

L'ART AU-DELÀ DE L'ART

A l'heure actuelle, l'art ressemble de plus en plus à un promontoire qui s'avance sur la mer, une sorte de finis terrae au-delà duquel on entrevoit l'inconnu. Mais cet inconnu est également un espace de recherche, d'exploration et d'aventure : y pénétrer signifie se lancer dans un voyage de découverte, dont on connaît plus ou moins la route mais non le lieu d'abordage. Tout ce que l'on sait, c'est que l'on navigue vers un art au-delà de l'art. S'en remettant à des cartes approximatives et à une technologie en transformation continue, poussés par un souci d'innovation qui traduit une volonté d'adaptation aux nouvelles réalités du monde, nombreux sont désormais les capitaines obstinés qui s'aventurent dans la grande mer Océan à la recherche d'une fabuleuse Cipango mais prêts à conquérir n'importe quelle Amérique se profilant sur leur horizon.

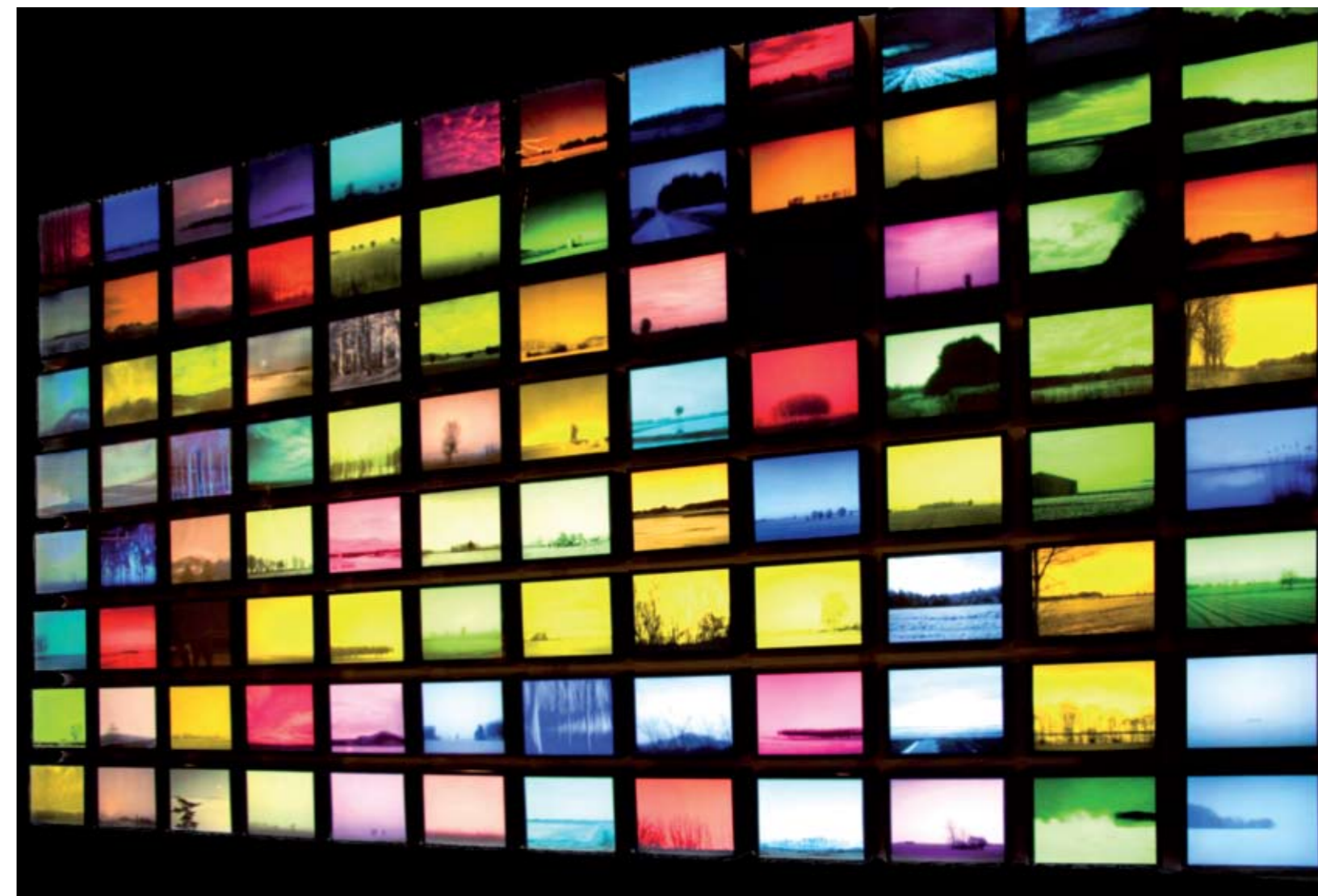
Dans le domaine de l'art numérique, cette situation est connue depuis longtemps. Mais ce qui reste encore à analyser, ce ne sont pas tellement les modalités de la recherche et du changement, c'est plutôt leur influence sur les signes, les langages, l'expérience esthétique et le sens même de l'œuvre. Le point de départ de toute réflexion doit être recherché dans le concept même d'image qui, à son tour, renvoie à celui de représentation. C'est là la frontière découpée qui fait de l'art numérique un "au-delà de l'art", toutefois sans supposer un détachement radical, mais faisant plutôt penser à un dépassement

dialectique. L'image numérique constitue, en effet, un dépassement décisif de l'image picturale, tout en étant sa réalisation la plus accomplie, sa version la plus perfectionnée, son modèle le plus sophistiqué. Face à une œuvre à la matrice électronique, l'expérience esthétique est créée selon les paramètres dont elle s'inspire depuis toujours mais en les modelant sur les nouveaux caractères techniques et physiques de l'œuvre. Le problème est alors d'établir de quelle façon ces caractères peuvent modifier notre sensibilité, faisant pression sur des stimuli sensoriels différents et créant une représentation plus pénétrante, plus pointue, plus convaincante. L'œuvre de Davide Coltro trace un parcours de recherche qui aide à définir certaines lignes de développement de la réflexion. En effet, Coltro travaille surtout sur les portraits et les paysages – genres picturaux classiques ayant une tradition longue et variée derrière lui, sur la scansion de laquelle on a construit une bonne partie de l'histoire de l'art – il faut se demander de quelle façon ses "tableaux électroniques" interviennent sur cette "classicité", sur cette tradition pour en déraciner les vieilles structures linguistiques et esthétiques dans le but d'en proposer – ou d'en imposer – d'autres, différentes et plus riches. Etant donné qu'il s'agit d'art numérique, la question de la technique doit être abordée en amont. Coltro réalise ses œuvres comme des dispositifs électroniques qui, à travers un écran

Davide Coltro est né à Vérone en 1967 mais il vit et travaille à Milan. Après une brève période consacrée à la peinture abstraite, il a découvert la potentialité du numérique, empruntant un parcours dans la "peinture sans matière" qui est conflué dans les "tableaux électroniques", c'est-à-dire des tableaux à suspendre aux murs, mais doués de potentialités infinies. L'idée qui constitue leur base est celle d'une "transmission du flux artistique". En effet, les tableaux numériques de Coltro sont caractérisés par un dialogue puissant entre la peinture et la photographie, qui s'unissent en équilibres inédits et rigoureux ; mais leur vraie nature innovante est la possibilité d'intervenir sur les images numériques par une architecture médiatique définie "SYSTEMS". Ces "tableaux électroniques", ou écrans encadrés comme des peintures, de véritables "terminaux artistiques lointains" distribués aux utilisateurs éventuels, restent reliés aux serveurs de l'auteur, lequel peut en modifier le logiciel ou transmettre de nouvelles icônes numériques, donnant ainsi lieu à une architecture sémantique qui devient garante d'un rapport naturel et direct entre l'artiste et son public tout en constituant une réflexion sur les nouveaux moyens de communication et en offrant des plans de lecture tout à fait contemporains. Dès lors, ses œuvres sont présentes dans des expositions et des collections prestigieuses.

En 2011, Coltro a été invité à exposer dans le Pavillon d'Italie de la 54e Biennale de Venise, où il a présenté "Res_publica I": une installation monumentale de 96 tableaux électroniques (série MD-SYSTEM19) mis à jour lors d'une longue flânerie à travers l'Italie afin de capturer d'innombrables suggestions de paysages qui constitueront le cœur visuel de l'installation. Au cours de ces dernières années, il a emprunté un parcours d'études théologiques, désirant enrichir sa propre recherche artistique par une meilleure réflexion sur le rapport de l'homme avec la foi et les thèmes fondamentaux de l'existence humaine. Ses réflexions sur l'unité de l'art, avant tout par le biais du développement technologique, l'ont amené à ouvrir un débat théorique avec d'autres auteurs importants de sa génération. Il a donc créé le groupe ON, composé d'artistes qui utilisent l'énergie sous différentes formes (électrique, mécanique, magnétique etc.) lors de la création, la conception et la réalisation d'une œuvre. ON est né officiellement au cours d'une manifestation auto-organisée, durant laquelle, pendant la première minute de l'an 2012, on a éclairé simultanément les œuvres de huit artistes, en tant qu'auspice d'une illumination symbolique des intellects et des esprits pour un dialogue autour du "faire de l'art" à notre époque. www.davidecoltro.com

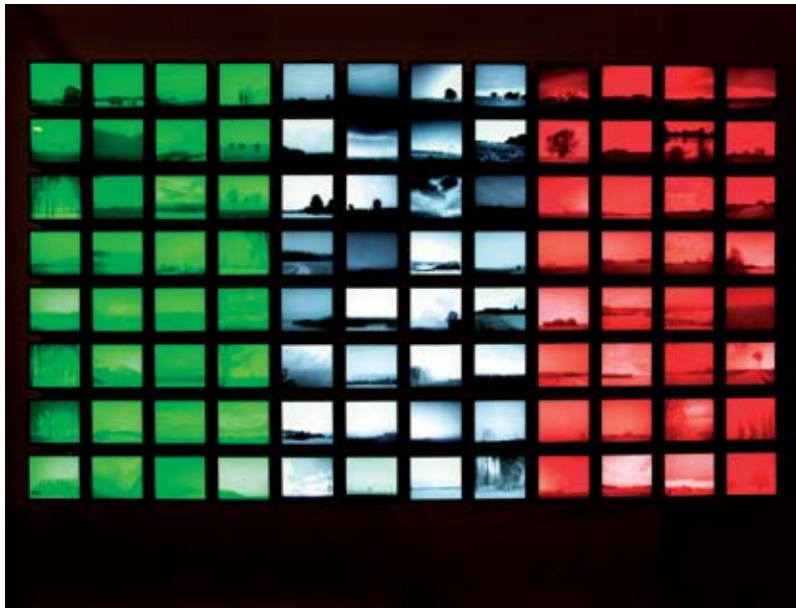
numérique, font paraître l'image sur commande. En outre, il a élaboré un système technique grâce auquel tout dispositif en possession de son utilisateur reste relié à une sorte de "réseau" de façon à ce que les images puissent être modifiées ou changées sous l'impulsion de l'artiste. Pratiquement, chaque "tableau" n'est que le terminal d'une centrale créative, grâce à laquelle le processus de conception et d'élaboration des images est directement intégré dans un réseau informatique où l'utilisation de l'œuvre perd sa fixité et son statisme pour devenir dynamique, se situant dans une dimension non plus seulement spatiale mais également temporelle. Les conséquences de ce procédé sur le plan de l'expérience esthétique de l'art sont multiples. Tout d'abord, le corps technique de l'œuvre ne s'identifie plus presque sans résidus dans l'image, comme cela se produit dans une peinture normale. Au contraire, c'est l'œuvre même qui s'identifie en premier lieu avec son corps technique, constitué par un équipement électronique doté de circuits, d'interrupteurs et d'écran. En deuxième lieu, le rapport traditionnel entre l'artiste et le collectionneur est renversé. L'œuvre est partagée à l'intérieur d'un "réseau" qui, en quelque sorte, rend la propriété collective, mais, en même temps, l'auteur ne se détache pas de celle-ci lors de son accomplissement, étant donné qu'il peut intervenir à tout moment sur celle-ci. En outre, le rapport d'utilisation avec le "tableau" change,



réglé maintenant par un interrupteur à double option, "on/off", qui, comme on le lit dans la présentation du groupe "ON" dont Coltro est animateur et membre, nous met devant le fait que "depuis plus d'un siècle certaines œuvres d'art sont radicalement différentes par rapport au passé parce qu'elles contiennent au moins deux états distincts, avec la potentialité tout à fait nouvelle de la quatrième dimension qu'est le temps" et que, "pour être contemplées dans leur totalité, ont besoin de passer d'un état à l'autre, de la stase au mouvement, de l'obscurité à la lumière, de la rigidité à la fluidité, manifestant ouvertement leur devenir". Enfin, dans les "tableaux électroniques", il y a une transformation de l'expérience esthétique évidente, bien que pour l'instant pas totalement claire, à partir du moment où la technique de représentation numérique n'est pas neutre; au contraire, elle influe profondément sur la représentation du sujet et donc sur le statut visuel, sensoriel et émotif de l'image. On serait tenté d'évoquer, à ce propos, l'ancienne et très célèbre devise de Marshall MacLuhan, "le médium est le message", qui trouverait dans ce contexte une jeunesse inattendue. Cependant en agissant ainsi, on resterait de toute façon à la surface du problème, alors que, pour comprendre la portée réelle de cet "au-delà" vers lequel nous poussent les "tableaux électroniques" de Coltro, il faudrait creuser encore davantage en profondeur. En effet, réduire le dépassement de l'art à une

simple évolution de la technique serait trompeur. Ce n'est pas pour rien que Davide Coltro semble défier l'univers artistique là où il vit sa vie la plus secrète, c'est-à-dire dans le concept même de "représentation", opérant même sur le terrain de genres traditionnels tels que le paysage et le portrait. Là, l'idée de l'œuvre retrouve ses raisons en s'identifiant avec le sujet, toutefois sans s'aplatir dans l'idée obsolète de la pure imitation (menée même à sa limite extrême par l'expérience historique de la photographie), mais, tout au plus, en récupérant les motivations les plus profondes, c'est-à-dire celles de l'interprétation, de la fouille et de la révélation, sur lesquelles s'est construite toute l'histoire de l'art contemporain. Sauf que, dans son cas, la technologie offre une contribution impensable jusqu'à présent. Dans la série des portraits, le corps technique de l'œuvre fonctionne comme multiplicateur de sensations, car il rend la perception de l'image mobile et dynamique et, par conséquent, en oriente chaque fois les modalités représentatives de façon à déplacer continuellement l'axe du rapport entre l'œuvre et l'observateur. La dimension temporelle se présente ici comme continuité, fluidité et écoulement ininterrompu ou, si l'on préfère, instabilité, et le processus de représentation activé par l'image adopte une vitalité et une "multiformité" qui a des répercussions sur la structure de la figuration et permet d'y ouvrir des aperçus révélateurs, des vues inattendues.

Significative à ce propos est l'expérience de "Plenum", une installation dans laquelle la série des portraits, réunie en une seule structure, s'offre dans son instabilité à une vision globale qui en révèle nettement les raisons. Par contre, le rapport avec le paysage souffre encore du statisme du sujet, de son caractère énigmatique. Là on dirait que l'œuvre de Coltro a atteint, sur le plan technique, le maximum de la tension et de la projection sur l'image qui, toutefois, résiste encore et tend à raidir ses géométries perceptives pour se soustraire à une révélation qui, peut-être, en désagrégerait le statut culturel. Le défi, dans les œuvres de nature paysagère, consiste peut-être en cela : pénétrer dans le réseau serré des conventions historiques pour ramener le paysage, plutôt qu'à son innocence primordiale, à sa vérité crue de nature aux prises avec une histoire quotidienne qui lui fait face et le menace. D'autre part, il ne faut jamais oublier que l'art numérique est encore un terrain de frontière, difficile, en grande partie inexploré, dans lequel on peut s'aventurer seulement avec un esprit de pionnier. Sa nature, en grande partie expérimentale, associée aux développements vertigineux de la technologie, détermine un dérapage des expériences tel qu'il brûle également les résultats les plus prometteurs. Mais c'est justement là le destin de tout voyage de découverte : chaque terre qui se profile à l'horizon peut s'avérer un mirage ou un continent inconnu.



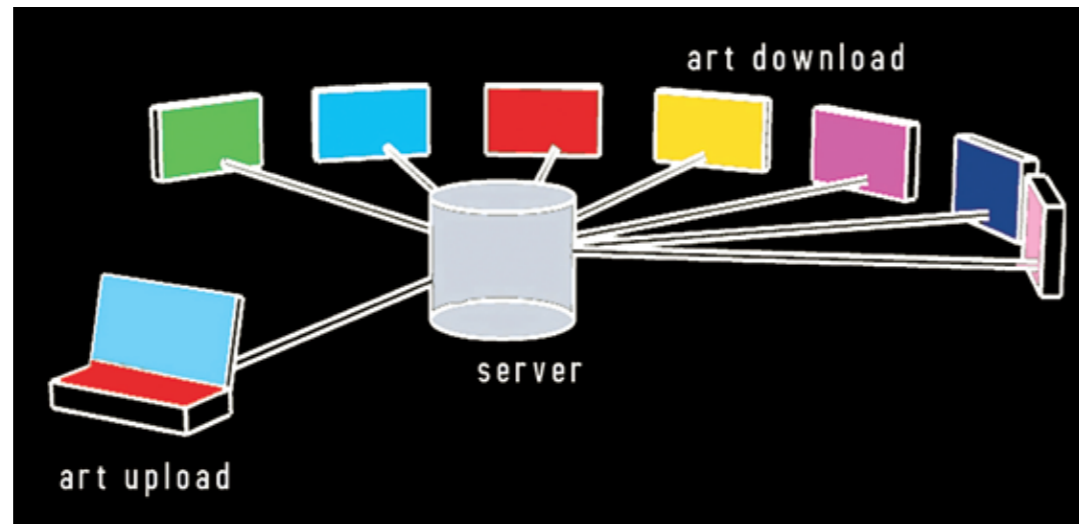
Davide Coltro, *Medium Color Landscapes, icône numérique envoyée à un tableaux électronique, mesure variable* (Courtesy Gagliardi Art System – Torino, www.gasart.it).

Davide Coltro, *Medium Color Landscapes, icona digitale trasmessa a quadro elettronico, misure variabili* (Courtesy Gagliardi Art System – Torino, www.gasart.it).

Davide Coltro, *Medium Color Landscapes, digital icon transmitted to electronic frame, variable measures* (Courtesy Gagliardi Art System – Torino, www.gasart.it).

L'arte oltre l'arte

L'arte, oggi, assomiglia sempre di più a un promontorio proteso sul mare, una sorta di finis terrae al di là della quale s'intravede l'ignoto. Ma questo ignoto è anche uno spazio di ricerca, esplorazione, avventura: penetrarvi significa lanciarsi in un viaggio di scoperta, di cui si conosce approssimativamente la rotta, ma non il punto di approdo. Tutto quello che si sa è che si naviga verso un'arte oltre l'arte. Affidandosi a mappe approssimative e a una tecnologia in continua trasformazione, spinti da un'ansia di innovazione che traduce una volontà di adeguamento alle nuove realtà del mondo, non sono pochi, ormai, i caparbi capitani che si spingono nel gran mare Oceano alla ricerca di una favolosa Cipango, pronti però a conquistare qualunque America si profili sul loro orizzonte. Nel campo dell'arte digitale questa situazione è nota da tempo. Ciò che però resta ancora da analizzare sono non tanto le modalità della ricerca e del mutamento, quanto la loro incidenza sui segni, sui linguaggi, sull'esperienza estetica e sul senso stesso dell'opera. Il punto di partenza per ogni riflessione va ricercato nel concetto stesso di immagine, che a sua volta rinvia a quello di rappresentazione. È questo il frastagliato confine che fa dell'arte digitale un "oltre l'arte", senza tuttavia presupporre un distacco radicale, ma facendo piuttosto pensare a un superamento dialettico. L'immagine digitale costituisce infatti un



oltrepassamento decisivo dell'immagine pittorica, ma al tempo stesso ne è la realizzazione più compiuta, la versione più accurata, il modello più sofisticato. Dinanzi a un'opera di matrice elettronica, l'esperienza estetica si genera seguendo i parametri cui da sempre si ispira, modellandoli però sui nuovi caratteri tecnici e fisici dell'opera. Il problema è allora quello di stabilire in che modo questi caratteri possono modificare la nostra sensibilità, facendo leva su stimolazioni sensoriali differenti e dando vita a una rappresentazione più penetrante, più acuta, più pervasiva. Il lavoro di Davide Coltro traccia un percorso di ricerca che aiuta a definire alcune linee di sviluppo della riflessione. Poiché Coltro opera per lo più sui ritratti e sui paesaggi – generi pittorici classici, con una lunga e variegata tradizione alle spalle, sulla cui scansione si è costruita buona parte della storia dell'arte – bisogna chiedersi in che modo i suoi "quadri elettronici" intervengono su questa classicità, su questa tradizione, per scardinarne le vecchie strutture linguistiche ed estetiche al fine di proporre – o di imporre – altre diverse e più pregnanti. Trattandosi di arte digitale, la questione della tecnica va affrontata in via preliminare. Coltro realizza le sue opere come dispositivi elettronici che attraverso uno schermo digitale fanno apparire a comando l'immagine. Ma in più, egli ha elaborato un sistema tecnico grazie al quale

il software o trasmettere nuove icone digitali, dando così vita a un'architettura semantica che si fa garante di una relazione genuina e diretta tra l'artista ed il suo pubblico, ma che in pari tempo costituisce una riflessione sui nuovi mezzi di comunicazione, offrendo piani di lettura assolutamente contemporanei. Le sue opere sono da allora presenti in prestigiose esposizioni e collezioni. Nel 2011 Coltro è stato invitato a esporre nel Padiglione Italia della 54ª Biennale di Venezia, dove ha presentato "Res_publica 1": una monumentale installazione di 96 quadri elettronici (serie MD-SYSTEM19), aggiornati durante un lungo girovagare per l'Italia al fine di catturare innumerevoli suggestioni di paesaggio che costituiranno il cuore visuale dell'installazione. Negli ultimi anni ha iniziato un percorso di studi teologici, con il

desiderio di alimentare la propria ricerca artistica attraverso una maggiore riflessione sul rapporto dell'uomo con la fede e con i temi fondamentali dell'esistenza umana. Le sue riflessioni circa l'unità dell'arte soprattutto attraverso lo sviluppo tecnologico, lo hanno indotto ad aprire un dibattito teorico con altri autori importanti della sua generazione. Ha quindi dato vita al gruppo ON, composto da artisti che utilizzano l'energia in diverse forme (elettrica, meccanica, magnetica ecc.) nella concezione, progettazione e realizzazione dell'opera. ON è nato ufficialmente con un evento auto-organizzato, durante il quale, nel primo minuto dell'anno 2012, sono state accese simultaneamente le opere di otto artisti, come auspicio di un'accensione simbolica degli intelletti e degli spiriti per un dialogo chiarificatore sul fare arte nel nostro tempo. www.davidecoltro.com



legge nella presentazione del gruppo "on", di cui Coltro è animatore e membro, ci pone dinanzi al fatto che "da più di un secolo alcune opere d'arte sono radicalmente diverse dal passato perché in loro esistono almeno due stati distinti, insieme alla potenzialità del tutto nuova della quarta dimensione che è il tempo", e che, "per essere contemplate nella loro interezza, hanno bisogno di passare da uno stato all'altro, dalla stasi al movimento, dal buio alla luce, dalla rigidità alla fluidità, manifestando apertamente il loro divenire". Infine, nei "quadri elettronici" si dà una evidente, sebbene per ora non del tutto chiara, trasformazione dell'esperienza estetica, dal momento che la tecnica di rappresentazione digitale non è neutra, e anzi incide in profondità sulla rappresentazione del soggetto e quindi sullo statuto visivo, sensoriale, emotivo dell'immagine. Si sarebbe tentati di evocare, a questo proposito, il vecchio e celeberrimo motto di Marshall MacLuhan, "il medium è il messaggio", che troverebbe in questo contesto una inaspettata giovinezza. Ma così facendo si resterebbe comunque alla superficie del problema, quando invece per intendere la reale portata di quell'"oltre" verso il quale ci spingono i "quadri elettronici" di Coltro occorrerebbe scendere ancor più in profondità. In effetti, ridurre l'oltrepassamento dell'arte a una semplice evoluzione della tecnica sarebbe fuorviante. Non per nulla Davide Coltro sembra

sfidare l'universo artistico là dove esso vive la sua vita più segreta, vale a dire nel concetto stesso di "rappresentazione", operando addirittura sul terreno di generi tradizionali come il paesaggio e il ritratto. Qui l'idea dell'opera ritrova le sue ragioni identificandosi con il soggetto, senza tuttavia appiattirsi nell'idea obsoleta della mera imitazione (sia pure portata al suo limite estremo dall'esperienza storica della fotografia), ma semmai recuperandone le motivazioni più profonde, vale a dire quelle dell'interpretazione, dello scavo, della rivelazione, sulle quali si è costruita tutta la vicenda dell'arte contemporanea. Solo che nel suo caso la tecnologia offre un contributo finora impensabile. Nella serie dei ritratti il corpo tecnico dell'opera funziona da moltiplicatore di sensazioni, giacché rende mobile e dinamica la percezione dell'immagine, e ne orienta quindi di volta in volta le modalità rappresentative, in modo da spostare di continuo l'asse del rapporto fra opera e osservatore. La dimensione temporale si propone qui come continuità, fluidità, scorrimento ininterrotto o, se si preferisce, instabilità, e il processo di rappresentazione attivato dall'immagine assume una vitalità e una multiformità che incide sulla struttura della figurazione, e consente di aprirvi squarci rivelatori, scorci inattesi, confessioni impensate. Significativa a tale proposito è l'esperienza di "Plenum", una installazione nella quale la serie

dei ritratti, raccolta in un'unica struttura, si offre nella sua mutevolezza a una visione complessiva, che ne rivela nitidamente le ragioni. Il rapporto col paesaggio soffre invece ancora della staticità del soggetto, della sua enigmaticità. Qui si direbbe che il lavoro di Coltro abbia raggiunto sul piano tecnico il massimo della tensione e della proiezione sull'immagine, la quale però ancora resiste, e tende a irrigidire le sue geometrie percettive per sottrarsi a una rivelazione che forse ne scardinerebbe lo statuto culturale. La sfida, nelle opere di natura paesaggistica, consiste forse proprio in questo: penetrare nel fitto reticolo delle convenzioni storiche, per riportare il paesaggio non tanto alla sua primeva innocenza, quanto alla sua cruda verità di natura alle prese con una storia quotidiana che lo fronteggia e lo insidia. D'altro canto, non va mai dimenticato che l'arte digitale è un terreno ancora di frontiera, impervio, in gran parte inesplorato, nel quale ci si può avventurare solo con spirito pionieristico. La sua natura in gran parte sperimentale, unita ai vertiginosi sviluppi della tecnologia, determina uno slittamento delle esperienze tale da bruciare anche i risultati più promettenti. Ma è questo per l'appunto il destino di ogni viaggio di scoperta: ogni terra che si profila all'orizzonte può rivelarsi un miraggio o un continente sconosciuto.



Davide Coltro, *Living Shrouds*, icônes numériques envoyées à un tableaux électronique MD-SYSTEM19 (Courtesy Gagliardi Art System – Torino www.gasart.it).

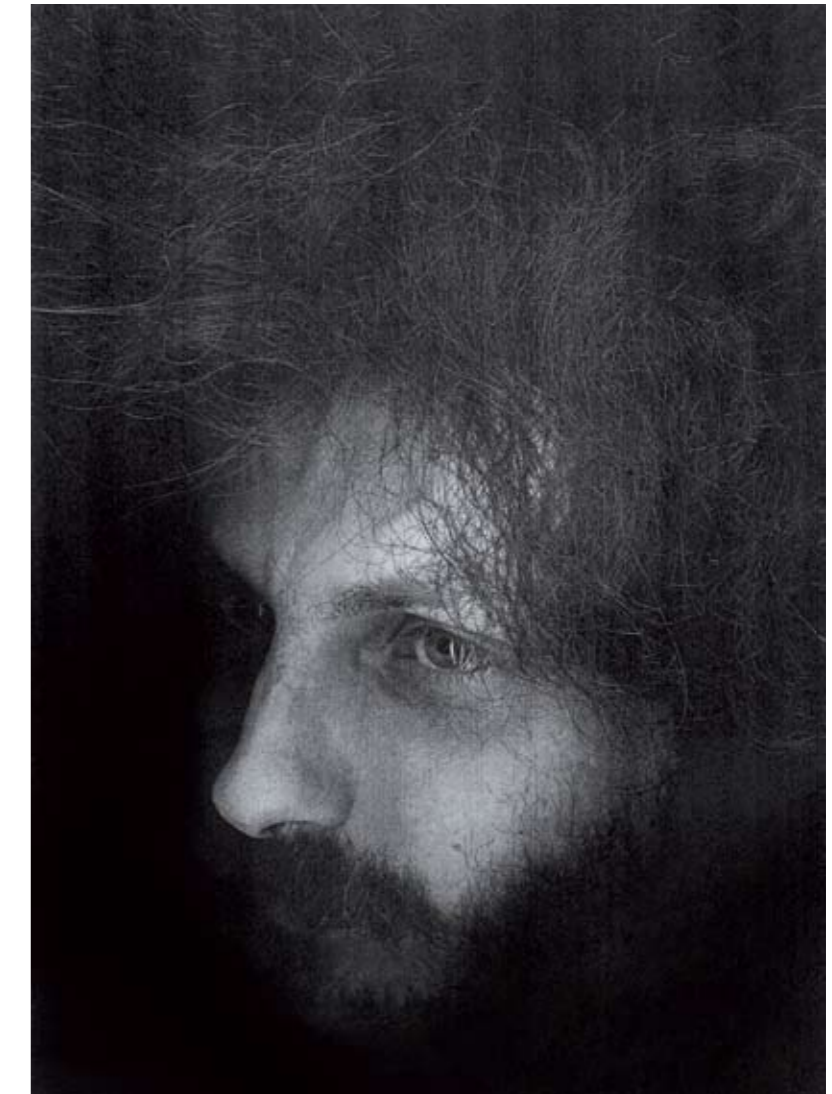
Davide Coltro, *Living Shrouds*, icône digitale trasmessa a quadro elettronico serie MD-SYSTEM19 (Courtesy Gagliardi Art System – Torino www.gasart.it).

Davide Coltro, *Living Shrouds*, digital icons transmitted to electronic frame MD-SYSTEM19 (Courtesy Gagliardi Art System – Torino www.gasart.it).



Davide Coltro was born in Verona in 1967, but now lives and works in Milan. After a short period devoted to abstract painting, he discovered the potential of digital technology and began investigating “painting without material”. This resulted in his “electronic paintings” or, in other words, paintings that may be hung from walls that are literally bursting with endless potential. The underlying idea is a “transmitting of artistic flow”. Coltro’s digital paintings actually feature powerful interaction between painting and photography combined in unusual and very precise balances. However, the true innovation lies in the possibility of actually altering the digital images through a kind of media architecture defined as “SYSTEMS”. These “electronic paintings”, i.e. screens framed like paintings, and authentic “remote-controlled artistic terminals” available to potential users, remain connected to the artist’s server, who can modify their software or transmit new digital icons, thereby creating a kind of semantic architecture guaranteeing genuine and direct interaction between the artist and his audience, while, at the same time, offering an overview of new means of communication involving different planes of absolutely cutting-edge interpretation. His works are now on display in prestigious exhibitions and collections.

In 2011 Coltro was invited to display his work in the Italian pavilion at the 54th Venice Biennial, where he presented “Res_publica I”: a monumental installation of 96 electronic paintings (MD-SYSTEM19 series), updated during a long trip around Italy to capture numerous striking landscapes that form the visual core of the installation. Over recent years he has begun a series of theological studies with the aim of enhancing his artistic experimentation through more expensive thinking into the relationship between people and faith and key issues concerning human life. His thoughts on the unity of art, mainly through technological progress, have encouraged him to open up theoretical debate with other leading figures from his generation. This has resulted in the creation of the ON group, composed of artists using energy in various different forms (electrical, mechanical, magnetic etc.) for devising, designing and creating their works. ON was officially founded at a self-organised event during which the works of eight artists were switched on simultaneously during the first minute of the year 2012, as a symbolic way of lighting up intellects and spirits in order to promote clarifying dialogue into the nature of modern-day art. www.davidecoltro.com



Art beyond art

Nowadays art is increasingly reminiscent of a promontory extending out to sea, a sort of *finis terrae* beyond which all that can be glimpsed is the unknown. But this unknown is also a space to be searched, explored and ventured through: probing into it means undertaking a journey of discovery, whose route is roughly known but not the destination. All that we know is that we are sailing towards a kind of art that lies beyond art. Relying on rough maps and constantly changing technology, driven along by the urge for innovation in a determined attempt to adapt to the latest states of the world, a number of people now feel like bold sea captains setting forth across the Ocean in search of some fabulous Cipango, ready however to conquer any American that appears on the horizon. This situation has been quite familiar for some time now in the field of digital art. What still needs to be studied then are not so much the various means of experimentation and change, as the effect they have on science, languages, aesthetic experience and the very meaning of a work. The starting point for any study needs to be sought after in the very concept of image, which in turn invokes that of representation. This is the rather jotted boundary that makes digital arts something “beyond art”, without however presupposing any radical break, but rather

calling to mind a kind of dialectical superseding. Digital imagery is actually a decisive move beyond pictorial imagery, but, at the same time, it is also its completion, its most accurate version and most sophisticated model. When faced with an electronic-style work, aesthetic experience comes from following the parameters we have always aspired towards, but modelling them according to the new technical and physical traits of the work. So the problem is how to determine how these traits will affect our sensibility, drawing on different sensorial stimuli and creating a more penetrating, more accurate and more pervasive kind of representation. Davide Coltro’s work traces a line of research that helps define certain lines of thinking. Since Coltro mainly works on portraits and landscapes - classical pictorial genres with a very varied and lengthy tradition behind them, forming the foundations of much of the history of art - we need to ask ourselves how his “electronic paintings” draw on this kind of classical tradition to bring out old linguistic and aesthetic structures ready to propose - or impose - other more relevant structures. Seeing as we are dealing with digital art, the issue of technique needs to be examined first. Coltro creates his works as if they were electronic devices that produce images on a digital screen. But more significantly he has

developed a technical system thanks to which each device controlled by an individual remains connected to a sort of “network”, so that the images can be altered or changed at the artist’s will. Practically speaking, each “painting” is really just a terminal of a creative station, thanks to which the process of designing and developing images is directly projected onto a computer web, so that the work loses any staticity or fixedness and becomes dynamic, taking on a temporal as well as spatial dimension. The consequences of this procedure on the level of the aesthetic experience of art are multiple. First and foremost, the technical body of the work is no longer almost seamlessly identified with the image, as is the case with normal painting. On the contrary, it is the work itself that first identifies with its own technical body, composed of an electronic apparatus fitted with circuits, switches and a screen. Secondly, the conventional relationship between artist and collector is turned upside down. The work is shared on a “network”, which in some sense means it is owned collectively, but at the same time the creator is not separated from it when it is completed, seeing as he/she can alter it whenever they like. There is also a change in how a “painting” is used, now controlled by an “on/off” switch, which, as it says in the presentation provided by the “on” group that

Coltro belongs to and is actively involved in, confronts us with the fact that “for over a century certain works of art have been radically different from the past because they encompass at least two separate states, along with the brand-new potential of taking on the fourth dimension of time”, and which, “in order to be contemplated in their entirety, need to move from one state to the other, from stasis to motion, from dark to light, from rigidity to fluidity, openly revealing how they evolve”. Lastly, in the case of “electronic paintings” there is an evident, although not yet totally clear, transformation of aesthetic experience, since the technique of digital representation is not neutral and actually affects how deeply the subject is represented and, hence, the visual, sensorial and emotional state of the image. In relation to this matter, we are tempted to evoke Marshall McLuhan’s famous old motto, “the medium is the message”, which is unexpectedly rejuvenated within this context. Nevertheless, this would only touch the surface of the problem, when in actual fact, in order to grasp the real scope of this “beyond” towards which Coltro’s “electronic paintings drive us, we need to delve deeper. Indeed, reducing this moving beyond art to nothing but a simple technical development would be misleading. It is no coincidence that

Davide Coltro appears to challenge the world of art in its most intimate and secret realm or, in other words, in terms of the very concept of “representation”, by actually working in such traditional fields as landscapes and portraits. Here the idea of a work of art rediscovers its reasons for being by identifying with the subject, without however being dampened by the obsolete idea of mere imitation (even when taken to its utmost extreme through the historical experience of photography), if anything actually reviving its deepest motivations, i.e. interpretation, delving and revelation, around which the whole of contemporary art has been construed. Only in his case technology offers a henceforth unthinkable aid. In the series of portraits, the technical body of the work actually multiplies sensations by making the perception of the image mobile and dynamic and hence dictating the various means of representation, so as to constantly shift the axis of the relationship between the work and onlooker. Time presents itself as continuity, fluidity, seamless flow or, if you prefer, instability, and the process of representation triggered off by the image takes on a vitality and multi-formality coinciding with the structure of figuration, making it possible to open up some revealing insights, unexpected views and unthinkable confessions. Significance in this respect is the work entitled “Plenum”, an

installation in which the set of portraits, gathered in one single structure, allows itself (through its ever-changing nature) to be viewed in its entirety, clearly reveals its reasons for being. Relationship with the landscape is still affected by the subject’s static and enigmatic nature. Here it might be claimed that Coltro’s work has reached its utmost tension and projecting of image on a technical level. But the image cannot resist and tends to tighten its conceptual geometric patterns preventing the kind of revelation that would really enhance its cultural status. This is perhaps were the real challenge lies in landscape-style works: how to penetrate into the tightly knit web of historical conventions in order not so much to restore the landscape to its primeval innocence as to reveal the crude truth of nature getting to grips with everyday events that challenge and threaten it. On the other hand, it should never be forgotten that digital art is still a cutting-edge realm, impervious and largely unexplored, which may only be ventured into in a pioneering spirit. Its largely experimental nature, combined with dazzling developments in technology, causes a sliding of experiences capable of burning out even the most promising results. But this is, of course, the fate of any journey of discovery: any land appearing on the horizon may turn out to be either a mirage or an unknown contents