

## «Le Net est une partie du monde qu'il faut regarder»

Interview de Marco Cadioli parue dans Libération, le 21 octobre 2005.

par Marie Lechner tag : net-art



Areanae, lambda print 50x35, 2005

Marco Cadioli est net-reporter. Depuis 2003, l'artiste milanais, professeur de nouveaux médias, photographie les mondes virtuels. En ce moment, il parcourt Second life dans la peau de son avatar (...) «“Second Life” est un second monde plutôt qu'une seconde vie»

Marco Cadioli est un reporter d'un nouveau genre. La spécialité de ce Milanais, artiste digital et professeur de nouveaux médias : arpenter les mondes virtuels et prendre des clichés de ses pérégrinations sur le réseau. Depuis 2003, il met en ligne Internet Landscape, reportages montrant l'évolution du paysage mouvant de l'Internet.

### Comment définir la Webphotographie ?

Le procédé consistant à capturer une image sur l'écran est assez similaire à la définition de la photographie traditionnelle. C'est la copie d'un morceau de réalité par-delà l'écran à un moment défini. Un signe de l'objet représenté, une émanation directe du référent. C'est geler un moment de ce flot incessant d'événements sur le Net.

### Quand avez-vous commencé à prendre des clichés du Net ?

J'ai pris ma première photo du Net en 2002, sur un site anglais expérimental, soulbath.com. Je surfe beaucoup, je me perds, je trouve des endroits qui me fascinent et je collecte les clichés, comme si je prenais une photo de vacances ou un paysage. Je m'identifie à ces touristes japonais en Europe ou à un reporter. Comme un reporter dans le monde réel, je choisis l'endroit, j'y retourne, je prends des photos et je choisis la meilleure. Par exemple, j'étais au défilé en ligne des précaires en mai 2004, lors de la netparade du Mayday, j'ai fait des portraits des manifestants.

## **Pourquoi photographier le réseau ?**

Parce que le Net est bien plus qu'un nouveau médium avec un nouveau langage, c'est une réalité collatérale qui croît, c'est une partie du monde. Si on le considère comme un nouvel espace, la plupart des thèmes de la culture digitale peuvent être considérés d'un nouveau point de vue. Le réseau devient un endroit où l'on passe une partie de sa vie, où l'on établit des relations. Il est de plus en plus peuplé. C'est pourquoi, il est important de le regarder, de témoigner de ce qui change, de documenter ce qui s'y passe et je le fais d'une manière des plus classiques : la photographie. En outre, ces endroits ont une beauté particulière, une esthétique nouvelle.

## **Comment choisissez-vous vos destinations ?**

Je vais dans les endroits dans lesquels on peut ressentir fortement les effets des changements. Des endroits où des gens ont vécu au début seulement par les mots, puis comme des images, puis incarnés par des avatars en 3D. Dans les MMORPG (jeu de rôles massivement multijoueurs), on a ce sentiment très fort d'être dans un monde réel. Je peux parler avec quelqu'un avant de lui demander si je peux faire son portrait, je peux m'y déplacer et choisir le bon cadre et je peux avoir un bon contrôle sur l'image. C'est un monde en basse résolution, avec peu d'éléments. Mais quelquefois, on a l'impression que quelque chose se passe, et ce sont ces moments que je capture.

## **Est-ce pour en conserver une trace ?**

C'est l'une des significations de la photographie, une sorte de mémoire de ce qu'était le Net. Dans les premiers reportages, je spécifiais l'endroit et la date. Un tas de sites que j'ai photographiés ont changé ou ne sont plus accessibles. Quand un site disparaît, c'est pour toujours, il n'en reste rien. Les images que je capture sont ensuite imprimées et montrées en dehors du Net, soumises aux vicissitudes du monde réel, se dégradant avec le temps. Je me demande comment on va les percevoir d'ici vingt ans.

## **Vous venez de commencer un reportage sur la guerre en ligne...**

ARENAE présente des reportages de Quake III Arena, Enemy Territory et Counter Strike : des environnements qui représentent fidèlement la guerre, de la guerre mondiale aux attaques terroristes. C'est une extension de mon projet de paysage du Net aux jeux multijoueurs en ligne. Je réfléchis à ces jeux comme des arènes contemporaines, où les guerriers se mettent au défi. Ce qui est frappant, c'est que ces photos ont vraiment l'air de vraies photos de guerre tout comme les vraies photos de guerre ressemblent de plus en plus à des captures d'écrans de jeux vidéo. Je prends les photos en noir et blanc avec un format 35 mm, comme des reportages classiques.

### **Est-ce dangereux?**

C'est seulement dangereux pour mon avatar dans le jeu. Si j'y allais seul, je ne survivrais pas une minute. C'est pour ça que je rentre dans ces arènes avec l'aide d'un guide. Mon fixeur est un joueur qui s'appelle Gnj et il connaît ces endroits par coeur, il m'escorte dans mes reportages, sinon je me perdrais. Ce n'est pas le danger qui m'excite mais l'atmosphère, les sons, les explosions, et, comme je ne suis pas un joueur, ça m'impressionne toujours de me retrouver là.

### **Comment prenez-vous les photos ?**

Souvent, on se contente d'être spectateur, on se déplace en esquivant les balles, on attend le bon moment. Parfois, mon guide décide de jouer et tout va très vite, je dois prendre des photos rapidement, je ne peux pas zoomer sinon il perd un champ de vision correct. Il contrôle les mouvements, je suis les yeux. Dans Enemy Territory, l'action se situe pendant la Seconde Guerre mondiale, j'ai revécu le D-day, et j'ai pris mes photos en pensant à celle de Capa.

### **Quelle est la prochaine étape de votre projet ?**

Je travaille à de nouveaux reportages. Sur Second life, notamment. C'est un jeu incroyable, on n'a pas de mission à remplir, on vit juste une vie parallèle. Je suis allé à des conférences, des fêtes, j'ai assisté à une leçon sur la manière de construire sa maison dans le jeu. J'expose ce nouveau projet au Pescara Electronic arts meeting en Italie.