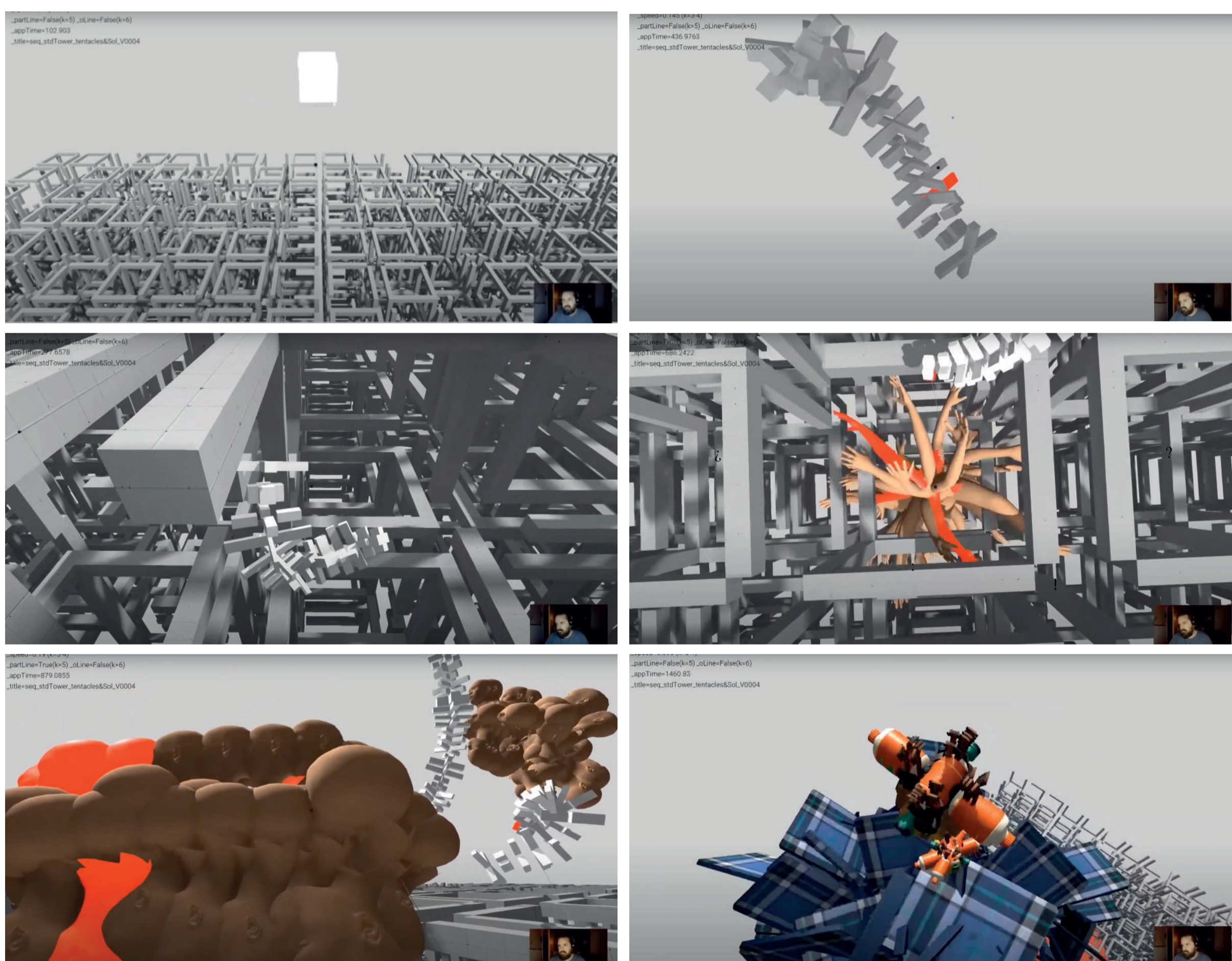


Imagen 1. Secuencia ShapeTowerTentacles

reconocibles del lenguaje de los videojuegos, tales como el tipo de iluminación, texturas o la forma en la que el jugador se mueve. Por ejemplo, en *ShapeTowerTentacles.exe* quien juega interactúa como en un *first-person shooter* y observa el espacio como en un *first-person point of view*. Lo que hice en

de manera secuencial en clave "noise" o "ruidista" y yo, como jugador, los puedo ir activando o desactivando. Lo que aparece es un instrumento musical-videojuego-juguete súper incómodo, porque su uso no estructura nada en términos musicales, pero me permite experimentar con la postproducción,

el montaje, los lenguajes del videojuego y el jugar, en un diálogo tenso con la máquina muy similar al que podría sentir quien juega un videojuego.

**P.:** ¿Qué emerge, en términos artísticos, de tus sistemas o “videojuegos”?

**R.:** Como dije antes, lo que me interesa es la performance del jugador, del artista jugando su propio juego, pero también las relaciones espaciales que se pueden establecer con los assets encontrados en la web, y, junto con ello, el lenguaje de los videojuegos y las preguntas que surgen del montaje: ¿podría desarrollar una instalación virtual? ¿cuál es

el valor escultórico de estos objetos en el espacio digital? Otro elemento interesante es la búsqueda, el vagabundear por la red a la caza de estos objetos requiere de cierta estructura, conocimiento para saber donde están los tesoros, igual que en un videojuego, donde uno escarba y explora para encontrar los mejores recursos para resolver los acertijos del juego o para tener todos los objetos coleccionables. Al ingresar a la red, como al jugar un videojuego, uno navega un espacio que puede ser muy mutante y que requiere tiempo e investigación, en cierta medida ir más allá de lo que ofrecen las redes sociales, ese espacio que monopoliza la experiencia web ocultando las posibilidades infinitas que ofrece. Cuando uno navega y



Imagen 2. Secuencia assetsFlipsFruity\_VR00002

explora encuentra repositorios de objetos, librerías, espacios donde la gente regala su trabajo; es importante ser busquilla. Si bien para el desarrollo de mi trabajo es importante tener cierto conocimiento de los lenguajes ligados a las artes visuales y la programación, también hay que tener cierta "patudez"; puedo no ser un experto en lenguaje musical, pero puedo experimentar y mezclar, hacer *collage*, tengo todos estos elementos y veré que pasa, hago una postproducción, me apropio de lo que otro hizo, de los objetos que se encuentran, juego con ellos. Lo único que se requiere es hacer un uso crítico y creativo de los medios que están disponibles, reflexionar en el scope, cuál es la mirilla con que se está mirando, subvertir el lenguaje y crear otras posibilidades.

### Recursos WEB

Imágenes recuperadas de la página web oficial de Felipe Weason. Disponible:

<http://felipeweason.info/sobre/>

Instagram: <https://www.instagram.com/kopefw/>

Youtube: <https://www.youtube.com/user/kopefw>

