

## Uno

### *Gráfica digital en el campo del arte*

Marisa Gallo

*Facultad de Humanidades y Artes, Universidad Nacional de Rosario UNR - Argentina*

*[marisagallo@Argentina.com](mailto:marisagallo@Argentina.com), [www.rosariarte.com.ar/g/mgallo/index.htm](http://www.rosariarte.com.ar/g/mgallo/index.htm), [www.5artes.com](http://www.5artes.com)*

**The technological tools applied to the field of the art allow me to fulfill the projects and searches that were formulated by the historical vanguard: to materialize the simulation of movement, of the virtual, of the simultaneous, of the permanently mutant thing. And also to sustain the values of contemporary art as well as to operate from a notorious devaluation of the referent and, at the same time, with a limitless mimetic freedom to accentuate the crossing of opposite disciplines, which was previously defined by collages, assemblages, photomontages. In this way, I redefine these crossings from images where the certainties on the real thing/that represented/that done/that simulated disappear.**

#### **Realidad, versus, simulacro**

En el campo artístico los soportes y las herramientas digitales y analógicas, debido a la extensión sin límites precisos de su paradigma estético, me permiten un sinnúmero de articulaciones y operaciones formales para interpretar las inflexiones de mis discursos privados y traducir mi imaginario sensible. Permitiéndome proponer situaciones de trabajo, agrupamientos y tensiones que puedan acompañar a mi imaginario mutante.

Las herramientas tecnológicas aplicadas al campo del arte me permiten concretar los proyectos y búsquedas que fueron formuladas por las vanguardias históricas: materializar el simulacro del movimiento, de lo virtual, de lo simultáneo, de lo permanentemente mutante. Y al mismo tiempo, sostener los valores del arte contemporáneo como operar desde una notoria desvalorización del referente, pero a la vez contar con una ilimitada libertad mimética; acentuar el cruce de fronteras disciplinares antes definido por los collages, los assemblages, los fotomontajes, los medios mixtos, redefiniendo estos cruces desde imágenes donde se desvanecen las certezas sobre lo real / lo representado/ lo producido/ lo simulado. Vinculando así mi producción al conceptualismo al privilegiar la des - materia, dónde, pese a las diversas materias que utilizo como opciones de soporte, la noción clásica de 'original' desaparece en obras que concibo desde el criterio de 'múltiple' para distintos formatos y soportes en simultáneo.

Pero la característica paradigmática que estos medios me ofrecen, es la posibilidad de replantear de raíz mi modo de relación con la realidad, la que ya no es modelo, ni metáfora, ni referente. Esta ambigüedad está marcada por la noción de simulacro, en la medida en que me permite generar imágenes - incluso imágenes 'realistas'- sin ninguna conexión con el mundo de los objetos reales. El simulacro es visto por G. Deleuzze como "una potencia positiva, que niega tanto el original como la copia, tanto el modelo como la reproducción". La subversión del simulacro, dice, está en el corte que introduce en las distinciones ontológicas clásicas: entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, real e hiper real. Incluso cuando digitalizo objetos o fotografías en la memoria de la computadora, convirtiéndolos en bits de información que someto a distintas manipulaciones, arribo a algo que podría denominarse 'realismo conceptual' que, en la mediación digital, incorpora el concepto que informa a esas imágenes.

Las herramientas tecnológicas aplicadas al campo del arte cumplen con lo que es el rol del arte de vanguardia: crear situaciones de incomodidad y colapso dentro del sistema del arte. Pero a la vez estas producciones, al negarse sistemáticamente a la lógica de los instrumentos de trabajo reinventan sus funciones y finalidades, modificando la cultura aséptica de la informática.



Fig1. Busca simular el 'decollage' casual urbano



Fig2. Busca la ilusión del verosímil fotográfico.

### Referencias

Adorno, T.: 1983, *Teoría estética*, Editorial Hyspamérica, Buenos Aires.

Deleuze, G.:1989, *La lógica del sentido*, Editorial Paidós, Barcelona

Machado, A. : 2000, El imaginario numérico: simulación y síntesis, *El medio es el diseño*, Libros del Rojas - Editorial Universitaria de Buenos Aires