

MONOGRAFÍA

CASEY REAS



GENERALITAT
VALENCIANA

iseaCV

EASD**ALCOI**
Escola d'Art i Superior
de Disseny d'Alcói

Cristina Navalón 4DG

C o n t e x t o

processing

Casey Reas es un artista computacional y co-desarrollador junto a Ben Fry del lenguaje de programación Processing que está orientado a las artes visuales.



Nacimiento Processing

A finales de los 90s los IDE eran complejos, sólo aptos para programadores experimentados.

John Maeda crea una pequeña herramienta para iniciar en la programación a sus alumnos. [Design by Numbers](#)

Parten de este proyecto para crear una herramienta simple, pero que permita generar gráficos con toda la potencia de un lenguaje completo.

C o n t e x t o

l a é p o c a 2 0 0 0



-
- En la década de los 90, la aparición del **ordenador** personal provocó cambios en el sector de las artes gráficas.
 - Innovación **tecnológica** (Internet)
 - La caída del muro de Berlin, la guerra del golfo, la derrumbamiento de la union soviética. **Evolución.**
 - Tasas elevadas de **crecimiento** de la actividad económica
 - Nueva **economía digital** en la que muchos inversionistas querían participar a cualquier precio

Biografía

CASEY REAS

- Nació 1972 en Troy, Ohio
- **Estudió diseño** en la Universidad de Cincinnati [6] y luego pasó los siguientes dos años desarrollando software y electrónica como exploración artística.
- En 2001, Reas obtuvo una Maestría en Ciencias en Media Arts and Sciences.
- **Processing** .
- Después de graduarse, Reas comenzó a exhibir su software e instalaciones a nivel internacional en galerías y festivales
- En 2003, Reas se mudó a Los Ángeles, donde actualmente es profesor en el Departamento de Design Media Arts

Es un artista estadounidense cuyas obras de arte conceptuales, procedimentales y minimalistas exploran ideas a través de la lente contemporánea del software.



Análisis

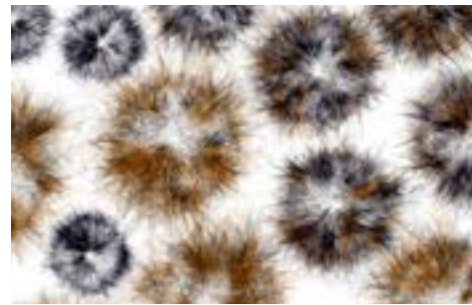
CASEY REAS - ARTE GENERATIVO

Es difícil explicar sus obras porque el artista utiliza técnicas modernas que solo son perceptibles a través de máquinas en el lugar que están funcionando, un guiño a los dadaístas.



Study for a Garden of Earthly Delights, No. 2 from Casey REAS on Vimeo.

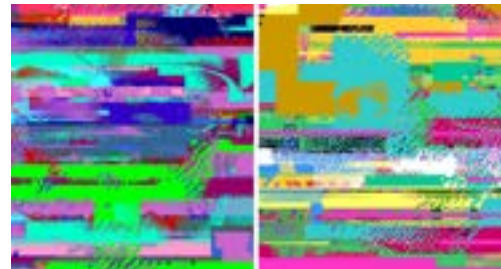
Su trabajo abarca desde pequeñas obras en papel hasta instalaciones a escala urbana, y equilibra el trabajo en solitario en el estudio con colaboraciones con arquitectos y músicos.



Compendio de procesos, 2004-2014
(selecciones) Proceso 6 (Imagen 3, 4)



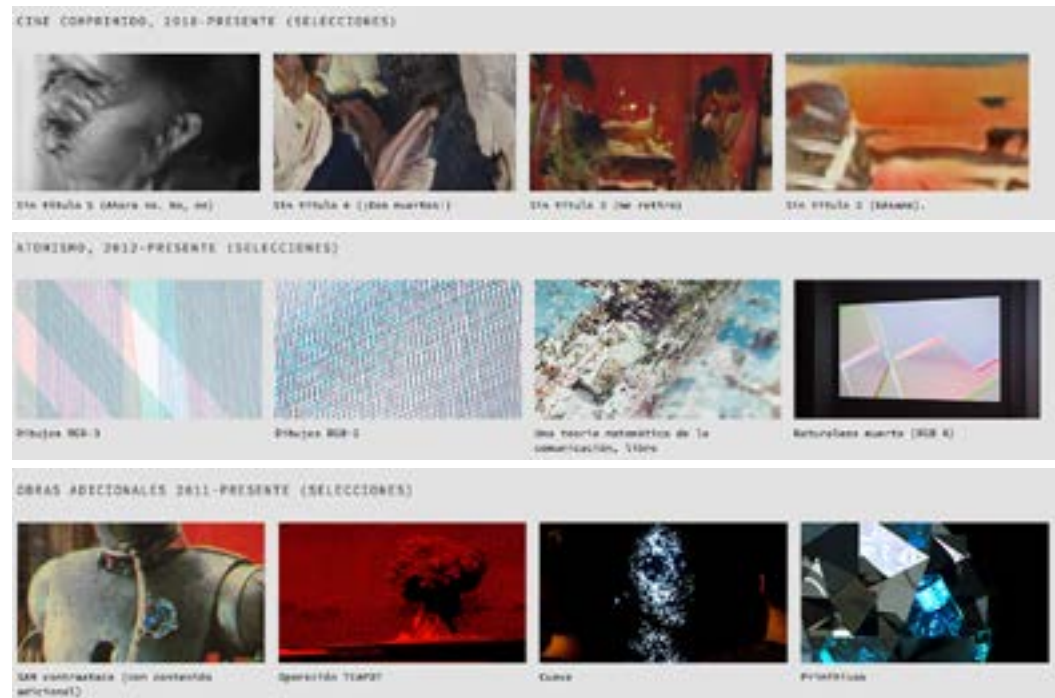
ULTRACONCENTRADO,
2003-PRESENTE (SELECCIONES)



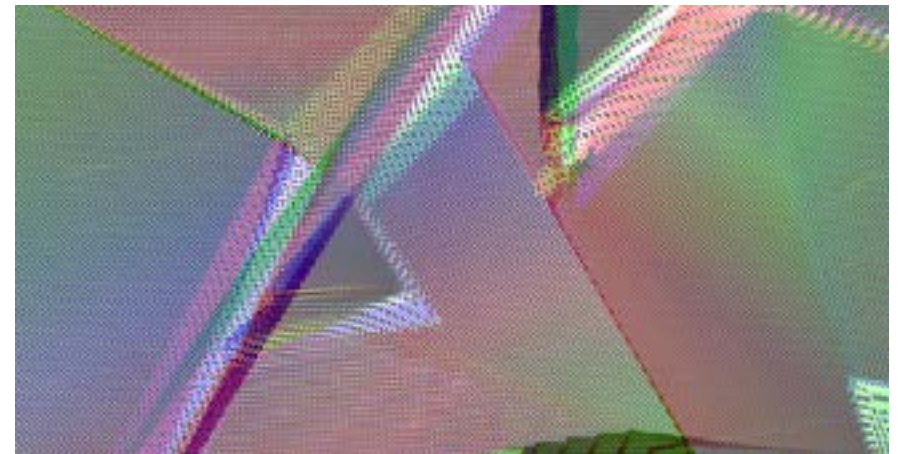
AYFABTU (Seguidores 1K)
2015

Línea

El trabajo de Casey Reas fomenta el uso de las nuevas tecnologías para expresar el arte contemporáneo. Sus instalaciones mezclan los sistemas **informáticos, el comportamiento humano, la ciencia de la biología** y la neurología además de ideas filosóficas metafísicas, expresadas a través de la abstracción y la geometría.



Galería de proyectos de Casey Reas



Sus obras de arte conceptual, procesal y minimalista exploran ideas a través de la lente contemporánea del software.

O b r a d e s t a c a d a



Study for a Garden of Earthly Delights, No. 2 from Casey REAS on Vimeo.

KNBC (diciembre de 2015)

Software personalizado, video digital, ordenador, proyector

Dimensiones variables, horizontal o vertical

Link: <http://reas.com/knbc/>

Esta obra es la que quiero destacar. Es super visual y llamarita. Se basa en una distorsión de audio y visual de las señales de televisión transmitidas durante diciembre de 2015. Las señales fueron capturadas y archivadas en el estudio de Casey en Los Ángeles. El proyecto combinó la codificación, el arte y el sonido.

Conexión

Espacio versátil y accesible para el desarrollo cultural y tecnológico

Plataforma de trabajo y experimentación dedicada a la fachada digital de Medialab Prado. Proyección.



Fachada proyectada con los proyectos Medialab

Las excéntricas prendas del diseñador belga Stefan Kartchev

Realiza una investigación sobre la tecnología más avanzada para crear sus obras y aplicarlo a la moda.



Imágenes de la pasarela con hologramas en Bruselas

Cartel diseñado por Umut Guney

Reflejo de la tecnología, uso del glitch, letras, la imagen de fondo, el uso de tonos RGB a tope de saturación.



Cartel Umut Guney - Perfects

webgrafía

<http://reas.com/>

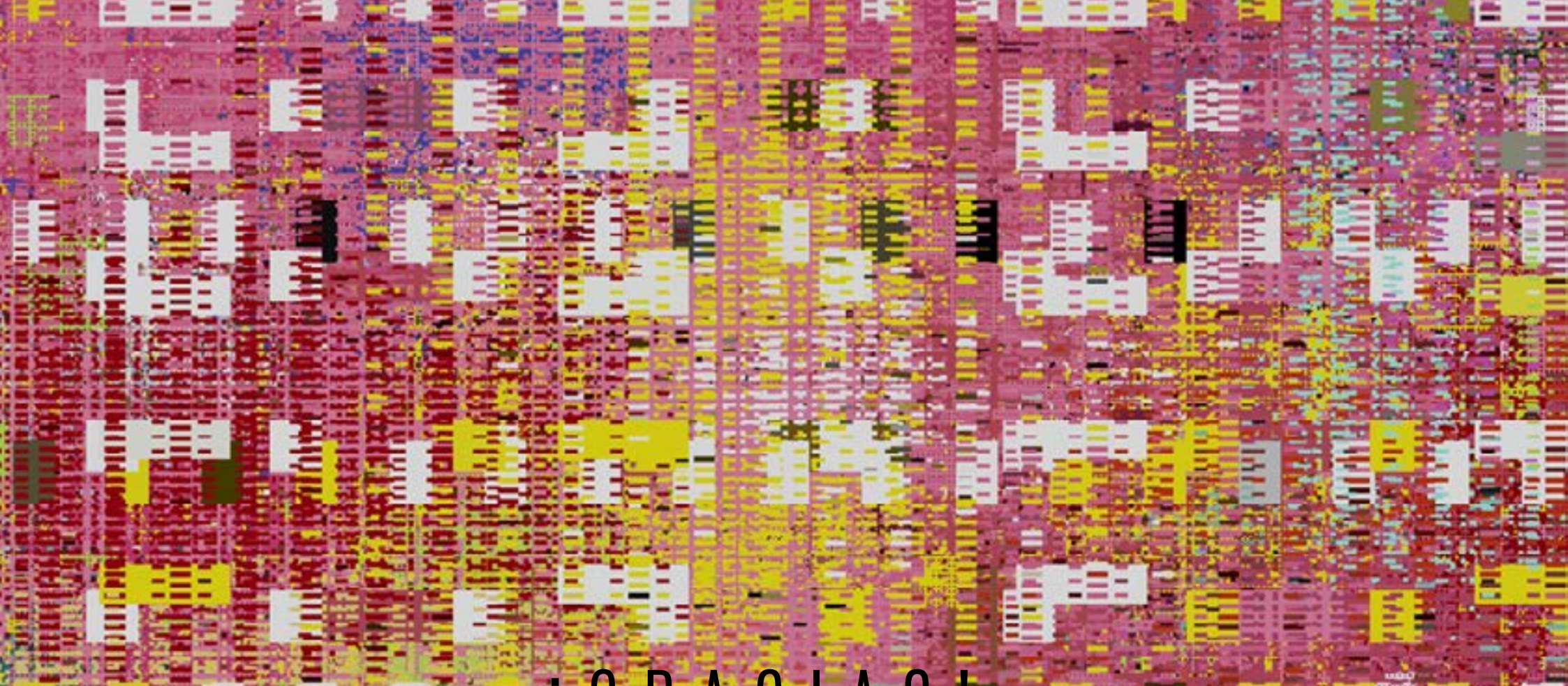
<https://fahrenheitmagazine.com/disenio/grafico/el-arte-digital-de-casey-reas-hecho-con-codigo#.X3352pMzZR0>

<https://fahrenheitmagazine.com/life-style/life-style-moda-estilo/excentricas-y-subversivas-prendas-del-disenador-stefan-kartchev>

<https://everybind.digital/disenio-grafico/tendencias-diseno-grafico-2020-diseno-web/>

<https://blog.bokyopinion.info/2014/11/arte-digital-visual-y-arte-generativo.html>

<https://diarioti.com/once-tecnologias-y-productos-que-marcaron-la-decada-2000-2009/25533>



¡GRACIAS!



GENERALITAT
VALENCIANA

iseaCV

EASD**ALCOI**
Escola d'Art i Superior
de Disseny d'Alcoi