

G.A.Z.

GENUINE ANAR *Chic* ZEAL



Fashion Utp

Creature Machine Sculpture
Body Modification

In & Out

Nicola Frangione
La poesia diventa action

Culture

Oscar Chichoni
Mekanika

Musica

DJ Open Source
Kurregomma



Olyo Ind.

VINTAGE
REVOLUTION

OLYO
Industries
www.olyo.it



OLYO
industries

Editoriale

A cura di **Elisabetta Friggi**
Direttore



MILANO ... IN BICICLETTA!

Caro lettore,

se non ti sei ancora stancato di leggere i miei editoriali, appuntamento regolare in ogni numero di G.A.Z, ora vorrei spiegartene il perchè!!!

Se fino adesso hai pensato che gli editoriali vengono scritti per i lettori, in realtà ti svelo che l'editoriale è uno specchio in cui il direttore ci si riflette ogni volta per ritrovarcisi!

Scrivendo a te scrivo a sé stesso, quindi non sei tu che hai bisogno dell'editoriale ma è l'editoriale che ha bisogno di te!

E sì, perchè l'evoluzione di una rivista richiede sempre una riflessione lucida per continuare il progetto intrapreso.

Se sei un lettore attento avrai notato che G.A.Z è nato come fanzine underground di Milano aprendo le porte ai mondi alternativi dal numero 00 allo 01; e dal numero due ha scelto di mostrarti anche degli artisti si di fama internazionale, ma di nicchia e a volte discussi come H.R.Giger, fino ad arrivare al numero 04 in cui affiora il nuovo restyling grafico della rivista; ed ora nel numero 05 un'evoluzione importante, G.A.Z diventa tematico, in questo numero troverai infatti tutti gli articoli dedicati al design che gioca con la tecnologia. Aspettati sorprese irriverenti nei successivi numeri!

E qui entri in gioco tu, è infatti doveroso spiegarti il movimento di G.A.Z nel suo divenire e nel suo essere:

GENUINE: perchè come vedrai nel mezzo della rivista, è nata la G.A.Z bici, spirito libero e genuino per la consegna ai locali di Milano.

ANAR *Chic*: controtendenza, perchè la moda è qualcos'altro e ci porta altrove!

ZEAL: perchè il bello è ritrovarti sul forum di G.A.Z per dire la tua!



Contents

In copertina:
G.A.Z BICI
Galleria Vittorio Emanuele
Milano
Foto : Ivano Tomba



Gancitano's
movement



Il personaggio
Nicola Frangione
Poesia Visiva



Edizioni HAZARD
presenta
OSCAR CHICHONI
"Mekanika"



Spazio fotografia
(promosso da
OLYO fashion industries)
Fotografo : **Luca Cervini**

G.A.Z
GENUINE ANAR *Chic* ZEAL

Mischa Barton per Morgan



 **MORGAN**
www.morgandetoi.com

La Poesia diventa action

Nicola Frangione

a cura di Michele Succio

L'action poetica di Nicola Frangione è così genuina e contro-tendenza, tanto da colpire un locale serale che gli dedica una mostra permanente, il Loft a Monza, dove la poesia visiva prende vita fra giovani, aperitivi e cocktail in un luogo a lei insolito ma molto ricettivo.

Nicola viene a trovarmi in Redazione e mentre mi racconta i suoi quadri, le sue poesie, la sua arte, mi distraggono i suoi occhi, così carichi di energia, da cui traspare uno spirito giovane, senza tempo, una passione travolgente per tutto quello che crea e fa.

Poliedrico, dalla performance alla poesia in action, mi racconta dei suoi viaggi e delle sue mostre, dalla Bielorussia al Canada, rivelandosi un artista per cui la ricerca è incessante, come i suoi quadri e i suoi oggetti, che cercano avidamente il pensiero, e mentre la materia sprona lo spirito umano, un orologio non è più solo un orologio e un portacartellini del 1950 ci porta in uno spazio tempo umano lontano, seppur in realtà così vicino ai giorni nostri.

Quando l'umanità vuole vedere oltre e con ogni sforzo supera l'oggettualità delle "cose", ecco che esse si animano e prendono vita, portandoci ad un pensiero più alto, più distaccato, più evoluto, e ci riempiono di gioia svelandoci la nostra infinita umanità.

Chissà se un poeta visivo amerà vedere tutte insieme così tante parole per descrivere la sua poesia? Il dubbio rimane ma, ironia a parte, ora cercherò di raccontarvi al meglio il personaggio di questo numero di G.A.Z.

La poesia in action di Nicola nasce dall'esigenza di non limitare il concetto di poesia all'utilizzo classico di carta e penna, ma al contrario di aprire la poesia all'azione.

Nato a Forenza (Pz) nel 1953, Nicola Frangione, vive e lavora a Monza dal 1972: è un artista interdisciplinare, sperimentatore di tecniche artistiche diverse, dalle arti visive, alla musica e poesia sonora, dalla performance alle videoinstallazioni.

Qui vogliamo farvi conoscere la sua "Poesia Visiva Oggettuale", per farvi capire cosa significa realmente fare poesia in action.

L'idea di partenza è quella di esprimere la poesia visivamente, attraverso la rivisitazione di oggetti utilizzati nella quotidianità, ricollocandoli in una dimensione spazio-tempo differente.

Questi oggetti pur restando fermi, necessitano di rivivere, e ciò accade grazie all'interazione che hanno con i materiali utilizzati nella realizzazione delle opere.

L'utilizzo di materiali propri della Terra, la sabbia, i metalli, il legno, il cuoio, la corda, associati a oggetti di utilizzo comune, sono il filo conduttore che porta il poeta a necessitare di immedesimarsi nella nuova vita che prendono questi oggetti, avendo quindi come sbocco naturale la performance poetica, l'unire alle parole scritte e pronunciate, la gestualità e la musicalità della performance.

I quadri di Nicola Frangione hanno la caratteristica di unire alla tecnica pittorica, l'installazione materica, effettuata anche fisicamente, imbullonando le macchine da scrivere, incastrandone nei quadri gli oggetti di lavoro, i guanti, i manometri, i numeri civici con cent'anni di storia.

Dalla presa di coscienza del poeta della propria esistenza nello spazio e nel tempo, nasce spontaneo il desiderio di compiere l'azione che valorizza la parola, in un nuovo concetto di poesia non più statica, ma in action, per ottenere un nuovo e più profondo livello di comunicazione.



PRAVDA-GIORNALE E MANOMETRO 50X65 1987

Lo sfondo di questo quadro è rappresentato da una vecchia copia della Pravda (in italiano "La verità"), quotidiano bolscevico sorto nel 1912 per iniziativa degli operai di Pietroburgo, soppresso nel 1913 dal governo e in seguito uscito con diverse testate.

Questo giornale emerge dalla sabbia, riportando alla luce le sue parole velate ed antiche, che come le poesie sono cariche di mistero. Nicola aggiunge che sulla sinistra si può notare una frase scritta a mano da lui stesso, che rappresenta un interrogativo sull'esistenza dell'uomo e su ciò che davvero ciascuno di noi rappresenta nel tempo.

Tutto si collega all'oggetto centrale, il manometro, che ha come sua funzione naturale la misurazione della pressione e qui viene usato come elemento rivisitato ad indicare l'inquietudine dell'uomo e del poeta che non può stare immobile, ma deve gettarsi nella ricerca dell'azione.



GUANTI DA LAVORO 50X60 1986

L'oggetto predominante del quadro sono i guanti da lavoro usati, che Nicola mi racconta di aver ricevuto in regalo da un suo amico. Ad un primo sguardo distratto i guanti ci appaiono immobili, ma in realtà vivono, ricchi della loro storia e stanno per riprendere l'energia attraverso il rame che si collega ad essi con la cinghia.

Il rame rappresenta quindi il passaggio dell'energia e le due sfere sono i poli, caldo quello della sfera di legno e freddo quello della sfera di ferro, che alimentano l'oggetto e lo rivitalizzano.

Così come per i guanti anche per il poeta sarà necessaria la rinascita, resa ancor più completa dalle esperienze del proprio passato.

L'action poetica diventa quindi lo strumento naturale e indispensabile per dare nuova vita a ciò che la poesia classica, composta solo da parole, non può bastare a rappresentare.



OCCHIO CERAMICA SU PIATTO IN LEGNO 50X65 1987

La particolarità di questa installazione di un piatto di legno su tavola nera con sabbia, si riscontra nella applicazione al centro del piatto di un'apertura che contiene una ceramica dipinta a mano dallo stesso Nicola a forma di occhio.

Nicola mi fa notare che anche se l'occhio è privo di pupille e può quindi sembrare fisso e statico, in realtà è in azione, infatti è aperto e pronto a guardare. Rappresenta lo sguardo dell'uomo sul mondo, che deve essere attento e capace a rivedere le cose, per reinserirle in un nuovo concetto di spazio-tempo, all'interno del quale dare nuova vita agli oggetti che necessitano di perdere il loro ruolo statico per diventare attraverso il poeta e la sua performance, l'elemento nuovo di una comunicazione supportata dall'azione umana. Così vuole essere la poesia visiva, una rivisitazione degli oggetti per ridare loro una nuova vita, un nuovo slancio verso l'azione. Nicola mi svela cos'è l'uomo nell'action poetica: nello spazio-tempo, la parola si integra con l'azione umana, portando il poeta e l'uomo in un eterno viaggio di ricerca e sperimentazione.



PORTACARTELLINI 90X150 1995

Gli oggetti recuperati per questa installazione sono due portacartellini da lavoro originali degli anni '50, che servivano per segnare manualmente l'ingresso e l'uscita degli operai dalle fabbriche. Nicola li ha recuperati per esprimere il concetto intrinseco nella loro stessa natura: infatti servono a ricordarci il lavoro dell'uomo, che vive la sua vita adattandosi alle esigenze della società, quindi allo schematico ritmo delle fabbriche, ma senza perdere la propria personalità. Infatti nel timbrare i cartellini per il lavoro, la determinante che differenzia gli operai è proprio il nome che rappresenta le individualità e la singolarità di ognuno.

Così anche la ricerca del poeta deve essere personale, anche se accessibile a tutti, facendo nascere nel poeta l'esigenza dell'azione e di conseguenza della performance.

Nicola mi racconta che la sua poesia in azione vuole partire dai lavori visivi per sfociare nell'azione poetica, in un nuovo e rinnovato concetto di poesia totale.



MACCHINA DA SCRIVERE BIANCA 100X100 1990

In questo quadro con al centro la macchina da scrivere bianca, aperta come se fosse ancora in azione, notiamo come le parole e i numeri del manifesto che ne fa da sfondo, vengano scoperte dalla sabbia, l'elemento della terra.

Nicola mi fa notare che le parole stanno riemergendo, tornano alla luce dopo un lungo sonno, riprendono vita abbandonando il vecchio concetto di poesia statico per riscoprirsi nell'action. Queste parole potrebbero essere state scritte proprio dalla stessa macchina da scrivere, che diventa la rappresentazione dell'uomo che emerge dal suo passato più forte e con la capacità di rinnovarsi per diventare azione.

È proprio da questo concetto di azione che la poesia viva concettuale fa nascere nell'artista l'esigenza della performance, l'adeguare l'oggetto allo spazio, riconsegnando ad esso la sua umanità.



MACCHINA DA SCRIVERE ROSSA SU FRANCOBOLLO 90X110 1991

Questa installazione di una vera e propria macchina da scrivere all'interno di un francobollo, è una delle opere più apprezzate e riconosciute della produzione di Nicola.

La macchina da scrivere è stata volutamente inserita all'interno di un francobollo antico, personalizzato da una scritta dello stesso Nicola che ricorda ironicamente il centenario della sua vita, proprio ad indicare che le cose così come le persone possono andare oltre il concetto comune di vita per rigenerarsi e rinascere in un nuovo concetto di spazio-tempo.

Nicola, vuole fare soffermare l'osservatore sulla ferita dei tasti della macchina, ad indicare che proprio quegli stessi tasti hanno composto le parole del quadro, facendoci riflettere su come dalle parole ferite, che rappresentano il vecchio concetto di poesia, possa nascere una nuova concezione della poesia, la poesia in action, che esorta il poeta all'azione.



Creature Machine

Quando natura, tecnologia e design si incontrano.

a cura di *Michela Tieppo*



Times Square - Hong Kong ▲
"Creature Machine" Sculpture Exhibition

Salendo la scala mobile che porta al primo piano del Times Square Centre di Hong Kong, mi trovo calamitata al centro di un frammento di "preistoria moderna".

Il grande spazio al centro della hall, ospita infatti un'installazione singolare ed accattivante: "**Creature Machine Exhibition**", è serigrafato su un pannello di plexiglass alle mie spalle.

Il creatore straordinario è **Zhao Guanghui**, il frutto della sua opera è un mondo abitato da creature del futuro, che vedono il design contaminato dalle energie della natura.

Sculpture hi tech realizzate in fibra di vetro e lacca nascono da macro uova la cui "madre" dovrebbe essere la carcassa in poliresina che si trova a qualche metro da me.

Automobili o pesci, una cosa è certa, l'impatto sul pubblico è sensazionale.



▲ Excavated Future : 2006 - polyresin fibre - actual car size

Fashion Up G.A.Z. ©

Maybache. 620 - 2006 - fibreglass, lacquer
▼ 275 x 122 x 71 cm

La perfezione delle forme e la contemporaneità dei colori sono solo una parte dei dettagli che caratterizzano l'esibizione.

A lasciarmi totalmente incantata sono infatti le "espressioni umane" ed ironiche di queste insolite creature, che sembrano guardarti mentre tra smorfie e leziosi ghigni compiono il loro giro sulle apposite pedane disegnate con onde del mare.

Scopro poi che l'originale pensiero di Zhao Guanghui ha trovato una congeniale collocazione nel mondo della comunicazione pubblicitaria e per esteso nell'advertisement proposto per la NIMI-Z (casa Giapponese), in cui una sfavillante creature machine rossa fiammante riposa pacifica sulla riva del mare.

E per chi volesse saperne e vederne di più, invito a visitare il sito internet hanart.com



Into Mr. Santana - 2006 - fibreglass, lacquer
▼ 200 x 94 x 80 cm

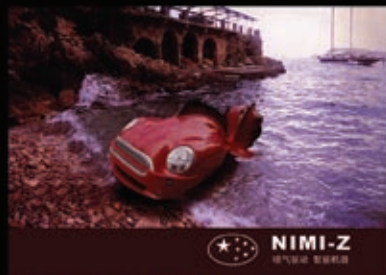
Subaru - 2005
fibreglass, lacquer
162 x 30 x 12 cm ▼



Rendering : Maybache & Bens. E90 ▼



Bens . E90 - 2006 - fibreglass, lacquer
▼ 256 x 116 x 71 cm



ZGH Goldfish Car - 2005 - Mixed Media ▲



Tendenze sotto pelle

a cura di *Ivano Tomba*

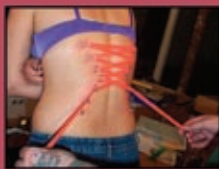


Karen Paduang : vivono tra la Birmania e la Thailandia; a queste donne fin dalla nascita vengono infilati degli anelli al collo. Questa pratica antichissima per noi barbara è invece, nella loro tradizione, indice di prestigio.

Se pensiamo superficialmente alla pratica della "body modification", possiamo essere indotti a credere che sia solo una pratica ad uso e consumo di gente squilibrata o di perversi.

Basta invece fare una piccola ricerca storica e si trovano tracce di questa pratica fin dai tempi antichi e ne sopravvivono ancora testimonianze in aree tra la Birmania e la Thailandia, dove ci imbattiamo in donne con colli lunghissimi abbracciati da anelli alla base larghi che si stringono sempre più per arrivare al collo in dimensioni tali da poter sorreggere la testa; tale usanza è contestata dalle giovani generazioni, ma le anziane Padaung non possono togliersi gli anelli perché il collo, abituato fin dall'infanzia a quei sostegni, non è più in grado di reggere la testa.

Sui Paduang, che vivono nello Stato di Kayah, è per lungo tempo circolata la diceria, per altro mai confermata dagli studiosi, che siano stati in passato cacciatori di teste. Molti sono ancora oggi animisti (hanno una concezione secondo la quale tutte le cose sono animate da spiriti benefici o malefici).



Corsetti umani: sarà la prossima moda dell'estate? E' la tendenza più forte delle nuove feste perversi? Forse nulla di tutto ciò o forse entrambe le cose; sta di fatto che nei paesi anglosassoni è sempre più visibile la voglia di andare oltre e spingersi al limite della provocazione anche nella moda, e allora ecco che il corsetto diventa parte integrante della donna. Come? Semplice basta far passare un nastro tra una serie di piercing innestati sulla schiena.



Ma torniamo ad oggi, e chiediamoci se la "body modification" sia una pratica che affascina per il suo gusto antico o se invece non sia altro che uno degli innumerevoli trend che prendono i giovani sempre più annoiati dalla normalità quotidiana.

Amesso che sia sotto gli occhi di tutti l'inutilità pratica di tali innesti (perché ci troviamo di fronte a vere e proprie operazioni chirurgiche), è però anche vero che i semplici piercing al fine ultimo dell'utilità, non hanno alcuna rilevanza e quindi dobbiamo convenire che, per quanto estreme, queste pratiche possono essere oggi giorno solo a scopo estetico.

Raggiungere con un artefatto la bellezza, un concetto di edonismo portato all'estremo, un espressionismo accademico seguito alla lettera che sfocia forse nella follia, può spingere a farsi innestare delle corna per assomigliare al diavolo o delle orecchie da gatto perché ci si sente dei felini.

Non sono qui per giudicare o condannare il fenomeno, a dirvi se si può elevare a genio letterario O.Wilde che fa vendere l'anima al diavolo al suo Dorian pur di raggiungere il massimo concetto di edonismo e a condannare, invece, persone che fanno del proprio corpo un'opera d'arte in quanto ognuno è proprietario del

Body Modification

proprio essere.

Non esiste legge, neanche quella del buon gusto, che possa vietare di farsi innestare sotto pelle materiali sterili chirurgici spesso assimilati al piercing, anche se lo stesso scopo si può ottenere con l'uso dell'eyeliner o del rossetto.

Ma, non pensate erroneamente che stia sminuendo il fenomeno, o riducendo a fenomeno di moda uno stile di vita che sicuramente racchiude un mondo che ai più è sconosciuto e a molti non dice nulla, anzi suscitata fastidio o ribrezzo.

Mi viene solo da pensare quale potrà essere la prossima meta da raggiungere per creare l'uomo dei sogni, l'uomo perfetto. Ma se invece della ricerca della perfezione l'uomo stesse cercando di portare il proprio corpo a immagine e somiglianza di altre creature? Se ci stessi accorgendo che l'uomo non è che solo una delle possibili forme estetiche di riferimento? Se fossimo davanti alla ritrattazione del concetto greco di mimesi e invece di usare le statue per esprimere questo bisogno usassimo il nostro corpo? Comunque la pensiate, la Bodymodification rimane un fenomeno particolare da non trascurare per leggere il nostro tempo.



Spaziologramma

a cura di Corrado Colombo



Negli anni sessanta s'impose in campo internazionale L'INVENZIONE DI MOREL, romanzo dello scrittore, allora pressochè sconosciuto, Adolfo Boy Casares. Scritto nel 1940 e in qualche misura sponsorizzato dal grande Jorge Luis Borges, con cui Casares aveva collaborato, in questo breve (non raggiunge le 130 pagine) ma intenso romanzo, si racconta di un evaso che



trova rifugio su un'isola deserta, che poi si rivela non essere tanto deserta in quanto c'è una villa che si anima all'improvviso di gente eccentrica che ripete ogni giorno sempre le stesse azioni, gli stessi gesti, le stesse conversazioni. Si scoprirà essere un sofisticato marchingegno che, proiettando immagini in movimento in tre dimensioni, dà l'illusione di essere la realtà, e per il nostro protagonista non ci sarà verso di entrare in contatto con queste persone, che rappresentano un altro mondo... La storia, dallo stile a tratti un po' datata, mantiene comunque intatto il suo valore di monito contro gli eccessi della fuga dalla realtà per rifugiarsi nel virtuale. Prima, molto prima di Matrix. Boy Casares scrivendo un'avventura fantastica che però denunciava anche i mali sociali del suo tempo, aveva colto nell'aria quella che poi sarebbe diventata una scoperta scientifica: l'olografia. Ideata nel 1947 e sviluppata negli anni '60, è stata una delle più importanti scoperte dei tempi moderni, tanto che il suo scopritore Denis Gabor ha ricevuto il Premio Nobel per la Fisica nel 1971. L'olografia è, appunto, un metodo che consente di registrare immagini fotografiche tridimensionali. L'immagine ha profondità e l'osservatore può anche girarvi attorno, per guardarla da dietro, in tutta la sua totalità. Gli ologrammi - cioè le immagini tridimensionali prodotte con l'olografia - sono presenti in molte moderne tecnologie: per le loro qualità divengono ogni giorno più importanti. Vengono impiegati per la sicurezza, per evitare contraffazioni di oggetti pregiati e griffati. Una società londinese, in collaborazione con l'università di Cambridge, sta approntando un telefono cellulare in grado di proiettare immagini olografate.



Anche il mondo artistico è naturalmente molto interessato alle possibilità espressive dell'olografia, in particolare a quella su lastre. L'apparenza di una di queste opere è quella di una foto o di un quadro, ma poi ci si accorge che il soggetto si può guardare lateralmente (se non addirittura dietro), quindi l'effetto è spettacolare! Molti artisti si sono specializzati in ologrammi per singole opere d'arte, video-installazioni e "performances" di ogni genere, territori dove l'arte contamina la tecnica reinventandola. Così come pure per eventi teatrali o musicali, o per i parchi di divertimento. Si pensi poi alle possibili applicazioni dell'olografia come sistema di ripresa televisiva e videoregistrazione avanzata, magari al posto delle attuali cassette VHS o DVD, e poi il sistema di riproduzione: la TV tridimensionale! Ci sono molti studi ed esperimenti in proposito, e molto è stato fatto, ma c'è ancora da fare altrettanto per far sì che gli apparati escano dai laboratori ed entrino nelle nostre case. Si devono fare i conti con diversi problemi, alcuni strettamente tecnologici ed altri piuttosto pratici: fra questi ultimi, ci sono i rischi connessi con l'illuminazione delle scene da riprendere, da parte di laser piuttosto potenti (necessari per le grandi immagini) e con il loro altissimo costo. Comunque si pensa che anche la TV-3D sia relativamente vicina, diciamo per cautela 10-20 anni. Il cinema ha da sempre attinto da questa pratica di riproduzione come nel bellissimo e sconosciuto **THX 1138** (titolo italiano **L'UOMO CHE FUGGÌ DAL FUTURO** - 1971) di George Lucas (ehh sì, proprio lui, il papà di **STAR WARS**, che nella celebre saga impiegherà molti ologrammi) dove la comunicazione oltre che visiva e verbale è materica e quindi per visualizzare questi passaggi extra-dimensionali vengono impiegati gli ologrammi. Così come pure nel più recente **MINORITY REPORT** (2002) di Steven Spielberg, dove in un futuro hi-tech gli home-movies che il protagonista, interpretato da Tom Cruise, guarda per ricordare il figlioletto morto sono ologrammi dell'ultima generazione, fedeli agli originali proprio per rendere ancora più inquietante la presenza di un'assenza. Perché in fondo l'ologramma è proprio questo e se viene utilizzato a fini pubblicitari e di divertimento, vedi il lancio promozionale di **SPIDERMAN** che prevedeva ologrammi dell'uomo ragno che scalava e volteggiava fra i grattacieli di Manhattan, quando filosoficamente cerca di sostituirsi alla realtà, allora diventa disperato e tragico per una sorta di gusto macabro che ricorda il processo di mummificazione o imbalsamazione. Nello sperimentale **SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW** (2004) di Kerry Conran, si assiste ad un duello tra Gwyneth Paltrow e Laurence Olivier, ovviamente l'attore shakespiriano compare in ologramma, e fortunatamente il film non ha avuto successo altrimenti Hollywood ci avrebbe fornito coppie come George Clooney e Marilyn Monroe, Humphrey Bogart e Julia Roberts, James Dean e Brad Pitt, e così via...Nel flop **S1MONE** (2002) di Andrew Niccol l'istrionico Al Pacino crea una bellissima donna virtuale, perfetta in tutto e seducente anche in ologrammi dell'ultima generazione che clonano alla perfezione l'incarnato della pelle, la luce dello sguardo e il fremito di un respiro...ma la realtà è sempre un'altra cosa.





ALLEZ LES MOEUF S

>info +39045970024 | +390309121202 | www.allezlesmceufs.com | ph. Viviella Chiappa

JOHNNY DIVINE



MASH

MASH FACTORY
STATIONERY
CIVIL SUPPLIES
R.C. S.p.A.

F/W 06-07

BACK TO VALUES





Copertina per "Mekhanika", Hazard Edizioni, Italia

Chichoni Mekanika

Oscar Chichoni - Barcellona, 1999



Fra gli illustratori contemporanei, Oscar Chichoni è uno dei più strabilianti. La sua opera rapisce lo spettatore non solo per gli schemi formali ma anche per la sfida che rappresentano i suoi soggetti. La potenza espressiva e l'uso eccezionale dei colori e delle trame, aprono nuove finestre su mondi in cui la macchina e il corpo si fondono, in cui la ruggine e il metallo trionfano e la figura umana raggiunge nuove dimensioni.

Nato nel 1957 a Corral de Bustos, un desolato villaggio delle Pampas argentine, Chichoni è un illustratore autodidatta. La passione per il disegno e per i fumetti non tarda a manifestarsi e Chichoni inizia a lavorare sull'anatomia e sulla composizione. Pubblica i suoi primi lavori a 17 anni per la Record, una casa editrice di Buenos Aires e i suoi fumetti vengono affiancati a quelli di disegnatori come Alberto Breccia, Juan Zanotto e Juan Giménez.

In seguito decide di sviluppare il suo interesse per la pittura. I due anni trascorsi come apprendista presso il pittore Álvaro Izurieta rappresentano una consistente evoluzione. Chichoni migliora la propria conoscenza del colore e della composizione e scopre materiali diversi da quelli che normalmente utilizza. In questo periodo inizia a dare forma al proprio stile personale e a realizzare copertine per le Edizioni Minotauro e la rivista Fierro, diventando famoso in tutto il mondo.

A metà degli anni '80 si trasferisce in Europa, dove lavora unicamente come illustratore, ricevendo svariati premi. Collabora con diverse case editrici, in particolar modo per Mondadori in Italia, e le sue opere vengono riprodotte su riviste e libri in tutto il mondo.

In questi ultimi anni, Chichoni ha dedicato il suo impegno sia all'illustrazione, sia al lavoro di conceptual creator per il cinema, campo nel quale ha avuto modo di esplorare nuovi aspetti legati al design e all'illustrazione pre-produzione. I suoi lavori in questo campo gli hanno portato un Academy Award come art director del film Restoration.

Da alcuni anni, inoltre, lavora con l'architetto Isabel Molina, una grande designer, con cui collabora nel campo dell'animazione servendosi di nuove tecnologie proprie del multimedia.

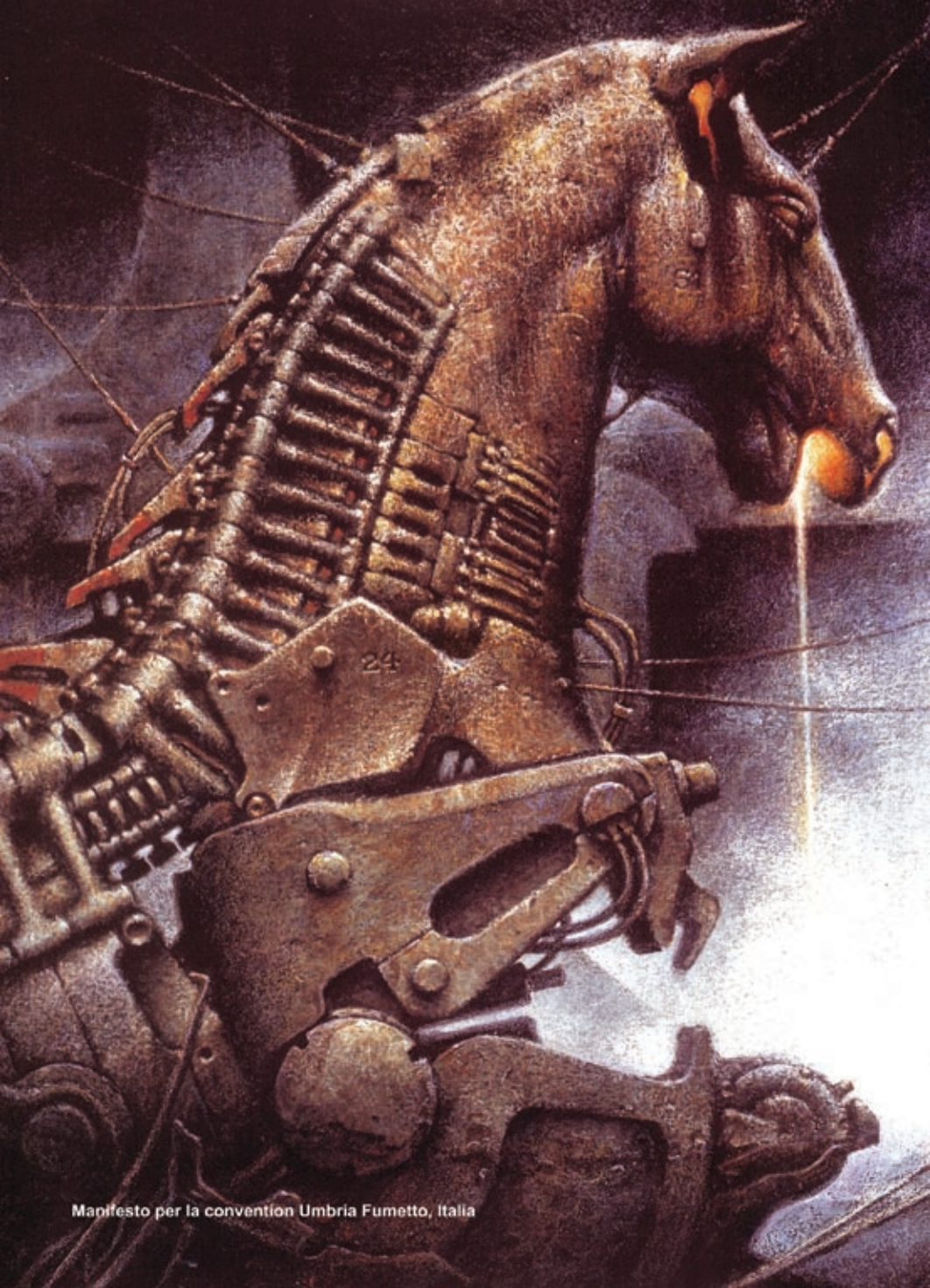
Oscar Chichoni è considerato unanimemente uno dei migliori illustratori di science fiction degli ultimi decenni, famoso in Italia soprattutto per le splendide copertine di «Urania» e per le illustrazioni su «Heavy Metal». Mekanika, il suo primo libro d'illustrazioni, raccoglie i suoi disegni migliori, tavole inedite, bozzetti e studi per cd-rom interattivi e videogiochi, tra cui il famoso Starship Titanic.

Le sue illustrazioni sono la somma di un grande senso estetico, una tecnica straordinaria e la capacità di captare l'essenza, il cuore della narrazione. Nelle sue raffigurazioni si sviluppa ed emerge il subconscio, che crea le forme e l'atmosfera, trasformando il concetto classico di illustrazione vista come interpretazione visiva, in un libero sfogo alla creazione di un universo proprio.



Manifesto per la convention Lucca Comics, Italia





Manifesto per la convention Umbria Fumetto, Italia





Illustrazione inedita



Copertina della rivista Heavy Metal, Stati Uniti

HAZARD
E D I Z I O N I

pubblica

K. KAZUKI & K. YOSHIFUMI



Sugihara, un diciassettenne di origine coreana, decide di continuare gli studi iscrivendosi in un istituto superiore giapponese. Da questo momento in poi, per le sue origini coreane, Sugihara si troverà presto in una situazione di emarginazione.

Le vicende di un teenager nato in Giappone da genitori nord-coreani, tra amori e violenze, la vicenda si propone di illustrare il delicato tema dell'identità nazionale in Giappone e delle discriminazioni anti-coreane: puoi parlare giapponese, sembrare giapponese, essere persino nato in Giappone, ma se non hai antenati risalenti all'epoca dei Tokugawa, sarai sempre considerato un outsider. Identità razziale, pregiudizi, rapporti tra paesi asiatici vicini, nella vita di un ragazzo che lotta per farsi accettare per ciò che è...

WWW.HAZARDEDIZIONI.IT

Foto: Emanuele Sironi

Show Room Zona Brera Via Scarlatti 30 20124 Milano Italy tel. +39.02.86073140 www.zonabrera.com



MAD
Zona Brera



fashion industries

presenta

la Photo Digital Art
del fotografo

Luca Cervini

Luca Cervini, classe 1984, creativo giovane e poliedrico, esplora i diversi mondi dell'illustrazione digitale, del fumetto, della grafica, dell'arte narrativa, del cinema sino ad arrivare alla fotografia che nel suo intimo desiderio di sperimentazione e contaminazione, diviene "fotomanipolazione".

Nel percorso creativo di Luca, la fotografia, manipolata digitalmente, insegue il sogno della pittura simbolista-surrealista. L'avvento dell'idea, prende forma sulla carta e poi si rigetta nel digitale dopo un'accurata ricerca simbolica destinata a plasmare al meglio il concetto grezzo iniziale che rinasce e ridona chiara espressione al simbolo.

I personaggi manipolati vivono in un mondo fantastico e spesso sono portatori di un lontano ricordo di umanità. Il manichino artistico assorbito da un involucro legnoso e soffocante, cerca continuamente una disperata via di fuga dal freddo comune: la liberazione o la morte.

Le emozioni e le paure umane aprono un percorso visionario in continua evoluzione.

L'impossibile, tra realtà e immaginazione, ci racconta il quotidiano che spesso si dissolve in una società incapace di ascoltare e di sognare.

...e non si sa mai...

...e non si sa mai...

...e non si sa mai...

...e non si sa mai...

...e non si sa mai...

...e non si sa mai...



Che hai, che abbiamo,
 che ci accade?
 Ah! il nostro amore è una corda dura
 che ci lega ferendoci
 e se vogliamo
 uscire dalla nostra ferita
 sferzarci,
 ci stringe un nuovo nodo e ci condanna
 a dissanguarci e a bruciarci insieme...

Paolo Bonolis - L'amore

...e non si sa mai...



- Let The Pain Fade Away -



- Il Pittore Di Emozioni -



- Sospensione Temporale -



- Morte di un'idea -





Disegno 3D

Evoluzione pronta per la moda

La nostra generazione certo non è nuova al concetto di disegno tridimensionale, né tantomeno al connubio tra immagine 3D applicata al mondo della comunicazione.

Per chi è cresciuto cullato tra le braccia di Lara Croft poi, non è spiazzante il mito dell'icona tutta forme che si muove ammiccante dall'altra parte del monitor.

Il cinema, così come i video games, si avvale oramai di queste innovazioni a dir poco sorprendenti.

La tecnica del design tridimensionale è nota da anni al grande pubblico per l'applicazione che ne è stata fatta anche nell'architettura, nell'edilizia, e nel design di vario genere.

Sino ad oggi solo il settore moda si vedeva escluso da questa ulteriore rivoluzione. Ma da qualche tempo la tecnica si è avvicinata all'effimero, dando vita a progetti a dir poco affascinanti.

Il noto sito di vendita on-line YOOX, si propone rappresentando il tema visivo in cui vi è un personaggio virtuale che viene posto proprio al centro della pagina iniziale. Si tratta di un'immagine di un corpo umano, di solito femminile, vestito di oggetti e forme virtuali che, se il cliente lo decide, possono animarsi muovendosi intorno al corpo.

Il creativo Chan Park, sta realizzando interamente in 3D una collezione di underwear uomo per il marchio milanese OLYO ind. (a lato alcune immagini, n.d.r.)

Biancheria ed indossatori interamente realizzati al computer, per creare una nuova forma di comunicazione visiva tra consumatore e prodotto.

Una rivoluzione importante, in cui la stoffa ed il gesso lasciano spazio a tecniche nuove, con il solo rischio di creare una moda apparentemente sintetica, poiché è giusto precisarlo, esiste una bellezza indiscutibile che ha origine nell'imperfezione umana, di fatto omessa dal perfetto mondo del tridimensionale.

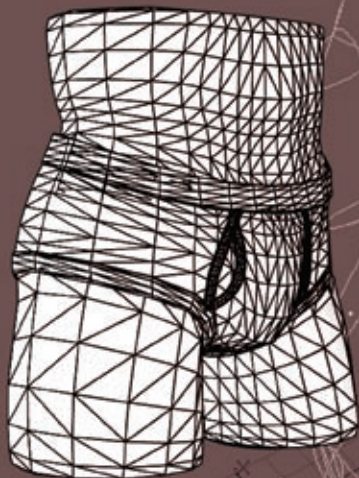
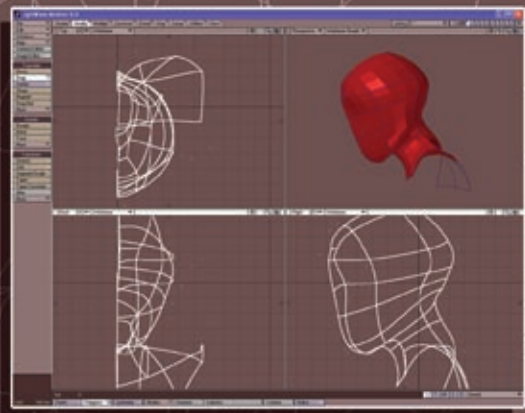
a cura di *Michela Tieppo*



Fashion Up G.A.Z. ©

e modellazione virtuale

Entriamo nel mondo delle realtà che crediamo di toccare, ma che non sono ancora state realizzate.



Elaborazione 3D
per il marchio
OLYO ind.
underwear
di Chan Park



Milano Delivery



348 3335171

Chiama questo numero per ricevere G.A.Z. nel tuo locale.

Nella storia della musica chi non ha mangiato è stata la radio.

Cari nostalgici, benvenuti al cospetto delle icone dei riproduttori musicali.

Vi immagino sedotti dal ricordo romantico di come ascoltavate Fausto Papetti, vi vedo inebriati dalla memoria delle gestualità legate all'inserimento di un nastro superotto ed infine, vi penso malinconici mentre ripensate al vostro primo, caro, indimenticabile walkman.

Nel secolo della pigrizia musicale che si manifesta con la caccia all'MP3 ed al comodo download, ci sembra d'obbligo, parlando di design, ricordare a voi che li avete vissuti e mostrare a chi ne ha soltanto sentito parlare, quali e come erano gli strumenti che inondavano di musica le nostre case.

Ecco allora qui sotto una mini carrellata di autentici oggetti del desiderio : un Fonojet del 1968, il mitico mangiadischi del 1970 e l'intramontabile Multifunction del 1982.

Oggi, dopo la generazione dei compatti, dei VCD portatili, dell' IPOD mania, gli rivolgiamo uno sguardo nostalgico e li vediamo come veri e propri oggetti d'antiquariato; eppure il Mega della foto qui sotto, creato nel 2005, ci lascia pensare che forse, il design ha voglia e bisogno di guardarsi indietro per creare qualcosa di nuovo.

Perché in fondo, nostalgici o no, nel design non esiste né oggi, né ieri, ma solo una forte e costante ricerca del bello senza tempo.

mangiadischi
mangiacassette
mangiacd

di SoYoung Kweon



*
Mega
anno 2005



Multifunction portatile
anno 1982



Mangia-dischi
anno 1970



Fonojet
anno 1968



GARAGE

www.fashiongarage.it

Robot

dal cucù all' androide maggiordomo

in cura di Teresa Rogliero

Nel linguaggio comune, un robot è un'apparecchiatura artificiale che esegue compiti su comando (o programma), sia in base ad una supervisione diretta dell'uomo, sia autonomamente basandosi su linee guida generali, magari usando processi di intelligenza artificiale. Questi compiti servono, ad esempio, per sostituire l'uomo nella fabbricazione, costruzione, manipolazione di materiali pesanti e pericolosi, o in ambienti proibitivi o non compatibili con la condizione umana o semplicemente per liberare l'uomo da impegni.

Andando a ritroso nel tempo ricordiamo che il primo robot che tutti avevamo in casa era il cucù, che ad ogni ora usciva dalla scatola facendoci sentire il suo suono tipico, che magari in certe circostanze ci dava anche fastidio, ma più che robot, si potevano definire degli automi, delle semplici scatole meccanizzate.

I robot utilizzati adesso sono in realtà dei computer muniti di servomeccanismi; esistono moltissime tipologie di Robot differenti sviluppate per assolvere i compiti più disparati.

Chi non ricorda il robot mandato su Marte "Mars Express 2003" costituito da ruote e radar per esplorare il suolo del pianeta rosso?

Nella nostra fantasia quando diciamo robot pensiamo a dei veri e propri androidi che parlano e si muovono come un vero essere umano, magari rivestiti come i famosi robot del film di Terminator che si confondono tra le persone, ma in realtà quando gli studiosi di robotica iniziarono i primi tentativi di imitare l'andatura di uomini e animali, scoprirono che era incredibilmente difficile; era richiesta una capacità di calcolo molto superiore a quella disponibile all'epoca.

Adesso che gli ingegneri sono pronti, hanno tentato di far camminare i robot, scegliendo di provare con esapodi o altre piattaforme a più zampe, simili per forma e movimento agli insetti ed agli artropodi. Questa scelta ha portato a risultati di grande flessibilità ed adattabilità a diversi ambienti.

Solo recentemente hanno fatto progressi verso robot bipedi che somigliano alla figura umana, come ad esempio Asimo, che scende le scale, balla e cammina.

Non passerà molto tempo per arrivare ad avere per casa un robot maggiordomo, cucine completamente automatizzate, ed addirittura animali domestici in metallo o plastica, che ci accolgono festosi al rientro in casa.



< AIBO

Il robot Aibo è in grado di sentire, vedere e muoversi in modo autonomo. Il robot è in grado di individuare l'ambiente circostante tramite delle microcamere e di riconoscere i comandi vocali impartitigli dal proprietario.

Aiboware è in grado di far evolvere il robot facendolo partire dalla fase di cucciolo per farlo arrivare fino alla fase adulta tramite l'interazione del proprietario.

Circa 4000€

SDR-4X >

Questo robot alto 23 pollici ha sensori sulla parte inferiore dei piedi per aiutarli a camminare sulle superfici irregolari. E' stato programmato in modo che si rialzi da solo se cade.

Ha due macchine fotografiche per vedere meglio le cose e può anche essere programmato per riconoscere 10 persone attraverso le loro facce, immagazzinate come immagini digitali scattate con una macchina fotografica incorporata, e può riconoscere le loro voci tramite sette microfoni. Inoltre si ricorda i nomi dei proprietari.






ASIMO

Ufficialmente il nome è l'acronimo di "Advanced Step in Innovative MObility".

Contrariamente alla credenza popolare, le dichiarazioni della Honda indicano che il nome del robot non è un omaggio allo scrittore di fantascienza Isaac Asimov. In giapponese il nome è pronunciato ashimo e, non a caso, letteralmente significa "cammina anche".

La Honda annunciò la creazione di Asimo nel 2000, dopo una serie di prototipi di complessità crescente iniziata nel 1986. Questo robot umanoide, alto 130 cm, è in grado di camminare, correre e addirittura ballare e giocare a calcio.



BEER ROBOT 

La fabbrica giapponese di birra Asahi ha progettato un frigo robot, che serve la birra fresca. Ne sono stati prodotti 5000 esemplari che saranno confezionati assieme alla birra.

Raccogliendo 36 guarnizioni della lattina, in regalo c'è questo simpatico robot: la capienza del frigorifero robot può raffreddare sei lattine da 350 ml e due boccali di birra. Il robot, come si vede nelle immagini, prende la lattina la apre e la versa in un boccale che ruota nella cupola di vetro. Non correte fuori a comprarlo lo si può solo vincere.



BANRYU 

E' un nuovo cyborg da salotto prodotto da Sanyo e Tmsuk per il mercato del sol levante.

Il robot dalle fattezze di un piccolo dinosauro è dotato di telecamere, e di un naso elettronico che gli permette di fiutare un possibile incendio ed avvertire il padrone via SMS. Tra le altre abilità, il prototipo spicca anche per riuscire a salire gradini ed avvisare il padrone della presenza d'estranei in casa.

Circa 15.000 euro.



Il frigorifero è l'elettrodomestico che più ha subito evoluzioni e devoluzioni del design nel suo viaggio nel tempo. Ometteremo per brevità, di partire raccontandovi la storia passata di garzoni con la spalla ricoperta da un panno per trasportare lunghe barre di ghiaccio gocciolante, destinate a quegli antenati dei frigoriferi che portavano il nome di ghiacciaie e cercheremo piuttosto ricordi a noi più vicini.

Il sogno americano, per anni ci ha incantato con il design dei mitici frigoriferi anni '50, di forma bombata, dagli angoli smussati, maniglioni giganti cromati e colori sgargianti.

Poi, il torpore più totale ha invaso le stanze da cucina e quei meravigliosi oggetti invitanti ed allegri, si sono tramutati in scempi stilistici. Diventati di un bianco accecante e senza emozione, squadrati al limite delle geometrie, e con la definitiva morte della creatività che ne posizionava l'etichetta del marchio, sempre della stessa dimensione, colore e posizione. Fu il decadimento del frigorifero a tal punto che, poiché eccessivo era lo sforzo di rinnovare completamente l'oggetto, si pensò bene di coprirlo completamente, creando in realtà, solo una variante dell'orrore. Erano gli anni delle cucine ad incasso! Pareti murate dal pavimento al soffitto, l'apoteosi del mobiletto insomma, uno dei quali conteneva il frigorifero.

Poi, finalmente, resisi conto del fattaccio, i designer hanno deciso di uscire dal letargo, e, con un occhio al passato ed uno al futuro, hanno deciso di riprendere in mano le redini della situazione, lavorando nuovamente alla realizzazione di frigoriferi divertenti, originali e ipertecnologici. Gli errori del passato hanno aiutato l'estetica di oggi e i nuovi studi di metodo hanno aumentato le prestazioni tecniche.

Frigo Mania

Design just for fashion food.

a cura di Valentina di Mauro



Il frigorifero diventa accendino - Zippo -

Volete capire tutto di una casa? Andate in cucina e guardate il frigorifero!

Ebbene sì, dalle caratteristiche di un frigorifero si possono capire molte cose, una tra tutte: chi è il proprietario!

Giovane o meno giovane, single o in coppia, preciso o confusionario, esteta o grossolano, goloso o temperante.

Prima ancora di studiare il soggetto, soffermiamoci per un momento nell'analisi dell'oggetto!



Italiani dal iperpratico gusto retrò?
La trolley da viaggio corredata di radio e minifrigo datata
1945 fa al caso vostro!
Una vera chicca da intenditori per amanti del
lussuoso vezzo, che ancora oggi desta curiosità.
Dove trovarla?
Purtroppo, è un oggetto di collezionismo introvabile.
Non rimane altro che attendere fiduciosi un restyling
che ci permetta di possederne una!

◀ 1945 trolley - radio - frigorifero.

Passate molto tempo indecisi davanti al frigorifero per
scegliere il menù per la cena?
Oggi potete intrattenervi ottimizzando il vostro tempo!
Televisione e internet vi terranno compagnia, grazie
all' apposito video installato sulla parte superiore dello
sportello di questo frigorifero di nuova generazione.
Massima prestazione, massima soddisfazione!



Ancora subite il fascino del
frigorifero anni '50? Visitate il sito
internet
www.smeg.it
Troverete originali
rivisitazioni in
chiave moderna
del mitico
monoporta,
disponibile in
diversi colori a
prezzi, per così
dire, non proprio
accessibili!
E per veri fanatici,
la versione con
portellone
stampato con la
bandiera inglese!



▲ 2000 - restyling anni '50



◀ 2002 frigorifero da giardino.

Non sopportate l'idea del
frigorifero fisso?
Ecco fatto! E' nato quello
trasportabile su rotelle!

2005 televisione - internet - frigorifero. ▼



Al limite del Design

Ironico ed onirico

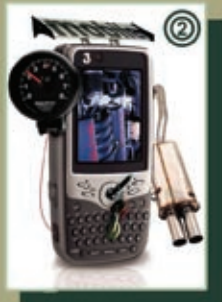


Fantasia e creatività spinte al limite di ciò che crediamo sia realizzabile. Questo è il concetto sulla quale si basano gli originali designer di tutto il mondo. Affascinarci con la bellezza, stupire con la tecnica ed, infine, incantare con l'audacia dell'innovazione.

Un compito decisamente non semplice.

Per questo accade a volte che la funzione sopperisca alla tecnica e viceversa. In questa pagina, vi presentiamo solo la piccola parte di un mondo infinito di oggetti studiati al limite del design, ironici ed onirici appunto, nella quale crediamo che i brillanti designer che li hanno progettati, abbiano rispettato le principali caratteristiche di estetica ed originalità, senza per questo tralasciare la funzionalità degli stessi, che piuttosto è stata sdoppiata. Così, quello che vedete, non è solo quello che pensate, ma è l'essenza pura della rivoluzione del design del nuovo secolo. Ed ecco che l'asciuga capelli (1) alla nostra sinistra è la prova che il design non compromette l'efficienza dell'oggetto. Il telefonino (2) diventa un soprammobile per il motociclista, ed il martello (3)?... a chi attribuire l'oggetto misterioso?... ad un muratore di nuova generazione o piuttosto ad un fotografo irascibile?

E poi ancora, che ne pensate dell'idea di unire al vostro affezionato mouse (4) la multifunzionalità dell'accessoriato coltellino svizzero?... Idea perfetta per il manager stacanovista, che non vuole rinunciare alla manicure nonostante si tratti in ufficio fino a tardi!



Ed infine, il frigorifero (5) sostituisce il dietologo, studiato per "overweighted person" come indicato nel cartello d'allerta, che calcola le calorie dei cibi contenuti al suo interno e con l'occhio vigile appostato sul piccolo schermo esterno, inibisce il proprietario sovrappeso. Navigate come noi nel sito internet www.worth1000.com, e scoprirete un design che supera i limiti della creatività, grazie alle incredibili invenzioni di designer, ingegneri o di creatori allo sbaraglio, sognando in fondo, che oggetti di questo tipo possano un giorno entrare nelle nostre case.

PIÙ & PIÙ[®]
MADE IN ITALY

⊙ G.A.Z. *Ai confini della realtà*

a cura di **Massimiliano Mazza**



Eh sì, il telefono in casa era per pochi e solo per ricevere, come mamma diceva, ma così chi chiamava?

Porco vacca... cazzo cazzo... questo stronzo del bar mai che tenga i gettoni ed ora dove ne trovo uno? Se non chiamo subito poi lei esce e così stasera in discoteca ci vado sì, ma da solo!

Ma è possibile che non cambino questi telefoni di merda con i gettoni! Ma io dico, la moneta che cacchio l'hanno fatta a fare! Non sarà poi così difficile sostituire questi gettoni che sono ormai quasi arrugginiti con un meccanismo un poco più intelligente?!?

Adesso gli dò due cazzotti al telefono e vediamo se scende il gettone che ha incastrato l'utente precedente!

Porca vacca, non ho una moneta che sia una moneta in tasca... con tutte ste tasche... ohhh eccola!... ma cacchio accetta solo quelle da 200 e da 100 lire, ma io non so, ma un telefono che sia un telefono senza la stronzata delle monetine non si può fare?! Stasera con Laura mi sa che salta!!! Speriamo nel futuro, se vado avanti così, quando mai più troverò la ragazza?!?

Porca vacca, questo cacchio di telefono oltre a pesare un quintale e starmi tra le balle, costa un accidenti, altro che stasera passare la serata in discoteca mi tocca risparmiare per pagare la bolletta... ma porco d'un mondo... ma io dico non è possibile che oltre a spaccarmi la spalla un telefono sia così costoso, ma io dico, non si potrà mai fare più leggero?!?

Porca vacca, si è scaricata la batteria, ora dove trovo un altro cellulare per inserirci la mia sim card?! Accidenti... avrei dovuto comprarmi il ricarica telefono a manovella, quel macchinino aveva proprio ragione, ma io dico, al posto di creare tutti questi svariati metodi insulsi per caricare una batteria non è possibile fare che stè batterie durino una giornata intera!?

Ma porca vacca, si è bagnato il telefono ed è andato in corto, ogni volta che mi lavo le mani non ci penso e lo bagno...

Ma io dico, non si può fare un telefono fotocamera da polso come questo ma impermeabile?!?

Porca vacca, non è possibile che io debba mettermi il casco anche quando esco in bici per non dimenticare il telefono...Ma io dico, non si può infilare sottocute un micro-cip così non dimentico più il telefono e magari trovare non una ma due ragazze?!?

Ma porca d'una vacca siamo arrivati ai confini della realtà, lo shampoo che ho usato non è elettrostatico ma vuoi vedere che le compagnie telefoniche è una vita che mi prendono in giro costruendo difetti per non farmi trovare una ragazza?!?...

Ecco sì! Appenderò un telefono al muro e chiamerò solo da lì!

Era il lontano 1975, dove la gente sognava e progettava una telefonia di nuova generazione, quella che infatti ha evitato gli schiaffoni dalla mamma per le bollette troppo salate, chissà dove ci porterà quella sim che ben presto diventerà un microchip, dove leggeremo direttamente dalla retina dei nostri occhi i messaggi d'amore e ascolteremo la voce più gradita direttamente nei nostri timpani. Nostalgia?... per voi forse no, ma per chi di corse alla ricerca del gettone ne ha fatte tante, vedendo il telefono nero nell'alto della pagina, beh forse sì.

AAA cercasi microchip telefonico sottocutaneo ai confini della realtà.



GRIKO



Infoline: +39 0883 598060 - Fax: +39 0883 598102 Italy

www.griko.it - info@comedit.it

© G.A.Z Fashion Up

Da 4 a 501 km/h

Immaginate di trovarvi inspiegabilmente su di un treno,
senza sapere dove, né in che epoca siete:
ecco un viaggio virtuale che vi aiuterà ad orientarvi.

a cura di Chiara Ciurli



Se siete su un treno che non va né avanti né indietro a causa della neve sui binari, allora è possibile che vi ritroviate in qualsiasi parte d'Italia durante la nevicata dell'anno scorso, oppure negli Stati Uniti del 1800, su un treno come quello qui sopra. Come potete capire in che epoca e dove vi trovate? Beh, se siete abituati a viaggiare su treni regionali o interregionali è difficile intuirlo dalla pulizia dei sedili, potete però osservarvi i vestiti: se sono ricoperti di polvere nera (e se siete sicuri che non erano già così quando siete saliti) allora non ci sono dubbi: vi trovate negli States e state viaggiando in terza classe! Fino ai primi del '900, infatti, i finestrini dei vagoni riservati alla terza classe non avevano vetri, in questo modo chi poteva permetterselo avrebbe quasi certamente acquistato un biglietto per la seconda o prima classe per i viaggi successivi, piuttosto che sporcarsi in quel modo!

Anche se a noi questo può sembrare un trattamento abbastanza crudele, bisogna comunque ammettere che dal 1769 alla metà dell'800 di strada se n'era fatta parecchia, basti pensare al primo treno, o meglio alla prima locomotiva in assoluto: era in grado di raggiungere la "folle" velocità di 4 km/h e percorse in maniera esemplare ben 100 metri... prima di schiantarsi contro il muro di mattoni del laboratorio del suo inventore, Nicholas Cugnot, dando luogo al primo incidente ferroviario/automobilistico della storia.



Se invece vi trovate su un treno che scivola 20 millimetri sopra le rotaie e percorre 32 km in 10 minuti, e se il vostro treno è in grado di raggiungere i 501km/h, allora siete finiti in Cina, precisamente sulla nuovissima linea ferroviaria che collega l'aeroporto di Pudong con il centro di Shanghai. Per averne la conferma date un'occhiata al portafogli: se per quei 10minuti di treno avete pagato l'equivalente di 55€ (solo andata) allora siete davvero sull'ultimo modello di treno a levitazione magnetica, frutto dell'unione tra tecnologia tedesca e precisione giapponese, il nuovo Maglev 500.

A proposito di precisione maniacale: se vi trovaste in un Paese dove i treni sono perfettamente puliti, il personale ferroviario è perfettamente in ordine, porta quanti bianchi ed è sempre puntuale, sapreste dire dove vi trovate? No, non siete diventati Alice e non siete nel Paese delle meraviglie, siete "soltanto" dall'altra parte del globo, in Giappone! Ed ecco qualcosa di ancora più pittoresco: la media dei ritardi sulle ferrovie nipponiche è di 10 secondi. Sissignori, avete letto bene non 10 minuti, non 10 ore ma 10 S-E-C-O-N-D-I !

Da quelle parti nessuna voce da Robocop rovina i tuoi piani per il fine settimana dando annunci del tipo: "Si avvisano i signori viaggiatori che il treno taldeitali è soppresso senza un motivo particolare, potete aspettare il prossimo, che risulta disperso da giorni, oppure noleggiare una bicicletta e seguire i binari, che forse fate prima, Trenitalia si scusa per il disagio e vi augura buon viaggio!" – in realtà annunci del genere non esistono nemmeno qui, ma a pensarci bene forse dovrebbero introdurli per rendere i "disagi" meno banali.

In Giappone, infatti, un sistema di avvisi comunica quanti minuti e secondi mancano all'arrivo del treno e addirittura quanti metri il treno deve ancora percorrere prima di fermarsi, così i passeggeri possono disporsi ordinatamente nei punti indicati lungo la banchina, tutti accorgimenti che consentono elevatissime velocità di percorrenza anche con numerose fermate.

Ma ogni agio ha il suo prezzo, infatti i tempi di fermata sono talmente stretti che i passeggeri hanno dovuto adattarsi e viaggiare "leggeri", facendosi cioè spedire a parte i bagagli ingombranti, per questo motivo solitamente gli unici che trasportano valige ingombranti sono gli occidentali.

Come dicevo prima, a bordo dei treni la pulizia è assoluta, sono disponibili carrozze con aria condizionata meno forte per i passeggeri più delicati e tutti i sedili sono girevoli, quindi possono essere sempre orientati nella direzione del viaggio.

Chissà se il rigidissimo manager orientale tradirebbe qualche segno di nervosismo se si trovasse a viaggiare sulla linea Milano-Lecco via Molteno: 2 carrozze, sedili pulciosi e mezz'ora di ritardo inclusi nel prezzo e - ...rullo di tamburi... – funziona ancora a benzina!

E il treno va...da 4 a 501 km/h !





Per farlo crescere bene

Erbalvit

fertilizzante

www.eralvit.com

Cloro Color :

"Arti Contemporanee Metropolitane"



Associazione Atelier Spazio Xpo

**CLORO COLOR -
Microbo, Bo130, Blu
swimming pool xpò**
www.asxpo.it

Alcuni dei nomi più noti della street art italiana nel gennaio 2006 si sono ritrovati per la prima volta insieme in una mostra inserita all'interno della rassegna "Swimming pool xpò" svoltasi a Milano presso la piscina Guido Romano, zona città studi.

Bo130, Microbo, Blu, hanno presentato un'opera realizzata a "più mani": sagome realizzate con un misto di tecniche che vanno dalla pittura, alla grafica e all'illustrazione. Il tutto è stato creato sul posto dove si è potuto assistere alla realizzazione durante i giorni antecedenti l'inaugurazione.

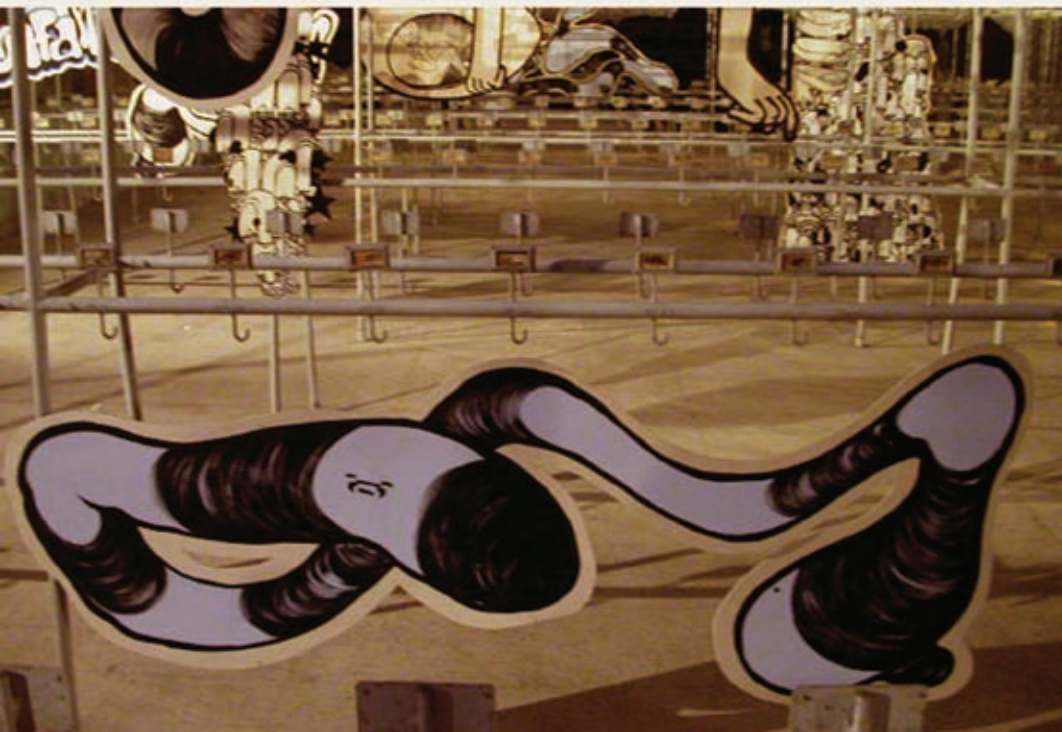
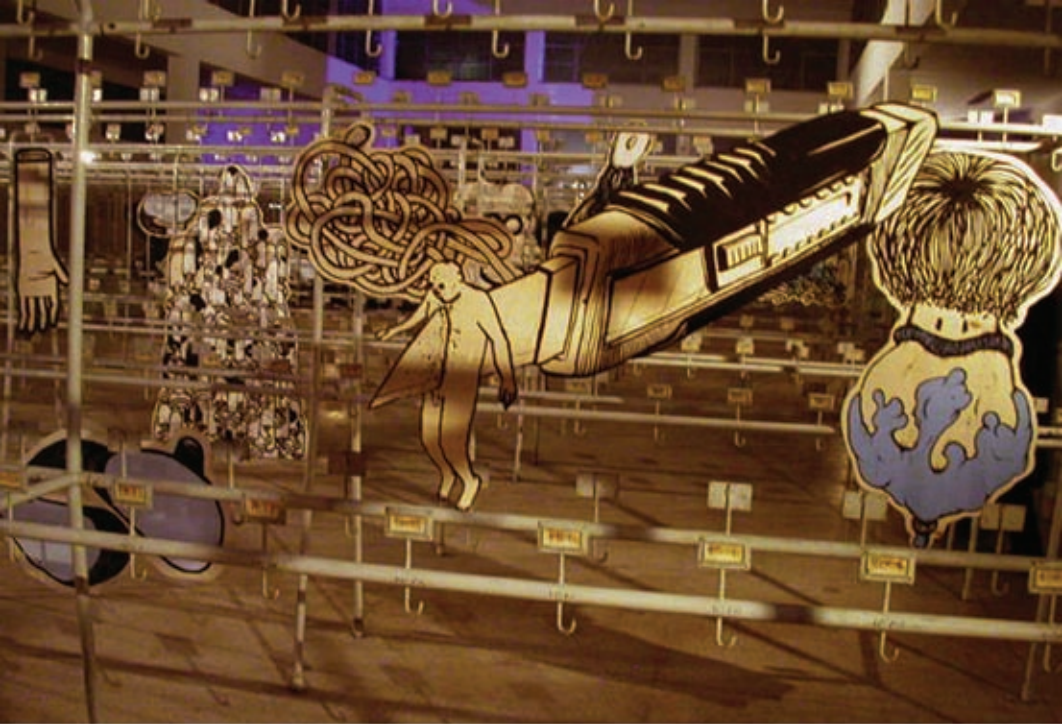
www.microbo.com

www.bo130.org

www.blublublu.org







Entra nel Pentolone di

G.A.Z

GENUINE ANAR *aka* ZEAL

FORUM

VIDEO

ARTISTI

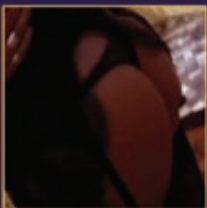
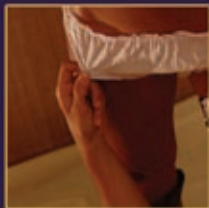
MUSICA

FOTO

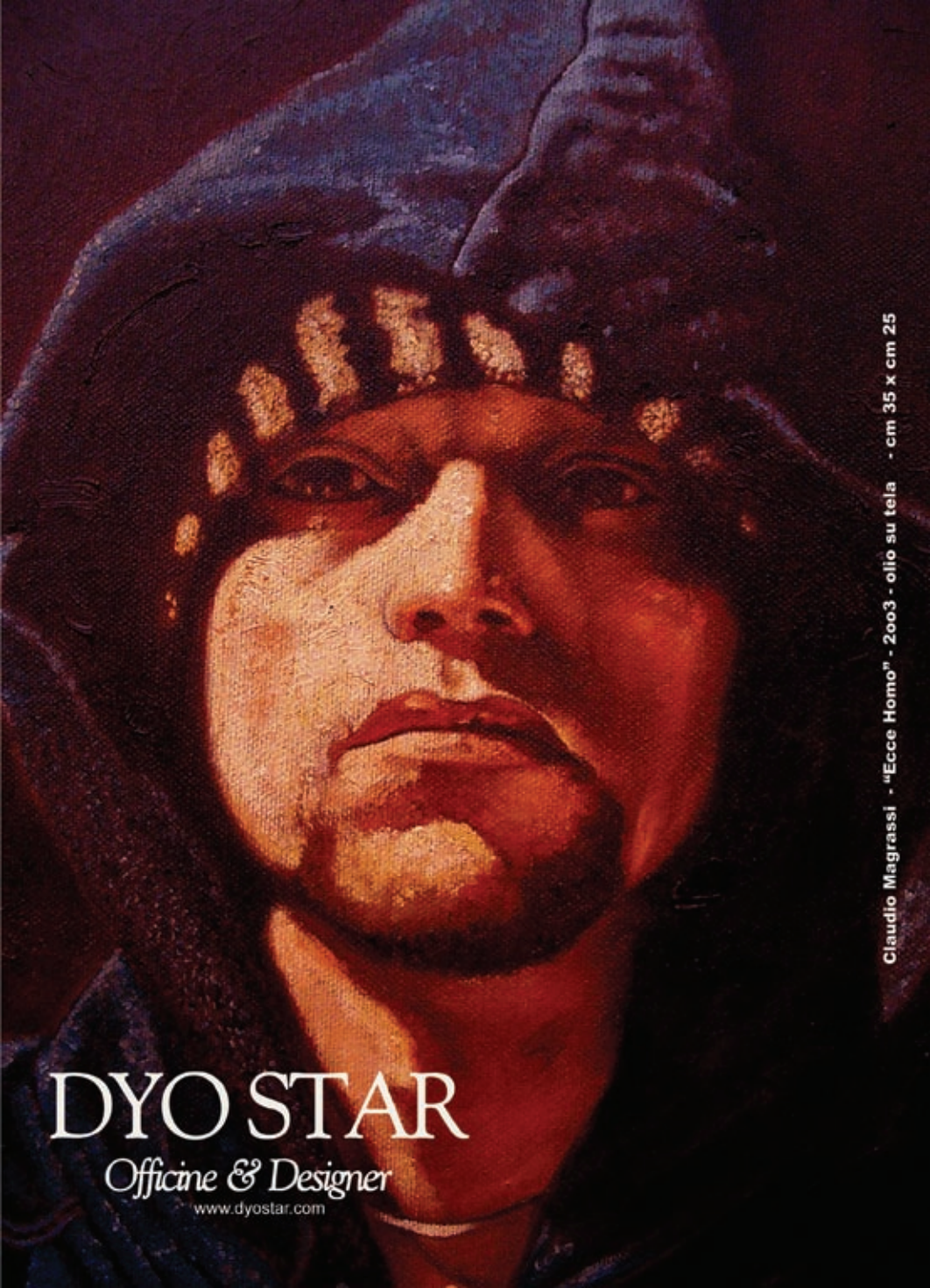
MODA



- Divertiti guardando gli **spot** ed i **backstage**
- Iscriviti al **forum**
- Fatti sentire e dacci i tuoi input
- Alla ricerca degli **artisti**
- **Foto XXX** rubate dai paparazzi del set
- Ascolta i brani inediti dei Radio Londra
- **Video** sexy hot shot



www.gazmagazineclub.net/forum



Claudio Magrassi - "Ecce Homo" - 2003 - olio su tela - cm 35 x cm 25

DYO STAR

Officine & Designer

www.dyostar.com



DJ *open* *source*

a cura di **Andrea Ballan**

Erano un paio di giorni che pensavo a come impostare questo articolo per G.A.Z, poi ho pensato: ho parlato della musica open source, che in alcuni casi si può anche manipolare gratis...faccio il dj da anni...perché non dare qualche dritta a chi lo volesse fare?

Nello scorso numero di G.A.Z ho introdotto il concetto di "musica open source" copiando la definizione che nel mondo dell'informatica riunisce quei software distribuiti gratuitamente e in parte modificabili dagli utenti finali. Con musica open source ho voluto intendere quei brani musicali distribuiti sotto licenza Creative Commons, una formula che ne permette il libero e gratuito download, e in alcuni casi anche la distribuzione e manipolazione. Ciò non significa che queste canzoni siano prive di copyrights, ma che il loro copyright è solo un po' meno cattivo del solito. Meglio sempre informarsi prima di comprometersi perché le diverse licenze Creative Commons possono essere più o meno cattive, ma se ci basta anche solo poter ascoltare i brani scaricati sul nostro lettore mp3 non avremo problemi. Ok, ma se lo volessi compromettermi? Per esempio fare dei remix dei brani che ho scaricato? Come prima cosa bisogna capire se lo si fa a scopo "didattico" e per hobby o se abbiamo poi intenzione di diffondere pubblicamente (festa o discoteca) il nostro remix: nel primo caso nessun problema, nel secondo dobbiamo avvisare chi detiene i copyrights ed eventualmente corrispondere la cifra attraverso il borderò della SIAE come per qualunque altro brano suonato, ad esempio, da un dj in discoteca. E poi? Come "mettere mano" alle canzoni? Quando diversi anni fa ho iniziato a fare il dj non esistevano nemmeno gli mp3 e l'unico modo di unire musica e computer era attraverso costosi software professionali che solo i grandi studi di registrazione potevano permettersi, quindi non mi restò che il vecchio metodo: comprare due giradischi e un mixer analogico. Ma oggi è tutta un'altra storia! Grazie al progresso informatico chiunque può imparare a fare il dj comodamente seduto al suo pc, dunque...iniziamo?

Ho accennato prima al software open source e già qualcuno di voi starà pensando: non c'è qualche programmino gratis per fare musica col computer? Certo che c'è! Vi presenterò ora una piccola selezione di quelli che secondo la mia esperienza e il mio gusto personale sono i migliori fra i software open source per dj, ovvero dei programmi gratuiti realizzati in modo da simulare la classica configurazione mixer + giradischi:

MixSense Dj Studio (x Pc Windows)

Questo completo software per Windows è totalmente gratuito e vi permette di ricreare alla perfezione il classico ambiente di lavoro di un dj: due moduli audio in parallelo e un mixer centrale dotato di crossfader. Permette il missaggio manuale o automatico agganciando i punti di cue e di pitch, potete sincronizzare alcune funzioni in base ai BPM, sono disponibili anche diversi effetti come il riverbero, il delay e il flange. Inoltre ogni modulo audio dispone di un equalizzatore a 10 bande, la possibilità di simulare il regolatore di velocità dei piatti e altre due funzioni interessanti che non troverete sui vecchi cari piatti analogici: il supporto alle playlists e un cd ripper con cui copiare nel pc i vostri cd audio. - **Download:** www.kramware.com

Djay (x Macintosh)

Djay è l'opera di tre studenti universitari tedeschi ed in breve tempo si è affermato come il miglior software per dj disponibile per i computer Apple. Forse non è il più completo, ma certamente è facile da usare, è gratis e si integra alla perfezione con le applicazioni musicali già presenti di serie sui computer della Mela: Garageband e iTunes. L'interfaccia grafica è di un'immediatezza imbarazzante: due giradischi interattivi e un mixer centrale, ci si comporta come se avessimo per le mani due piatti veri. Anche Djay permette un certo livello di automazione del mixing attraverso la gestione del crossfader, integra funzioni di pre-cueing, time-stretching, pitch-shifting e beat counting manuale o automatico, aggancia i punti di cue e mette a disposizione molti effetti elettronici e un equalizzatore a 5 bande per ognuno dei due moduli audio. L'integrazione con iTunes e Garageband lo rendono molto completo e quasi professionale e la facilità d'uso è sconcertante! - **Download:** www.algoriddim.net

Traktor Beatport Player (x Pc Windows e Macintosh)

Questo software è la versione gratuita e molto semplificata di Traktor Dj Studio, uno dei migliori software commerciali per dj ed è disponibile, come il fratello maggiore, sia per Pc Windows che per computer Apple. Si tratta di un player audio che vi permette di ascoltare sia i vostri cd sia gli mp3 con alcune limitate (ma neanche troppo) possibilità di interazione. Ad esempio è dotato di due moduli audio e di un crossfader centrale con cui potrete mixare i vostri mp3, vi permette di gestire e importare le vostre playlists da iTunes ed è dotato di tutte le funzioni basilari di cue e pitch control. Sarete capaci fin da subito di remixare brani e creare mash-up! Una volta imparato, si può acquistare Traktor Dj Studio o passare a software più completi ma sempre open source come MixSense o Djay. - **Download:** www.native-instruments.com

www.arancia-meccanica.com

info@arancia-meccanica.com



Diego Conte

powered by

ARANCIA MECCANICA



Kurregomma (Blood Meet Rust)



www.dharmasound.com

In questo numero di G.A.Z ho voluto continuare a parlare di musica Open Source mostrando anche quanto sia facile ed economico avvicinarsi alla musica elettronica. Molti ragazzi vorrebbero "fare musica" spesso sentono di aver qualcosa da esprimere e capiscono che la musica è il modo più adatto a loro per farlo, ma si bloccano temendo che sia troppo complicato o "per pochi eletti". Io voglio rispondere attraverso un esempio concreto: Kurregomma. Kurregomma, vero nome Stefano, è un dj di Roma che non ama molto parlare di sé, ma è attivo in diversi ambiti al fine di promuovere la "musica libera", tanto che ormai dice di essere una cosa sola con il suo synth e scrive tutorial e recensioni per il sito di computer music www.xelenio.com. Ecco come si descrive: "Alchimista romano (classe 80) alla ricerca della fusione perfetta tra uomo, macchina e divinità. Vive e lavora nel mos6581 (storico chip sonoro del commodore 64), ricevendo quotidianamente massicce quantità di voltaggio direttamente al cervello. Oltre alla programmazione neuromusicale si occupa di assistenza neurovegetativa aritmetica per lo studio ipocondriaco delle metastasi intestinali da calcio italiano." Uno dei temi ricorrenti nella storia della musica elettronica è proprio quello del rapporto tra uomo e macchina, ripreso a sua volta dai classici della letteratura cyberpunk. Agli inizi degli anni '80, l'invasione dei computers, videoregistratori e dei primi walkman poteva essere davvero motivo di riflessione, ma che senso ha oggi? Ci siamo abituati a tutta la tecnologia che ci circonda? Siamo contenti o ci sentiamo usati da essa? Siamo telefonino-dipendenti? Anche qui Kurregomma ci viene in aiuto ascoltando il suo ultimo album: "Blood Meet Rust"... sangue e ruggine? Beh, dovrebbero avere lo stesso colore... ad ogni modo queste 8 tracce, che definire sintetiche è fin troppo semplicistico, producono suggestioni al limite della follia. Alcuni brani, ad esempio Leofagus Riget, alternano martellamenti industriali ad aperture sinfoniche ben più... umane. In tutto il disco si percepisce questo contrasto stridente evidentissimo in quei momenti di silenzio alternato a vortici elettronici disordinati. Ciò che mi piace di Kurregomma è il suo gusto analitico verso il presente: negli ultimi mesi ho avuto modo di ascoltare molti dischi di musica elettronica d'avanguardia, alcuni ambient, altri molto più techno e spesso i più interessanti sono apparsi sulle pagine di G. A. Z. ma "Blood Meet Rust" fonde molto bene entrambe le correnti principali della musica elettronica contemporanea (non scomodiamo la dance commerciale, quella è un'altra cosa...) e riesce a rappresentare bene il paradosso su cui stavamo ragionando. Se anche voi non avete paura della tecnologia andate su www.dharmasound.com e scaricate gratuitamente questo incredibile "Blood Meet Rust" di Kurregomma. Kurregomma, nella sua presentazione, parla anche di divinità. Beh, credo che quel ruolo spetti alla musica, noi possiamo solo prendere atto che il sangue e la ruggine hanno davvero lo stesso colore.

PLAYBOY
men's collection





THE FIGUREHEAD

Benekkea Net Label

Ho ricevuto oggi una email dal caro Davide, gran visir dell'etichetta discografica online Benekkea, nella quale mi diceva grossomodo: "Ciao Andrea, ho un paio di artisti nuovi...fatti un giro sul sito e dimmi che ne pensi". Io ci sono andato sul sito (www.benekkea.net) e ho legalmente e gratuitamente scaricato l'album di esordio di The Figurehead, distribuito sotto licenza Creative Commons. (un informatico direbbe freeware) e sai cosa ti dico, Davide? Aspettati la parcella del mio psicanalista! Sapevo cosa aspettarmi da un'etichetta specializzata in musica dark, elettronica e ambient dal sapore gotico: incubi! A parte gli scherzi ho sempre apprezzato la qualità degli artisti Benekkea, ma mai come con The Figurehead uno di loro mi ha toccato il cuore (giuro, ho una lacrimuccia). Appena premuto il tasto "play" la prima cosa a cui ho pensato è stato: "Ma questa è l'atmosfera di Dark Star!" Capite subito che per un appassionato di fantascienza come me è stato quasi un ritorno all'infanzia. Cupo? Sì. Avvolgente? Certo. Questo disco potrebbe essere una perfetta colonna sonora per uno di quei vecchi film di fantascienza stile Alien o Blade Runner (senza nulla togliere alla meravigliosa opera di Vangelis), specialmente la prima traccia, non a caso intitolata "Nightmares" (incubi) riesce quasi ad ipnotizzarti. I cinque brani di questa release sono tutti strumentali, il ritmo è lento e perfetto per creare questa sensazione di spazio vuoto e infinito. Solo nel finale con il brano "Darkness Falls" emergiamo verso la luce, riscopriamo istinti sopiti, percussioni tribali, un muro sonoro ci invade come un'orda barbarica. Complimenti a The Figurehead per il gusto, e per l'idea di sfruttare per una volta la fantascienza e non solo l'horror come genere di riferimento. Ora mi aspetto per il futuro un nuovo lavoro più maturo e completo, so che arriverà.

Download su: www.benekkea.net



TWILIGHT INFERNO – SHADES OF ANOTHER WORLD

Benekkea Net Label

Dietro lo pseudonimo di Twilight Inferno si cela un ragazzo svedese di nome Henrik Nilsson. Nel 1999, dopo aver lasciato gli ormai dimenticati Sunset Blade, scopre quanto sia facile fare musica anche da solo e senza avere abbastanza denaro per allestire un vero studio professionale: basta il suo vecchio pc. Oltre ad un vecchio computer, Henrik dimostra anche una grande creatività poiché dopo poche settimane ha già prodotto quindici canzoni che masterizza su cd e decide di far girare tra i suoi amici. Sette anni e tredici dischi dopo mi trovo qui a recensire l'ultima fatica di Twilight Inferno, edita dalla net label italiana Benekkea: "Shades Of Another World" (Creative Commons).

Rispetto ai primi lavori si sente sempre meno l'influenza rock, in queste nove tracce strumentali affiorano maggiormente suggestioni jazz e funky miste a nu-wave dark. I ritmi dance sono addolciti e si affiancano con gusto agli assolo heavy metal campionati e ai fraseggi di synth. Ciò che colpisce è la capacità di Twilight Inferno di comporre brani molto diversi fra loro per genere e influenze riuscendo tuttavia a dare sempre la propria impronta: un'atmosfera comune fatta di suggestioni quasi spaziali più che acustiche. Se per spiegare la musica di altri artisti ho usato il termine "avvolgente" per dare l'idea di un abbraccio sonoro, per Twilight Inferno preferisco dire che "ti prende e ti trascina dentro il vortice". Ascoltare brani come "Caleidoscope" o "Prophecy" mi dà l'impressione di stare sulla cima di un promontorio e girarmi attorno guardando il mondo dall'alto, vedere lontano il cielo morire nel mare e le persone così piccole. Vogliamo dire una cosa negativa su questo ragazzo? Scusatemi ma proprio non ce la faccio a trattenermi: la copertina di "Shades Of Another World" non mi piace proprio! Quella del precedente "The Voyager" era molto più bella, dopo quella e la copertina della raccolta "Unreleased Songs" mi aspettavo qualcosa di più...

In conclusione: un disco di musica elettronica diverso dal solito, forse per il tocco nordico o forse perché realizzato da un rockettaro. Strano, estremamente rilassante, onirico. Vivamente consigliato.

Download su: www.benekkea.net



SOUNDZCAPA – WINTERSCAPES

Benekkea Net Label

Electro-noise industrial? Techno-ebm? Non lo so. Di certo si tratta di un disco molto distorto, molto rumoroso e molto incasinato. Farà la gioia di alcuni ragazzi della redazione di G.A.Z. e dei nostri lettori, ma forse è meglio spiegare cosa intendo per "distorto, rumoroso e incasinato". SoundZcapa è lo pseudonimo di un ragazzo ungherese che vive a Budapest e di nome fa Szekelyhidi Zsolt.

Il nostro amico dal nome impronunciabile, usa sedersi nella sua cameretta e improvvisare musica che lui definisce "avantgarde noise ambient sound poetry" utilizzando un vecchio computer con il quale processa brani precedentemente registrati mediante una chitarra elettrica, un multieffetto a pedale e due vecchie tastiere synth, ci tiene a precisare che tutta la sua strumentazione è vecchia, usata e non professionale. Ascoltando questo Winterscapes, edito dalla net label nostrana Benekkea, sapendo che è stato realizzato spendendo davvero poco denaro, molti di voi avranno l'impulso di provare a fare altrettanto. Ogni traccia dei diversi dischi prodotti da SoundZcapa è un'improvvisazione di chitarra elettrica, resa quasi irriconoscibile mediante un distorsore, un effetto wha, molto riverbero e altri effetti cari ai chitarristi come chorus e delay. Successivamente vengono aggiunti fraseggi di tastiera e il tutto è processato al pc. Nonostante i diversi passaggi, un orecchio esperto può riconoscere la base di chitarra, lo si intuisce dall'andamento "a riff" delle canzoni. Se è vero che tutta la musica elettronica o quasi si basa su loop reiterati a velocità più o meno elevata, solitamente si tratta di loop campionati da percussioni o synth. In Winterscapes come anche in precedenti lavori, si possono invece cogliere delle strutture musicali più vicine al blues e al rock, qualcosa di vagamente simile ai Led Zeppelin e alle sperimentazioni psichedeliche di quegli anni. Non voglio dire che questo disco è rock, anzi, è un gran disco di musica elettronica di vario genere ben miscelato e con forti connotazioni noise/ambient, solo che si tratta di un lavoro pregevole e raro poiché chi l'ha realizzato usa metodi diversi da gran parte dei suoi colleghi e dimostra una cultura musicale vasta e articolata: un esempio su tutti l'uso di scale pentatoniche nella traccia sette con un andamento a 4/4, cosa rara su un disco che al primo ascolto sembra quasi techno, non vi pare? Download su: www.benekkea.net



MARK HAMN – FUNCTION BUTTON

Dharmasound Records

Cosa vi fa venire in mente un nome come Mark Hamn? La Svezia? L'Inghilterra? La Francia? E invece no! La risposta esatta è Taranto, infatti è lo pseudonimo con cui firma i suoi dischi Francesco Giannico. Nasce come chitarrista per poi diventare tastierista dei "Janette" e da lì, influenzato da artisti come Fennesz e Basinski, e dalla sua passione per il computer inizia a comporre e a distribuire le sue opere attraverso la Rete grazie all'aiuto di diverse Net Labels fino all'approdo presso Dharmasound Records. Il suo ultimo lavoro, Function Button è distribuito online con licenza Creative Commons e liberamente scaricabile da chiunque. Le sei tracce

hanno tutte un titolo in francese, una scelta in linea con l'eccentricità del personaggio, ma dobbiamo anche considerare il fatto che non esiste in Italia una vera e propria "scena" per questo genere di musica. Function Button è senza dubbio un'opera molto varia in cui l'autore sperimenta moltissime soluzioni e forse a qualcuno può sembrare un po' sconclusionata o per lo meno azzardata, per quanto mi riguarda riesco comunque a cogliere sempre tra una traccia e l'altra un legame, non solo: il disco intero ha un andamento ciclico e alla fine ritorna al punto di partenza seguendo quasi lo stesso percorso sonoro. Un disco che mi è piaciuto poiché è riuscito a farmi rilassare, se si distoglie l'attenzione dal glitch principale si può notare un sottobosco di suoni, rumori, suggerimenti e simboli sonori molto intrigante: voci di bambini, speaker del tg, rumori del traffico o del vivere quotidiano, tutti campionati con gran gusto. Forse non siamo di fronte ad un disco da ballare ma certamente Function Button merita di essere ascoltato per bene, magari al buio e in silenzio.

Download su: www.dharmasound.com

* Il Signore degli anelli



* Star Wars



* Tron



* Toy Story



3D

a cura di Corrado Colombo

Da sempre il cinema ha avuto questo handicap...quello della terza dimensione. Per la verità questo limite ha rappresentato uno stimolo alla creatività, un invito a ricercare soluzioni formali-estetiche oltre che tecniche. Dal principio era la prospettiva, treni che attraversavano lo schermo, carrozze che sfrecciavano a velocità improbabili e mongolfiere che si alzavano nell'immensità del cielo. Tutto il periodo pionieristico del cinema muto è dedicato alla riproduzione del reale e a sopperire alla mancanza di profondità di campo (lo schermo cinematografico è un rettangolo piatto...da sempre!) con il movimento. Poi è arrivato l'espressionismo tedesco che con scenografie adeguate, ma soprattutto la luce, sapeva superare questo limite. Negli anni '50, lo schermo diventava sempre più grande e lungo (Cinemascope, Vistavion e Cinerama), avvolgendo quasi a 200 gradi lo spettatore... e poi si tentò la carta del suono stereofonico fino al dolby degli anni '80, con innumerevoli altoparlanti dislocati nell'ambiente. Sempre negli anni '50 si sperimentarono gli occhiali che facevano vedere in 3D, ma i colori non si allineavano perfettamente e poi gli occhialini si rompevano facilmente e più che un piacere era un supplizio...Tra i vari esperimenti ci fu anche il tentativo del cinema olfattivo, come se odori o profumi rendessero questa terza dimensione, ma il trasgressivo John Waters con **POLYESTER** (1981) usò escrementi, vomito e feci e il terribile olezzo stroncò sul nascere questa maniera di vivere i film oltre che la carriera di Divine, pingue trans e musa ispiratrice di Waters. Quindi se da un lato a più di cento anni dalla sua nascita il



* Matrix



* Terminator

cinema è ancora bidimensionale nella sua fruizione, dall'altro nella produzione e nella costruzione di trucchi ottici continua a prosperare proprio nell'elaborazione di immagini tridimensionali. Ovviamente tutto questo boom nasce di pari passo con l'evoluzione del computer, della grafica digitale, dalla tecnica che si sposa con la creatività. La visione totale in 3D avviene per ora in locali specializzati come l'**I-MAX** (marchio americano che sta per Image MAXimum) vere e proprie cattedrali delle proiezioni più estreme che riguardano riprese di tipo documentaristico e che riportano il Cinema alla sua origine prettamente ludica e di divertimento. Il cinema tradizionale usa le tecniche digitali in 3D per creare film fantastici e innovativi. Il primo in assoluto è stato **TRON** (1982) di Steven Lisberger, una produzione Walt Disney che mischiava attori veri con scenografie artificiali generate da computer; questo film cominciò a ridisegnare tutto l'immaginario del futuribile, a parlare tranquillamente di microchip, di virtualità, di masterizzazione e così via. **STAR WARS** di George Lucas di episodio in episodio diventava sempre più spettacolare continuando ad investire sugli effetti speciali. Il cinema di animazione digitale in 3D si è concentrato principalmente su prodotti destinati all'infanzia, venendo a sostituire i classici cartoni animati con straordinarie avventure tridimensionali (citarli tutti è pressoché impossibile perché da **TOY STORY** fino all'**ERA GLACIALE** sono veramente tanti e sempre di più) **STAR WARS** è sicuramente l'antesignano, più di **TRON** che era troppo intellettuale e sofisticato con l'effetto speciale troppo motivato. L'effetto speciale è il vero punto di forza, più del racconto, più di ogni altra cosa ed è sempre "in progress" con le scoperte scientifiche.

Questa stessa saga (che conta tre episodi negli anni 80 e tre nel 2000) che all'epoca sembrava all'avanguardia dopo pochi anni era già superata tanto da venir continuamente aggiornata per le infinite versioni in dvd. E sempre a proposito di saghe cinematografiche bisogna citare sia **MATRIX** dei fratelli Wachowski che **IL SIGNORE DEGLI ANELLI** di Peter Jackson. Se il mondo pixelato e verdastrò di **MATRIX** ci abbraccia con un'angosciosa paura per un futuro dominato dalle macchine, dal computer e dal virtuale che uccide il reale, il mondo di Tolkien ricostruito in Nuova Zelanda ci inquieta con una creatura, **GOLLUM**, forse l'unico vero protagonista degno di diventare "icona cult", generata dal computer in 3D che riceve i movimenti da un mimo e attraverso dei trasmettitori tattili li fa ricomporre ed animare in digitale, di umano c'è solo la voce, per il resto (compresa l'espressione degli occhi) è tutto artificiale. In fondo anche il **TERMINATOR** di Arnold Schwarzenegger aveva poco di umano, ma lì si partiva già da un corpo manipolato dagli anabolizzanti e quindi...che poi questo uomo-macchina dal grande schermo sia finito in politica e ora è il governatore della California, beh lascio trarre a voi le conclusioni e forse il messaggio di **MATRIX** è più attuale di quello che sembra.

* Toy Story



* Il quinto Elemento





Rita Levi-Montalcini e Giuseppina Tripodi – *I nuovi magellani nell'era digitale*

Nel 1519 Magellano parti con la sua flotta verso le Indie, circumnavigando il globo per trovare una via più agevole alle rotte commerciali. A distanza di quasi cinque secoli le vie del mare, della terra e del cielo sono state tracciate ed esplorate. La rivoluzione digitale, lo sviluppo tecnologico e scientifico hanno aperto uno spazio sconfinato attraversato da nuove vie dell'informazione, percorribili ad altissime velocità. Sfruttare al meglio le potenzialità della dimensione digitale sarà compito delle giovani generazioni, i "nuovi magellani", come sono definiti in questo saggio, che all'inizio del terzo millennio si trovano ad affrontare questioni drammatiche che gravano sull'intera specie umana: come povertà, razzismo, analfabetismo, negazione dei più elementari diritti civili.

(Rizzoli, € 16,00)



Kurt Vonnegut - *Le sirene di titano*

A bordo della sua navicella spaziale privata, Winston Niles Rumford lascia la Terra diretto verso pianeti remoti ma, a due giorni di viaggio da Marte, s'imbatte nel cuore di un infundibolo cronosinclastico non registrato dalle carte. Questo è un luogo dello spazio dove le diverse facce della verità si incontrano e convivono, dove le nozioni di tempo e spazio non hanno più senso e dove Winston verrà a conoscenza del significato della vita sulla Terra. Questo romanzo è scritto seguendo tutti gli elementi del romanzo di fantascienza, ma in realtà non è che uno strumento per dare voce ad una feroce satira sociale in cui l'autore si prende gioco della guerra, della religione e della finanza raccontandoci di come fosse l'umanità prima di capire che il senso della vita non va cercato nell'esteriorità, esplorando lo spazio, ma è da trovare nell'interiorità.

(Feltrinelli, € 15,00)



Sandro Veronesi - *Caos calmo*

Pietro Paladini è un uomo realizzato, sposato con una donna che ama, padre di una figlia di dieci anni e con un ottimo lavoro. Ma un giorno, dopo aver salvato la vita a due turiste che rischiavano di annegare, accade l'imprevedibile, e tutto cambia: infatti tornando a casa, scopre l'improvvisa morte della moglie. Inizia così un percorso di rinascita interiore, che porta Pietro ad osservare il mondo dal punto in cui si è fermato, scoprendo a poco a poco il lato nascosto delle persone che lo circondano, di quei superiori, di quei colleghi, di quei parenti e di tutti quegli sconosciuti che accorrono per consolarlo, rimanendo spiazzati dalla sua incomprensibile calma. Pietro non sa darsi una spiegazione per la sua mancanza di dolore, e capisce che il suo è un turbamento profondo e che la sua vita necessita di una pausa, di un vero e proprio cambiamento per ritrovarne il senso. Da questo difficile percorso ne uscirà vincitore, stringendosi all'esigenza di normalità della figlia, ridando un senso alle loro esistenze e ritrovando quell'amore per la vita che sembrava perduto.

(Bompiani, € 17,50)



Peter Cameron - *Quella sera dorata*

Uno scrittore di origine tedesca, Jules Gund, autore di un singolare e unico bestseller, è morto suicida nella sua cascina isolata in Uruguay dove rimane a vivere la sua a dir poco "originale" famiglia composta dall'ex moglie, dall'amante e dalla sua figlia piccola, dal fratello gay e dal suo compagno. Questo strano convivere viene disturbato dal giovane Omar Razaghi, uno studente americano di origini iraniane, che decide di scrivere una biografia dell'autore, ricevendo dai parenti un cortese ma secco rifiuto. Ma Omar non demorde e, spinto dalla sua ambiziosa fidanzata, si imbarca sul primo aereo per l'Uruguay e si presenta a sorpresa nella cascina. Nessuno ovviamente vuole aiutarlo nella biografia per paura delle scomode verità che possono venire a galla. Inizia così una deliziosa commedia ricca di umorismo e di strane filosofie di vita, dove emergono dispetti, misteri e sentimenti, creando effetti imprevedibili, in un romanzo ritmato che scorre veloce, mentre aumenta in noi una irrefrenabile e genuina curiosità.

(Adelphi, € 19,00)



OLIO EXTRAVERGINE D'OLIVA

ANTICA DITTA OLIO TRAPANO S.a.S. - Via S'Angelo - Roma - numero verde 800 454545

Trapano

LA MALIZIA IN OGNI TUO PIATTO

L'UNICO OLIO SPREMATO CON I VECCHI FRANTOI CENTENARI

www.oliotrapano.it

PACO E BIANCA

di Francesco Napolitano
<http://www.pacoebianca.it>





ORA MI DICI LA VERITÀ
PERA ANCHE LUI CON
L'ALTO AMIC S'INSEGA!



LE PAROLE POSSONO AL PIÙ
GENERARE UN INFINITO
NUMERABILE DI FRASI. MENTRE
CONCETTI FORMANO UN INSIEME
DENSO DOVE UN'INFINITÀ
DI INFINITI!!!



QUANTI NON CE' ALCUN
MODO DI MAPPARLI CONCETTI?
SU FRASI E EVENTI CHE LA
VERITÀ NON SI PUÒ DIRE, O
PUÒ SOLO FARE, O IMPARARE,
COME FANNO I POSTI?
SENZA CONSIDERARE POL.



PORCO!!!



BUON NATALE !!!



SOLO CHE...
IN QUESTI
GIORNI UN
VIRAL...
E...



A PROPOSITO,
SONO STATA
IMPEGNATISSIMA
E...

...INSOMMA
NENTE REGALO!



COME SAREBBE
'NENTE REGALO?!





CHICKEN CONCEPT®
FASHIONWEAR



Crazy Sport G.A.Z. ©

Mobile phone throwing

Cari Amici sportivi, la stramberia che vi propongo in questo nuovo numero di G.A.Z. dedicato alla tecnologia, è già arrivata alla sua settima edizione e sembra promettere un radioso futuro!

Il cellulare, oggetto del desiderio della cultura occidentale, che in Italia adoriamo e vezzeggiamo chiamandolo addirittura "telefonino" (che fa rima con "tesorino"), subisce ogni 20 agosto a Savonlinna, in Finlandia, il più grande affronto della sua vita: viene lanciato! Ebbene si! Viene lanciato, scagliato, scaraventato a terra senza alcun timore o rimorso per la sua incolumità, perché è il protagonista del Campionato Mondiale di Lancio del Cellulare!

Le specialità sono: il lancio tradizionale, al di sopra delle spalle, il lancio "freestyle", che lascia piena libertà di espressione al concorrente e il lancio junior, per i bambini fino ai 12 anni.

Interessante è la valutazione della prova che nelle gare di freestyle comprende l'estetica e la creatività coreografica... davvero imperdibile!

E' possibile lanciare qualsiasi modello di cellulare purchè abbia un peso minimo di 220 grammi.

I più esperti arrivano alla gara già muniti di un loro telefono, studiato magari per maneggevolezza, i più goliardici invece, lo scelgono appena prima del lancio tra i tanti modelli messi a disposizione dell'ente organizzatore.

Il record mondiale spetta a Mikko Lampi che ha scagliato l'amato oggetto a 94,97 metri di distanza. A gara ultimata, i telefonini recuperati dal campo di lancio vengono ricondizionati da un'associazione che li destina a nuova vita nei paesi in via di sviluppo.

Il premio per il vincitore? Un cellulare nuovo ovviamente!



SIX

Il fotoromanzo sponsorizzato da

ZONA BRERA LAB


Show Room : Via Scarlatti 30 20124 Milano tel.+39.02.89073140
www.zonabreralab.com



La Panchina con le palle

attori: Ivan & Moy - fotografo: oZZo - grafica e testi: Liz





MA DAI !!
NON HAI ANCORA
IL G.A.Z DI
DICEMBRE ?!?

MA COSA DICI ?!?
... E' GIA' IN GIRO ???



MMMMM...
ASPETTA...
ORA GLI FACCIAMO VEDERE
IO ...




ECCOLO
QUI ...

COSA FAI ? ...
CHE HAI DENTRO
LA BORSA ??



... IL
TELEFONO !!!

...E MO'...
CHI CHIAMA ??



... MA CHI STA
CHIAMANDO ??

CONTINUA ...



OH! IO HO
CHIAMATO!

ECCOLO !!
C'E' ANCHE
PER TE !!

CHE
GNOCCA ...

CIAO
G.A.Z BICI

... BYE
BYE ...

... SI... IL
LANCIO DEL
TELEFONINO ...

GUARDA
IL CRAZY
SPORT ...

AHAH...
GUARDA
CHE
FACCIA
CHE HAI
DENTRO ...

BEH ...
CELLULARE ...
... O NO ...

CONCORSO
MONDIALE
DI LANCIO DEL
TELEFONINO ...

EH EH !!!...
NON CI PENSARE
NEMMENO !!
QUESTO STA
FERMO QUI !

STAI FERMO !!

OH...
COSA
STAI
PENSANDO

SOB..

THE END

AAA

Cerca G.A.Z !!!

Stiamo cercando i nostri lettori
più attenti.

Se hai scoperto il nostro free press
e pensi che ti piacerebbe
trovarlo anche nella tua città
scrivici e consigliaci il locale
che ritieni più giusto!
Vogliamo arrivare
proprio da te!

G.A.Z è QUI!



Potete inviare le vostre e-mail a :
redazione@gazmagazine.net

FREE PRESS TRIMESTRALE
N.05 - INVERNO 2006/07

G.A.Z
GENUINE ANAR. ZEAL

Direttore responsabile
Elisabetta Friggi

Redazione
Moda
a cura di **Michela Tieppo**
collaboratori :
Valentina Di Mauro,
So Young Kweon

Musica:
Andrea Ballan
Valerio Campanella

In & Out:
a cura di **Elisabetta Friggi**
collaboratore : **Silvia Valesini**

Responsabile fotografia:
Ivano Tomba

Impaginazione grafica
a cura di **Mickey**

Grafica web:
Maxnet, a cura di **Zillur Ramman**

In questo numero hanno collaborato:
Flavio Campagna, Chiara Ciurri, Corrado Colombo,
"Gugo" Edoardo Facchini, Liz, "Moy" Moises Gallavotti,
Ivan Mazza, Massimiliano Mazza, Rocco Riva, "Six",
Teresa Rogliero, Michele Succio

Redazione G.A.Z
Via Scarlatti 30
20124 MILANO
Tel.0039.02.66982599
Fax 1782786862
Email: redazione@gazmagazine.net
www.gazmagazine.net

Marketing Advertisement:
adv@gazmagazine.net
Michele Succio
Silvia Valesini
Valeria Licandro

G.A.Z fashion magazine
Autorizzazione del Tribunale di Milano
n. 464 del 01/06/2005

G.A.Z Distribuzione gratuita:
MILANO, Lombardia e resto d'Italia

Stampa:
ARTI GRAFICHE DECEMBRIO
Via P.C. Decembrio, 23 - 20137 Milano
tel. 02.55015930
info@decembrio.it - www.decembrio.it

G.A.Z Fashion Magazine cerca: fumettisti, disegnatori, pittori, poeti,
fotografi e collaboratori per redazione articoli, vendita spazi
pubblicitari. Requisito essenziale: la passione!
Scrivere alla redazione: **redazione@gazmagazine.net**
o inviare fax al n.1782786862

ZONA
BRERA



Foto : Emanuele Sironi

Zona Brera
Red @ Label

www.zonabrera.com