

Roman Verostko

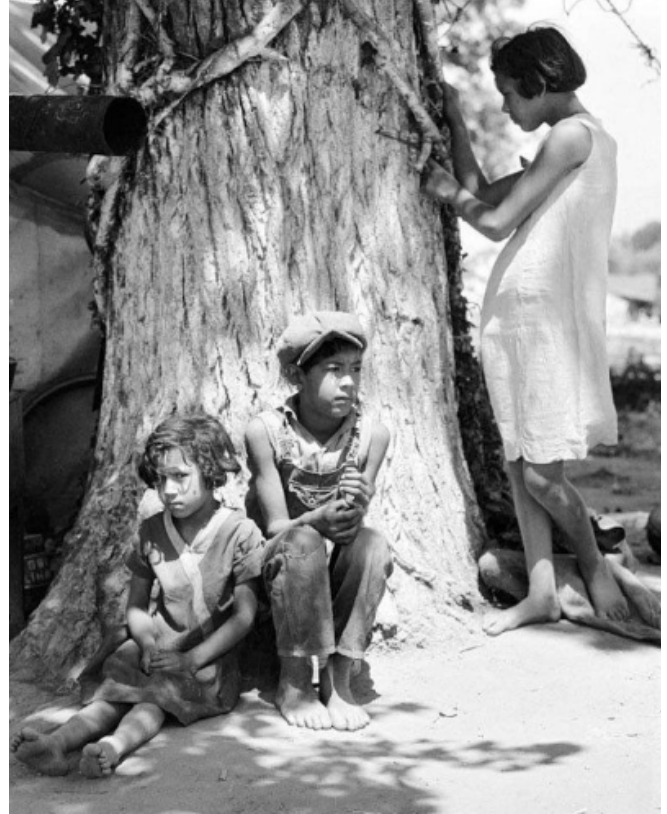
Proyectos interactivos

Alexis Fernández
4º Diseño Gráfico

Contexto histórico

A finales de 1929 se produce la Gran Depresión en Estados Unidos, también conocida como la Crisis del 29. A causa de la caída de la bolsa de valores de Nueva York, se extiende una crisis a nivel mundial. La sensación de inseguridad y falta de recursos provocó la caída del comercio internacional en torno al 50%, y un aumento del paro de entre el 25% y 30%.

Las zonas que dependían de las industrias del sector primario fueron las más afectadas. Esta situación se prolongó hasta mediados de la década de los 30, poco antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial.



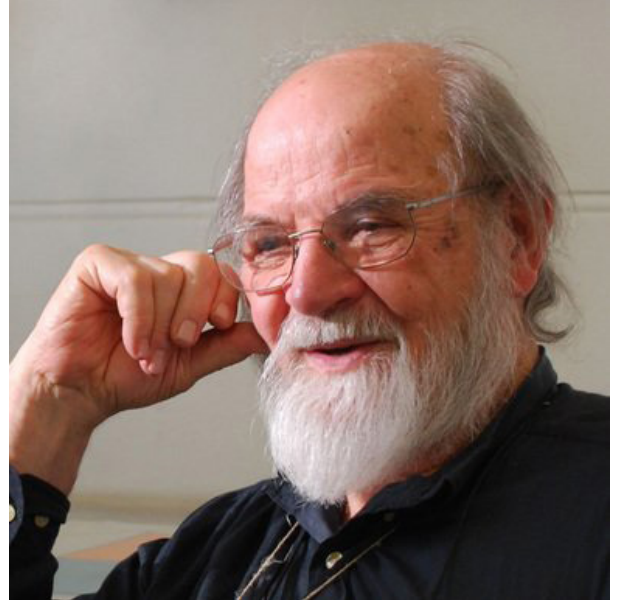
Biografía

Roman Verostko nace en el año 1929 en Pennsylvania, Estados Unidos. Se graduó en el Instituto de Arte de Pittsburgh y amplió su conocimiento estudiando Historia del Arte además de Filosofía y Teología en distintas Universidades.

Tras trabajar como escultor y pintor, en el año 1967 empieza a experimentar con programas audiovisuales y procedimientos algorítmicos.

Más tarde, durante la década de los ochenta, decide utilizar un ordenador para desarrollar una serie de algoritmos y plasmarlos en sus dibujos realizados mediante un plotter.

Verostko es reconocido como uno de los artistas digitales que más ha aportado en el desarrollo de algoritmos en plotters. De hecho, en 1994 fue galardonado con “El plotter dorado”.

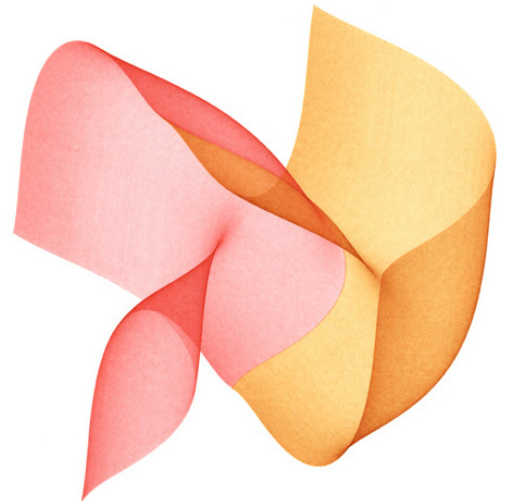
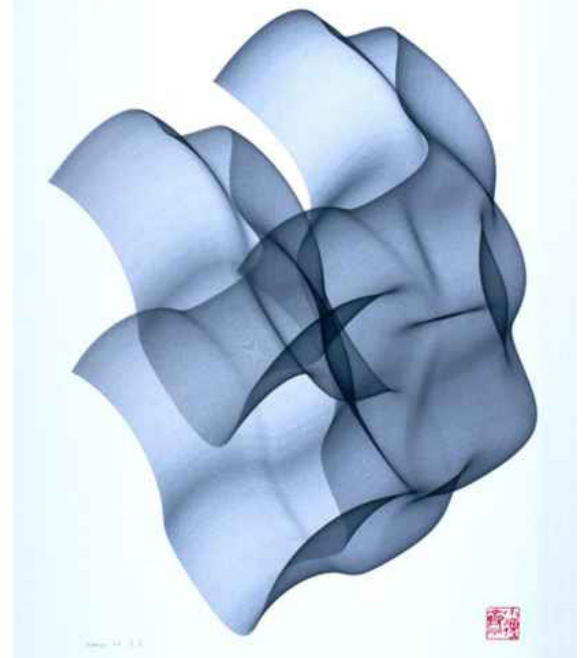


Biografía

El trabajo de Roman Verostko puede dividirse en dos fases. En la primera, sus dibujos se basaban campos coloridos y líneas superpuestas.

La segunda se produce en los años 90 y consiste en la depuración de trabajos previos como el de las Cyberflowers, que pasaron a ser tener un solo color a ser coloridas con líneas oscilantes más acentuadas.

El tema Filosófico estaba tan presente en su vida como en sus trabajos, por ese motivo en diversas ocasiones utiliza citas de Confucio, Galileo Galilei o Lao-Tse para componer sus obras, pero con el detalle de que estaban cifradas con un algoritmo secreto.



Ordenadores de la época

Durante los años 80, los ordenadores no eran demasiado potentes. Funcionaban con un procesador de 3,7 Mhz y tenían una memoria RAM que rondaba los 64 Kbytes.

En 1984, Amstrad comenzó a comercializar sus ordenadores personales en un mercado en el que ya se encontraba Commodore y Sinclair.

Los discos duros eran de muy poca capacidad y no eran asequibles para todo el mundo.

Por lo general, la información se guardaba en cintas de audio en la unidad de cinta que incorporaba cada uno de ellos.

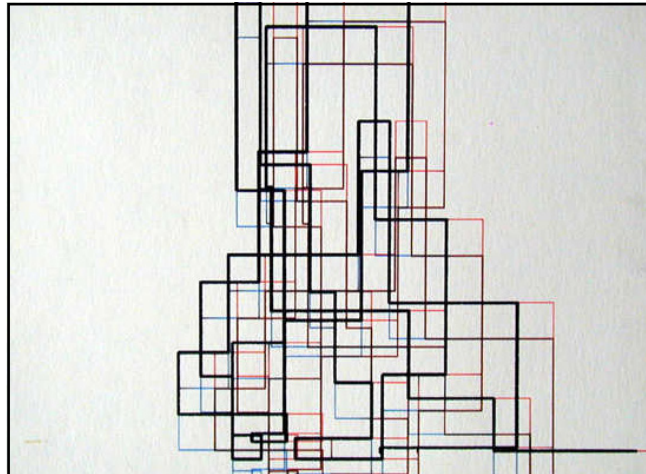
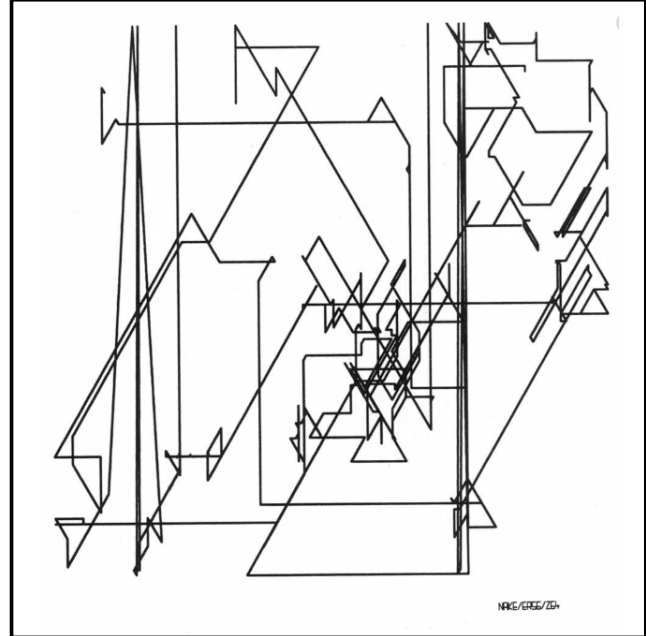


Autores relacionados

Los artistas algorítmicos de finales de siglo fueron los primeros en utilizar unos procedimientos que han terminado influyendo en las artes visuales y sonoras de este siglo. Entre ellos podemos encontrar a Frieder Nake, Mark Wilson, o Manfred Mohr.

Frieder Nake

Uno de los padres del arte informático digital e integrante del grupo “The Algorists”. Su primer contacto con un ordenador fue en el año 1959 gracias a un pase ofrecido por IBM Alemania. Desarrolló un software de gráficos básico para utilizarlo con una máquina llamada ZUSE Graphomat Z 64.

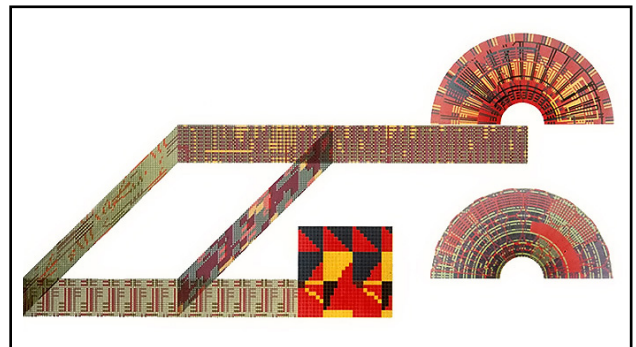
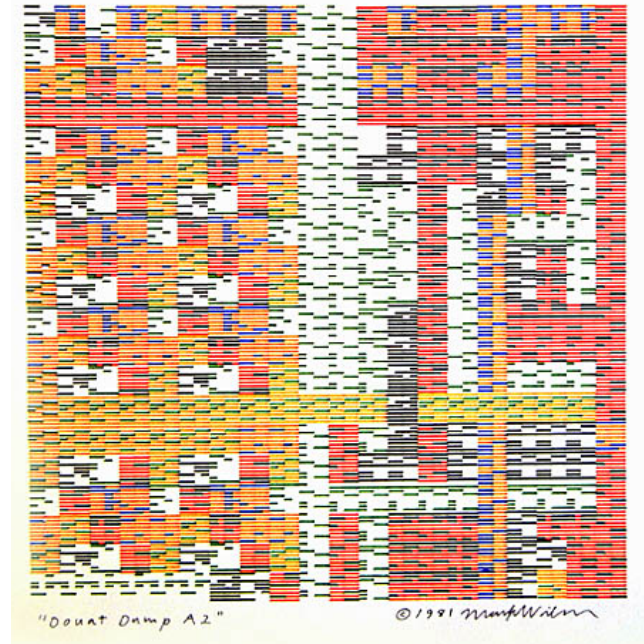


Autores relacionados

Mark Wilson

Durante los años setenta, exhibió activamente pinturas y dibujos en Nueva York. Su trabajo estuvo profundamente involucrado con imágenes geométricas con apariencia tecnológica.

En 1980 compró una microcomputadora y comenzó a aprender programación con el objetivo de crear obras de arte. Su trabajo ha continuado y sus trabajos generados por computadora han sido ampliamente exhibidos, tanto en los Estados Unidos como en Europa.



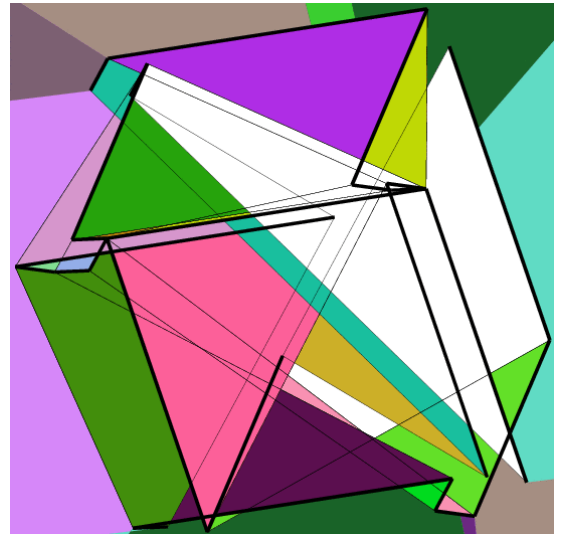
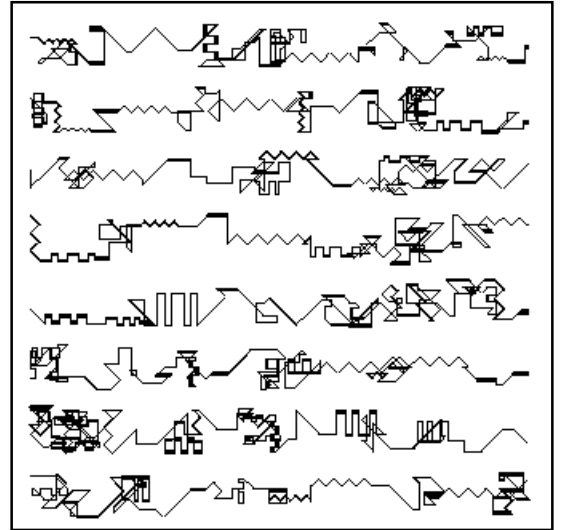
Autores relacionados

Manfred Mohr

Estudió Bellas Artes en París y ejerció como pintor y músico de Jazz, pero en el año 1969 empezó a utilizar un ordenador con el objetivo de desarrollar arte algorítmico.

La música tuvo una gran influencia sobre él a la hora de estudiar el uso del ritmo y la repetición.

Sus obras se basan en la estructura de cubos e hipercubos, y en la relación que tienen los planos y líneas sobre ellos. Se trata de uno de los primeros artistas con un enfoque puramente conceptual.



Vídeo de ejemplo:

http://www.emohr.com/ww4_out.html

Conclusión

Me resulta muy interesante el hecho de poder crear arte mediante la utilización algoritmos, concretamente la serie de Verostko llamada "Pearl Park Scriptures".

Pese a que existen obras más llamativas por sus formas o colores, el hecho de encriptar un texto utilizando este mismo método me parece curioso.

Las palabras dan lugar a una serie de simbolos que recuerdan en cierto modo a la escritura oriental, y que la única forma de descifrarlo sería utilizar un proceso inverso.

