



lino strangis

pensiero volante non identificato

a cura di valentino catricalà e veronica d'auria

Edizioni Kappabit

lino strangis

pensiero volante non identificato

a cura di valentino catricalà e veronica d'auria

CINEMA
cinema & media art
collana a cura di valentino catricalà

lino strangis
pensiero volante non identificato
a cura di valentino catricalà e veronica d'auria

Progetto grafico a cura di Valentina De Santis
In copertina: fotogramma da *Pensiero volante non identificato*, di Lino Strangis

Finito di stampare nel giugno 2014
da L'Istantanea Srl - Roma

Edizioni Kappabit
ISBN 978-88-905864-9-1

© 2014 KAPPABIT S.r.l. - www.kappabit.com

CINEMA. cinema & media art

La collana "CINEMA. Cinema & Media Art" s'inserisce all'interno di un percorso intrapreso da Kappabit allo scopo d'individuare e valorizzare i rapporti simbiotici e le sinergie esistenti tra arte e nuove tecnologie. Un percorso di studio e di ricerca che non si sviluppa parallelamente rispetto alla missione istituzionale del soggetto d'impresa che lo pone in essere, ma, al contrario, s'incarna in esso divenendone una componente essenziale e connotante.

I termini "Arte" e "Media" sono oggi sempre più connessi: con l'avanzare del tempo e dell'evoluzione tecnologica, ormai in costante accelerazione, il legame tra loro risulta sempre più inscindibile.

Dalla ricerca delle radici storiche alle attuali e future frontiere, il progetto di cui questa collana fa parte si propone di esplorare questo complesso universo, la cui conoscenza, per quanto ancora poco diffusa in Italia, risulta assolutamente determinante al fine di una più profonda comprensione del mondo del cinema e dell'arte più in generale.

Lino Strangis è – oggi – un trentenne appassionato. Artista colto e anche un po' filosofo, come – oggi – dovrebbe essere per tutti coloro che si misurano con il complesso e vario universo delle "arti", Strangis è al tempo stesso compositore e videasta, cinéphile e fotografo, "designer" della visione e attivista web: un "artigiano" multimediale capace di misurarsi (espressivamente, qualitativamente) sia con l'intermedialità che con le eredità della storia, sia con la manualità che con gli obbiettivi, le macchine da presa e le tastiere. E, ovviamente, con le sfide ancora aperte del presente.

marco maria gazzano

indice

p. 6	<i>valentino catricalà</i> il modulo e lino: esperienze di relazioni profonde.
8	<i>veronica d'auria</i> pensiero volante non identificato. opera intermediale in IV atti di lino strangis
10	<i>piero deggiovanni</i> dove va la computer art?
13	opere
14	atto I. pensiero volante non identificato
16	atto II. pensiero volante nella foresta numerica
18	atto III. pensiero volante nell'alt(r)o dei cieli
20	atto IV. la reversibilità dell'intermediale
22	biografia dell'artista

il modulo e lino: esperienze di relazioni profonde

valentino catricalà

Cosa caratterizza l'opera di Lino Strangis? È questa una delle domande primarie che vengono alla mente quando si osserva l'opera di un artista che ci colpisce. Colpire è, infatti, il termine esatto: colpire, percuotere, battere e ferire, tutti termini di derivazione balistica ma perfettamente in linea con la sensazione che l'opera – che una vera “opera” – emana nel momento in cui entra in relazione con noi e con i nostri corpi. Cosa ci colpisce, dunque, di questa esperienza di Pensiero volante non identificato.

Oltre ai suggestivi contenuti, a colpirci, in questo caso, sembra proprio essere la sua struttura. Una struttura a “modulo”, “modulare”, caratterizzante molte esperienze della media art contemporanee e che Lino qui razionalizza e mette in evidenza.

Il “modulo” è un termine latino che sta a significare una misura standard (modus, da cui deriva “modo” e anche “maniera”, nel senso anche di “regola”), più precisamente un modello. In particolare il modulo è un modello esemplare, che si assume preventivamente, a cui attenersi per misurare, per determinare, un insieme di fattori. Il modulo, dunque, viene così a configurarsi come un qualcosa che ha una sua forma specifica, decisa preventivamente, e che può essere applicato a più elementi diversi: un'unità che trova una propria forma nella sua struttura interna ma che allo stesso tempo raggiunge la sua ragion d'essere non in sé stessa ma nelle sue applicazioni.

Proprio su questa linea sembrano basarsi molte delle operazioni artistiche applicate alla tecnologia di oggi. Operazioni che hanno un'autonomia formale e linguistica interna ben precisa ma che acquisiscono il proprio significato solo nel momento in cui vengono installate, nel momento in cui entrano in relazione con lo spazio in cui vengono poste. È nel momento della loro apparizione che l'opera, non perdendo assolutamente il proprio carattere formale, si dota di un significato diverso e di una relazione diversa con lo spettatore. E proprio così, nell'opera di Lino, ogni componente dell'opera può essere intercambiabile con altre parti in base ai rapporti che essa assume nel momento della sua installazione.

Pensiero volante non identificato è un'opera in quattro atti: Pensiero volante non identificato, Pensiero volante nella foresta numerica, Pensiero volante nell'alt(r)o dei cieli. Un'opera completa e chiusa ma allo stesso tempo mobile e aperta. Gli atti in questo caso non vanno compresi come delle delimitazioni temporali rigide, come nell'opera lirica.

Ma piuttosto come delle sezioni temporalmente e spazialmente modulari. Ogni modulo di ogni singolo atto viene ogni volta riposizionato in un altro atto in base alla reinstallazione dell'opera: è lo spazio del luogo che accoglie l'opera che detta la struttura. Una modularità, dunque, governata da una struttura che ne permette la mobilità, in questo modo evitando il rischio di perdersi in una fluidità informe. L'opera, dunque, crea ogni volta all'interno di uno schema prestabilito nuovi percorsi per lo spettatore. Come un modulo, l'opera si rimodella in base al luogo predisposto per l'accoglienza: luoghi, intesi in una accezione estesa, che possono configurarsi, nel senso più classico, come spazi, aperti delle piazze o chiusi delle gallerie, ma anche nuovi luoghi, per esempio gli spazi mediali, come quelli della televisione, del computer, o dei tablet e degli Smartphone. Tutto ciò sembra dirci l'opera di Lino: non solo farci sentire le potenzialità del volo creativo, intellettuale ed esperienziale emanato dall'opera, ma farci presagire la stessa struttura con la quale noi oggi categorizziamo il mondo.

pensiero volante non identificato
opera intermediale in IV atti di lino strangis
veronica d'auria

Pensiero volante non identificato è un "concept show itinerante" ideato e realizzato dall'artista Lino Strangis. Una installazione ambientale mobile costituita da videoproiezioni, videoinstallazioni, video-sculture, stampe digitali, opere di suono e mixed media.

Le audiovisioni che compongono questa "opera d'arte totale" sono state concepite dall'artista come presenze cangianti che nel corso delle varie tappe toccate dal progetto andranno modificandosi nei contenuti e nelle modalità d'installazione. Un «tour modulare di esposizioni/evento di volta in volta arricchite, differenziate e rimodulate a seconda dello spazio e del contesto» partito da Lamezia Terme, luogo di nascita e legato alla gioventù di Strangis, che toccherà diverse città italiane ed estere.

Un'opera d'arte "aperta" quindi non solo alle possibili interpretazioni del fruitore ma, portando avanti le teorie di Umberto Eco, alle modificazioni dell'autore stesso, che ne ri-plasma continuamente la materia, generando nuove connessioni tra le visioni metaforiche che le compongono in relazione con le atmosfere sonore e non solo.

Con questo progetto Strangis intende ricercare l'intermedialità ma anche la «relativa reversibilità dei linguaggi», concependo un' "opera totale" (di richiamo wagneriano) in cui tutti gli elementi interagiscono tra loro in modo sperimentale, «incontrandosi oltre i confini tra le categorie, le tecniche e le semantiche, sublimandosi le une nelle altre e valicando i loro presunti limiti».

Questo processo intermediale si sviluppa a partire dalla ricerca circa la composizione audiovisiva in cui Strangis fa confluire tutti i linguaggi artistici re-inventandoli e ri-scoprendoli in nuove ed inedite soluzioni «formali e semantiche allo stesso tempo».

L'artista, che ha iniziato il suo percorso partendo dalla musica e proseguendo con la pittura e la scultura, è approdato alla videoarte per la sua possibilità di accogliere tutte le forme d'arte precedentemente esistenti e porle in confronto con i propri limiti e la loro essenza, portarle oltre grazie agli strumenti di elaborazione e modificazione digitali.

Strangis pratica così, tra le varie discipline toccate, una pittura in movimento, che cri-

stallizzata in fotogrammi dà luogo a quadri digitali; la scultura tramite gli oggetti trovati e rettificati, prosecuzione dei ready made duchampiani, che modifica per accogliere le audiovisioni, trasformandoli in "contenitori magici" (anch'essi scelti per la loro capacità di integrare ed ampliare le stratificazioni metaforiche).

Ideatore del concept e "mano" che esegue tutti i passaggi del lavoro egli realizza interamente l'opera dalla regia all'animazione, dal montaggio alla sonorizzazione, dalla costruzione degli oggetti scultorei all'allestimento-installazione.

I suoi lavori sono concretamente «musica per gli occhi del terzo millennio» (mutuando l'espressione di G. Dulac riscoperta alla luce della nostra epoca e degli strumenti che la caratterizzano, le tecnologie digitali come «luogo di metalinguaggi») e visioni sonore, composizioni audiovisive sperimentali capaci di mutare il dna del tempo e dello spazio e di immergerci in esperienze dal potentissimo impatto percettivo.

L'artista ci conduce in universi metaforici in cui il pensiero, che assume, tra le varie anche le sembianze di volatili come di animali mitologici, si libera in volo attraversando spazi nuovi e percorrendo inusitate "vie lattee" allarga i propri orizzonti... Siamo immersi da una serie di simboli mobili: gli esseri volanti come la farfalla "nell'at(r)o dei cieli" o il Pegaso "solo con le chimere" sconfiggono la gravità permanendo in volo senza battere le ali, solcando cieli impossibili e irraggiungibili. In queste precise scelte troviamo chiara la metafora del volo mentale, tale da spingersi oltre i limiti del già noto ed immaginare nuove frontiere della conoscenza e quindi nuove prospettive per l'umanità.

dove va la computer art?

piero deggiovanni

*E dove deve andare? Deve essere, se proprio deve dovere.
[...]Ma le risposte sono tuttora incerte, ambigue; anzi infinigue.*

Gianni Toti, in "Poetronike", n° 3, 1990

Come lo stretto pertugio che divide/unisce le ampole di una clessidra, l'opera complessiva di Lino Strangis condensa e rilancia decenni di sperimentazione audio-visiva dalla nascita del cinema alle sue contaminazioni con la pittura confluite poi nell'animazione. E' storia nota, ma è bene ricapitolarne i punti salienti per evidenziarne l'evoluzione che supporta la ricerca di Strangis, fino al superamento del concetto stesso di animazione, per riportarla alle sue ragioni primeve, ovvero ad un cinema puro e contaminato al contempo. Puro per vocazione integrante forma, movimento e suono, contaminato per l'espansione verso ambiti linguistici contigui, dalla video arte, al video teatro, alla video danza. Rapidamente ricordiamo le esperienze pitto-cinetiche di Len Lye riprese da Norman McLaren, gli oggetti-forma di Hans Richter, la sinestesia tra forma, colore e suono di Oskar Fischinger. Pittura e cinema, ovvero forma, colore, e movimento a cui il suono dà ritmo ed equilibrio, definiscono da subito l'essenza delle immagini in movimento, ma è con l'avvento delle nuove tecnologie elettroniche, negli anni Sessanta, ed il passaggio dall'analogico al digitale, che la sperimentazione audio-visiva aumenta grandemente le possibilità percettive; e sarà la volta di autori come Jordan Belson o John e James Whitney, agli albori di ciò che verrà chiamata, con una certa semplificazione nominale, Computer Art, riferendosi semplicemente al dispositivo ed alle sue potenzialità grafiche, dimenticando, forse, che l'enorme differenza tra un prodotto analogico ed uno digitale, al di là dei mezzi adottati, è la luce: i supporti analogici la assorbono, quelli digitali la emanano, decretandone la qualità percettiva di fondo. E qui, a mio avviso, risiede la grande differenza paradigmatica nella costellazione eidetica di forma, colore, movimento e suono, tra i dispositivi e i supporti; implicando con ciò una sostanziale parità tra analogico e digitale sul piano della legittimazione artistica, ma una irriducibile differenza sul piano della resa percettiva. Benché l'avvento del digitale aumenti le possibilità dell'invenzione, esso non cambia la sostanza della percezione ottica. Potremmo a questo punto riferirci all'effetto dell'uso di sostanze allucinogene, notoriamente utilizzate da molti cineasti sperimentali nella California degli anni Sessanta, per poter illuderci che l'utilizzo di questa tecnologia psicotropa,

con effetti potenzianti le percezioni naturali, possa avvicinarsi al caleidoscopio ancora meccanico di Fischinger o al "mandala" psicotropo di Belson sfondando diverse porte percettive, in realtà il loro contributo non riguarda tanto la re-definizione formale degli eventi percepiti, quanto il loro senso; e qui Gene Youngblood (1970) è piuttosto chiaro: trattasi di andare oltre la percezione per raggiungere, attraverso un gioco simbolico, una consapevolezza cosmica dell'essenza umana, comunicare senso e significato universali.

Queste considerazioni preliminari al commento dell'opera di Lino Strangis, trovano la propria giustificazione nelle caratteristiche di fondo dell'ultimo lavoro dell'artista: Pensiero volante non identificato. In esso, infatti, si raccolgono e condensano, per rilanciarsi in nuove ed inusitate interazioni e connessioni, i paradigmi dell'audio-visione a cui abbiamo accennato e la sfera simbolica dove agiscono in background gli archetipi dell'inconscio collettivo, tema classico di molti filmmaker d'oltreoceano. Raccolte le ascendenze e le assonanze, è tempo di identificare la peculiarità del video di Strangis e le sue divaricazioni da ciò che con un ossimoro potremmo definire la "tradizione" avanguardista. Dunque Pensiero volante non identificato non è ascrivibile nell'ambito dell'animazione, non è semplice opera grafica nel contesto della defunta Computer Art, non è nemmeno – o non soltanto – un'opera di video arte o video teatro, bensì opera aperta, o come direbbe Gianni Toti è opera infinigua, ovvero infinitamente aperta al divenire e sufficientemente ambigua da non essere ascrivibile in un ambito certo e definitivo. Opera cognitiva quindi, con il suo carico noetico, che non riconduce al solito misticismo orientale di tanta produzione psichedelica, quanto ad una certa lucidità scientifica e sufficientemente astratta da utilizzare il gioco di simboli come tags o interfacce grafiche, allusive ad ulteriori considerazioni filosofiche. Un pensiero volante, appunto, instabile e lanciato come spirito guida attraverso il continuum spazio temporale del cosmo, secondo un ritmo e un suono, che danno ordine, cadenza e struttura al volo noetico che conduce all'uomo, alla sua essenza, rappresentata centralmente nel video di Strangis. Ma a quale umanità o a quale stadio della sua evoluzione coscienziale e cognitiva allude l'autore? Notiamo che nessuna distopia cyber o Post Human disturba il volo, il quale sembra piuttosto foriero di una nuova proposizione universale. Sembra cioè indicare ed auspicare, un percorso evolutivo che conduca a ciò che Teilhard de Chardin indicava come superamento dell'umanesimo classico in una nuova forma di sincretismo teologico-scientifico che maggiormente si avvicini alle necessità dello spirito, libero e non identificabile se non nella sovrastruttura del possibile.

pensiero volante non identificato
lino strangis

opera in quattro atti

roma 2014/2015

atto I
pensiero volante non identificato

*Opera audiovisiva
numerica (fotogram-
ma) animazione 2 e
3d; effetti, montaggio
e regia di Lino Stran-
gis; proiezione 16:9,
audio stereo, 4'12".*

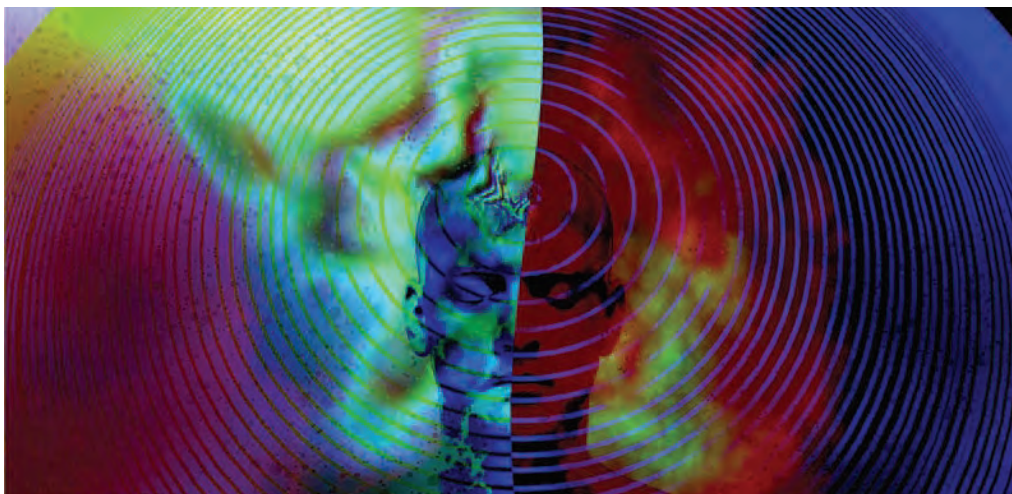


*Fotogramma da
Pensiero volante non
identificato; atto I.*



“E' una visione simbolica, un'apparizione, un'esperienza allegorica che intende audiovisualizzare un possibile tuffo nell'oltre-mondano, l'immaginazione umana quando si spinge verso l'ignoto. Quello slancio verso l'ulteriore e il diverso dal semplicemente noto che ci ha permesso di continuare ad esistere come specie. ”

lino strangis



*Fotogramma da
Pensiero volante non
identificato; atto I.*



*Stampa su pvc
1mx1,5m, fotogram-
ma modificato da
opera audiovisiva
Pensiero volante non
identificato 2; atto I.*

atto II
pensiero volante nella foresta numerica

*Videoinstallazione
monocanale (fotogramma): animazione 3d e montaggio di Lino Strangis; no audio, proiezione 16:9, 5'34" (loop).*



*Fotogramma da
Pensiero volante nella
foresta numerica;
atto II.*



“Uno sguardo (la videocamera virtuale) capace di volare alto e di intrufolarsi nei più piccoli anfratti di una foresta impossibile (dalle foglie quadre e avvolta da luci aliene) è metafora delle infinite possibilità dell'esistenza e delle modalità di considerarla.”

lino strangis



*Fotogramma da
Pensiero volante nella
foresta numerica;
atto II.*



*Stampa su pvc
150x200 cm, foto-
gramma modificato
da Pensiero nella
foresta numerica +
applicazioni di carta
intagliata*

atto III
pensiero volante nell'alt(r)o dei cieli

*Videoinstallazione
monocanale (fotogramma): animazione
3d e montaggio di
Lino Strangis; musiche
(modificate da Strangis)
dal Nabucco di Giuseppe Verdi (Va,
pensiero); , tv color
(dimensioni variabili),
audio stereo;
5'44" (loop).*

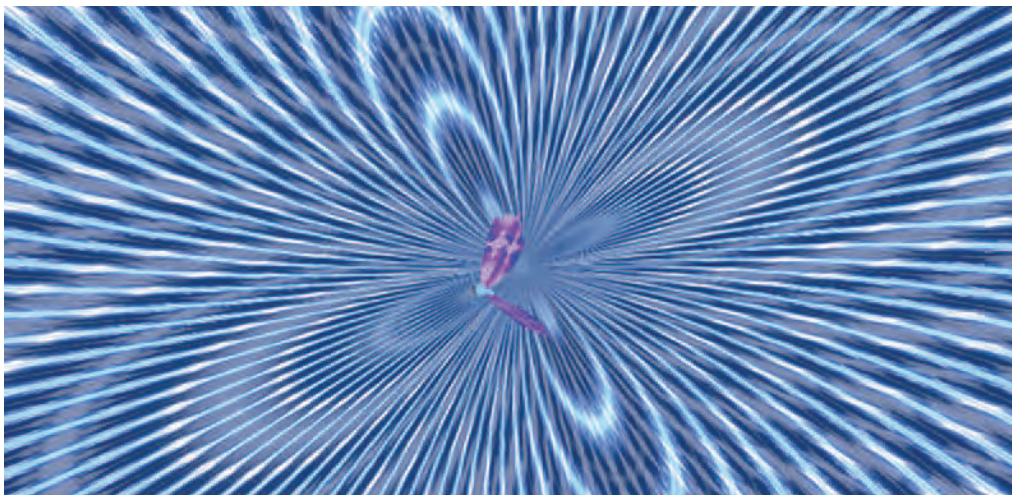


Fotogramma da Pensiero volante nell'alt(r)o dei cieli; atto III.



“Una farfalla sospesa nell'alto del cielo inteso come confine ultimo del mondo umano, camera intermedia tra la terra e lo spazio aperto. La farfalla non batte le ali eppure riesce ad ignorare la forza di gravità mentre un normale cielo diviene velocemente processo di continue mutazioni e deformazioni: metafora degli infiniti universi possibili in cui la mente può scoprire che nel quotidiano è celata la possibilità di trovare "l'oltre che è in tutte le cose".”

lino strangis



Fotogramma da
Pensiero volante
nell'alt(r)o dei cieli;
atto III.



Fotogramma da
Pensiero volante
nell'alt(r)o dei cieli;
atto III.

atto IV
la reversibilità dell'intermediale

Scultura audiovisiva
interattiva (dettaglio/fotogramma)
Pensiero volante...
The endless quest of
knowledge and freedom:
animazione 3D,
effetti, montaggio,
musiche e oggetto
di Lino Strangis, 3'34"
(loop), tv 16:9 7",
audio mono, Roma
2014.

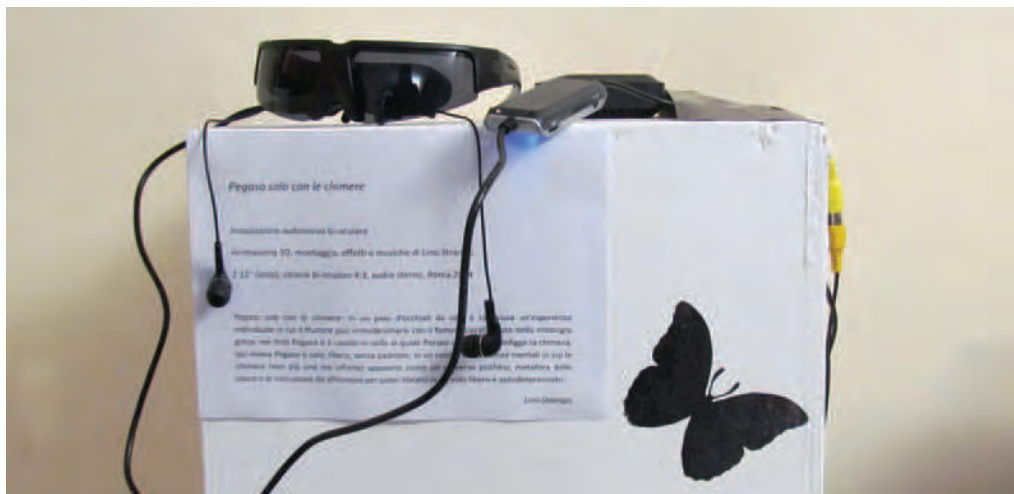


Stampa su pvc
50x100 cm, fotogramma
modificao da video
Pensiero volante... The
endless quest of knowledge
and freedom 2.

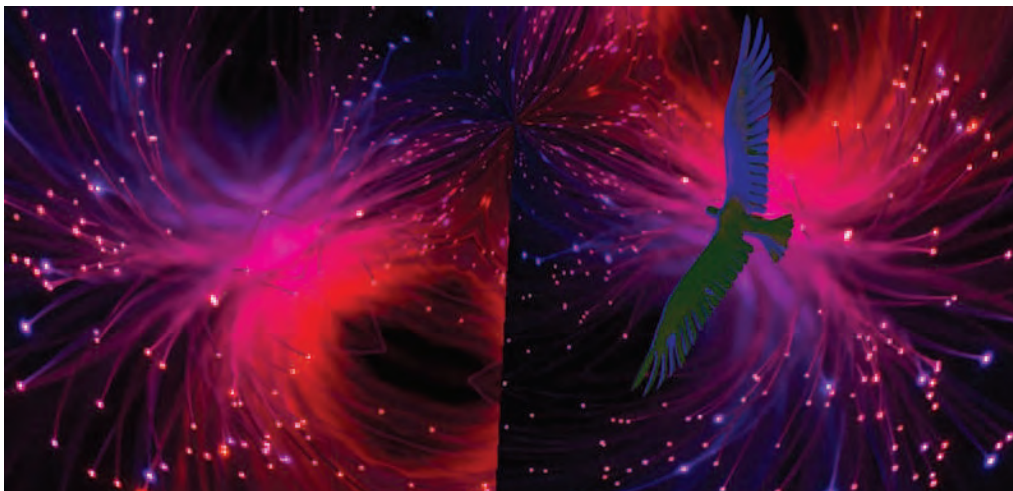


“La prima parte, Pensiero volante... The endless quest of knowledge and freedom, si tratta di un bauletto porta-gioie: uno scrigno del tesoro nel quale è contenuta l'audiovisione metaforica dell'eterna ricerca di conoscenza e libertà. Tale esperienza continua con Pegaso solo con le chimere: in un paio d'occhiali da sole è racchiusa un'esperienza individuale in cui il fruitore può immedesimarsi con il famoso cavallo alato della mitologia greca.”

lino strangis



Installazione audiovisiva bi-oculare (dettaglio/fotogramma) Pegaso solo con le chimere: animazione 3D, montaggio, effetti e musiche di Lino Strangis, 2'12" (loop), visione bi-oculare 4:3, audio stereo, Roma 2014.



Stampa su pvc 50x100 cm, fotogramma modificato da video Pensiero volante... The endless quest of knowledge and freedom.



biografia dell'artista

veronica d'auria

Lino Strangis è artista intermediale, compositore e teorico delle arti contemporanee.

Nato a Lamezia Terme nel 1981, vive e lavora a Roma.

Ha esposto le sue opere in numerose mostre internazionali -collettive e personali- e festival presso prestigiose istituzioni museali e gallerie private.

Attivo anche come curatore, critico e organizzatore di eventi prevalentemente dedicati agli audiovisivi di ricerca, è fondatore e direttore di C.A.R.M.A. - Centro d'Arti e Ricerche Multimediali Applicate.

Dal 2012 tiene il laboratorio di Arti Digitali del corso di studi DAMS presso l'Università "Roma Tre".

Co-autore e regista di Entr'acte Intermediale, la prima trasmissione televisiva italiana interamente dedicata a videoarte e cinema sperimentale.

Ideatore, saggista e curatore dell'edizione (libro+dvd) La videoarte nel mondo del software (edita da Palladino editore) a cui hanno preso parte alcuni tra i maggiori esperti italiani (M. M. Gazzano, L. Taiuti e A. Amaducci tra i vari) oltre che un gruppo di artisti internazionali.

Ha preso parte a importanti manifestazioni presso rinomati spazi espositivi come: Lipanje-Puntin artecontemporanea, Roma; White Box Museum, Pechino; MACRO-Museo d'Arte Contemporanea di Roma; muBA-Museu Belas Artes de São Paulo, São Paulo; Fabbrica del Vapore, Milano; MLAC - Museo Laboratorio di Arte Contemporanea, Roma; GAMC - Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea Lorenzo Viani, Viareggio; A+A Centro Espositivo Sloveno, Venezia.

Le sue opere sono state esposte al fianco di quelle di artisti come Nam June Paik, Bill Viola, Robert Cahen, Studio Azzurro, Miao Xiaochun, Steina e Woody Vasulka, Gianni Toti.

Con la sua ricerca in cui vanno a fondersi videoarte, computer art, sound art e web art, in poco tempo il lavoro di Strangis ha trovato l'attenzione di alcuni tra i più importanti critici e curatori specializzati (come Marco Maria Gazzano, Piero Deggi Giovanni, Lorenzo Taiuti, Anna Maria Monteverdi, Giovanni Viceconte, Simonetta Lux, Wilfried Agricola De Cologne, José Vieira, Annie Aguetaz, Enrico Tomaselli).

Tra i numerosi festival internazionali a cui ha partecipato, in Italia e all'estero, citiamo: "Invideo", Milano; "Magmart", Casoria, Napoli; "The Scientist", Ferrara; "Videoformes",

Clermont-Ferrand, Francia; "Proyector", Madrid, Spagna; "Fonlad", Coimbra, Portogallo; "Arte video Roma Festival", Athens Video Art, Grecia; "CologneOFF", Colonia, Germania e itinerante; "Shortfilm Festival", Budapest; "Videominuto", Museo Pecci, Prato; "Abstracta", Roma; finalista per "Le prix de la création" a "Videoforbes" (Clermont-Ferrand) e per il "Premio Maurizio Cosua" del festival "Francesco Pasinetti" (Venezia) nel 2014.

001. lino strangis. pensiero volante non identificato.



Lino Strangis è – oggi – un trentenne appassionato. Artista colto e anche un po' filosofo, come – oggi – dovrebbe essere per tutti coloro che si misurano con il complesso e vario universo delle "arti", Strangis è al tempo stesso compositore e videasta, cinéphile e fotografo, "designer" della visione e attivista web: un "artigiano" multimediale capace di misurarsi (espressivamente, qualitativamente) sia con l'intermedialità che con le eredità della storia, sia con la manualità che con gli obbiettivi, le macchine da presa e le tastiere. E, ovviamente, con le sfide ancora aperte del presente.

marco maria gazzano

Valentino Catricalà è studioso di cinema e delle sue estensioni tecnologiche, si è specializzato nell'analisi del rapporto degli artisti e dei cineasti con le nuove tecnologie e con i media. Ha scritto diversi saggi in libri e riviste specializzate, partecipando anche a Convegni internazionali. Ha, inoltre, curato mostre, rassegne, festival, e una rubrica televisiva dedicata alla videoarte e al cinema sperimentale. Già dottore di ricerca, è attualmente Research Fellow presso il Dipartimento Filosofia, Comunicazione e Spettacolo dell'Università Roma Tre.

Veronica D'Auria laureata in Scienze Storico Artistiche presso l'Università di Roma "La Sapienza". Co-fonda il C.A.R.M.A.-Centro d'Arti e Ricerche Multimediali Applicate di cui coordina il gruppo curatoriale (Le Momo Electronique). Dedica attenzione alle arti multimediali in particolare alla videoarte. Ha collaborato con importanti critici ed artisti internazionali, con festival e associazioni: KINEMA, Magmart, Heure Exquisite!, CologneOff; e spazi: MACRO di Roma, Museu Belas Artes de São Paulo, White Box di Pechino, MLAC.



Edizioni Kappabit
www.kappabit.com



€ 15,00