La luz infinita en el código de Pablo

Hay mentes que logran ver el universo en números, y hay almas que logran traducir esos números en pura belleza. Pablo Román Andrioli, conocido en cada rincón del mundo digital como **Kali**, poseía ambas. Fue, sin lugar a dudas, la persona que más entendía de fractales en el mundo, pero para quienes tuvieron el privilegio de conocerlo, fue ante todo una persona excelente, de una sensibilidad artística inmensa y un corazón profundamente amoroso.

Kali no solo navegó por el infinito; lo codificó. Es y será siempre la referencia eminente e ineludible cuando se habla de programación gráfica, *raymarching*, *shaders* y lo que muchos de sus colegas llamaban, con total reverencia, su "magia oscura". Su genialidad lo llevó a inventar la fórmula fractal más corta de la historia —el legendario *Kaliset* o *Starnest*—, demostrando que la inmensidad del cosmos podía resumirse en unas pocas líneas de código brillante.

Su espíritu siempre fue el de un pionero audaz. Fue un pilar fundamental y un referente indiscutido de la *demoscene*. Su mente empujó los límites del arte digital hasta lugares inexplorados, creando desde sus revolucionarias *Amazing Surfaces* hasta el mítico *Fractal Orgy*, que pasó a la historia como el primer *shader* en ser baneado, una prueba irrefutable de lo rupturista que era su visión.

Pero Pablo no solo creaba para sí mismo; creaba para el mundo. Su generosidad quedó grabada en la historia del software cuando ayudó a que *Mandelbulb 3D* se convirtiera en una herramienta de código abierto. Ese acto desinteresado permitió que innumerables artistas pudieran explorar dimensiones fractales, y sus cimientos matemáticos llegaron tan lejos que fueron utilizados para dar vida a los mundos de la película *Guardianes de la Galaxia*.

A través de la red, ya fuera bajo los nombres de Kali, Philemonic, kali77, kali.shade, salviado o pecinco, dejó una estela imborrable en plataformas como Shadertoy, FXHash, Teia y Alba. Acompañado siempre por la música que le daba ritmo a sus exploraciones matemáticas, Pablo construyó universos enteros desde su computadora.

Este archivo es un tributo a su legado. Aquí se reúnen sus obras, sus perfiles y las huellas de su genialidad para que su familia y las futuras generaciones puedan acceder rápidamente al vasto cosmos que él creó.

El código puede detenerse, pero la luz que Pablo proyectó seguirá renderizándose en la eternidad, y su recuerdo vivirá para siempre en el amor de quienes lo conocieron.

Con infinito amor y profunda admiración de sus amigos: Camilo Peirone, Nico Galdo, Fran Piaggio, Julián Puppo, Pixel, Nadiecito, Uctumi, Foster, y todos los colegas y personas que tuvimos la inmensa suerte de ser parte de la vida de Kali. *Para su memoria, para su familia y para el mundo.*

Obras de Arte, Perfiles y Galerías

El vasto cosmos visual que Pablo creó, preservado en las principales plataformas de arte generativo y programación gráfica bajo sus distintos alias.

- **Perfil en Shadertoy:** Su galería principal y el hogar de su "magia oscura". Aquí se encuentra gran parte de su código abierto, sus shaders y sus experimentos visuales interactivos.
- **Colección en OBJKT:** Su portafolio de criptoarte en la blockchain de Tezos, donde sus exploraciones matemáticas se convirtieron en piezas de colección.
- **Perfil en Alba.art:** Su espacio en esta plataforma dedicada exclusivamente al arte generativo on-chain.
- **Perfiles en FXHash:** Las diferentes facetas de su obra generativa publicadas en la plataforma FXHash bajo sus reconocidos seudónimos:
    - Perfil como Pablo Andrioli (Kali)
    - Perfil como Salviado
    - Perfil como pecinco
- **X (Twitter) de Salviado:** Su cuenta en redes sociales enfocada en su identidad artística como *Salviado*.

El Origen de su Magia: Kaliset y Starnest

Los foros y artículos que documentan el momento exacto en que la mente de Kali empujó los límites de lo posible.

- **El nacimiento del Kaliset en Fractal Forums:** El hilo histórico del foro donde Pablo compartió por primera vez su "fórmula muy simple", cambiando para siempre el mundo de los fractales 3D.
- **Perfil en Fractal Forums:** Su usuario en la comunidad pionera de exploradores de fractales. Su nivel de genialidad y el respeto que inspiraba eran tales que el sistema del foro tuvo que crear una jerarquía exclusiva para él: estaban los administradores, los usuarios regulares... y Kali.
- **Artículo en Softology Blog:** Un análisis detallado de 2011 sobre el impacto revolucionario del Kaliset y los fractales híbridos que surgieron de su código.

Historia, Entrevistas y Obras de Culto

Archivos que capturan su voz, su pensamiento y el impacto contracultural de su visión artística.

- **Entrevista a Kali por Fran Piaggio:** Una charla íntima para escuchar de primera mano su proceso creativo, su visión del arte y la programación.
- **Artículo de VICE sobre "Fractal Orgy":** El reportaje que documenta cómo su obra *Fractal Orgy* pasó a la historia como el primer fractal/shader en ser baneado por su naturaleza cruda y rupturista.
- **Shader de Fractal Orgy (?) en Shadertoy:** Una de las visualizaciones en la plataforma relacionadas a esta mítica obra.
- **Canal de YouTube: Latitude Independent:** Canal vinculado a sus proyectos audiovisuales.

Educación y Recursos

El lado generoso de Pablo: enseñando a otros a navegar el infinito.

- **Tutoriales de Kali (Kodelife Software):** Una carpeta de Google Drive con material educativo y recursos creados por él para aprender a utilizar el software Kodelife.

El Impacto de su Código (Menciones y Ports)

Cómo la semilla que Pablo plantó germinó en la academia, otros motores gráficos y la comunidad global.

- **Motores de Videojuegos:** Su famoso shader "Star Nest" fue tan influyente que la comunidad lo adaptó a múltiples herramientas de desarrollo:
  - Port de Star Nest para Godot Engine
  - Tutorial en Defold usando su trabajo en Shadertoy
- **Documento Académico (UCSD):** Un trabajo final de la Universidad de California, San Diego (Otoño 2024), que referencia su trabajo en gráficos computacionales.
- **Blog "Casual Effects" (Starfield Shader):** Un análisis técnico de 2013 celebrando la brillantez de su shader de campo estelar.
- **Hilo en Reddit sobre el Kaliset:** Discusiones técnicas de programadores intentando hacer *raymarching* basándose en sus fórmulas matemáticas.
- **Menciones en Redes Sociales:** Homenajes, obras derivadas y piezas compartidas por la comunidad admiradora de su trabajo.
  - Mención en Instagram (1)
  - Mención en Instagram Reel (2)
  - Post en Facebook

El Ritmo de su Universo (Música)

Los sonidos que lo acompañaban mientras codificaba sus mundos.

- **Canal de YouTube: Philemonic:** Archivo de piezas musicales y experimentaciones sonoras vinculadas a otro de sus legendarios alias.

- **Canal de YouTube: Inutilmente Utiles:** Música y listas de reproducción que formaban parte del paisaje sonoro de sus días de trabajo.

Recursos Relacionados e Inspiración

Material adicional, que si bien no es de su autoría directa, ayuda a contextualizar el universo de la programación artística que él habitaba.

- **Video Referencial:** Material audiovisual relacionado al arte fractal.
- **Blog Hvidtfeldts: Path Tracing 3D Fractals:** Un artículo esencial de 2015 sobre la técnica de *path tracing* en fractales tridimensionales, el ecosistema en el que Kali fue un gigante.
- **Reddit: Introducción al Shader Art Coding:** Un excelente punto de partida para quienes, inspirados por su obra, deseen dar sus primeros pasos en la programación artística.

lo mismo que antes pero sin organizar y con los links directos:

Obras de arte y sus perfiles:
https://objkt.com/users/tz1PtfjV9amZu17EJAS4bMumrHctW8KJg9rk
https://www.fxhash.xyz/u/Pablo%20Andrioli%20(Kali)
https://www.fxhash.xyz/u/Salviado
https://x.com/soysalviado
https://www.fxhash.xyz/u/pecinco
https://softologyblog.wordpress.com/2011/05/04/kalisets-and-hybrid-ducks/
https://www.fractalforums.com/new-theories-and-research/very-simple-formula-for-fractal-patterns/
https://www.fractalforums.com/index.php?action=profile;u=3869
https://www.alba.art/profiles/0xFb79B46143E4964fCd7aBcc447bBcaC1E95CFD3B
https://www.shadertoy.com/user/kali
https://www.youtube.com/@latitudeindependentassocia6604

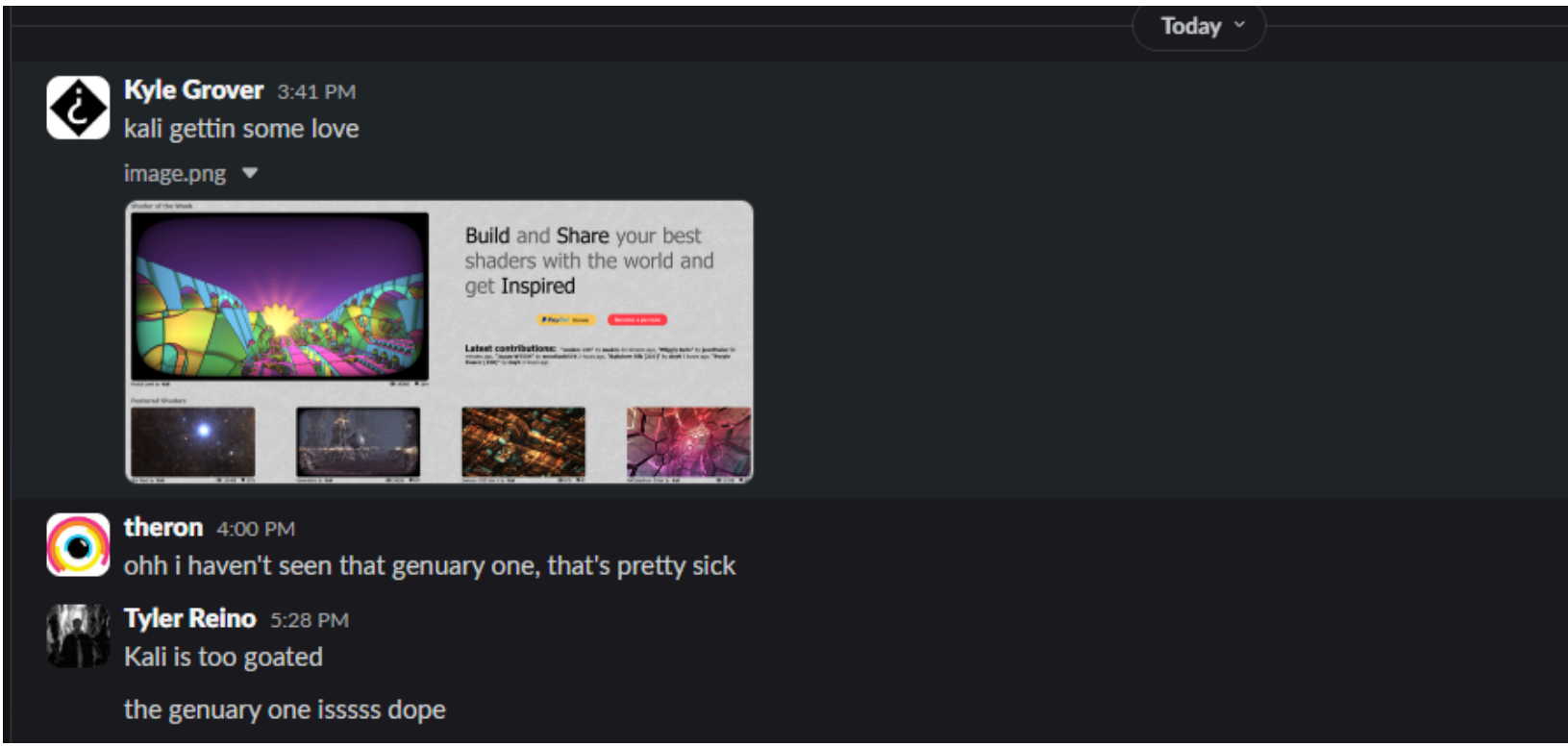
entrevista a Kali
https://www.youtube.com/watch?v=2Gdp7MQaBVw&pp=ygURZnJhbiBwaWFnZ2lvIGthbGk%3D

https://www.vice.com/en/article/fractal-orgy-is-the-first-ever-raw-fractal-to-be-banned/
https://www.shadertoy.com/view/MlX3DS

tutoriales de kali (kodelife software)'
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1JU7fuAe9YwAsOO5TVQsyfojuKfjKkRV_

mentions:
https://defold.com/tutorials/shadertoy/
https://cseweb.ucsd.edu/~tzli/cse167/fa2024/final.pdf
https://www.instagram.com/p/C36NeITtXdN/?hl=ar
https://www.reddit.com/r/fractals/comments/5kzv7w/raymarching_a_3d_clamped_kaliset_fractal/
https://casual-effects.blogspot.com/2013/08/starfield-shader.html
https://godotshaders.com/shader/star-nest/
https://www.instagram.com/reel/DXnDaB0O8TR/?igsh=MXdsbTc1Zjl4NXZhZw==
https://www.facebook.com/share/1BBPqgUg5S/





songs that he listened:
https://www.youtube.com/c/Philemonic/videos
https://www.youtube.com/@inutilmenteutiles5119

not kali but related:
https://www.youtube.com/watch?v=0zii09KeDis
http://blog.hvidtfeldts.net/index.php/2015/01/path-tracing-3d-fractals/

https://www.reddit.com/r/programming/comments/1430d1s/an_introduction_to_shader_art_coding/