

APRILIA

# YELLOW CAB

COSTUME E SOCIETÀ - ATTUALITÀ



**NUMERO  
PROMOZIONALE**

*Uscita Gratuito*



**IL MONDO DEI COSPLAYER**

CHI SONO E COSA SIGNIFICA ESSERE UN COSPLAYER

**C'ERA UNA VOLTA RANXEROX**

UN COATTO ROBOT IN GIRO PER ROMA

**UNA FAVOLA MADE IN APRILIA**

INTERVISTA A LIDIA VITALE

**ALIEN COPOLAVORO CULT**

NEL 1979 USCIVA ALIEN DI RIDLEY SCOTT

**FUMETTI**

**BALTARD 3**

RODOLPHE & D. EBERONI

**DEATH NOTE**

TSUGUMI OHBA & TAKESHI OBATA



Officina Animata Studio | Editore

Via degli Aranci 63  
04011 Aprilia (LT) - Italy  
www.officinaanimata.com  
info@officinaanimata.com



# Officina Animata Studio

Per creare la tua immagine aziendale

Corporate Videos and Presentations - Theme Park Content - TV Series Editorial Services and Publishing House



**Be funny, be original**



Mensile di  
Costume e Società - Attualità - Fumetti  
**NUMERO DIMOSTRATIVO**

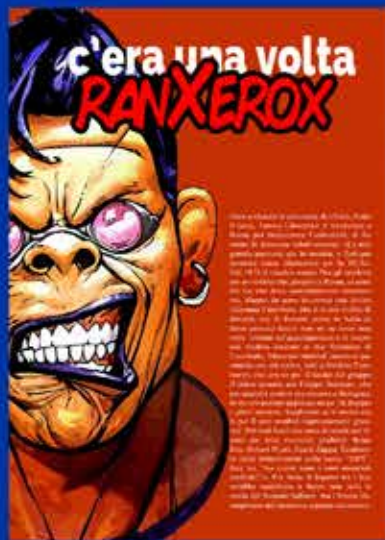
Direttori Artistici  
**Remigio Messina &  
Roberto Cianfarani**

EDITORE  
**Officina Animata Studio s.r.l.**

Redazione:  
**Remigio Messina  
Paola Cianfarani  
Roberto Messina  
Roberto Cianfarani  
Esi Messina  
Laura Di Lollo  
Chiara Michelle Messina  
Emiliano Mignani  
Lucia Panebianco  
Sonia Chiavaroli  
Daniela Gallo**



**PAG 4**



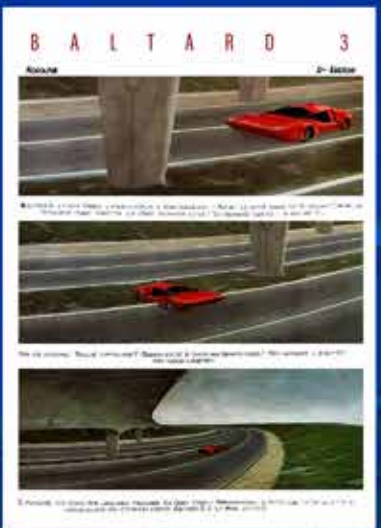
**PAG 9**



**PAG 15**



**PAG 18**



**PAG 24**



**PAG 31**

# Cosplayer

**C**osa significa essere cosplayer? Un cosplayer è un appassionato, o più raramente un professionista, che si traveste per interpretare un personaggio di fantasia. Il termine cosplayer deriva dal termine cosplay, che tradotto significa "recitare con un costume".

## Il significato del termine Cosplay

Cosa significa cosplay? "Cosplay" è un termine giapponese coniato negli anni '80 e formato dalla contrazione delle parole inglesi "costume" e "role-play". Poco dopo nacque anche la parola per definire il praticante di cosplay, ovvero il cosplayer. Ma cosa fanno di preciso i cosplayers? Questo singolare hobby consiste semplicemente nel fabbricare ed indossare ingegnosi costumi al fine di impersonare famosi protagonisti di film, fumetti o videogiochi. I cosplayers più determinati non si accontentano tuttavia della sola somiglianza estetica, bensì arricchiscono il proprio repertorio con "live performance" in cui mimano gesti o pose tipiche del personaggio rappresentato.

Negli ultimi dieci anni questa peculiare moda di "vestirsi da cartone animato" è cresciuta a dismisura, diventando una vera e propria subcultura in molti paesi del mondo. Vi sono infatti migliaia e migliaia di persone di ogni età e provenienza che ogni giorno si incuriosiscono a questo fenomeno e ne rimangono catturati. Il Giappone, creatore instancabile di meravigliosi personaggi fittizi tramite manga, anime e videogiochi, non può che essere il principale portabandiera del cosplay nel mondo.

**Lenfantdeverone**

Modella cosplayer per  
Aprilia Books & Comics 2023

## Cosplay: origini e diffusione

Partecipare a grandi eventi con elaborati costumi e maschere non è certo un'usanza nata in Giappone alla fine del secolo scorso: basta infatti pensare ai fastosi balli in maschera che si tenevano nelle grandi corti europee di svariati secoli fa. Esempi più moderni di "fan-costuming" sono invece i travestimenti che venivano indossati dagli appassionati partecipanti alle Science Fiction Conventions statunitensi durante tutta la prima metà del 1900 (in seguito evolutesi nelle conventions contemporanee).

In generale l'idea di impersonare celebri figure della fantasia è sempre stata presente nella storia dell'uomo, tuttavia questo fenomeno assumerà una più marcata rilevanza sociale soltanto alla fine del XX secolo. Sarà infatti soltanto nel 1984, durante il World Con di Los Angeles, che il reporter giapponese Nobuyuki Takahashi pronuncerà per la prima volta il termine "cosplay".

Si può tranquillamente dire che da lì a breve sarebbe nata ed esplosa la "nuova concezione" dei costumi cosplay. Specialmente a partire dalla fine degli anni '90 la popolarità del fenomeno, in quegli anni ormai già ristrutturato e rimodellato secondo i canoni giapponesi, ha raggiunto le stelle. La causa di questo successo è in buona parte derivata dall'aumento esponenziale della diffusione di manga, anime e videogiochi in quegli stessi anni. Fra i personaggi attualmente più rappresentati non vi sono tuttavia soltanto i protagonisti di opere giapponesi, ma anche di capolavori internazionali fra cui Il Signore degli Anelli, Harry Potter, Star Wars e negli ultimi anni anche i film Marvel si sono ritagliati un gran numero di cosplayers.

## 8 Cosplayer internazionali



**Yaya Han**



**Spiral Cats**



**Riky Lecotey**



**Meagan Marie**



**Jessica Nigri**



**Alodia Gosiengfiao**



**Linda Le**



**Lisa Lou Who**

## La cultura del cosplay

L'essenza fondamentale del concetto di cosplay è "diventare il personaggio", assumendone tutte le caratteristiche ed i modi di fare, oltre che le sembianze. Una buona metà dell'esperienza cosplay si potrebbe quindi in un certo senso considerare come forma di recitazione. L'altra metà invece risiede proprio nei ricercati costumi, che ormai da anni si possono comprare già realizzati su internet o in appositi negozi. La maggioranza dei cosplayers tradizionali tuttavia trova maggior soddisfazione nel creare un costume con le proprie mani, apprendendo varie capacità fra cui quella fondamentale del cucito. Questa cura minuziosa nella realizzazione dei vestiti cosplay ha portato con gli anni alla creazione di design degni delle migliori sartorie ed alla istituzione di contest nazionali ed internazionali per la produzione dei migliori cosplay.

### Communities e fiere

Il fenomeno del cosplay è al momento presente in Occidente tanto quanto in Oriente e gli appassionati di questa pratica aumentano giorno dopo giorno. Vi sono infinite community sul web dove si può familiarizzare con questo hobby e conoscere persone già esperte in materia. Naturalmente vi sono anche metodi più semplici e tradizionali per entrarvi in contatto, ad esempio partecipando ad una fiera o ad un raduno cosplay. Questi ultimi sono particolarmente diffusi in paesi come Stati Uniti e Regno Unito, ma a poco a poco sono diventati una solida realtà anche in Italia. Nella maggioranza dei casi questi "ritrovi in costume cosplay" vengono svolti all'interno delle già citate conventions a tema cartoni o fumetti, ma vi sono anche eventi esclusivamente dedicati al cosplay. Sarà proprio in queste occasioni che verranno invitati come ospiti d'onore cosplayers di successo o addirittura cosplayers giapponesi di fama mondiale.

I paesi più grandi, come ad esempio gli Stati Uniti, organizzano annualmente enormi fiere che spesso richiamano differenti tipologie di cosplayers. Per fare un esempio, una convention basata sulla cultura pop americana come il Comic-Con di San Diego richiamerà moltissimi fan travestiti da eroi Marvel o DC. Al contrario, gli appassionati di anime e manga si riuniranno all'Anime-Expo, evento tenuto a Los Angeles e considerato all'unanimità la più grande fiera della cultura giapponese degli USA.



## **Cosplay: le principali fiere**

Scopriamo adesso alcune fra le conventions più importanti da un punto di vista mondiale per quanto riguarda il mondo del cosplay.

### **Comiket**

Sorpresi di trovare una fiera di Tokyo al primo posto della classifica degli eventi cosplay? Neanche un pò! Il Comiket (abbreviazione di Comic Market) è una delle principali fiere del fumetto della capitale giapponese e per ben due volte all'anno dà la possibilità a centinaia di apprendisti mangaka di mettere in mostra ed in vendita le proprie opere. Inutile dire che fra i circa 600.000 partecipanti di ogni edizione del Comiket, molti sono quelli che decidono di presentarsi indossando costumi cosplay originali.

### **Gamescom**

Il Gamescom ci porta dal Giappone in Germania, precisamente a Colonia, ma soprattutto dal mondo dei fumetti a quello dei videogiochi. Considerato il principale evento a tema videoludico in Europa, il Gamescom attrae ogni anno più di 300.000 appassionati, oltre a circa 6000 giornalisti ed alcune centinaia di espositori. Durante la fiera si tiene uno dei cosplay contest più prestigiosi dell'intero continente!

### **Tokyo Game Show**

Il Giappone risponde al Gamescom europeo con una sua personalissima fiera a tema videogiochi: il Tokyo Game Show. L'evento ha una particolarità: dei suoi quattro giorni, i primi due sono riservati ad annunci da parte di aziende produttrici di videogiochi, mentre soltanto gli ultimi due sono aperti al pubblico. Nonostante ciò, la fiera richiama ogni anno circa 250.000 partecipanti, di cui una buona percentuale decide di partecipare sfoggiando i propri costumi fatti a mano. Volete andarci? Un tour operator specializzato in Giappone come Watabi saprà aiutarvi al meglio, e assistervi nell'organizzare un viaggio in Giappone a settembre, mese in cui si tiene il Tokyo Game Show!

### **Lucca Comics & Games**

Incredibile ma vero, la piccola città italiana di Lucca ospita una fiera che non ha niente da invidiare ai numeri da capogiro degli eventi precedentemente menzionati. Il Lucca Comics richiama infatti in una città di circa 90.000 abitanti un numero di visitatori quattro volte superiore (contando sia i possessori di biglietto che non). Durante l'evento si possono ammirare le performance di molte cosplayer italiane e si tengono corsi di creazione costumi o addirittura di trucco cosplay. All'edizione del 2019 hanno partecipato cosplayer universalmente conosciuti fra cui Leon Chiro, Giorgia Cosplay ed anche Giada Robin, la prima cosplayer italiana professionista ed attualmente una fra le più popolari al mondo.



APRILIA

# YELLOW CAB

**COSTUME E SOCIETÀ - ATTUALITÀ - FUMETTI**



**LA PRIMA RIVISTA DELLA CITTÀ DI APRILIA**



Officina Animata Studio | **Editori**



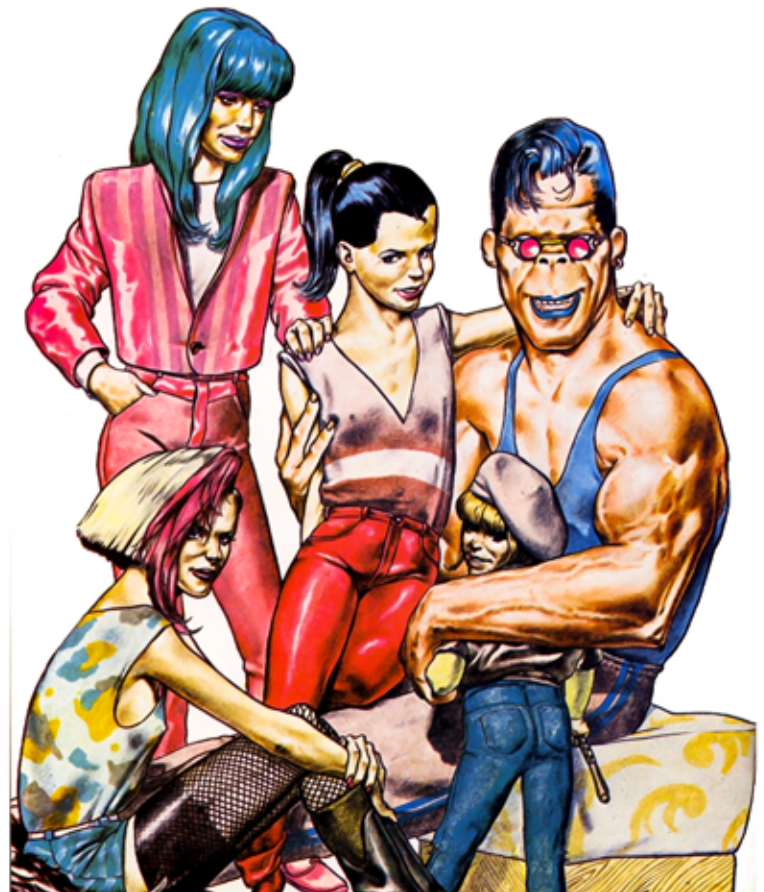


# c'era una volta **RANXEROX**

Nato a Quadri in provincia di Chieti, finito il liceo, Tanino Liberatore si trasferisce a Roma per frequentare l'università. Il fumetto lo interessa relativamente: «La mia grande passione era la musica, e finii per lavorare come illustratore per la RCA». Nel 1978 il vecchio amico Paz gli telefona per avvertirlo che, proprio a Roma, ci sono dei tizi che deve «assolutamente conoscere». Hanno da poco inventato una rivista chiamata Cannibale, che è sì una rivista di fumetti, ma di fumetti come in Italia (e forse persino fuori) non se ne sono mai visti. «Andai all'appuntamento e li incontrai Andrea assieme ai due fondatori di Cannibale, Massimo Mattioli (nessuna parentela con chi scrive, ndr) e Stefano Tamburini, che era un po' il leader del gruppo (l'unico assente era Filippo Scòzzari, che per qualche motivo era rimasto a Bologna). Io mi ero portato appresso un po' di disegni e glieli mostrai. Tamburini se li studiò ma lì per lì non sembrò impressionarsi granché. Poi tirai fuori una serie di tavole coi ritratti dei miei musicisti preferiti: Brian Eno, Robert Wyatt, Frank Zappa. Tamburini saltò letteralmente sulla sedia. "Eh?!", fece lui, "ma questi sono i miei musicisti preferiti!"». Era fatta: il legame tra i due avrebbe marchiato a fuoco non solo la storia del fumetto italiano, ma l'intero immaginario del decennio appena successivo.

Cannibale fu un inizio poco meno che mitologico, ma era comunque una rivista testardamente fai-da-te, senza soldi e cronicamente a rischio. «A salvarci fu Il Male», racconta Liberatore. Il foglio satirico fondata da Pino Zac accolse il gruppo di Cannibale a braccia aperte, ma il rapporto con Liberatore & Co. restò in qualche modo freddino: «Il Male ci diede una grande mano dal punto di vista economico, ma a noi la satira interessava poco. Eravamo presi più da altre cose: per esempio la musica». La fine degli anni Settanta è l'epoca d'oro del post-punk: un suono scontroso, glaciale e paranoide che non poteva che fare la gioia di tizi che al composto fumetto d'autore alla Hugo Pratt preferivano titoli tipo «Perché Pippo sembra uno sbalato». «Ti ho detto che la mia grande passione in quegli anni era il rock, meglio se underground», continua Liberatore, «e paradossalmente fu proprio questa passione a legarci. Negli anni Settanta ero stato un grande fan dei vari Can, Neu, Faust... Quando poi arrivarono Devo, Residents e Pere Ubu, fu subito amore. Anche se nessuno poteva vantare gusti tanto estremi quanto quelli di Mattioli». Quella musica rifletteva anche un cambio di clima: in Italia, i fuochi del movimento del '77 avevano definitivamente chiuso una stagione inaugurata col Sessantotto.

L'estetica fredda, causticamente postmoderna e sottilmente violenta che ne seguì, trovò nel gruppo di Cannibale i suoi più scostanti e abrasivi bardi. Al Male, Liberatore e soci avevano stretto amicizia con Vincenzo Sparagna, un giornalista che, pur conoscendo poco di fumetto, alla vista di Cannibale si entusiasmò. Quando nel 1980 Tamburini arrivò con l'idea di fondare una nuova rivista, Sparagna fu tirato dentro. «Stefano aveva questa idea semplice ma geniale, quella di una rivista che non fosse solo di fumetti ma che contenesse anche reportage, storie, servizi strambi, insomma: un contenitore che lasciasse sfogo alla nostra visione del mondo anche al di là delle tavole disegnate. La volle chiamare Frigidaire, e noi ne fummo tutti entusiasti». Frigidaire fu, molto semplicemente, la rivista italiana più all'avanguardia e dirompente di sempre. E se c'è un volto che più di tutti incarnò quella frattura, fu proprio quello di Ranxerox. «Ranx era una creazione di Tamburini», ricorda Liberatore. «Le prime avventure erano già state pubblicate su Cannibale, e avevano anche avuto un certo successo. C'era solo un particolare: Tamburini col disegno se la cavava poco. Chiariamolo subito: Stefano era un genio; tutte le idee migliori per Frigidaire, dalla grafica all'idea stessa della rivista, erano sue. Ma a quel punto voleva qualcosa di meno legato alla vecchia estetica underground e di più vistoso, colorato, impattante. Quindi chiese di disegnarlo a me».



Tanino Liberatore trasformò drasticamente la fisionomia dell'androide – o meglio: coatto sintetico – che con le sue furibonde avventure in una futuribile Roma da incubo anticipò le atmosfere di un Blade Runner: meglio ancora, il Ranx di Liberatore & Tamburini divenne più che un semplice fumetto un'icona, beniamino tanto delle platee intellettuali quanto degli ultrà della Curva Sud, per poi finire direttamente sulla copertina di *The Man From Utopia*, il disco di Frank Zappa. «La storia è andata così», racconta Liberatore: «nel 1982 Zappa era in tour in Italia, e alla fine del concerto di Roma incontrò un'aspirante groupie che era riuscita a intrufolarsi nei camerini. Per giustificare la sua presenza nel backstage, la tizia si inventò che era giornalista per una rivista chiamata *Frigidaire*. Quando ne porse una copia a Zappa quello la aprì, beccò una puntata di *Ranxerox*, mandò a farsi fottere la groupie e si tenne il giornale. *Ranxerox* gli era piaciuto talmente tanto che volle conoscerne gli autori. Così io e Stefano Tamburini andammo a trovarlo in albergo, su a via Veneto. Era un tipo simpatico, e alla fine mi propose di prendere spunto dalle sue vicende durante il tour italiano per la copertina del suo disco successivo. Puoi capire come ci rimasi: Zappa era un mio idolo assoluto».

L'artwork per *The Man From Utopia* è di quelli che nel loro piccolo non si dimenticano: in copertina, un ributtante incrocio tra le fattezze dell'anarcoide musicista americano e le pose ultraviolente di *Ranxerox* abbraccia una malandata Fender con le corde a pezzi; in una mano agita uno scacciamosche che pare una scia-bola, e dietro di lui dei segnali stradali puntano minacciosamente a una fila di città senza apparente ordine logico: Roma, Pistoia, Napoli, Palermo, e infine Milano – Parco Redecesio. Il *Ranxzappa* concepito da Liberatore testimonia anche del successo del fumetto originario al di là delle Alpi in quel primo scorcio di anni Ottanta. Tuttora, il vecchio *Ranx* continua ad esercitare un'influenza incalcolabile su ormai infinite ondate di fumettisti non solo italiani, ma anche francesi, americani, giapponesi. Per certi versi, *Ranxerox* e tutto *Frigidaire* furono una maledizione: dopo di loro, impossibile fare meglio. La stagione d'oro del gruppo che si era formato con *Cannibale* termina con l'esaurirsi della spinta propulsiva messa in moto dal '77: «Per me, tutto quanto successo tra '77 e '85 resta irripetibile. Roma, in particolar modo, in quegli anni visse una sta-



Di mezzo ci si mette anche l'eroina: Stefano Tamburini muore per overdose nel 1986; due anni dopo è la volta di Andrea Pazienza. Liberatore che, complice il successo di *Ranx* in Francia, diventa parigino d'adozione già nel 1982, osserva a questo punto da lontano. Le sue tavole sono sempre da *Stendhal*, e a dieci anni dalla morte di Tamburini il coatto sintetico verrà riesumato per una serie di avventure sceneggiate da Alain Chabat, poi regista di *Asterix e Obelix – Missione Cleopatra* (per il quale Tanino Liberatore curerà i costumi). La bellezza delle sue illustrazioni non smette di mietere vittime: qualche anno dopo l'episodio Zappa, è Miles Davis («un altro dei miei miti: a questo punto mi manca solo Robert Wyatt») a invitarlo nella sua limousine e a riservargli un posto d'onore – direttamente sul palco – ai concerti. Una graphic novel come *Lucy*, pubblicata nel 2007, testimonia di una continuità che pure passa attraverso la costante ricerca di stimoli: «*Lucy* è stato il mio primo impegno di un certo peso in cui ho lavorato al computer. Adesso invece sono tornato alla carta, alle matite, persino agli acquarelli». Nella sua casa di Quadri, ci mostra i suoi ultimi lavori: le caratteristiche figure femminili, il tratto michelangiolesco, le forme potenti che paiono esplodere da tutte le parti, sono sempre lì. In filigrana, qua e là, appare inconfondibile il volto del vecchio *Ranx*.

I costi pubblicitari della vostra azienda, sono interamente deducibili dal reddito d'impresa.

**NON AVETE ANCORA CREATO  
LA VOSTRA PUBBLICITÀ?**

Nessuna paura...

Il magazine, essendo edito da uno studio grafico, si può occupare di creare per voi la vostra pubblicità. Dalla grafica allo slogan, pacchetto chiavi in mano.

I costi per creare una vostra campagna di comunicazione varieranno in base alle vostre esigenze

Per info tecniche scrivere a:  
**[info@officinaanimata.com](mailto:info@officinaanimata.com)**

La doppia pagina può essere anche sotto forma di editoriale.



APRILIA

# YELLOW CAB





**Questa è la  
nostra mezza  
pagina  
ORIZZONTALE**

La mezza pagina orizzontale vale per tutte le pagine commerciali eccetto per la quarta di copertina dove è valida solo la pagina intera.

Vi racconto delle bellissime favole

# Lidia Vitale

Un progetto nato ad Aprilia, dallo studio per cartoni animati, Officina Animata. Il cartone animato è una sorte di Live Action. Un misto tra girato reale, soprattutto per gli ambienti, e CGI pura. I Bambini ne andranno matti...

La voce narrante di queste favole è di una grande attrice italiana, Lidia Vitale. La sua energia è davvero travolgente. La sua voce calma, calda, rilassante, crea quell'atmosfera che serve ad una favola così.

Tra i vari artisti di questo progetto animato troviamo Alessandro Canapi con le sue meravigliose realizzazioni di modelli di casette e di environment utilizzati nel processo lavorativo.



**Le favole del bosco**  
della storie per i più piccoli...



# Le favole del bosco

dolci storie per i più piccoli...



**Roberto Cianfarani** (Direttore riprese interne) e **Alessandro Canapi** (Responsabile e creatore dei modelli reali), alle prese con i test di ripresa di uno dei modelli usati per la scuola, nelle sale dello studio **Officina Animata** presso Roma.







### **Lidia Vitale**

Laureata in Sociologia all'università La Sapienza, ha svolto parte del suo percorso di studi ad Amsterdam. Ha iniziato come assistente personale di Carlo Degli Esposti e poi sui set.

Nel 2018 esce nelle sale *Tulipani*, protagonista per il premio Oscar Olandese Mike Van Diem nel ruolo di Immacolata dopo essere stati selezionati per il Toronto Film Festival (TIFF) e aver aperto il Nederlands Film Festival (NFF). Nel 2017 ha partecipato al film di Andrea Molaioli, *Slam - Tutto per una ragazza* e *The Start Up* di Alessandro D'Alatri; mentre per la televisione è stata protagonista del primo episodio della serie Rai *Non uccidere* nel ruolo di Alessia Randi.

Alcuni dei ruoli che l'hanno resa nota al cinema: il magistrato Giovanna Carati ne *La meglio gioventù* di Marco Tullio Giordana e Giovanna ne *I nostri ragazzi* di Ivano De Matteo.



**maggio 1979**

# ALIEN

Nel 1979, usciva nelle sale cinematografiche Alien. Il geniale gioellino diretto da Ridley Scott. Era destinato ad entrare nella Storia e a regalare ancora oggi momenti di puro terrore con semplici e ben studiati elementi.



La pellicola fonde alla perfezione horror e fantascienza avvalendosi di una storia e una messinscena all'apparenza semplici eppure di grandissimo impatto. D'altronde, 40 anni dopo siamo ancora qui a parlarne.

Il successo di Alien è stato tale da dare vita ad un lungo franchise che prosegue ancora adesso, non solo al cinema (con un sequel, Aliens, al livello dell'originale ed una serie di lungometraggi di dubbio gusto) ma anche a fumetti, con le storie pubblicate in Italia da SaldaPress.

Per celebrare l'importante anniversario, abbiamo pensato di raccogliere qualche curiosità su Alien, il primo film che ha dato origine al mito.

Il soggetto e sceneggiatura di Alien sono firmati da Dan O'Bannon, che lavorava a questa idea fin dai tempi dell'università. Le origini del capolavoro fantascientifico, però, affondano addirittura nella Seconda Guerra Mondiale: è in questa epoca che il film doveva essere inizialmente ambientato e doveva raccontare la storia di un Gremlin che si infiltrava all'interno di un bombardiere B-17. L'idea però venne rivoluzionata dall'autore che con l'aiuto dell'amico Ronald Shusett, spostò l'azione nello spazio profondo e nell'anno 2122.

Inizialmente per Ripley, era stata scritturata Veronica Cartwright, che alla fine ha interpretato Lambert. L'attrice venne a sapere del cambio di ruolo solamente quando arrivò sul set ed inizialmente non era convinta del nuovo personaggio e della sua fragilità. Scott riuscì a convincerla spiegandole che Lambert rappresentava la paura del pubblico, era un riflesso di quello che avrebbero provato gli spettatori in sala. A completamento del cast, gli attori d'esperienza John Hurt e Ian Holm, Tom Skerritt (che prese il ruolo rifiutato da Harrison Ford) e Harry Dean Stanton.



Una delle voci più insistenti che girano intorno alla lavorazione di Alien è quella che vuole che al momento di girare la famosa scena dell'alieno che esce dallo stomaco di John Hurt, il cast fosse all'oscuro di quanto sarebbe successo.

È tutto vero: John Hurt e il cast tecnico erano gli unici a sapere nello specifico cosa avrebbero girato, mentre il cast artistico conosceva la scena solo a grandi linee e, nella sequenza mostrata al cinema, ha effettivamente reazioni spontanee e genuine.

Sigourney Weaver ha dichiarato successivamente che lei e i suoi colleghi avevano comunque intuito che sarebbe successo qualcosa di piuttosto forte, dal momento che i tecnici indossavano tutti degli impermeabili.

In Alien rivestiva un ruolo centrale lo Xenomorfo, la creatura aliena che dà la caccia ai protagonisti. Era fondamentale, quindi, dare vita ad un essere credibile e minaccioso. Il concept della creatura è stato realizzato da H.R. Giger, scelto da Ridley Scott dopo che era rimasto affascinato dai suoi disegni. La Fox era restia a scritturare l'artista, temendo che il suo tratto risultasse troppo spaventoso per il pubblico, ma alla fine cedette alle insistenze del regista.

Giger creò una creatura dai tratti vagamente umani, corazzata e dotata di un paio di mascelle faringee da usare come arma; insistette inoltre perché lo Xenomorfo non avesse occhi, tratto che lo avrebbe reso ancora più spaventoso.

Carlo Rambaldi realizzò effettivamente il mostro, costruendo tre teste animatroniche: due per i primi piani e una per i campi lunghi. Il suo lavoro fu premiato con due premi Oscar per gli effetti speciali.

Ad interpretare l'alieno quando appariva per intero fu Bolaji Badejo, grafico scoperto in un pub che aveva le caratteristiche fisiche perfette per interpretare la creatura, essendo alto più di due metri e dotato di arti lunghi e sottili.



# YELLOW CAB

COSTUME E SOCIETÀ - ATTUALITÀ - FUMETTI



FELICI DI  
PIACERVI!



YELLOW

APRILIA

CAB



La mezza pagina verticale vale per tutte le pagine commerciali eccetto per la quarta di copertina dove è valida solo la pagina intera.

Questa è la  
nostra mezza  
pagina  
**VERTICALE**





**Questa è la  
nostra mezza  
pagina  
ORIZZONTALE**

La mezza pagina orizzontale vale per tutte le pagine commerciali eccetto per la quarta di copertina dove è valida solo la pagina intera.

# B A L T A R D 3

RODOLPHE

D- EBERONI



"BALTARD 3: LA SUA TORRE, LA SUA CUPOLA, IL SUO SAGRATO..." MA VA! LE CITTÀ SONO TUTTE UGUALI! CHE SE LA TENGANO PURE STRETTA LA LORO DANNATA CITTÀ! IO TROVERÒ CERTO ... E POI NO !!! ...



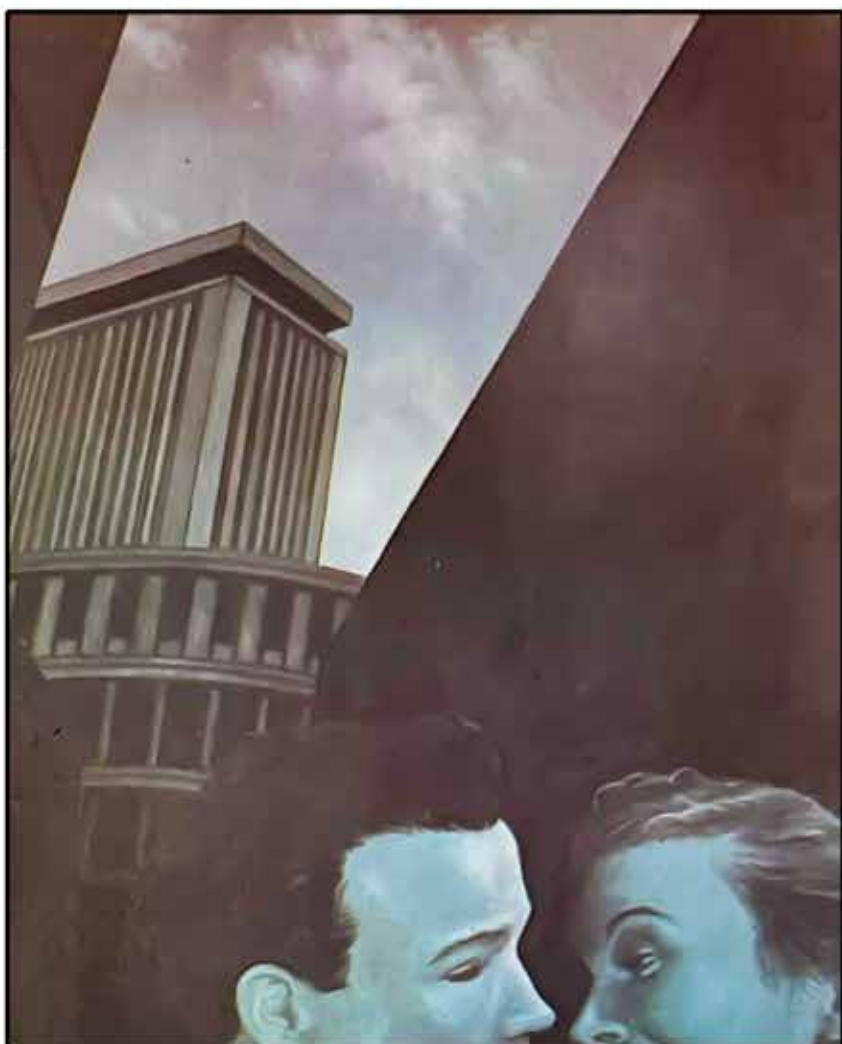
NON C'È RAGIONE! PERCHÉ CAPITOLARE? QUESTA CITTÀ È TANTO MIA QUANTO LORO! NON AVEVANO IL DIRITTO!  
NON HANNO IL DIRITTO!



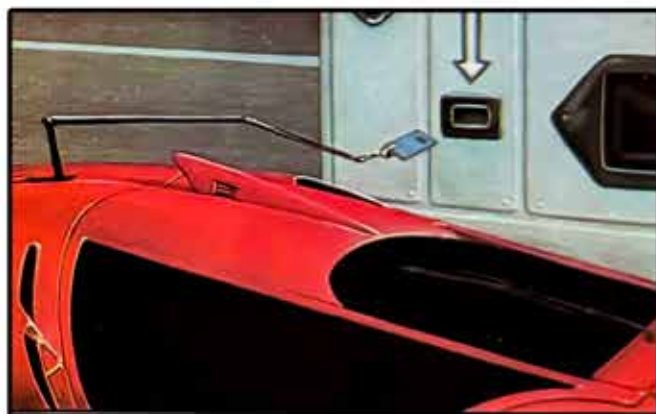
È PENSARE CHE STAVO PER LASCIARMI FREGARE DA QUEI PORCI! ABBANDONARE! IL FATTO CHE TUTTE LE CITTÀ SI ASSOMIGLIANO, NON C'ENTRA UN CAZZO: BALTARD 3 È LA MIA CITTÀ !!!



QUANDO ERO PICCOLO PAP E KRESS PARTIRONO:  
COME LI HO INVIATI! IN SEGUITO, MARAYA ED  
IO SOGNAMO DI VIAGGIARE...

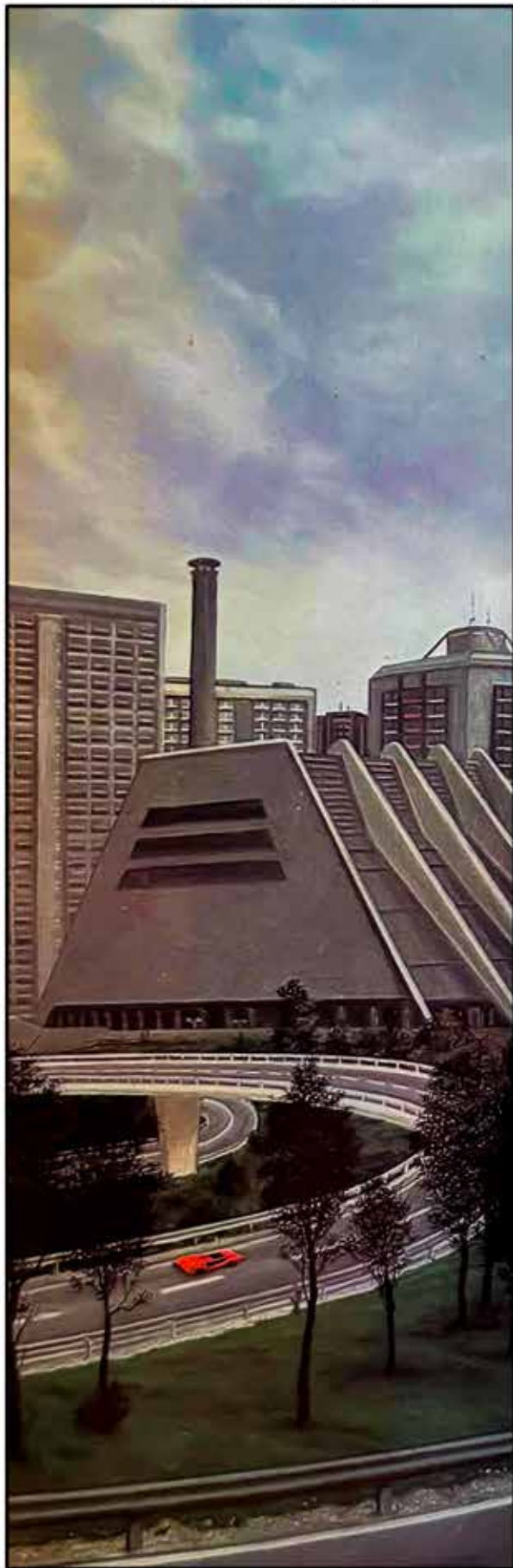


... ERANO SOLO SOGNI: INFATTI AMAVAMO TROPPO LA CITTÀ! MARAYA L'HO INCONTRATA SUL GRANDE SAGRATO, UNA SERA D'ESTATE DI QUATTRO ANNI FA. INSIEME ABBIAMO GIRATO IN LUNGO E IN LARGO LA CITTÀ, OGNI LIVELLO, OGNI GALLERIA, OGNI ALVEOLO HA CONSERVATO L'IMPRONTA DEL SUO PROFUMO, DELLA SUA VOCE, DEL SUO CORPO...



\* SCHEDA NON VALIDA! INGRESSO RESPINTO  
CAZZO! QUEI PORCI HANNO SMAGNETIZZATO LA MIA  
SCHEDA! A MENO CHE... PROVIAMO LE ALTRE PORTE!

LA CUPOLA! KRESS E PAP ABITAVANO PROPRIO LÌ ACCANTO... IO E MARAYA ABBIAMO PRESO PRIMA UN FLAG IN GALLERIA...

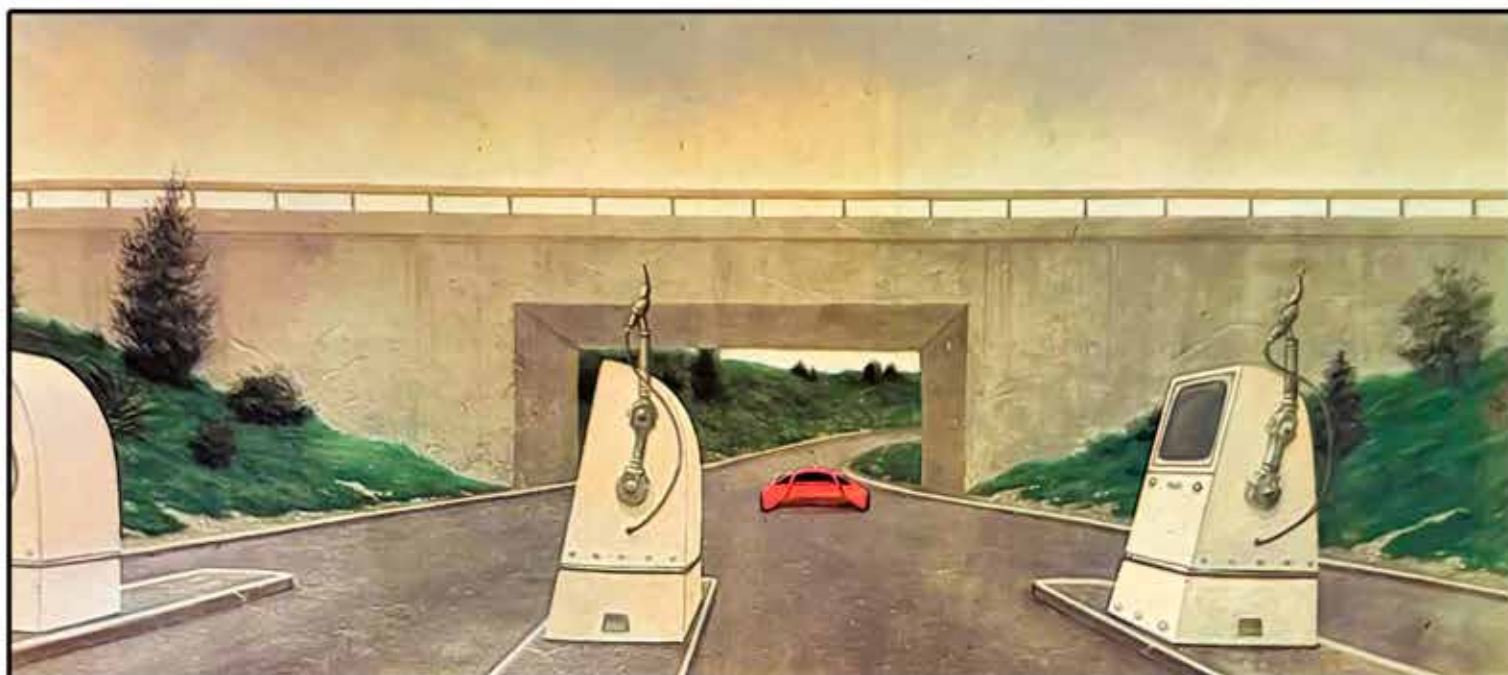


POI CI È SPETTATO UN PADIS: 200 METRI, PISCINA, SAUNA, SOLARIUM: UNA VITA SERENA E FELICE! QUANDO GLI AGENTI SONO ENTRATI, MARAYA STAVA USCENDO DALL'ACQUA; LORO MI HANNO CHIESTO LA MIA SCHEDA, NON ME L'HANNO RESTITUITA; MARAYA HA VISTO TUTTO!





NO, STO VANEGGIANDO: SUO PADRE È ESATTAMENTE COME TUTTI NOI. NÉ PIÙ, NÉ MENO: SOLO UNA PICCOLA SUPERFICIE MAGNETICA CHE SFILA TRA LE TESTINE DI LETTURA DEL GRANDE COMPUTER CENTRALE!



MA PERDIO, CHE COS'HANNO DA RIMPROVERARMI? NON HO COMMESSO ERRORI! SOLO DELLE SCIOCCHESSE, COME TUTTI! ALLORA, UNA MACCHINAZIONE? UNO SBAGLIO?...

\* NON VALIDO SUL SETTORE BALTARD 3 / CARBURANTE RESPINTO



CHE PORCI! RIFIUTARMI PERSINO IL CARBURANTE, BEH, COMUNQUE HO ANCORA 1 ORA DI AUTONOMIA; PROVIAMO LA PORTA SUD...

NON VALIDA! NON VALIDA! E ANCORA NON VALIDA!  
CAZZO! SE NON MI PERMETTONO DI ENTRARE, CHE  
ALMENO MI DIANO IL CARBURANTE PER ANDARMENE...



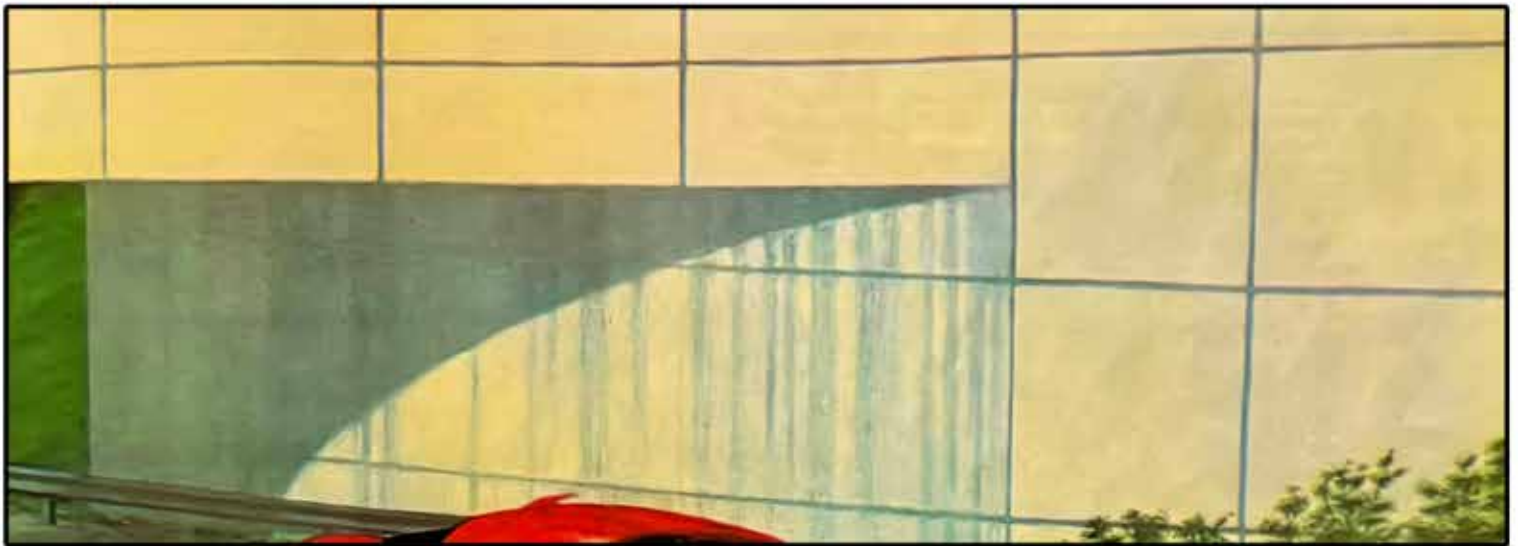
ECCO QUA, LO SAPEVO: SONO A SECCO!! TANTO PEGGIO,  
ANDRÒ A PIEDI SE CE N'È BISOGNO, MA RIENTRE-  
RÒ IN QUESTA MALEDETTA CITTÀ!



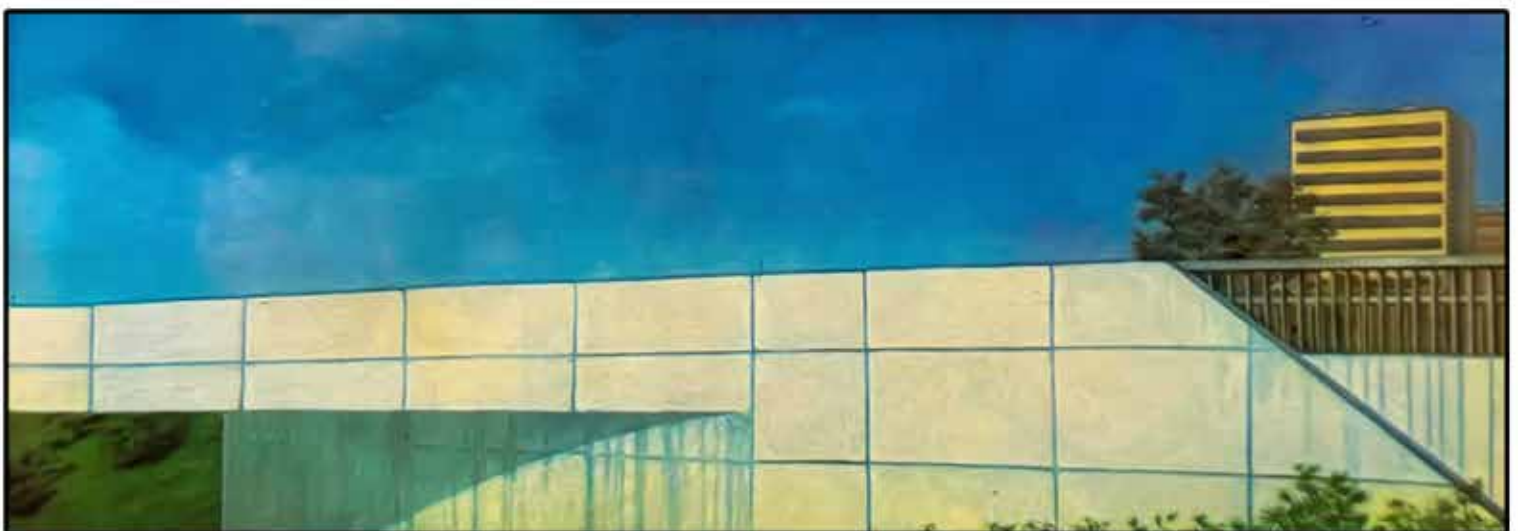
\* BLOCCAGGIO AUTOMATICO / DIVIETO DI LASCIARE IL VEICOLO  
BENE! ALMENO HO IL DIRITTO DI SAPERE COME  
STANNO LE COSE: NON POSSO RIENTRARE MA NON POSSO  
ANDARMENE, NON POSSO GUIDARE MA NEANCHE USCIRE!



LICENZIATI? BANDITI? ESILIATI? MA NO: SEMPLICEMENTE CONDANNATI! CONDANNATI A MORTE!... MA ALLORA, PAP E KRESS, QUANDO SE NE SONO ANDATI...?...IO...IO STO DELIRANDO, NON È POSSIBILE!!!




AH, CHE CALDO! E I VETRI SONO... LA MIA PELLE, LA MIA PELLE APPICCICA, APPICCICA DAPPERTUTTO! E' A BRANDELLI! LASCIATEMI USCIRE! SONO INNOCENTE! E' UN ERRORE! PERDONATEMI! SÌ, PIETÀ PIETÀ!...



...HO SETE... L'OMBRA DELLA TUA CUPOLA, MARAYA. LA MIA CITTÀ... SÌ, BERE L'OMBRA DELLE TUE COSCE! COME?... NON SENTO BENE! PIÙ FORTE...NO, NO! NON SENTO PIÙ NULLA!! .....  
SONO FORSE GIÀ MORTO?

# the holy monks



PERDONATEMI SE  
INTERROMPO LE VOSTRE  
PREGHIERE MA MI SI È  
SPENTA L'AUREOLA!



MA SEI SERIO?  
INTERROMPI LE NOSTRE  
PREGHIERE PER LA  
TUA DEBOLEZZA DI  
FEDE?



VERO...  
VI CHIEDO  
PERDONO!

## LA DEBOLEZZA DELLA FEDE

DI  
REMIGIO MESSINA

# DEATH NOTE

STORIA DI TSUGUMI OHBA DISEGNI DI TAKESHI OZATA



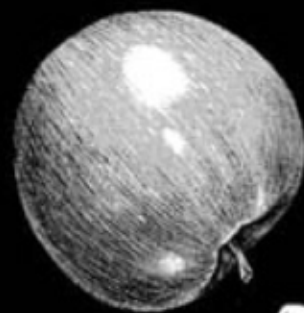
LO PRENDO,  
MA È  
MEGLIO CHE  
TU ABBA  
ANCHE  
QUALCOS'AL  
TRO PER  
ME.

NON HO  
AYUTO  
SUCCESSO  
COME TE,  
RYUK.  
RIYUOI IL  
QUADERNO?

2013



TCH! MI  
RICORDO.







MELE.  
COSÌ  
BUONE.

YUM.



AVRÒ BISOGNO  
DI UNO  
VERAMENTE  
CAPACE COME  
LIGHT YAGAMI  
SE VOGLIO  
MANGIARE  
BENE IL PIÙ A  
LUNGO  
POSSIBILE... E  
SARÀ PIÙ  
DIVERTENTE DI  
COSÌ...

POTREI  
USARE  
QUESTO  
QUADERNO  
PER  
CONVINCER  
E QUALCHE  
UMANO A  
NUTRIRMI  
DI NUOVO.



HO BISOGNO  
DI PIÙ  
MELE.

FLAPP

GRRG

# TANAKA

May  
2019



**Sei un/a fumettista?  
Vuoi pubblicare con noi?  
Contatta la nostra redazione!**



**info@officinaanimata.com**





**PER  
LA  
TUA  
PUBBLICITÀ**



Officina Animata Studio | **Animation**

**info@officinaanimata.com**