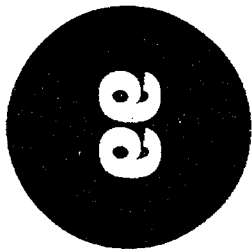


NOTTUB REDNET RAY JOHNSON... Dai/Warhol/e altri...



Copia n. 1/3 di 100



NEAR the EDGE edizioni - via C. Battisti 339  
55049 Viareggio (Lu) - vittorebaroni@alice.it

# Arte Postale!

BOLETTINO DI MAIL ART DALL'ARCHIVIO E.O.N.  
MAGGIO 2009



(A)POSTA PER TE - VISIONI DI UN VISIONARIO A UDINE  
EMANUELA BIANCUZZI - NETWORKING ART IN DANIMARCA  
BAU E I LUOGHI ERRANTI - ROD SUMMERS A VENEZIA  
ANNA BANANA IN ITALIA: UNA MOSTRA A SORPRESA

Emanuela Biancuzzi



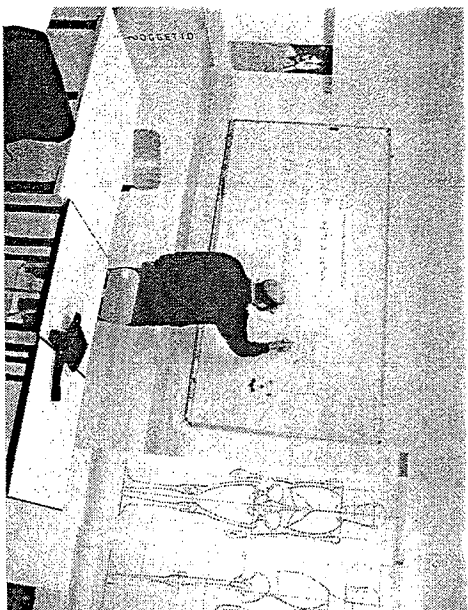
Comune di Udine  
Dipartimento  
Politiche Sociali,  
Educativa e Culturali  
Agenzia Giovanni

jab  
Centro di Formazione  
Professionale  
Centro Sallustiana  
Giovani "C. Massimo"

L'ARTE POSTALE IN LIBRERIA - I FORTEMARMINI  
RAY JOHNSON IN MOSTRA A LONDRA E A NEW YORK  
DUE ANNI DI DODDADA - IL DECENNALE DI CREATIVA  
TRAX NOTTEROSSA - BZZZOINGI! - AAVV CARTABIANCA

## LA CLASSE al .lab

ATL = A Tutte Lettere, buste anomale e con uso creativo di elementi verbali e alfabetici. IS = Insoliti Saluti, cartoline trasformate, materiche, fuori norma, improbabili. AA = Arte Attaccabottone, badges, adesivi e francobolli creativi "comunicanti".

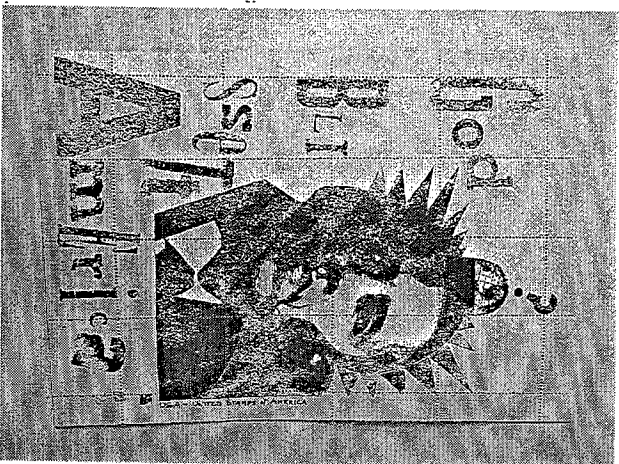


**Anwar Abdulkereem:** ATL, IS / **Vittore Baroni:** docente / **Alessandra Bergagna:** AA, ATL, IS / **Rebeka Bernetic:** AA, ATL / **Emanuela Biancuzzi:** ideatrice, collaborazione didattica, illustrazione di copertina / **Andrea Blasi:** ATL, IS / **Stefania Boschetti:** IS / **Silvio Campana:** ATL, IS / **Angelo Caputo:** ATL / **Michela Castiglione:** ATL, IS / **Nicoletta Cecotti:** ATL, IS / **Roberto Coco:** AA, ATL, IS / **Gloria Corradi:** IS / **Flavio Cossovel:** AA, ATL, IS / **Katalin Daka:** IS / **Veronica Durivigi:** ATL / **Marta Ecoretti:** IS / **Maurizio Faleschini:** IS / **Davide Garbuglio:** ATL, IS / **Elena Gattari:** correzioni cromatiche, IS / **Roberto Grubissa:** IS / **Marina Ippoliti:** AA, ATL / **Nicolan Lanfrit:** IS / **Simone Lepore:** AA, ATL, IS / **Valentina Linda:** AA, ATL / **Massimiliano Marocco:** foto delle opere / **Filippo Marra:** graphic design, IS / **Massimo Miani:** graphic design / **Jon Nadale:** ATL / **Ludovica Nardoni:** IS / **Elisa Ortolani:** ATL, IS / **Manuela Ottalano:** ATL, IS / **Cinzia Pastorutti:** ATL, IS / **Daniele Sedran:** IS / **Oscar Serafin:** direttore .lab, collaborazioni didattica / **Laura Tagliaferri:** AA, IS / **Ilaria Trondoli:** ATL, IS / **Marco Varotto:** IS

2 AA anonime  
12 ATL anonime  
12 IS anonime  
Lavori extra corso: **Silvia Giusti:** lettera in tela gommata / **Walter Criscuolo:** fototratto.

**Totale:**  
68 pezzi di corrispondenza affrancati, ma senza timbro postale  
10 cartoline con timbro postale (uff. Venezia CMP, 3 Marzo 2009).

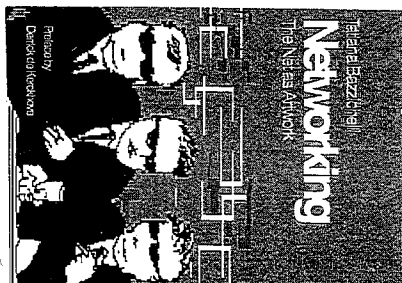
"God Blissett America" di Laura Tagliaferri.



## NETWORKING in Danimarca

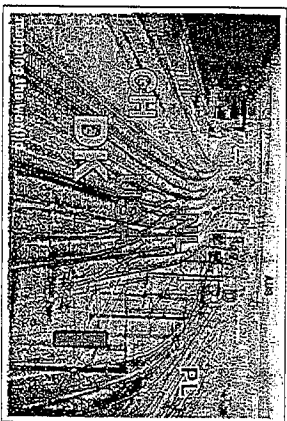
Sono in contatto con Tatiana Bazzichelli dalla fine dei Novanta, all'epoca in cui preparava la sua tesi universitaria sull'arte interattiva italiana, poi confluita assieme alle sue diverse conoscenze in ambito di cultura hacker e new media art nel pionieristico saggio *Networking - La rete come arte* (Costa & Nolan, Milano 2006), di recente tradotto in inglese (*Networking - The Net as Artwork*, Digital Aesthetics Research Center, Aarhus 2008) e scaricabile in digitale da [www.networkingart.eu](http://www.networkingart.eu). Il volume è un testo pressoché unico nel suo interrogarsi in modo

specifico e documentato sull'esistenza di una nuova figura di operatore culturale, il *networker*, sorta di "pifferaio magico" capace di coinvolgere ed attivare reti di contatti per comporre opere condivise o lanciare progetti aperti, autoreplicanti, dissidenti, solidali, dislocati in zone inesplorate tra arte e vita. Mi è capitato di collaborare "a distanza" con Tatiana in occasione, ad es., di un laboratorio di mail art tenuto in un Museo per bambini di Berlino, ma solo nel Marzo di quest'anno, approfittando di un suo viaggio in Toscana, è stato possibile incontrarci (vedi l'intervista all'interno di <http://www.digicult.it/digimag>). Attualmente docente in un programma di Media Studies presso l'Università di Aarhus in Danimarca, Tatiana ha tenuto quest'anno Progetto "Mappando il mondo della Networked Art".



MAPPING THE WORLD OF  
NETWORKED ART  
THIS BLOG IS A PRODUCT OF AN NETWORKING ART PROJECT. THE PROJECT IS A PART OF A  
COURSE ON HACKTIVISM, NETWORK AND MAILART AT THE UNIVERSITY OF AARHUS (DK)

Third answer



Collette Kueh (Mail Artist)  
Geneve, Switzerland.

INSDERNT AF LASSELN 0 KOMMENTARER

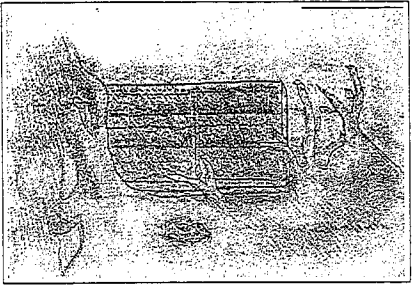


THE ORIGINAL IMAGE

PHOTOALBUM  
Check out the whole collection of replies here.

WHAT'S THE POINT?  
I have sent the same image to a lot of different digital artists and mail artists around the world for them to remix/remake/edit in their own way.

# THE FUTURE IS BEHIND THIS DOOR



You are in the middle of one forest hidden in the end of the earth. It's in a place where nobody has been succeed to arrive there and open it. But you are too lucky, and you are in front of the door. You have the chance to open the door and entry there for few hours. You don't know if you are going to like it or not, you are not sure what is there, but the door is opened for you.

Now it's your place, you have to describe us with words, images, sounds, pictures, photos... Whatever you need to tell us what is behind this door! Quickly, the future is waiting for you! Of course you can invite everybody to join to this project

P.D. Thank you to join us, and we are waiting for your answer. If you can't, don't worry and thank you for your attention

**Progetto "Il futuro è dietro a questa porta"**

termini del laboratorio di Udine. Sono stati illustrati in dettaglio i nove progetti creati da singoli o gruppi di studenti (in tre sono stato coinvolto direttamente come partecipante). Per *Mapping the World of Networked Art*, Lasse Juhl Nielsen (di Aarhus) ha operato tra cartaceo e digitale invitando a modificare liberamente una foto di binari ferroviari (<http://lassejn.blogspot.com>). Tre studenti spagnoli hanno chiesto di immaginare cosa si trova al di là di una misteriosa porta ([www.thefutureisbehindthdoor.blogspot.com](http://www.thefutureisbehindthdoor.blogspot.com)), mentre la londinese Zoba Ezen ha invitato in *Synergy* a condividere i propri "desideri segreti" e in *Spotted* (<http://spottedcity.ning.com>) a scoprire e documentare angoli di particolare interesse della propria città. Due studenti dell'Università di Siena hanno chiesto una predizione sulle caratteristiche del Web 3.0 ([www.tagcloudprediction.com](http://www.tagcloudprediction.com)), compresa in un'unica parola. Tre studenti di Valencia in *Good World* (<http://goodworld.es.kz>) si sono cimentati nella raccolta di testimonianze da tutto il mondo sull'inutilità delle guerre, la con-nazionale Manuela Clara Herranz ha posto invece il semplero questo "Cos'è l'Arte?". Florian Woergoetter (Vienna) ha ideato un progetto di networking musicale, cito Tatiana, "facendo suonare a tutti i partecipanti una traccia usando uno strumento diverso di loro competenza, che poi ha combinato creando una composizione unica". Da Vienna anche Armin Grasberger, che ha tentato di comporre un "Database" del Culture Jamming. Infine, Neela V. Raman (Londra) e Silja Nielsen (Turku) in *6 in 36 - Six characters, 36 minutes* hanno avviato un ambizioso progetto di romanzo verbosuale a più mani, proponendo un primo capitolo di quattro "pagine" con teatrino fotografico che introduce i personaggi e la situazione da continuare: unica limitazione, ogni partecipante deve utilizzare solo sei personaggi e farli agire nell'arco temporale di 36 minuti. Curiosamente, la difficoltà del compito assegnato, grazie anche al "buon esempio" delle pagine iniziali, ha generato in questo caso un coinvolgimento molto più forte rispetto a progetti di più semplice attua-

un corso su *Hackivism and Net-working from Mail Art to Web 2.0*, richiedendo ai suoi studenti (pro-venienti da diverse Università europee) di ideare, come "tesina" conclusiva, un loro progetto di rete. Su richiesta di Tatiana, ho suggerito di impostare queste tesine come dei "Cadaveri Squisiti". Surrealisti, ovvero di tentare di coinvolgere nello stesso progetto reti differenti di contatti (quelli della mail art da me forniti, quelli dei social network di Internet, quelli degli stessi studenti o dei loro amici, ecc.), per poi comparare i risultati e trarne conclusioni più generali. La classe si è messa alacremen- te al lavoro, in parte accogliendo la mia indicazione, ma soprattutto escogliando ingenose variazioni sul tema. Tatiana mi ha ragguag-

gliato via email sulla presenta- zione in classe dei lavori degli studenti, per me istruttiva e "com- plementare" a quella tenuta al-

## SIX CHARACTERS, 36 MINUTES. WHAT HAPPENS?

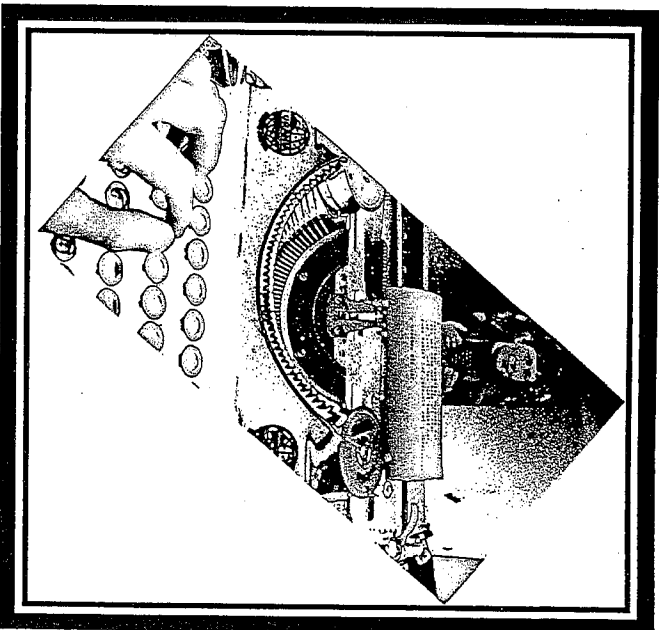


We invite you to join Project Networking Art...

zione. La storia di sei carte da gioco che alternativamente assumono disperate identità (un avvocato rampante, un vagabondo col feticismo dei cappelli, un at-tempata hippie, ecc.) ha preso nei diversi capitoli curiose e divertenti biforca- zioni meta-narrative, con citazioni da Joe Orton a Lewis Carroll. Per visionare il racconto, andate a <http://36minutes.ning.com>. Non tutti i tentativi di networking hanno dato forse i risultati sperati dagli studenti, ma va sottolineato che questi hanno avuto a disposizione un tempo limitato (due-tre mesi), non sufficiente per far decollare completamente i progetti. Tatiana (a cui mi associo) si è detta estremamente soddisfatta della varietà e "multimedialità" di questi test tuttora in progress: "dando gli input giusti si ricava sempre qualcosa di interessante e creativo". Materiali del laboratorio sono presenti anche a <http://darc.imv.au.dk>

Logo e particolare del progetto "6 in 36".

But back to *our* story! After some waste of time, Writer got again behind his



typewriter and ... tried something ... no, no! He had *no time* at all to try something, he had to DO! CREATE! ... maybe by help a little prayer? Writer was not religious at all, but times were taught. In something he had to believe. He started to cross his hands, when someone, suddenly, made a strange

"Fool!" What ... what was THAT? Are you a ... God? Or maybe All-Knowing Storyteller?