



MAO
AESTHETICS / 01

Internet Landscapes (2003-2007)

a cura di
edited by
Vito Campanelli

Curatore / *Editor*
Vito Campanelli

Progetto grafico / *Graphic Design*
Francesco Maria Quarto

Impaginazione / *Layout*
Riccardo Quarto

Redazione e coordinamento editoriale /
Editing and Editorial Coordination
Vito Campanelli

Traduzioni / *Translations*
Francesco Bordo

Copertina / *Cover*
Rh+_Marco Manray Cadioli

© 2007 / 2009
MAO - Media & Arts Office Onlus,
Napoli - Italy
© Marco Cadioli per le sue opere /
Marco Cadioli for his works
© Vito Campanelli per i suoi testi /
Vito Campanelli for his texts
© Francesco Maria Quarto per il progetto grafico
/ *Francesco Maria Quarto for his*
graphic design

Referenze fotografiche / *Photo Credits*
© Marco Cadioli

Quest'opera per volontà dell'editore è rilasciata
sotto la disciplina della seguente licenza /
According to the publisher, this work is released
under the following licence

Creative Commons Public License
Attribuzione-Non commerciale-Non opere deriva-
te 2.5 Italia
Attribution-Non-Commercial-No Derivative Works
2.5 Italy

ISBN 978-88-95869-00-1

Finito di stampare nel settembre 2009 /
First edition September 2009
da / *printed by*
Tipolitogiglio srl - Napoli
per conto di / *on behalf of*
MAO - Media & Arts Office Onlus

Per sapere di più su MAO ed essere sempre
aggiornato sulle novità visita
To find out more about MAO, and to learn about
our most recent publications, visit

www.mediartsoffice.eu

MAO - Media & Arts Office Onlus
Via A. Caccavello, 12
80129 – Napoli (Italy)
e-mail: info@mediartsoffice.eu
www.mediartsoffice.eu

Introduzione / *Introduction*

Internet Landscapes

Forme e luoghi della Rete nell'opera di Marco Cadioli

Internet Landscapes

Shapes and places of the Web in the work of Marco Cadioli

Capitolo I / *Chapter I*

Internet Landscape / The Internet Landscape

Capitolo II / *Chapter II*

Interview with the Robots

Capitolo III / *Chapter III*

Arenae

Capitolo IV / *Chapter IV*

My First Second Life

- 1 - Creating
- 2 - Alien
- 3 - Dancing in a Watermelon
- 4 - The Beginning
- 5 - Walking Avatars
- 6 - Un monde possible
- 7 - Aimee Weber
- 8 - Rousseau Reloaded

Capitolo V / *Chapter V*

Reportage

- 1 - Amsterdam
- 2 - Midnight city e Nakama / *Midnight City and Nakama*
- 3 - Who do you wanna be?
- 4 - Barbie Club
- 5 - Art Scene
- 6 - Votez virtuel

Capitolo VI / *Chapter VI*

Why is there something rather than nothing?



INTRODUZIONE / INTRODUCTION

Shooting pixels

Marco Cadioli è un fotografo che dirige il proprio obiettivo verso i pixel che danno vita alle immagini che si materializzano sugli schermi dei computer. Fotografa paesaggi, volti, gesti, quella che si direbbe vita quotidiana; la particolarità e la novità di tale lavoro consistono nel fatto che i soggetti dei suoi scatti abitano il Web. Cadioli stesso abita – in qualche modo – in un metamondo. Sebbene risieda in un luogo fisico preciso, che è Milano, alcune sue estensioni hanno sviluppato una propria identità e hanno tessuto reti di relazioni sociali che saremmo tentati di definire *autonome*.

Testimoniare attraverso la fotografia i luoghi della Rete e le entità che la popolano è un'operazione che richiede un'autentica fusione tra il fotografo e l'oggetto della propria ricerca. Così è stato per Cadioli che non ha mai indugiato in un punto di osservazione lontano e distaccato, ma si è letteralmente immerso in profondità: si è *interfacciato*, per utilizzare un termine caro al linguaggio tecnologico.

L'artista non giudica i fenomeni che si presentano alla sua vista, piuttosto li interpreta e li rappresenta; ogni creazione artistica diventa dunque una finestra spalancata sulla realtà ed un invito ad affacciarvisi. Le fotografie di Cadioli sono un invito a superare quel labile confine rappresentato dal monitor del computer e a scoprire che ciò che ci ostiniamo a chiamare virtuale è spesso *più reale di ciò che ci circonda* e di cui possiamo avvertire la materialità.

Si tratta di un invito a strappare il velo della virtualità, per scoprire come dietro ciascuna delle forme che si disegnano sul nostro schermo è possibile intravedere nuove manifestazioni della personalità di uomini per i quali il mondo, così come lo conosciamo, è diventato un habitat insufficiente.

L'opera di Marco Cadioli incarna dunque l'esigenza di tracciare una linea evolutiva tra vecchi e nuovi media e, con ciò, di recuperare i tentativi di descrivere mondi immaginari posti in essere da altri media.

La pittura si è storicamente misurata con la costruzione di mondi immaginari, astratti o figurativi, all'interno di una finestra determi-

Shooting pixels

Marco Cadioli is a photographer who points his lens at the pixels that give life to the images that materialize on computer screens. He takes pictures of landscapes, faces, gestures - what one would call everyday life; the distinctiveness and the originality of his work lies in the fact that the subjects of his pictures live inside the Web. Cadioli himself lives – in a way – in a metaworld. Although he resides in a precise physical place – Milan – some of his extensions have developed an identity of their own and have built some social relationships that we would call *independent*.

To highlight through photography the places of the Web and the entities that fill it is a process that needs a true merging between the photographer and the object of his research. So it was for Cadioli, who has never lingered in a distant or detached perspective, but has literally deeply immersed himself in that world: he has, to use the IT term, *interfaced* himself. The artist does not judge the phenomena that catch his attention, he rather interprets and represents them; each artistic creation becomes a window, wide open on the realities and an invitation to lean out over them. Cadioli's pictures are an invitation to cross the weak boundary of the computer screen and to discover that what we persist in calling virtual is often more *real than what is around us* and of which we can feel the materiality. It is an invitation to tear aside the veil of virtuality, to discover how behind each shape that forms on our screen it is possible to recognize a new display of the personality of people for whom the world, as we know it, has become an insufficient habitat. The work of Marco Cadioli embodies the need to trace a new evolutionary line between the old and new media and to recover through it the efforts to describe imaginary worlds created by other media. Painting has always been facing the building of imaginary worlds, be they abstract or figurative, within a precise window (the frame), since many artists have created, especially in the last few decades, installations capable of making the user feel like he/she was completely absorbed inside an environment in which some physical laws are rewritten. However, the medium that got

Internet Landscapes
Forme e luoghi della Rete
nell'opera di Marco Cadioli /
Shapes and places of the Web
in the work of Marco Cadioli

Vito Campanelli

nata (la cornice), così come, moltissimi artisti, soprattutto negli ultimi decenni, si sono cimentati con installazioni in grado di suscitare nell'utente la sensazione di essere immerso in un ambiente nel quale vengono riscritte alcune leggi della fisica. Tuttavia il *medium* che si è avvicinato maggiormente ad un'approssimazione soddisfacente di realtà virtuali è stato – senza dubbio – il cinema, proprio quel cinema che secondo Manovich è sfociato nel multimedia #1.

Cadioli mostra di conoscere bene anche un'altra lezione di Manovich, quella che riguarda i *net surfers*: “Se accettiamo questa metafora spaziale, sia il *flâneur* europeo dell'Ottocento che l'esploratore americano trovano la loro reincarnazione nella figura del navigatore della Rete” #2. Nei suoi viaggi nella Rete, egli alterna infatti l'approccio tipico del *flâneur* digitale a quello proprio dell'esploratore: è esploratore quando è in cerca di cose nuove nei territori di sperimentazione e si stupisce genuinamente di ogni scoperta; è *flâneur* quando naviga “allo stesso modo di una persona che esce di casa per andare in giro, nel mezzo del pomeriggio, con il sole sopra la testa: “perso e fuso”, come direbbe Manetas #3.

Il percorso di Cadioli: un lungo racconto

Nella presentazione del sito del progetto *Internet Landscape*, Cadioli scrive: “viaggio come un giapponese per l'Europa. Salto da un posto all'altro. Viaggio nella rete come un reporter, per raccontare un luogo per immagini” e chiude citando Susan Sontag: “...le fotografie dimostreranno in modo indiscutibile che il viaggio è stato fatto...”.

Se pensiamo alla Rete come perpetuo movimento, al fatto che nulla è mai finito e definitivo, l'esigenza di fissarla in qualche modo potrebbe apparire bizzarra, tuttavia proprio la considerazione che le forme del Web scompaiono con una velocità che è pari solo a quella con cui ne nascono di nuove induce a rivalutare il gesto di colui che fissa un attimo irripetibile nel fluire liquido del cyberspazio e lo ricolloca nel mondo fisico con la materialità di una fotografia, immutabile a dispetto del divenire (magari anche dello scomparire) dell'oggetto sul quale si è posa-

closer to an exhaustive approximation of virtual reality was without doubt the cinema; the cinema which according to Manovich turned into multimedia #1. Cadioli proves he has fully absorbed another lesson of Manovich's, the one about net surfers. “If we accept this spatial metaphor, both the nineteenth-century European *flâneur* and the American explorer find their reincarnation in the figure of the net surfer” #2. In his trips inside the Web, he uses both the typical approach of the digital *flâneur* and that of the explorer: he is an explorer when he is searching for new things in the experimental territories and is genuinely astonished at every discovery; he is a *flâneur* when he surfs “the same way as a person who leaves to go for a walk, in the middle of the day, with the sun in his head: “lost and fused”, as Manetas would say #3.

Cadioli path: a long story

In the presentation of the *Internet Landscape* project website, Cadioli writes: “I travel across the net like a Japanese tourist in Europe. I jump from one place to another. I travel across the net as if I were a reporter; to tell about places made by data I take shots of the net”, and he ends by quoting Susan Sontag: “... the pictures will prove indisputably that the trip was made...”. If we think about the Net as in perpetual motion, about the fact that nothing is ever finite and final, the need to freeze it may seem odd, still, it is just this awareness that the shapes of the Web disappear as fast as new ones appear that makes you rethink about who, by means of an act, crystallizes a one-time moment in the fluid flowing of cyberspace and puts it into the physical world, through the physicality of a picture, regardless of the evanescence (or even the disappearing) of the object to which the lens was driven. Each shot is precious because of its uniqueness: it is a proof bound to fuel reflections in time, a personal memory of a lived experience that becomes documentation.

“I started thinking about taking pictures because I encountered places that struck

to l'obiettivo.

Ogni foto è preziosa perché irripetibile: è testimonianza destinata a stimolare riflessioni nel tempo, è memoria personale di un'esperienza vissuta che diventa documentazione.

“Ho iniziato a pensare di scattare delle foto perché incontro posti che mi colpiscono. Puoi costruire reportage strutturati per raccontare un luogo, e nel far questo lo guardi da diversi punti di vista, cerchi i dettagli e gli elementi caratterizzanti, sei costretto ad osservarlo con attenzione, capirlo. E poi vuoi raccontare ad altri di quel posto perché ne hai compreso la bellezza e cerchi di riportare le emozioni che hai provato. La necessità di scattare un'immagine nasce quindi dalla voglia di fermare la memoria personale di un'esperienza vissuta, ma diventa anche documentazione.

Indico la data e il momento dello scatto su ogni foto e inserisco queste immagini nel fluire del tempo. Possono invecchiare, ma rimangono, testimonianza di ciò che è stato mentre i siti spesso scompaiono e non troviamo nemmeno le macerie. [...] Mi chiedo cosa diranno queste immagini tra vent'anni”.

Siamo di fronte ad un infinito gesto artistico che è tale proprio perché altro non è che un effimero tentativo di fissare ciò che non può essere fissato, è come chiudere a pugno una mano immersa nel fluire di un fiume. Eppure, eppure, qualcosa rimane.

Guardare gli scatti di Cadioli significa essere partecipi – anche solo per un attimo – del rapimento estetico dell'artista, della vertigine, della scintilla, del sentimento che ha invaso il suo corpo e lo ha persuaso a scattare. Paesaggi e architetture, persone e *avatar*, entità reali e metafisiche – cos'è che l'occhio

me.

You can build a structured reportage to tell a place and while doing this, you look at it from different points of view, you look for the details and the typical features, you must look closely at it, understand it. Then, you want to tell the others about that place, because you understood its beauty and try to relate your feelings. The need to shoot rises from the will to frame the personal memory of a lived experience, but becomes documentation.

I do write the date and the moment of the shot on each picture and I put these pictures inside the flowing of time. They may grow old, but they live on, as a proof of what has been, while the websites often disappear without leaving any trace. [...] I wonder what these images will say in twenty years from now”.

What we have here is an endless artistic act, which is artistic just because it is an ephemeral effort to fix something that cannot be fixed, like trying to grasp water in your hand inside a river; still, there is something that remains. Looking at Cadioli's shots means being a participant – even just for one moment – in the aesthetical abduction of the artist, of the vertigo, of the sparkle, of the feeling that has invaded his body and convinced him to take the shot. Landscapes and architectures, people and avatars, real and metaphysical entities; what is Cadioli's eye really searching for online? It is impossible to answer this question without looking at the path linking his first shot (taken in 2002) to his most recent ones. The right perspective to interpret Cadioli's work is to imagine a long story. If we accept this interpretation, it will be easy to see a perpetual tension behind every shot, whose aim is to crystallize inside the Net those moments the story is made of. In his first reportages, his artistic

di Cadioli cerca veramente on line?

È impossibile rispondere a questa domanda se non ponendosi in un'ottica di percorso e dunque collegando tra loro la prima foto (scattata alla fine del 2002) e gli scatti più recenti. La giusta prospettiva per interpretare il lavoro di Cadioli è immaginare un lungo racconto. Se accettiamo tale interpretazione, allora sarà facile vedere dietro ogni scatto una tensione continua rivolta a fermare nella Rete gli attimi che costituiranno i capitoli di tale racconto.

Nei primi reportage l'attenzione dell'artista è colpita dal tentativo dell'uomo di essere presente on line con un volto. Ecco dunque le immagini dove Cadioli mette in evidenza ironicamente la relazione tra una faccia e un'interfaccia, come in *Randommedia*: due giapponesi in webcam, immersi in uno spazio sintetico, che dicono "we are here" e la frase rende traballante la scena, non sai più cosa sia "here".

Poi vengono le prime architetture in 2D, non solo una simulazione dello spazio ma anche – o forse soprattutto – il tentativo di andare oltre la dimensione puramente testuale delle pagine web; ecco ancora "eventi storici" come la *Net Parade* del 2004.

A questo punto Cadioli entra in contatto con i primi MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), dove l'idea dello spazio non è più solo metafora, e viene colpito dalla frenesia, dalla velocità, dalla violenza del gioco e dal rumore assordante delle esplosioni. Qui inizia a fermare momenti in grado di evocare tali sensazioni, nel tentativo di andare oltre la stereotipata immagine epica tipica dell'estetica dei videogiochi. Cadioli non cerca l'eroe e la sua missione, ma è colpito dai cadaveri lasciati in terra per pochi secondi e poi fatti sparire, dai volti dei guerrieri, dalle azioni veloci. Le foto sgorgano fuori spontaneamente e, come in un reportage di guerra, l'artista non può fermare l'azione per comporre la scena: è lì che scatta mentre intorno a lui ci si spara e ci si ammazza.

Altre volte gli scatti singoli non contano, sono solo frammenti di una narrazione, sequenze al limite del cinematografico. L'artista diventa logorroico e scatta centinaia di immagini nella stessa situazione, proprio

attention is captured by people's attempts to be present on line with a face. So we have the images where Cadioli ironically highlights the relation between face and interface, like in *Randommedia*: two Japanese on webcam, in a synthetic space, who say "we are here" and the sentence makes the scene flicker, you don't know what "here" is. Then, the first 2D architectures arrive, not only a simulation of space, but also – maybe, above all – the attempt to overcome the purely textual dimension of web pages; then, "historical events" like the 2004 *Net Parade*. And here, Cadioli encounters the first MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), where the idea of space is no longer only metaphor, and he is shocked by the frenzy of the speed, by the violence of the game, by the blast of the explosions. Here he starts to capture moments capable of evoking those feelings, trying to overcome the typical, stereotyped epic image of videogame aesthetics. Cadioli is not searching for the hero and his mission, he is struck by the bodies that are left on the floor for a few seconds and then disappear, by the warriors' faces, by the fast action. The shots happen spontaneously, and like in a war reportage, the artist cannot freeze the action to compose the scene: he is there shooting, while around him people shoot and kill each other. Some other times, it is not the single shots that matter, they are just fragments of a narration, cinema-like sequences. Cadioli, the artist becomes logorroic and shoots hundreds of pictures of the same situation, just like in a movie. Other times, he looks at the composition on the screen as if it were a painting, he is seduced by the colors, by the shapes and nothing more. Just tones and compositional proportions. Even capturing the error, the moment in which the textures are not yet loaded and the underlying model is revealed, becomes a precious moment to capture, in which the system shows itself for what it is. Then, there are the pictures in which the avatars are human-like and the artist catches their look, an expression, next to the ones in which they seem completely fake. There is a constant link between what wants to seem real and what is complete fantasy; the work of Cadioli is also an attempt to

come in un film.

Altre volte ancora, guarda la composizione sullo schermo come se stesse dipingendo, si lascia sedurre dai colori, dalle forme e niente più. Sono solo rapporti tonali e compositivi. Anche fermare l'errore, l'attimo in cui le *texture* non sono ancora caricate e si rivela il modello sottostante, diventa un momento prezioso da immortalare, quello in cui il sistema si svela per ciò che è.

Ci sono poi le foto nelle quali gli *avatar* sembrano umani e l'artista ne coglie uno sguardo, un'espressione, accanto a quelle nelle quali appaiono del tutto sintetici. C'è una costante tensione tra ciò che vuole apparire reale e ciò che è completamente fantastico, e l'opera di Cadioli diventa dunque anche il tentativo di fermare questa tensione.

Marco Manray, un net reporter in Second Life

Nella vicenda artistica di Cadioli il caso ha un ruolo determinante. È per caso che l'artista milanese entra per la prima volta in Second Life, il mondo virtuale on line con il maggior numero di "abitanti", ed è sempre per caso che si determina l'incontro con il suo alias, Marco Manray, il nome che lo accompagna nelle sue peregrinazioni tra i paesaggi digitali e con il quale è diventato celebre.

"Quando sono entrato non sapevo che mi sarei chiamato così, il nome lo puoi decidere tu e quindi avevo lasciato il mio vero, il cognome invece lo scegli da una lista che ti viene fornita e che cambia continuamente. Ho provato nomi di dinastie cinesi, Xia, Shang, Yoshiro, divinità native americane, Mochabo, ma non erano disponibili. Poi ho visto che c'era Manray nell'elenco, lì già pronto, un *object trouvé*, era libero e l'ho preso. L'ho trovato per caso quel giorno nell'elenco, è nato così".

Marco Manray è diventato il primo reporter di Second Life, un personaggio di spicco di tale metamondo, una figura avvolta nel mistero e

catch this tension.

Marco Manray, a net reporter in Second Life
In Cadioli's artistic life, accident plays a major role. He accidentally enters for the first time Second Life, the online virtual world with the largest number of "inhabitants". Accidentally he meets his alias, Marco Manray, the name that he uses for his travels around the digital landscapes and with which he became famous.

"When I entered I didn't know that that would have been my name. You can choose your name, so I left my real one, the surname, you choose it from a given list which is always refreshed. I tried Chinese dynasty names, Xia, Shang, Yoshiro, Native American gods, Mochambo, but they were not available. Then I saw Manray on the list, ready to be used, an *object trouvé*, it was free and I took it. I found it on the list accidentally, and so it was born".

Marco Manray has become the first Second Life reporter, a primary character in that metaworld, a mysterious and legendary figure about whom people recount the heroic deeds, as in every real mythical tale. Anyway, it is important to explain that the Second Life that Cadioli reports is the early version, a universe of social and artistic experimentation, a world without intentions. He entered Second Life with the precise idea of shooting pictures, according to in the same way as in his previous works, from *Internet Landscape* to *Arenae* and found a totally experimental reality, with less than twenty thousand users (today there are eleven million). Marco Manray's pictures talk about a place which is very far from the present reality that sees the Linden Lab #4 platform, as any other human context, subject to the logic of market and profit. Second Life has rapidly become a place where everyone wants to be present in order to move with the times, the Web's coolest place, the one that traditional media give





della quale si raccontano le gesta, così come accade ad ogni mito. È tuttavia importante chiarire che quella raccontata da Cadioli è la Second Life degli inizi, un universo di sperimentazione sociale ed artistica, un mondo senza intenzioni.

Entrato in Second Life all'inizio del 2005, già con l'idea di scattare foto e dunque nel solco dei lavori precedenti, da *Internet Landscape* ad *Arenae*, Cadioli si trova di fronte ad una realtà assolutamente sperimentale, con meno di ventimila utenti (oggi siamo a undici milioni).

Le foto di Marco Manray ci parlano di un luogo lontanissimo dalla realtà attuale che vede la piattaforma della Linden Lab #4 schiacciata, al pari di qualsiasi contesto umano, dalle logiche del marketing e del profitto. Second Life si è trasformata con estrema rapidità nel luogo dove tutti vogliono essere presenti per sentirsi al passo con i tempi, è diventata il posto più *cool* della Rete, quello al quale i media tradizionali dedicano maggior attenzione – come rimanere fuori?

A Cadioli i recenti sviluppi non interessano. Il suo lavoro non è finalizzato ad interpretare in chiave critica l'inevitabile degenerazione del metaverso nell'ennesima società dello spettacolo. Ciò che colpisce l'immaginario dell'artista è invece *il gioco del bambino connettivo che siamo*, per usare le parole di De Kerckhove, ovvero il gioco di proiettare il proprio immaginario privato, così come costruito dai media, in una dimensione pubblica.

La possibilità di moltiplicare la propria identità e di smembrarla in infiniti punti di vista, infinite proiezioni di un Io che fatica a rimanere tale, questo è ciò che Cadioli ha trovato in Second Life e che si apre ai nostri occhi quando ci poniamo di fronte ad una delle sue opere.

È un punto di osservazione che è ancorato profondamente ad una visione antropocentrica dei mondi virtuali. Cadioli è ben consapevole che agli estremi dell'universo senza fine della Rete si collocano pur sempre corpi che desiderano relazionarsi tra loro. Proprio tale tensione, il desiderio umano di stabilire contatti a prescindere dal contesto e dall'interfaccia che medieranno l'incontro, finisce per rappresentare la chiave di lettura appli-

more attention to. Can you stay out of it? Cadioli is not interested in the latest developments. His work is not aimed at critically interpreting the unavoidable devolution of the metaverse into the umpteenth society of the spectacle.

What strikes his artist's imagination is *the game of the connective kid we are*, to use De Kerckhove's words, the game to project our personal imagination, as it is built by the media, inside a public domain. The opportunity to multiply one's image and to dismember it into countless points of view, the countless projections of an I which hardly keeps its identity, this is what Cadioli has found in Second Life and which catches our eye when we look at one of his works. It is a point of view that is still stuck to an anthropocentric conception of virtual worlds. Cadioli is well aware that at the terminal point of the endless Web universe there are bodies who long for a relationship with each other. It is this tension, the human wish to establish a contact regardless of the context and the interface, that is, in the end, the interpretative key to the whole work of Cadioli.

A work that sometimes falls dangerously between journalistic reportage and artistic expression. Aware of the risk, Cadioli the artist enjoys puzzling us when he asserts that he considers the publication of a picture of his on the first page of "Liberation" (20th January 2007) as an artistic performance, proof of the fact that web photography does exist and has been accepted. Actually it is the end of a path, started out upon merely with the intention to relate what happened in that amazing world, which made the artist grow increasingly more aware of the weakness of the boundaries between real life and simulated online life.

"Entering Second Life struck me from the very beginning. I felt a huge need to tell anybody the incredible adventures that were happening to me, I shot everything, thinking that I was really participating in the beginning of a great story. In that moment, recount, reportage and art were one thing".

cabile all'intera opera di Cadioli.

Un'opera che, a volte, si pone pericolosamente sulla linea di confine tra reportage giornalistico ed espressione artistica. Consapevole di tale rischio l'artista milanese gioca a confondere ulteriormente le carte quando afferma di considerare la pubblicazione di una sua foto sulla prima pagina di "Liberation" (20 gennaio 2007) alla stregua di una performance artistica, la prova che la *net photography* esisteva ed era stata accettata.

Si tratta in effetti della tappa di arrivo di un percorso che, iniziato sotto la spinta di raccontare ciò che stava succedendo all'interno di quel mondo fantastico, si è arricchito di una consapevolezza sempre maggiore rispetto alla labilità dei confini tra vita reale e vita simulata on line.

"Entrare in Second Life mi ha molto colpito fin da subito, avevo l'irrefrenabile bisogno di raccontare a tutti le avventure incredibili che mi succedevano, fotografavo tutto pensando di trovarmi veramente all'inizio di una grande storia. In quel momento il racconto, il reportage e l'arte erano un tutto uno".

Con il passare del tempo l'entusiasmo iniziale ha lasciato il passo ad una ricerca rigorosa, volta a verificare l'applicabilità dei canoni classici della fotografia ad un ambiente simulato ed artificiale, dove la luce, ovvero la materia prima della fotografia, è regolata da stringhe di codice piuttosto che dal movimento della terra intorno al sole.

Da tale punto di vista osserviamo come l'inquadratura rimane fondamentale nel lavoro di Cadioli, tuttavia la possibilità di volare offerta da quell'ambiente virtuale e quindi di spostare la camera liberamente nello spazio, costituisce un'opportunità unica per l'artista, che la sfrutta per realizzare inquadrature aeree impensabili oppure *close-up* che vengono effettuati anche ad enorme distanza dal soggetto inquadrato.

Marco Manray sfrutta le regole di quel meta-mondo: si diverte così ad agganciare la

As time went by, the initial excitement became a rigorous research project about the possibility of applying classical canons of photography to a fake and artificial environment, where light, photography's raw material, is ruled by code strings rather than by the revolving of the earth around the sun. It's from this point of view that we can see how the shot is primary in Cadioli's work. However, the chance to fly, given by that virtual environment, and therefore the chance to move the camera in space, means a unique opportunity for the artist, who exploits it in order to realize unbelievable aerial shots or close-ups taken at a long distance from the subject. Marco Manray exploits, indeed, the very rules of the metaworld: he enjoys choosing a subject and following him while he moves, or skipping from daytime to nighttime, or deciding whether to have clouds or not. Despite the possibility of changing some Second Life settings that allow us to change what we see, Cadioli prefers shooting mainly "real scenes", not changed by the user.

In order to get the desired shot, he focuses his attention on the optical work (within the limits given by a closed and established system), he skips from the telephoto lens to the wide-angle lens, and gives this choice the same meaning it would have in the real world. Apart from the particular conditions of the virtual environment, what is crucial, here and not only here, is the moment that the photographer is able to see and catch. If it is true that, both inside the physical and the immaterial world, anyone can take photographs, what makes the difference, now as always, is artistic weight, sensibility and *expertise*.

Artistic vanguards and the Web

Over the years, Second Life has attracted a large number of artists, and also of art institutions, art dealers and art merchants, proving to be an excellent platform for artistic development.

Cadioli joined some of these art groups, in particular the Odissey community (Sugar Seville's island, dedicated to art), Second Front (a group of digital performers), and also Avatar Orchestra Metaverse. However, if

camera ad un soggetto e a seguirlo mentre si sposta, oppure a scegliere se passare dal giorno alla notte, o ancora, se lasciare o togliere le nuvole. Nonostante Second Life offra l'opportunità di agire su alcuni parametri software che permettono di modificare ciò che si presenta davanti ai nostri occhi, Cadioli preferisce fotografare principalmente "scene reali", ovvero scene non modificate dall'intervento dell'utente. Per ottenere l'inquadratura desiderata concentra la propria attenzione sul lavoro con le ottiche (pur nei limiti consentiti da un sistema chiuso e predefinito), passa quindi dal teleobiettivo al grandangolo e attribuisce a tale gesto lo stesso significato che assumerebbe nel mondo reale.

Al di là delle condizioni peculiari dell'ambiente virtuale, ciò che rimane decisivo, qui come altrove, è l'attimo che il fotografo vede e coglie. Se è vero infatti che, tanto nel mondo fisico quanto in quelli immateriali, tutti possono realizzare fotografie, ciò che fa la differenza rimane, oggi come sempre, la cifra artistica, la sensibilità e l'*expertise*.

Le avanguardie artistiche e il Web

Second Life in questi anni ha attratto un cospicuo numero di artisti, ma anche istituzioni artistiche, galleristi e mercanti d'arte, dando prova di essere un'ottima piattaforma per lo sviluppo artistico. Cadioli si è avvicinato ad alcuni di questi gruppi artistici ed in particolare alla *community* che ruota attorno a Odyssey (isola dedicata all'arte gestita da Sugar Seville), a Second Front (gruppo di *performer* digitali), ma anche all'Avatar Orchestra Metaverse; tuttavia se vogliamo individuare un rapporto di autentica vicinanza con avanguardie artistiche contemporanee dobbiamo piuttosto uscire da Second Life e seguire il filo continuo che lega Cadioli al movimento Neen ed al suo fondatore Miltos Manetas.

Tale legame – più che da aspetti formali, quali la circostanza che Manetas citi Cadioli tra gli artisti vicini al Neen #5 o la partecipazione dell'artista milanese alla mostra SuperNeen (Galleria Pack – Milano, 07/03/2006) – emerge con tutta chiarezza se osserviamo qual è il terreno comune tra i due artisti. A tal proposito è facile osservare

we want to spot a really close relationship between Cadioli and the artistic vanguards, we have to exit from Second Life and follow a permanent line that links Cadioli to the Neen movement and to its founder Miltos Manetas. This link – more than in formal aspects, like Manetas mentioning Cadioli among the artists close to the Neen #5, or the joining of the artist in the SuperNeen exhibition (Galleria Pack – Milan, 07/03/2006) – stands out all the more if we take a look at the common ground of the two artists. It is clear in the way Manetas writes in the Neen manifesto: "Websites are today's most radical and important art objects" #6, while Cadioli quotes one of the Greek artist's statements: "Taking snapshots of webpages is observing how those entities behave and it is also searching for a new kind of beauty". Outside of the Internet there is no glory, Manetas makes the point De Dominicis say inside www.ginodedomnicis.com, and Cadioli recalls it when he asserts that it is necessary to study the transforming Internet landscape, to witness it because it is worthwhile as history, and to travel in order to make this territory ours.

These many references indicate a common view: the Web is a place where the most interesting pages of contemporary history are being written, it is there that the most meaningful aesthetic expressions come to life, and it is to that landscape that the artist has to turn his attention to feed his imagination. Beyond the common inspiration, Cadioli's work is Neen also in another way. It embodies that simplicity of the artistic act that in the Neen aesthetic is seen as crucial by Manetas. Can we consider any more immediate act than that of taking a picture when a shape, a surprising Web entity, is revealed on the screen? The act of framing an image from the perpetual flowing of data appearing on the monitor is an apparently aimless act that fills a profound need of the artist. These features help us to subtract Cadioli's act from the filter of automated creativity, a filter that – according to Manetas – kills any form of artistic expression and turns the artist into an employee (*a freelance employee of other employees, the curators of the exhibitions*). The immediacy of the act gives Cadioli's work

come Manetas scrive nel Manifesto Neen: “I siti web sono l’oggetto artistico più importante e radicale del nostro tempo” #6, mentre Cadioli nell’Internet Landscape Manifesto cita proprio uno *statement* dell’artista greco: “Taking snapshots of webpages is observing how those entities behave and it is also searching for a new kind of beauty”.

Fuori di Internet non c’è gloria, fa dire Manetas all’irriverente De Dominicis nell’opera www.ginodedominicis.com e gli fa eco Cadioli quando afferma che è necessario studiare il paesaggio in trasformazione della Rete, testimoniare perché ha il valore della storia, viaggiare per appropriarci di questo territorio.

Il gioco di rimandi continuo sottende una visione comune: il Web è il luogo dove si stanno scrivendo le pagine più interessanti della contemporaneità, è lì che nascono le espressioni estetiche più significative, è lì che si sperimentano nuovi linguaggi artistici, ed è dunque proprio a tale paesaggio che l’artista deve indirizzarsi per nutrire il proprio immaginario.

Oltre l’ispirazione comune, l’opera di Cadioli è Neen anche in un altro senso. Riesce ad incarnare quella semplicità del gesto artistico che Manetas considera essenziale nella estetica Neen. Possiamo immaginare un gesto più immediato di scattare una foto quando si rivela sullo schermo una forma, un’entità web sorprendente?

Il gesto di fermare un’immagine nel fluire incessante dei dati che appaiono sul monitor è apparentemente un’azione senza intenzioni che risponde ad un’intima esigenza dell’artista. Tali caratteristiche valgono a sottrarre il gesto di Cadioli dal filtro della creatività a comando, filtro che – nella visione di Manetas – uccide ogni forma di espressione artistica e trasforma l’artista stesso in un impiegato (*un impiegato free lance di quegli altri impiegati che sono i curatori delle mostre*). L’immediatezza del gesto restituisce dunque una dignità artistica a tutto tondo all’opera di Cadioli e – al tempo stesso – ne sottrae il lavoro al dominio della comunicazione, vera nemica dell’arte.

Il gioco identitario

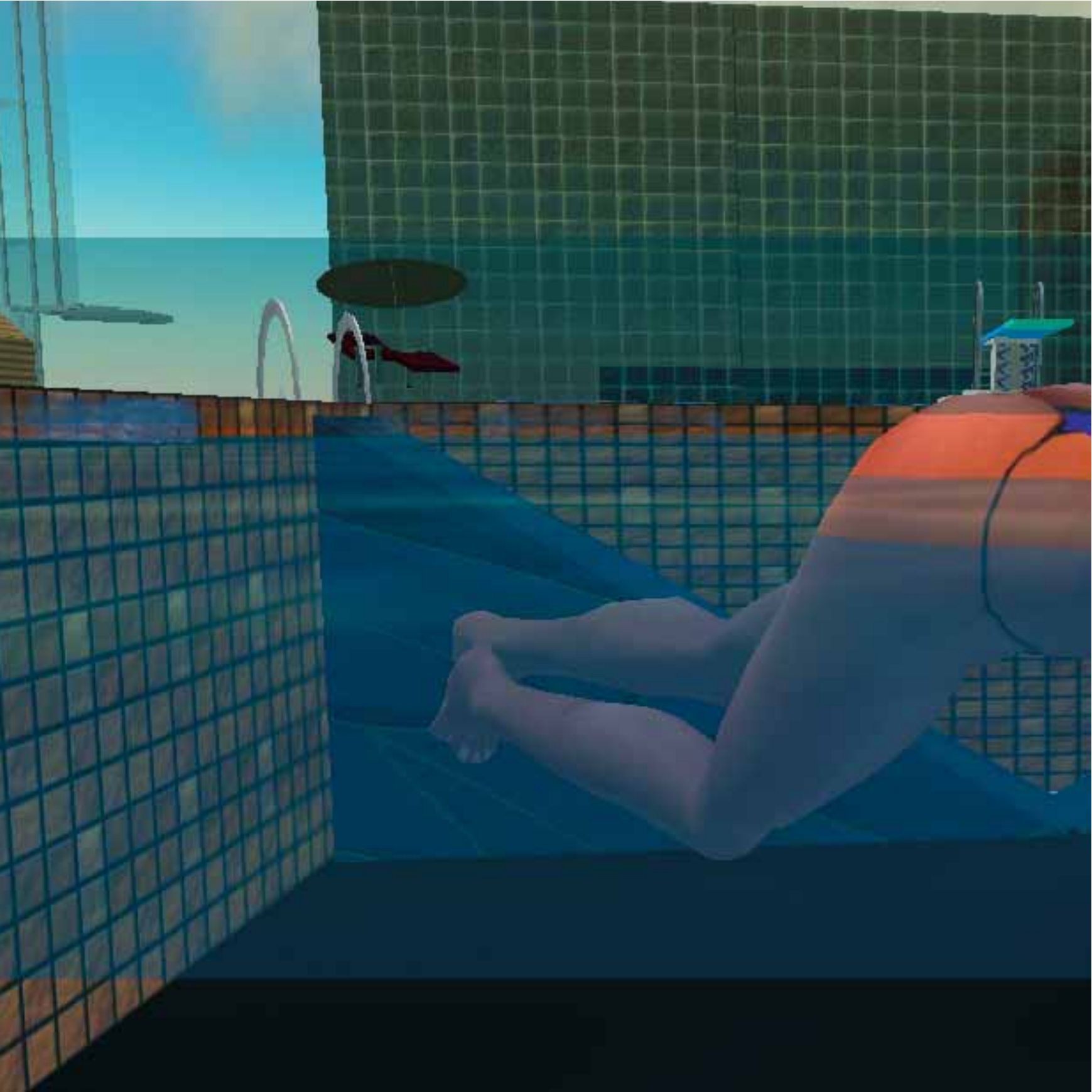
Esistono tuttavia altri riferimenti espliciti nel-

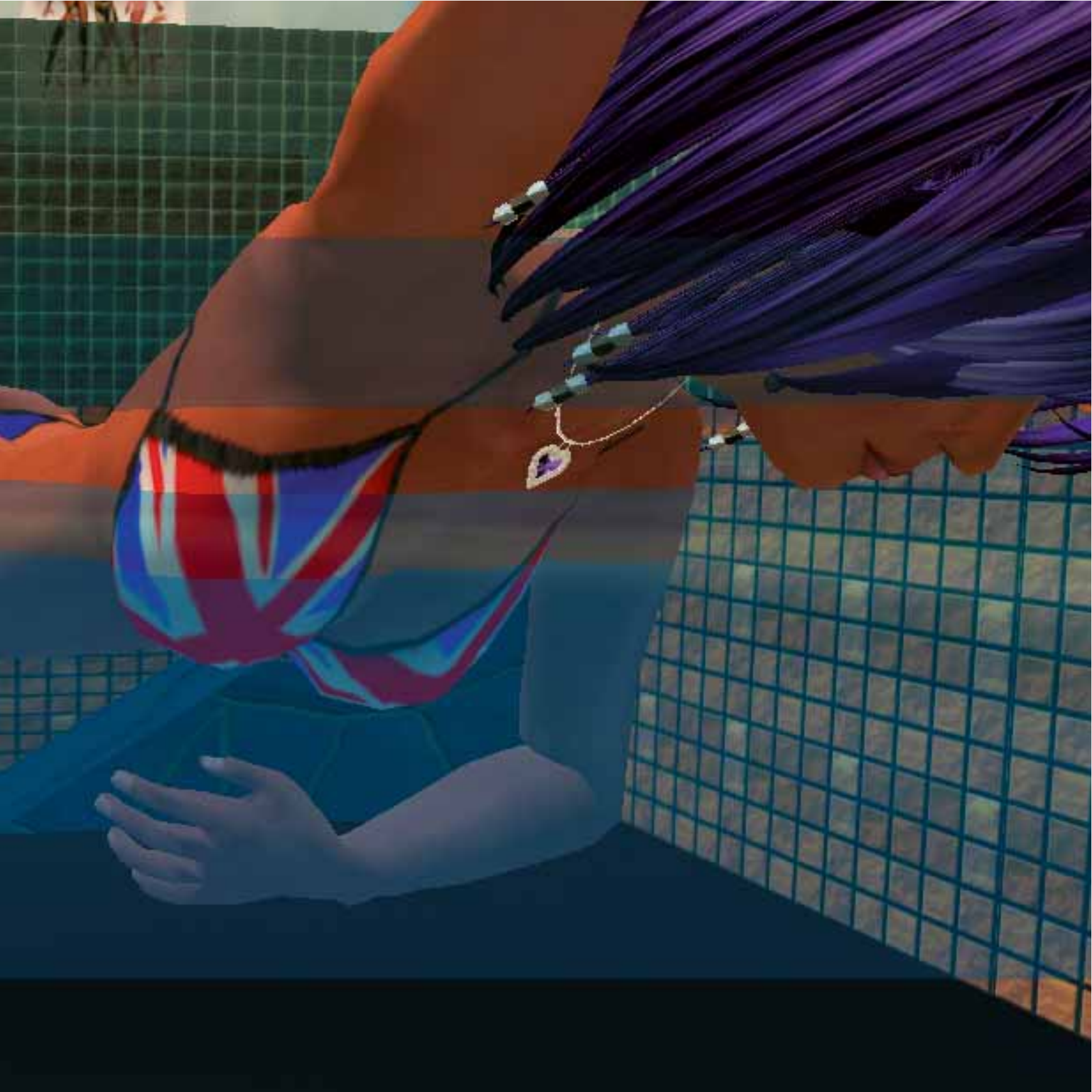
a new, fully mature artistic dignity and – at the same time – subtracts it from the communications domain, the real enemy of art.

The identity game

There are also other explicit references in the work of Cadioli. He himself shows them when he tells about the approach he had to some sets of pictures, in particular *Aenae* and *Why is there something rather than nothing?*

“During the *Aenae* set I immersed myself in the war games as *embedded* photographer, among the front line troops and escorted by a resident of that world. I thought about Robert Capa, our imaginary war photographer. In particular, I thought about the story related to the battle of Normandy. Capa followed it by himself taking pictures from the landing site, then he sent all his rolls of film to Paris for the development and a mistake in the dryer’s temperature had the negatives damaged. Only very few shots were left, and they got very spoilt. So I asked to Gnj, my guide, to take me to shoot pictures of the battle from Capa’s same point of view, to get those lost pictures back. In *Enemy Territory* there were battles of Normandy at every hour of the day, simulated, revived a hundred times. The idea that bound me to Ansel Adams was born instead while I was hanging around the wild zones of Second Life, taking pictures of the uncontaminated landscapes, without the presence of man. It is weird to imagine a completely synthetic world, therefore built by man, without the presence of man. But those black and white landscapes seemed to have the same strength of Adams’ nature pic-





l'opera di Cadioli. Egli stesso li rivela quando narra dell'approccio che ha avuto per alcune serie di fotografie, in particolare *Aenae* e *Why is there something rather than nothing?*

“Nella serie *Aenae* mi sono immerso nei giochi di guerra come fotografo *embedded*, al seguito delle truppe in prima linea, scortato da un residente di quel mondo. Ho pensato a Robert Capa, il fotografo di guerra del nostro immaginario, e in particolare alla storia legata alle foto dello sbarco in Normandia. Capa lo aveva seguito in prima persona scattando dal lato dello sbarco, poi aveva spedito tutti i rullini a Parigi per lo sviluppo e un errore nella temperatura dell'essiccatore aveva danneggiato i negativi. Sono rimasti pochissimi scatti e molto rovinati. Allora ho chiesto a Gnj, la mia guida, di portarmi a fare le foto dello sbarco dallo stesso punto di vista di Capa, per riavere quelle foto perse. In *Enemy Territory* c'erano sbarchi in Normandia a ogni ora del giorno, simulati, rivissuti centinaia di volte.

L'idea che mi ha legato ad Ansel Adams è nata invece mentre giravo per le zone selvagge di *Second Life* scattando foto ai paesaggi incontaminati, senza la presenza dell'uomo. È strano pensare a un mondo interamente sintetico, quindi costruito dall'uomo, senza la presenza dell'uomo. Ma quei paesaggi in bianco e nero sembravano avere la forza delle foto di natura di Adams, dell'Ovest incontaminato, e come metafora per descrivere *Second Life* quella del selvaggio West è stata utilizzata spesso”.

tures, of the uncontaminated West and that of the Wild West has often been used as a metaphor to describe *Second Life*.”

What matters to Cadioli is the act of interpreting a character, more than the act of remaking a picture by a well known artist. In *Second Life* we can put on the clothes of whoever we want, we can switch sex, choose a human, animal or futuristic appearance, we can dress ourselves up in more or less courteous manners, that is, give expression to the wildest fantasy, we can also invent new forms of sexuality (in fact, in *Second Life* sexual characteristics can be bought just like any other accessories). So, to compete with Manray, Capa or Adams is not just an explicit homage, a reference to our artistic and visual culture, but it looks more like a splitting into two parts, the umpteenth multiplication of his own personality. As an artist, Cadioli turns himself into many artists and each one of them performs and expresses his own artistic subjectivity. Only if we consider them together is it possible to get in touch with the complexity of the world expressed by his work.

Synaesthesias

It is Manetas again, referring to Cadioli, who defines him the Web's first Impressionist thus underlining how the act of taking pictures of the Net's landscape can be comparable to the break with the poetics of the past made by the Impressionist movement in the second half of the nineteenth century through the new tool of mechanical shooting of reality - photography, indeed.

The parallel appears to be convincing, even if from an ideological point of view, Cadioli seems to be closer to some Expressionist positions, in particular the ones embodied by the German movement *Die Brücke*, as in his repudiation of the class of intellectual for that of worker (Cadioli defines himself an *Internet reporter*), of obligations to society, and in his choice of topics close to real life, in this case, typical of metaworlds he explores. If we want to find true connections between Cadioli's work and the artistic movements of the nineteenth century, it is nevertheless

Ciò che conta per Cadioli è l'atto di interpretare un personaggio, più che il gesto di rifare una foto di un artista famoso. In *Second Life* possiamo vestire i panni di chi vogliamo, possiamo cambiare sesso, scegliere sembianze umane, animalesche o fantascientifiche, possiamo abbigliarci in maniera più o meno urbana ovvero lasciare spazio alla fantasia più sfrenata, possiamo finanche inventare nuove forme di sessualità (in *Second Life* infatti gli attributi sessuali si acquistano al pari di un qualsiasi accessorio).

Cimentarsi dunque con Manray, Capa o Adams non è solo un omaggio esplicito, un riferimento alla nostra cultura artistica e visiva, ma si configura piuttosto come uno sdoppiamento, l'ennesima moltiplicazione della propria personalità. L'artista Cadioli si trasforma in tanti artisti, ognuno dei quali interpreta ed esprime una propria soggettività artistica. Solo considerando l'insieme di esse è possibile entrare in contatto con la complessità dell'immaginario espresso dalla sua opera.

Sinestesie

Ancora Manetas, riferendosi a Cadioli, lo definisce il primo impressionista del Web, sottolineando in questa maniera come l'atto di fotografare il paesaggio della Rete sia assimilabile alla rottura con le poetiche del passato operato dal movimento impressionista nella seconda metà dell'Ottocento sotto la spinta del nuovo strumento di ripresa meccanica della realtà, la fotografia appunto.

Il parallelo risulta convincente, anche se da un punto di vista ideologico Cadioli sembra essere più vicino ad alcune posizioni espressioniste, in particolare a quelle incarnate dal movimento tedesco *Die Brücke*, quali la rinuncia alla qualità di intellettuale in favore di quella di lavoratore (Cadioli si autodefinisce un *Internet reporter*), l'impegno nei confronti della società e la scelta di temi aderenti alla cronaca della vita quotidiana, in questo caso, propria dei metamondi esplorati.

Per individuare punti di contatto autentici tra l'opera di Cadioli ed i movimenti artistici ottocenteschi, è bene tuttavia guardare in una direzione diversa per soffermare l'attenzione su uno dei temi maggiormente significativi nel lavoro dell'artista milanese, quello

useful to look in a different direction, and to fix our attention on one of the most significant topics of the Milanese artist's work, that of synaesthesias.

The search for synaesthesias does not rise from a typical need of the multimedia era, but has its roots back in time. This topic was already relevant in the middle of the nineteenth century - we need only think about Baudelaire, Rilke or Egon Schiele: from "Baudelaire's correspondences" to some lyrics by Rilke, the senses are seen as the hand's five fingers, separated but always connected. Rilke, for instance, talks about "sounds that beam" and about music as "audible landscape". Even a painter like Schiele, at the beginning of the twentieth century, declares he can "smell the sun" while "every smell dances around (him)".

These few examples are enough to consider well-grounded the thesis according to which the current research into synaesthesia, even if bound up with needs that have their roots in the modern informatics - multimedia paradigm, may seem similar to the ones that were felt and suggested between the second half of the nineteenth century and the beginning of the twentieth century.

"Looking again at Apollinaire's calligrammes from 1918, one remains amazed by their likeness with some visual poetry and text use on the Web. The calligram of the rain or the one of the fountain look like the frame taken from an animated text".

Looking at a picture by Cadioli is a synaesthetic experience in itself. We get immediately drawn inside the picture to find ourselves trying to figure out which sound accompanies the moment caught by the lens, which one the consistency of the shapes - anthropomorphic or fantastic - that open before our eyes. We wish we could touch them to get a tactile sensation and we regret that the technology still robs us of these sensations.

Cadioli, anyway, seems to be essentially sceptical about the possibility that the sensory short circuits we are exposed to when

delle sinestesie.

La ricerca sulla sinestesia non nasce da un'esigenza propria dell'epoca dei multimedia, ma affonda le proprie radici nel tempo. Si tratta di un tema già importante nella metà dell'Ottocento, basti pensare a Baudelaire, Rilke o Egon Schiele: dalle "corrispondenze" di Baudelaire ad alcune liriche di Rilke, dove i sensi sono visti come le cinque dita di una mano, separate e sempre connesse. Rilke, per esempio, parla di "suoni (che) raggiano" e della musica come "paesaggio udibile". Anche un pittore come Schiele, ai primi del Novecento, afferma di "sentire l'odore del sole" mentre "tutti i profumi (gli) danzavano intorno".

Questi pochi esempi sono sufficienti per ritenere fondata la tesi secondo cui l'attuale ricerca sulla sinestesia, pur legandosi ad esigenze che traggono la propria specificità nel moderno paradigma informatico-multimediale, può sembrare simile a quelle che sono state avvertite e proposte tra la seconda metà dell'Ottocento e i primi del Novecento.

“Riguardando i calligrammi di Apollinaire del 1918 si rimane stupefatti dalla loro somiglianza a certe forme di poesia visiva ed utilizzo del testo presenti oggi nel Web. Il calligramma della pioggia o quello della fontana sembrano un fotogramma fermato da una sequenza di testo animato”.

Guardare una fotografia di Cadioli è un'esperienza sinestetica in sé. Si viene immediatamente proiettati all'interno della foto e ci scopriamo a provare ad immaginare quali suoni accompagnino il momento catturato dall'obiettivo, quale la consistenza delle forme, antropomorfe o del tutto fantastiche, che si aprono davanti ai nostri occhi; vorremmo toccarle per ricavarne una sensazione tattile e ci rammarichiamo che la tecnologia ancora ci privi di tali sensazioni.

Cadioli tuttavia si mostra scettico rispetto alla possibilità che i cortocircuiti sensoriali cui siamo esposti di fronte a fenomeni d'interazione sinestetica siano in grado di allargare le capacità percettive dello spettatore

we are in front of phenomena of synaesthetic interaction, could increase the perceptive skills of the "common" spectator. According to him, a human being cannot stand the sensory short circuits, having unfortunately grown too numb to use his/her senses. Being modelled on the ideal person designed by all the communication s/he has absorbed during a whole lifetime, s/he gets inevitably scared of the opening of the *doors of perception* #7.

According to Cadioli, in order to live pleasantly and to totally experience any exciting sense, not only synaesthetic ones, an individual needs to have a talent that allows him/her to get in touch with his/her emotional states, without any fear or dread. In order to wake up from the numbness that overcomes us and to re-conquer the intimacy with our own senses and with our deepest emotional states, we need a path, whatever it is: maybe a more correct interpretation of Cadioli's work means seeing it as a proposal for a *path of release* from the numbness forced on us by our modern communication society.

comune. Per lui l'essere umano non è in grado di accettare i cortocircuiti sensoriali, in quanto, purtroppo, eccessivamente intorpidito nella sua capacità di utilizzare i sensi. Essendosi modellato sul tipo di uomo ideale disegnato dall'insieme della comunicazione che ha assorbito nel corso della propria vita, si spaventa inevitabilmente rispetto all'apertura delle *porte della percezione* #7.

Secondo Cadioli dunque, per vivere con piacere e per calarsi profondamente in una qualsiasi esperienza sensoriale coinvolgente, non solo quelle sinestetiche, è necessario avere una predisposizione che permetta all'individuo di entrare fortemente a contatto con i propri stati emotivi, senza alcun timore o paura. Per distarci dall'intorpidimento dal quale siamo sopraffatti e per riconquistare la confidenza con i nostri sensi, con i nostri stati emotivi più profondi, è necessario un percorso, qualunque esso sia: forse l'interpretazione più corretta dell'opera di Cadioli è considerarla come la proposta di un *percorso di liberazione* dall'intorpidimento al quale ci costringe la moderna società della comunicazione.

#1 L. Manovich, *The language of New Media*, The MIT Press, Boston 2001. Cfr. la traduzione italiana: *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2004.

#2 Ivi, p. 337. Nella versione inglese è utilizzato il termine "net surfer": "If we accept this spatial metaphor, both the nineteenth century European flâneur and the American explorer find their reincarnation in the figure of the net surfer".

#3 Passaggio tratto da un'intervista con Miltos Manetas da me realizzata per il magazine "Boiler" nel 2003.

#4 Linden Lab è la società statunitense (fondata nel 1999 da Philip Rosedale) che ha creato e che gestisce la piattaforma Second Life.

#5 Miltos Manetas (a cura di), *Neen. New Art Movement*, Edizioni Charta, Milano, 2006.

#6 Il Manifesto Neen è stato da me tradotto in Italiano in *L'arte della Rete, l'arte in Rete. Il Neen, la rivoluzione estetica di Miltos Manetas*, Aracne, Roma 2005, per il testo originale, cfr. p. 29 e per la traduzione italiana, cfr. p. 37.

#7 Cfr. A. Huxley, *Le porte della percezione* [1954], trad. it., Mondadori, Milano 1980, pp. 7-91.

#1 L. Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Boston 2001. See Italian translation: *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2004.

#2 Ibidem, p. 337.

#3 The excerpt is taken from an interview I made to Miltos Manetas in 2003 for "Boiler" magazine.

#4 Linden Lab is the society (founded in 1999 by Philip Rosedale) which created and runs the Second Life platform.

#5 Miltos Manetas (ed.), *Neen. New Art Movement*, Edizioni Charta, Milano, 2006.

#6 I translated the Neen Manifesto into Italian, in *L'arte della Rete, l'arte in Rete. Il Neen, la rivoluzione estetica di Miltos Manetas*, Aracne, Roma 2005, on the original text, see p. 29 and on the Italian translation see p. 37.

#7 See A. Huxley, *The Doors of Perception and Heaven and Hell* [1954], Penguin Books, New York 1973



