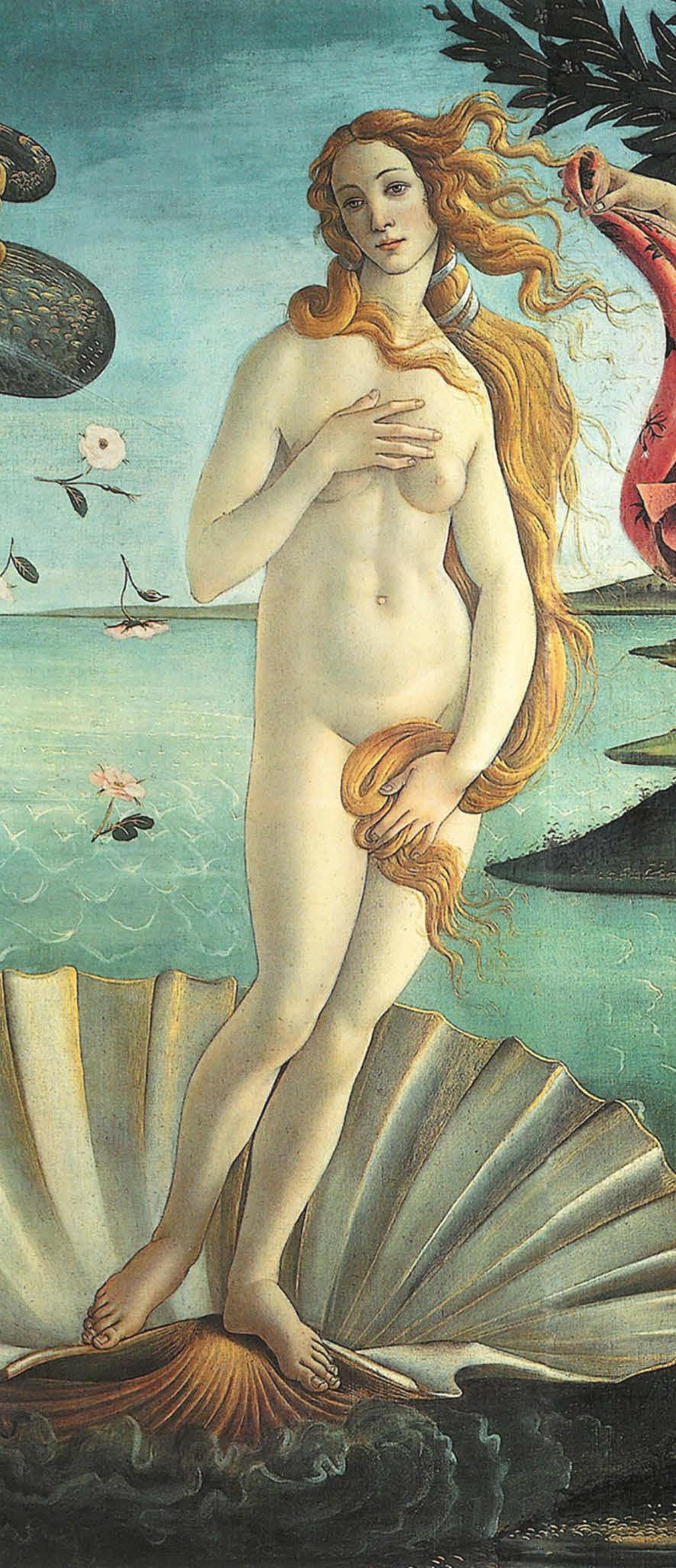


# VENUS

n. 11  
Gallery







# VENUS

## Gallery

### PROGETTO EDITORIALE:

Luca Tenneriello

### GRAFICA e IMPAGINAZIONE:

Luca Tenneriello

[www.lucatenneriello.com](http://www.lucatenneriello.com)

### SITO WEB e CONTATTI:

[www.venus.gallery](http://www.venus.gallery)

[info@venus.gallery](mailto:info@venus.gallery)

### COPERTINA:

Kindly Myers

fotografata da Joel Flora

### COPYRIGHT:

Tutti i contenuti presenti in questo numero appartengono ai rispettivi artisti. È vietata la riproduzione di tali contenuti senza il consenso esplicito dei legittimi proprietari

### DISCLAIMER:

**VENUS Gallery** non è una testata giornalistica, in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Pertanto, non può essere considerata un prodotto editoriale ai sensi della Legge 62 del 7/3/2001

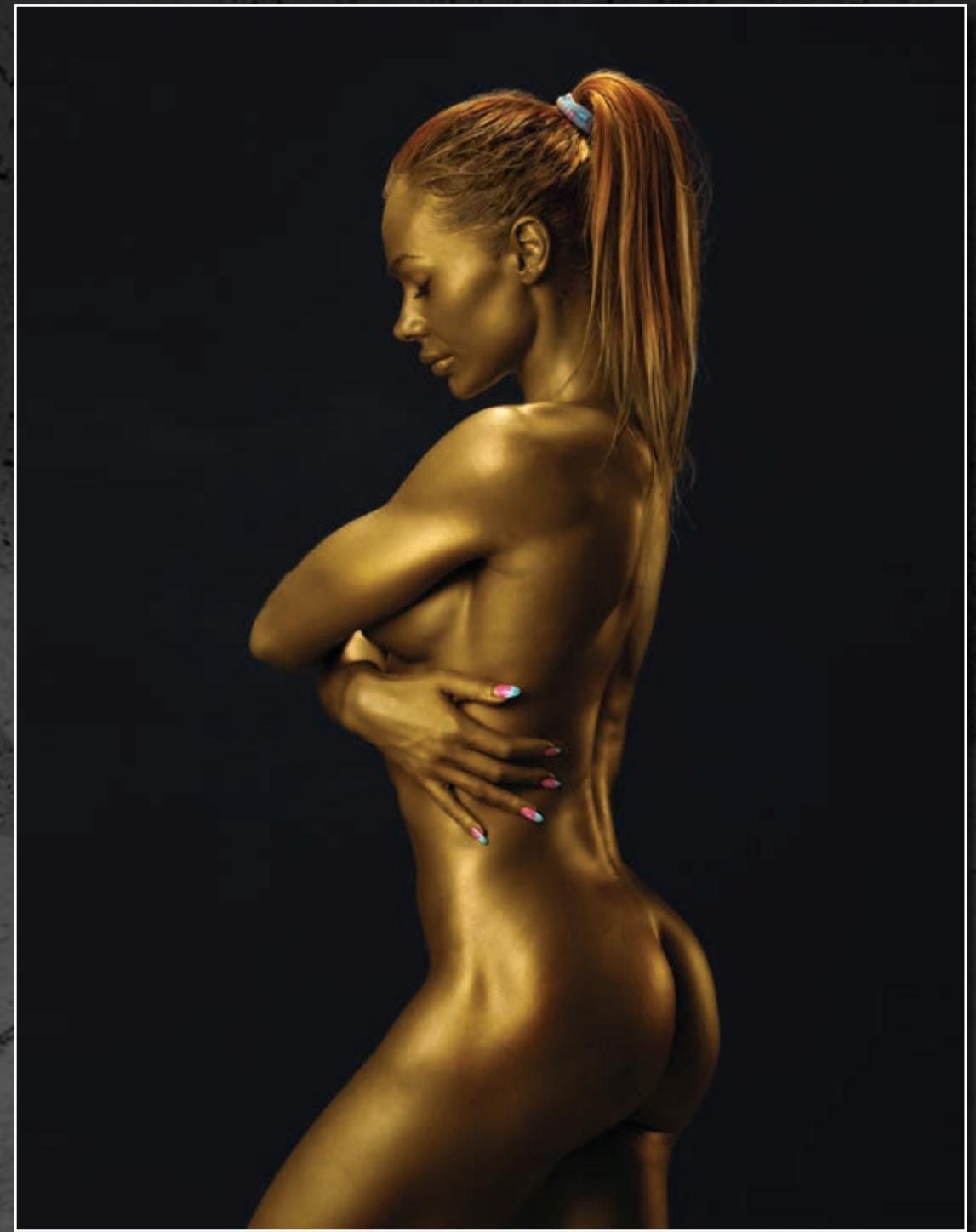


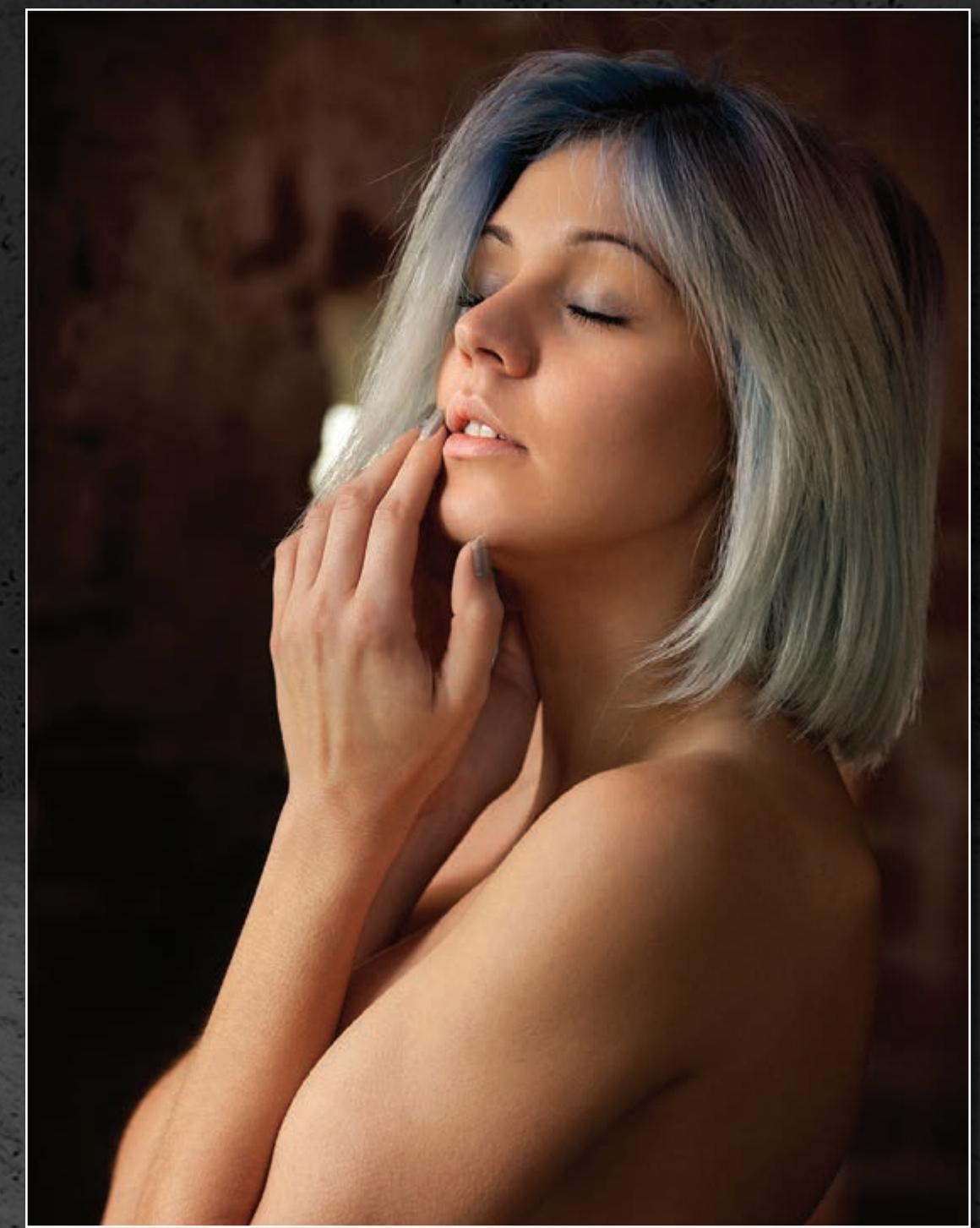
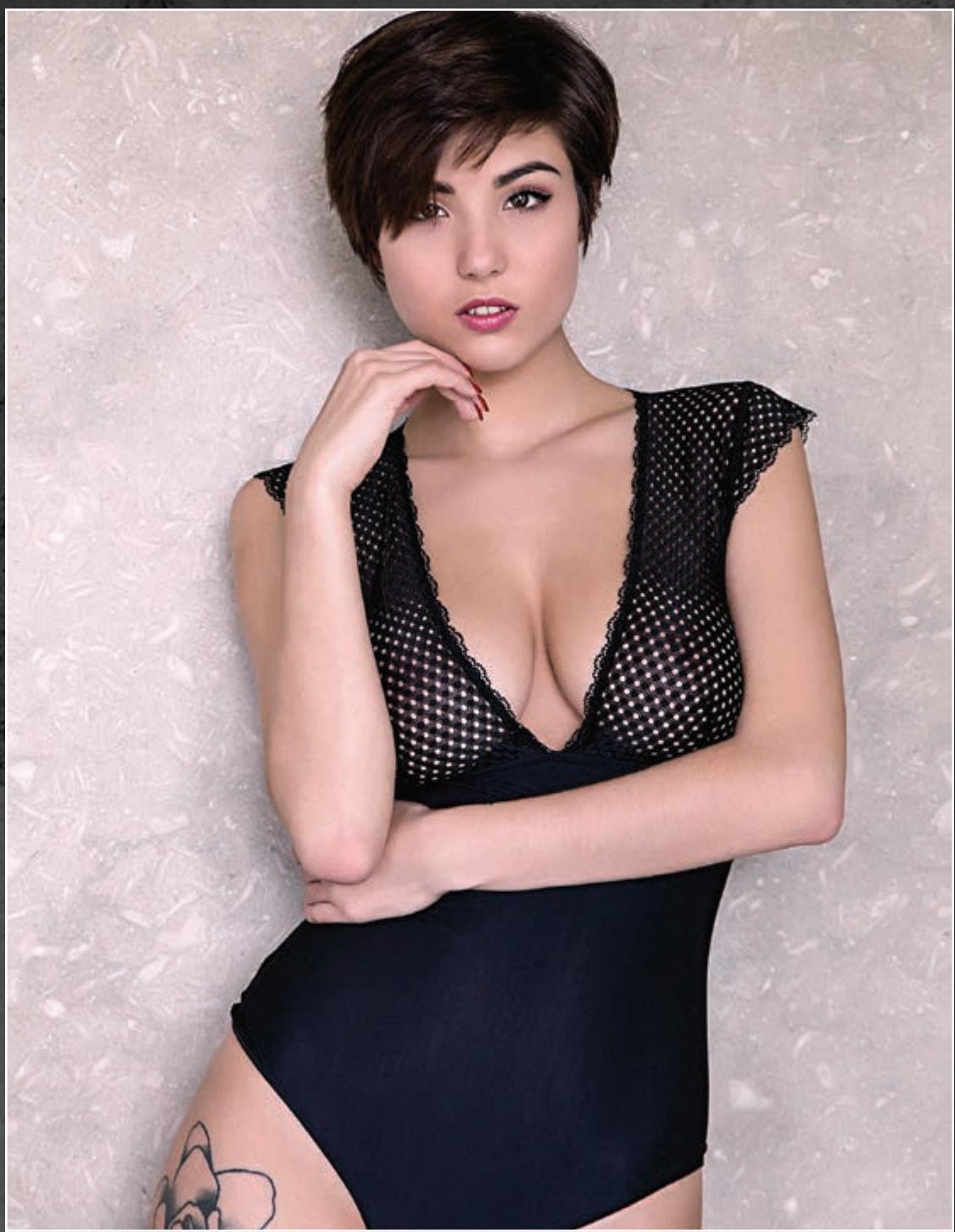
*La scoperta e l'evoluzione della fotografia erotica sono state tappe di enorme importanza per l'identificazione col mondo in cui viviamo oggi: un mondo di tendenza audiovisiva che, naturalmente, si relaziona con la curiosità istintiva nei confronti del corpo umano nudo, apprezzato non solo per la costruzione artistica, ma anche per il semplice piacere di dare libero sfogo all'immaginazione, mentre si ammira una figura che ha rotto gli oneri morali dati dalla costrizione all'abbigliamento.*

*Citando Nicolas Poussin, "lo scopo dell'arte è il diletto". La fotografia erotica diviene quindi una piena forma d'arte quando cattura la bellezza della modella, plasmandola con eleganza, attrattività e sensualità, mostrando un bel corpo come forma a sé stante e sostanza rappresentativa dell'intero genere.*



# VENUS Gallery 11





# KINDLY MYERS



Fotografie di Joel Flora























# SABRINA DEL FIO



Fotografie di Roberto Ronconi



















# STEFAN GESELL



[www.fotosym.de](http://www.fotosym.de)

















Sei o vuoi diventare una modella?

Ti piacerebbe vedere le tue foto pubblicate su **VENUS Gallery**?

Pensi di essere la ragazza giusta per la copertina del prossimo numero?

Vuoi raccontarci la tua storia professionale in una intervista esclusiva?

Hai bisogno di un Book fotografico?

Scrivi a **VENUS Gallery**:

[info@venus.gallery](mailto:info@venus.gallery)

# CHEYENNE LUTEK



Fotografie di Marco Taglienti



















# VINCENZO RECCHIA



[www.vincenzorecchia.com](http://www.vincenzorecchia.com)















# GIANLUCA ROSELLI



[www.gianlucaroselli.it](http://www.gianlucaroselli.it)





















Sei un Fotografo?  
La Fotografia è la tua passione?

Vuoi far parte del VENUS Gallery Network,  
per condividere le opportunità lavorative?

Ti piacerebbe vedere i tuoi scatti  
pubblicati su VENUS Gallery?

Vuoi raccontarci la tua storia professionale  
in una intervista esclusiva?

Scrivi a VENUS Gallery:

[info@venus.gallery](mailto:info@venus.gallery)

# MICHELA PERON



Fotografie di Paolo Darcoli











# FABIO LAVIMA



[www.fabiolavimaphotography.com](http://www.fabiolavimaphotography.com)

*Sara Schwarz*



*Patricia Gonçalves*



*Alessandra Martines*



*Alessandra Martines*



*Floriana Martines*



*Floriana Martines*

# GIORGIA SOLERI



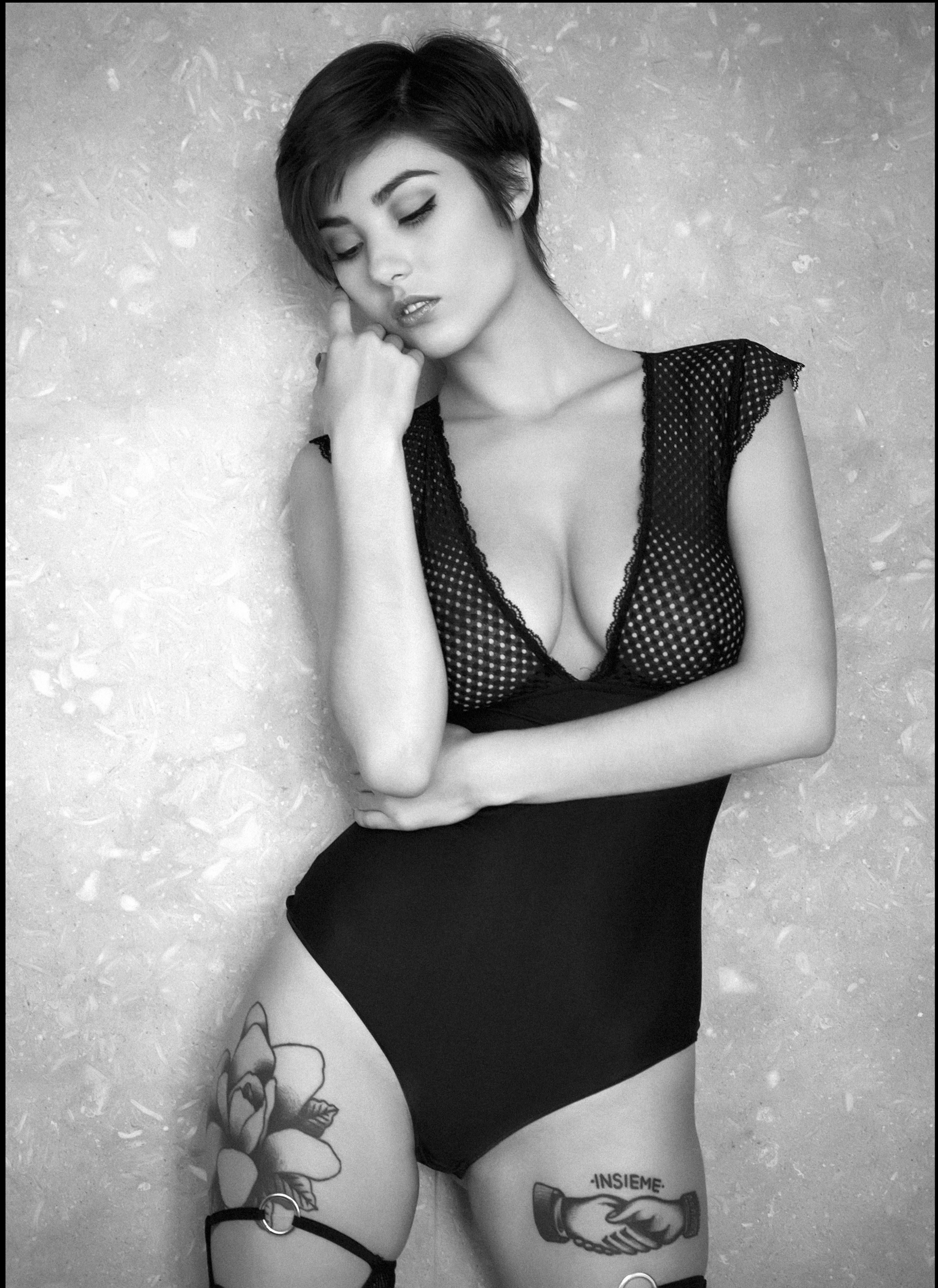
Fotografie di Giuliano Bedin













Vuoi pubblicizzare la tua attività  
su VENUS Gallery?

Vuoi fare da Sponsor per  
servizi fotografici in tutta Italia?

Desideri far conoscere la tua attività  
commerciale ai nostri lettori?

Scrivi a VENUS Gallery:

[info@venus.gallery](mailto:info@venus.gallery)

# ROBERT SKAYAL



[robertshoot.tumblr.com](http://robertshoot.tumblr.com)











# SHINY

Magazine



La Creatività può cambiarti la Vita!

Scopri come accenderla:

[www.ShinyMagazine.com](http://www.ShinyMagazine.com)

Le **buone idee** proliferano in **menti creative**, rese tali da un'intensa e variegata **attività culturale**.

Pensate per un attimo al gioco dei **Lego**. Se avessimo tanti mattoncini ma di una sola forma, dimensione e colore, potremmo certamente costruire qualcosa di enorme; tuttavia la nostra capacità di espressione sarebbe costretta in una camicia di forza.

Disponendo invece di tasselli assai variegati, le idee si scontrerebbero con un unico limite realizzativo: la nostra **creatività**. Questa, infatti, non è altro che la capacità di acquisire, collegare e combinare elementi (mattoncini) di natura e forma diversa.

Immaginate ora di sostituire il gioco dei

Lego con la **cultura**, ed i suoi mattoncini con **attività ed esperienze culturali**.

Anche in questo caso, la qualità delle idee sarebbe in stretta relazione con la nostra creatività e quindi, con la varietà delle attività ed esperienze culturali rispettivamente svolte e vissute.

La **cultura** non è una forma di intrattenimento per pochi; non è un territorio dominato da un'élite; non è un vestito che indossiamo per mostrare al mondo quanto siamo *smart*; non è un diploma o un certificato grazie al quale le persone possano intuire quanti e quali musei abbiamo visitato o quanti e quali libri abbiamo letto; e soprattutto, non è un piedistallo dal quale snobbare gli altri. **Troppo spesso assistiamo a questo uso improprio.**

**La cultura è quell'insieme di espressioni di eccellenza dell'intelletto umano, considerate collettivamente e poste tutte sullo stesso piano.**

Vale a dire che non hanno più ragione di esistere distinzioni tra serie A e B. Le scelte culturali devono essere pilotate esclusivamente dalla nostra curiosità interdisciplinare e non da retrograde classificazioni e contrapposizioni tra (come dicono gli anglosassoni) *highbrow* e *lowbrow culture*.

Riassumendo il tutto con una espressione, potremmo dire che **la cultura non è fine a se stessa, ma è una fonte inesauribile di opportunità ed esperienze che la nostra creatività può combinare e ricombinare per ricavarne idee di qualità.**

# VISION & MISSION

**Shiny Magazine** è un progetto che recepisce ed applica in chiave innovativa il principio secondo il quale esiste una relazione virtuosa tra cultura, creatività e qualità delle idee.

**Shiny Magazine** è la rivista **di tutti e per tutti**, che conferisce luce e brillantezza ai contenuti attraverso la tecnologia e la multimedialità.

Affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini Lego dalle mille forme, dimensioni e colori, abbracciano la tecnologia, l'arte, la letteratura, il cinema, la musica, la scienza, la storia, lo sport e molto altro ancora.

Tutto è ammesso, a patto che le storie raccontate ed i contributi raccolti siano dotati di energia capace di arricchire ed

ispirare il lettore.

**Shiny Magazine** è un'idea che fa tesoro dell'esperienza maturata con gli amici di **Players** ([www.PlayersMagazine.it](http://www.PlayersMagazine.it)): un gruppo di appassionati di videogames che, proprio in virtù della multidisciplinarità che caratterizza quel mondo, ha dato vita ad un progetto culturale di ampio respiro.

**Shiny Magazine** è la naturale estensione di altre idee e progetti che, con i compagni di viaggio di **Winitiative** ([www.Winitiative.com](http://www.Winitiative.com)), stiamo già sviluppando. A partire, per esempio, dalla nostra **Scuola di Formazione in India** ([www.ChangeInstitutes.com](http://www.ChangeInstitutes.com)) che vorremmo replicare in tutti i paesi emergenti e dal nostro **Portale per il Turismo Culturale** ([www.WorldcApp.com](http://www.WorldcApp.com))

*(com)* in fase di sviluppo in California.

**Shiny Magazine** è un progetto che nasce in **Italia** e parla **italiano** ed **inglese** per dare a tutti la possibilità di coltivare le proprie due imprescindibili identità: **locale e globale**. Vorremmo che l'Italia fosse in questa fase un laboratorio che, numero dopo numero (senza scadenze troppo vincolanti o stringenti), sperimenti soluzioni innovative al servizio di una **evoluta user experience**.

**Shiny Magazine** è infine il luogo in cui le TUE idee ed i TUOI contributi si illuminano grazie alla cura dei dettagli, alla passione per la tecnologia e alla forza creativa della nostra redazione. Buon divertimento!

**Luca Teneriello e Francesco Annunziata.**





VENUS Gallery

[www.venus.gallery](http://www.venus.gallery)

