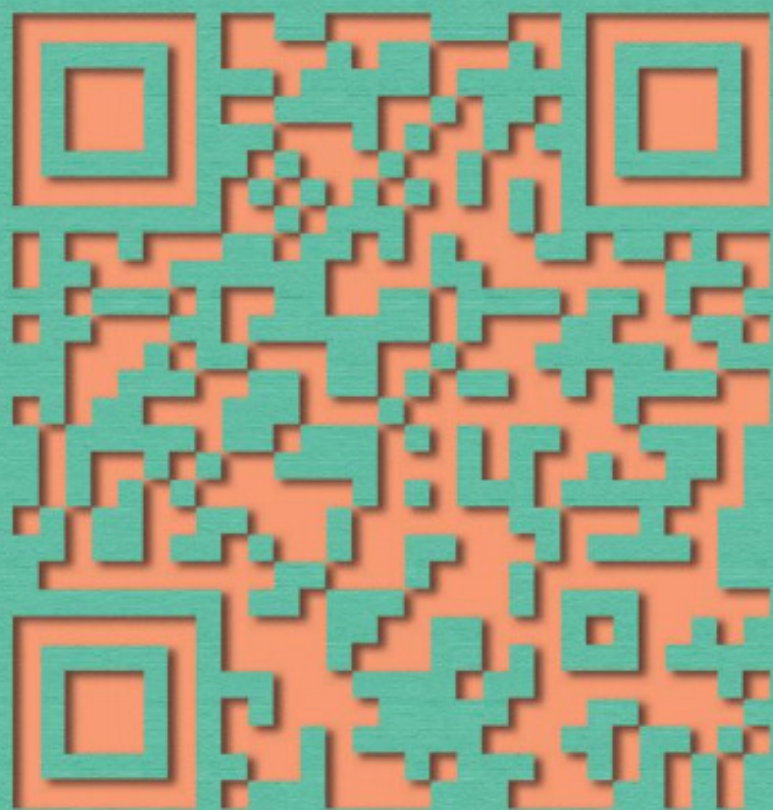


OFFICINA^{⚙️}



25

Altra realtà Other reality

Alice Le Divenah

Il codice Quick Response richiama una realtà
altra, in una diversa dimensione, quella digitale
interpretata dai colori terziari.



Plagi

Nel settembre 2018 il Parlamento Europeo ha approvato la Proposta di Direttiva Europea sul diritto d'autore nel mercato unico digitale (COM/2016/0593) volta “[...] ad armonizzare ulteriormente il quadro giuridico dell’Unione applicabile al diritto d'autore e ai diritti connessi nell'ambito del mercato interno, tenendo conto in particolare degli utilizzi digitali e transfrontalieri dei contenuti protetti (art. 1)”. L’iter di approvazione e attuazione, non ancora concluso, ha suscitato ampie polemiche legate soprattutto al timore di perdere il diritto di condividere link o di citare altre opere sul web o nei propri scritti. Sebbene tali timori non siano del tutto infondati, la normativa pone un’interessante questione legata all’uso e sfruttamento di contenuti di proprietà altrui, rivendicando il diritto di proprietà (anche intellettuale) all’autore originale.

In un’epoca in cui, grazie alla rete, tutto può essere condiviso, distribuito e messo in vendita, il plagio, che nel diritto romano (*plagius*) era inteso come la riduzione di un uomo libero in stato di schiavitù, oggi è un fatto di “quotidiana amministrazione”.

Il pubblicare o dare per propria l’opera di altri, o parte di essa senza citarne la fonte, è un’azione che coinvolge oggi tutti i settori, dall’arte al cinema, dalla letteratura fino alla ricerca scientifica. Ma è probabilmente la musica a offrire i più noti ed eclatanti esempi di plagio che ci costringono a riflettere sul significato di autentico, in un ambito dove tutto si gioca sulla combinazione di sole dodici note. Lo dimostra il caso di *Stairway To Heaven* dei Led Zeppelin, la cui apertura si rifà in modo molto eloquente alla canzone *Taurus* degli Spirit, pubblicata pochi anni prima; o ancora il caso di *Bitter Sweet Symphony* dei The Verve. Nel 1997 Ashcroft e soci pubblicano quello che è il loro singolo di massimo successo, campionando la nota versione per orchestra di *The Last Time* dei Rolling Stones, inclusa nell’album del 1966 *The Rolling Stones Songbook* dalla Andrew Oldham Orchestra. Benchè avessero avuto il consenso all’uso del riff d’archi, il successo della canzone porta il manager dei Rolling Stones a citarli in giudizio per violazione dei termini contrattuali costringendo i The Verve ad attribuire la canzone a Jagger e Richards, perdendo così gran parte degli introiti derivati dalle vendite: l’autenticità è profitto! *Emilio Antoniol*

OFFICINA*

"Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri"

Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente

N.25 apr-giu 2019

Imitazione

Direttore editoriale Emilio Antoniol
Direttore artistico Margherita Ferrari

Comitato scientifico Federica Angelucci, Stefanos Antoniadis, Sebastiano Baggio, Matteo Basso, Maria Antonia Barucco, Viola Bertini, Paolo Borin, Laura Calcagnini, Piero Campalani, Fabio Cian, Federico Dallo, Dorian Dal Palù, Francesco Ferrari, Jacopo Galli, Michele Gaspari, Silvia Gasparotto, Giovanni Graziani, Francesca Guidolin, Elena Longhin, Michele Marchi, Patrizio Martinelli, Cristiana Mattioli, Corinna Nicosia, Damiana Paternò, Laura Pujia, Fabio Ratto Trabucco, Chiara Scarpitti, Giulia Setti, Luca Velo, Alberto Verde, Barbara Villa, Paola Zanotto

Redazione Valentina Manfè (esplorare), Arianna Mion (al microfono), Libreria Marco Polo (cellulosa)

Copy editor Emilio Antoniol, Margherita Ferrari
Impaginazione Paola Careno, Margherita Ferrari, Sofia Portinari

Grafica Stefania Mangini
Photo editor Letizia Goretti
Testi inglesi Silvia Micali
Web Emilio Antoniol
Progetto grafico Margherita Ferrari

Proprietario Associazione Culturale OFFICINA*
e-mail info@officina-artec.com
Editore anteferma edizioni S.r.l.
Sede legale via Asolo 12, Conegliano, Treviso
e-mail edizioni@anteferma.it

Stampa Press Up, Roma
Tiratura 200 copie

Chiuso in redazione il 15 maggio 2019 con gustosi asparagi bianchi
Copyright opera distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale



L'editore si solleva da ogni responsabilità in merito a violazioni da parte degli autori dei diritti di proprietà intellettuale relativi a testi e immagini pubblicati.

Direttore responsabile Emilio Antoniol
Registrazione Tribunale di Treviso
n. 245 del 16 marzo 2017
Pubblicazione a stampa ISSN 2532-1218
Pubblicazione online ISSN 2384-9029

Accessibilità dei contenuti online www.officina-artec.com

Prezzo di copertina 10,00 €
Prezzo abbonamento 2019 32,00 € | 4 numeri

Per informazioni e curiosità
www.anteferma.it
edizioni@anteferma.it



OFFICINA*



OFFICINA* è un progetto editoriale che racconta la ricerca. Gli articoli di ricercatori, selezionati e valutati dal comitato scientifico, si affiancano a esperienze professionali, per costruire un dialogo sui temi dell'architettura, tra il territorio e l'università. Ogni numero racconta un tema, ogni numero è una ricerca.

Hanno collaborato a OFFICINA* 25:

Damiano Acciarino, Moreno Bacicchet, Giulia Bervegù, Chiara Boccinger, Elisa Boschi, Marco Bozzola, Rosa Buson, Irene Caputo, Sara Codarin, FABLAB Venezia, Edoardo Fregonese, Antonino Frenza, Gian Andrea Giacobone, Letizia Goretti, Francesca Giudetti, Francesca Guidolin, Alice Le Divenah, Monica Manicone, Alberta Menegaldo, Fabio Merotto, Anna Paccagnella, Maria Federica Tartarelli, Luisa Vittadello.



Imitazione

Imitation

n.25-apr-giu-2019

Altra realtà Other reality

Alice Le Divenah

-
- 6** **Introduzione** Introduction
Emilio Antonioli
- 8** **Città Copy and Paste**
Cities Copy and Paste
Maria Federica Tartarelli
- 14** **Copie di Stato**
Copies of State
Moreno Baccichet
- 20** **Il vero (e il falso) nelle
pratiche di progettazione**
The true (and the false) in
design practices
Edoardo Fregonese
- 26** **La cultura dell'imitazione**
The culture of the imitation
Elisa Boschi
- 32** **Il design al servizio
dell'autenticità** Design at
the service of authenticity
Irene Caputo, Marco Bozzola
- 38** **La maschera dell'artista**
The artist's mask
Letizia Goretti
- 44** **INFONDO**
Il valore del falso
a cura di Stefania Mangini
-
- 1** **EDITORIALE**
Plagi
Emilio Antonioli
- 4** **ESPLORARE**
a cura di
Valentina Manfè
- 46** **PORTFOLIO**
Scale
a cura di Margherita Ferrari
- 56** **IN PRODUZIONE**
Copie su misura
Alberta Menegaldo
- 60** **I CORTI**
**L'immagine
dell'architettura oggi**
Monica Manicone
- 62** **Interfacce oltre lo schermo**
Sara Codarin, Gian Andrea
Giacobone
- 64** **L'ARCHITETTO**
**Rovine sospese tra storia e
imitazione**
Chiara Boocingher, Francesca
Giudetti
- 68** **L'uso del disegno
d'architettura nella
pratica del restauro**
Antonino Frenda
- 72** **L'IMMERSIONE**
Minima philologica
Damiano Acciarino
- 76** **Virtuale è reale?**
Is virtual real?
Giulia Benvegnù, Rosa Buson, Luisa
Vittadello
- 80** **System Design**
Thinking 4.0
Irene Fiesoli
- 84** **Dal CLIL alla didattica
per competenze**
From CLIL to teaching
for skills
Francesca Guidolin
- 86** **CELLULOSA**
Imitazione
a cura dei Librai della Marcopolo
- 87** **(S)COMPOSIZIONE**
Copie
Emilio Antonioli

Irene Fiesoli

Dottoranda in Architettura curriculum Design e Assegnista di ricerca, presso l'Università degli Studi di Firenze - Dipartimento di Architettura (DIDA).
irene.fiesoli@gmail.com

System Design Thinking 4.0 *Typical of the Industry 4.0, the problems connected to the relationship between real and virtual world require critical design attitudes – in particular the strategic design – which, in this context, play a key part in promoting the innovation of companies' competitiveness.*

In the context of Industry 4.0, a first step is to define the innovation impacts thanks to a mapping of the innovation flows identifying some roadmaps. The analysis of these roadmaps highlights the variety of actors involved. These actors create a cloud of dots where every single one has a particular innovative skill which becomes increasingly stronger connecting with the other points of the system. The fact that some of these connections are weak or almost missing does not allow to develop the potential of each unit and consequently weakens the whole system. As Zurlo writes, in this situation the design activity increases and fits in the systems thinking, a complex system of systems, which contemporaneity has to deal with (Zurlo, 2012).

*Through two Key Studies, we underline the role of technology in a system and service perspective to enhance the creative networks of the new innovation actors and to become a strategic incentive of the whole product life cycle, especially for traditional companies.**

Lo sviluppo delle nuove tecnologie ci sta proiettando in un futuro che supererà probabilmente anche l'industria 4.0, di cui ignoriamo le reali conseguenze sull'impatto che potranno avere nel mondo del lavoro e della produzione.

Già Tomas Maldonado con grande intuizione aveva colto le contraddizioni insite nei nuovi sviluppi tecnologici: "negli scenari che si prospettano sul ruolo della scienza e della tecnologia nel secolo prossimo venturo [...] l'impatto delle tecnologie emergenti (informatica, telecomunicazione, bioingegneria, robotica e tecnologia dei materiali avanzati) porterebbe a un progressivo assottigliarsi della mate-

rialità del mondo, a una dematerializzazione della nostra realtà nel suo complesso. In altre parole, si sarebbe ormai avviata una contrazione dell'universo degli oggetti materiali, oggetti che verrebbero sostituiti da processi e da servizi sempre più immateriali." (Maldonado, 1992, p. 10)

Queste problematiche connesse alla relazione tra reale e virtuale, proprie dell'industria 4.0, possono trovare una risposta nell'approccio critico del design – soprattutto quello strategico – che, nel contesto contemporaneo, gioca un ruolo centrale nella promozione dell'innovazione per la competitività delle imprese (EC, 2009).

La ricerca di design – soprattutto ne-



01. Infografica sulla UI (User Interface Design). Irene Fiesoli

System Design Thinking 4.0

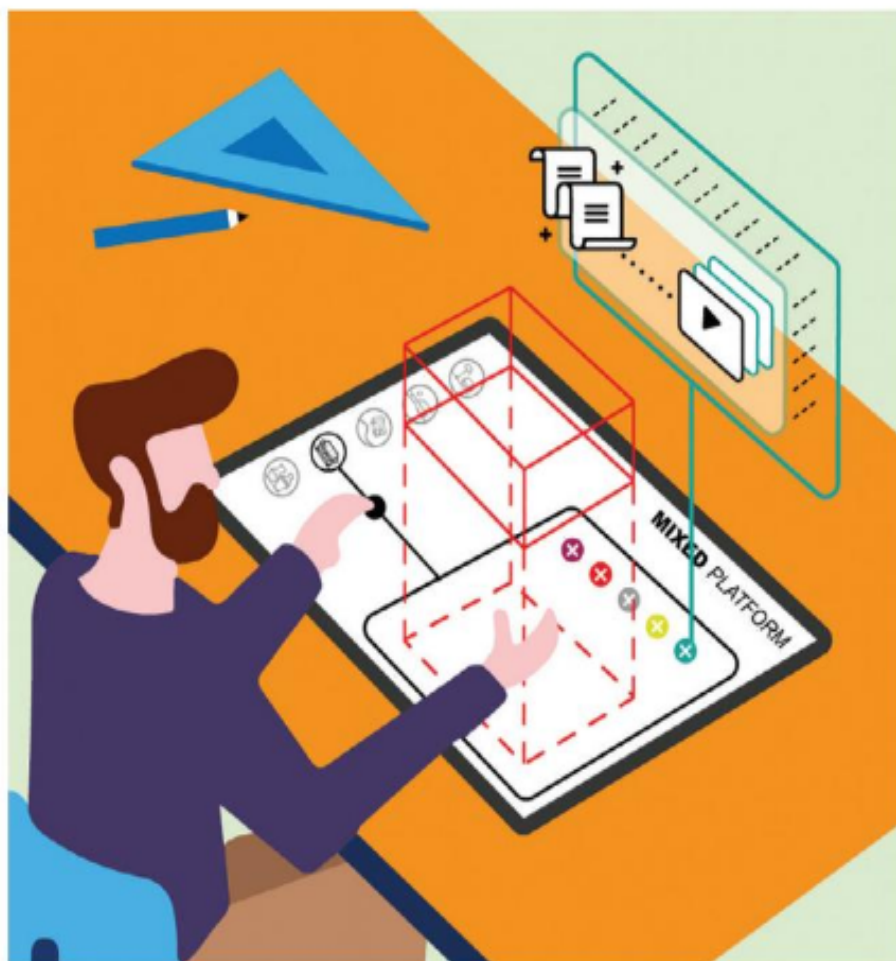
Il paradigma del system thinking sviluppato dal design nel contesto d'innovazione 4.0

gli ultimi anni – ha orientato la propria riflessione su tematiche come: il design dei servizi e dell'esperienza (UX), l'Internet of Things (IoT), l'innovazione sociale, il marketing e la comunicazione, le nuove forme di tecnologia VR e AR, di lavoro (co-working), di progettazione (co-design), di produzione (makers) e i cambiamenti sociali e culturali in atto. Questo ha portato il designer ad amplificare la capacità di gestire la complessità: "In questa condizione l'attività del design [...] elabora e amplifica capacità che gli sono proprie e, in particolare, il system thinking cioè la capacità di districarsi nel 'tutto polisistemico', cioè quel complesso sistema di sistemi, con cui la contemporaneità è costretta a confrontarsi." (Zurlo, 2012, p. 1) (img. 01).

Le competenze tradizionali della disciplina del design integrate con le nuove capacità di connessione tra più sistemi, permetteranno al designer di guidare, all'interno di team multidisciplinari, la forte ondata di innovazione – sociale oltre che tecnologica – che sta caratterizzando il secolo attuale e che porterà a cambiamenti radicali.

Un primo passo consiste nel definire gli impatti dell'innovazione generata nel contesto 4.0, attraverso un lavoro di mappatura dei flussi d'innovazione che identificano delle *roadmap*. L'analisi di queste *roadmap* delinea la pluralità di attori presenti sul territorio che formano una nuvola di punti nella quale ognuno di essi ha una capacità innovativa propria, che si rafforza nella connessione con gli altri punti del sistema.

attraverso due progetti di ricerca utilizzati come key study si cerca di evidenziare il ruolo giocato dalle tecnologie 4.0



02. Infografica relativa alla piattaforma output del progetto MixedReinteriors. Irene Fiesoli

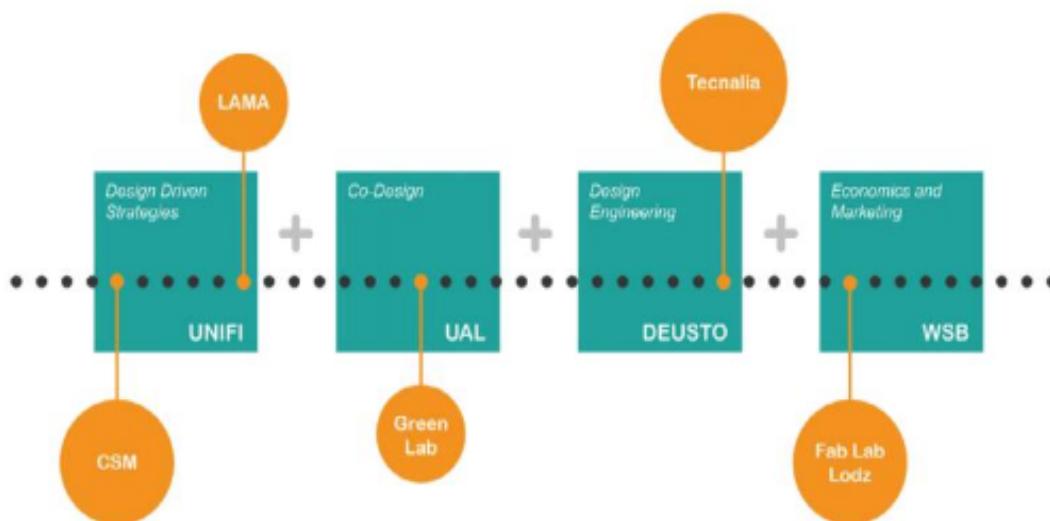
Il fatto che alcune di queste connessioni siano deboli oppure del tutto assenti non permette di sviluppare appieno le potenzialità di ogni nucleo e quindi indebolisce il sistema complessivo. L'intervento del design consiste nello stimolare la creazione di reti rafforzando i nodi esistenti e generandone di nuovi.

Attraverso due progetti di ricerca utilizzati come *key study* si cerca di evidenziare il ruolo giocato dalle tecnologie 4.0 da un lato rispetto al sistema manifatturiero tradizionale, progetto *MixedReinteriors - AR/VR enabling technology* per la Fabbrica 4.0 nel settore del camper, della nautica, dell'arredo e del complemento (Regione Toscana Bandi RSI - POR FESR 2014-2020), e dall'altro alle reti creative dei nuovi attori dell'innovazione (*maker, social innovator*), progetto *OD&M - A Knowledge Alliance between HEIs, makers and manufacturers to boost Open Design & Manufacturing in Europe* (Erasmus+KA2).

All'interno di questi progetti di ricerca si è testata la possibilità di applicare degli strumenti ad alto impatto tecnologico dentro le reti create e rafforza-

te dal progetto. Attraverso il design di servizi le tecnologie 4.0 trovano applicazione nel progetto *MixedReinteriors*, volto a sviluppare la comunicazione, la vendita e la personalizzazione dei propri prodotti e ottimizzare la fase di progettazione e di prototipazione proprio attraverso l'utilizzo di realtà aumentata e virtuale unite a metodologie di *co-design*. La progettazione di una piattaforma interattiva *open source* diventa invece un supporto per la realizzazione di un corso di formazione diffuso nel quale la valutazione viene sviluppata all'interno della *community* creata attraverso il progetto *OD&M*.

Entrando più nel dettaglio, attraverso il progetto *MixedReinteriors* si arriverà alla creazione di una piattaforma AR/VR condivisa dalle imprese coinvolte sul territorio. Il progetto è finalizzato, infatti, all'applicazione di soluzioni AR/VR nei settori tradizionali dell'arredo-complemento-oggettistica, camper e nautica per implementare i servizi connessi a progettazione, vendita e post-vendita. L'applicazione di AR/VR avverrà in momenti diversi



03. Infografica relativa al sistema modulare proprio del progetto OD&M. Irene Fiesoli

si avvierà una user-experience multidisciplinare per un'integrazione più immediata delle informazioni

del ciclo di vita del prodotto a seconda dei settori, privilegiando la prima o la seconda tecnologia in relazione alle specificità del processo e ai benefici effettivi che può portare. La collaborazione di imprese appartenenti ai diversi comparti del settore interni stimolerà anche processi di *cross fertilization*. Il progetto è infatti una collaborazione multidisciplinare tra partner industriali di rilievo e partner tecnico-scientifici come Università degli Studi di Firenze - Dipartimento di Architettura DIDA, Università di Siena, CNR oltre ad una società di informatica, MEDIACROSS, che si occuperà della realizzazione della piattaforma.

I partner industriali coinvolti rappresentano i settori produttivi del Distretto Interni e Design (d-ID) con l'ottica di massimizzare le soluzioni rispondendo trasversalmente a esigenze condivise e tra i partner vi sono aziende come Richard Ginori (capofila del progetto), Savio Firmino, Marioni, SEA Camper, SevenStars.

La piattaforma vuole costituire uno strumento per progettisti e addetti alla vendita, anche interni alle aziende stesse, con un catalogo digitale di prodotti in realtà virtuale e servizi orientati al *co-design* dei prodotti presenti. Inoltre sarà realizzato un servizio legato allo *storytelling* aziendale a cui si perverrà grazie a un'analisi accurata condotta sulle manifatture coinvolte, dove i punti di interesse saranno "aumentati" e stimolati grazie a un progetto di interazione azienda-utente. Si avvierà così una *user-experience* multidisciplinare per un'integrazione più immediata delle informazioni in uno spazio verbale, visivo e sensoriale allo stesso tempo e proprio le nuove tecnologie AR/VR consentiranno all'utente di avvicinarsi alla manifattura e interagire con essa. Una piattaforma online, quindi, che si diffe-

renza dai concorrenti per una strategia progettuale di *co-design* e una comunicazione narrativa e culturale (img. 02).

 Il progetto OD&M invece mira a costruire un'offerta formativa in grado di integrare il triangolo delle conoscenze tra Industria manifatturiera tradizionale, *maker* e Istituti di formazione superiore e centri di ricerca. Il progetto prevede la creazione di 4 nodi internazionali, coordinati dalle seguenti università: Università degli Studi di Firenze - Dipartimento di Architettura DIDA (Italia), University of the Arts London - Central Saint Martin (Inghilterra), University of Deusto (Spagna) e WSB University (Polonia); che cercheranno di formare una figura di progettista, un *Catalyst Agent* capace di lavorare al centro di questo triangolo di alleanze, fortificandole (img. 03).

Il progetto per il nodo Italia sta sviluppando un Corso di perfezionamento pilota *Design Driven Strategies* - per la manifattura 4.0 e l'innovazione sociale, che permetterà di testare la metodologia didattica delle comunità di pratica e la piattaforma per la valutazione online strutturata e di *community*.

La piattaforma quindi assumerà un carattere anche didattico e servirà agli studenti per caricare online il materiale sviluppato durante il corso e sottoporlo alla valutazione della rete, all'interno della quale potrebbero nascere nuove sinergie e connessioni in grado di supportare un ecosistema di relazioni creative e produttive.

Da una prima sintesi di questi progetti è possibile comprendere come nello scenario attuale il ruolo del design possa concretamente assumere una posizione strategica soprattutto a partire dalla sua capacità di catalizzatore tra le conoscenze, le comunità e i territori, di facilitatore di processi, "mediatore e integratore di saperi" (Germak, 2008, p. 4) diversi e multidisciplinari.

una piattaforma
online che si
differenzia dai
concorrenti per una
strategia progettuale
di co-design e una
comunicazione
narrativa e culturale

Infatti considerando il fenomeno della dematerializzazione dei prodotti come un elemento centrale anche nel definire il ruolo del design, possiamo sottolineare la tendenza volta ad una progettazione del sistema e dell'esperienza, in un'ottica di connessione e di rete. Il contesto contemporaneo, ormai mutuato, non prevede più infatti la sola progettazione di prodotti ma di sistemi complessi, servizi, prodotti interattivi e modelli di comunicazione integrata. Ciò non significa che il prodotto sarà progressivamente eliminato, al contrario, verrà arricchito e connotato all'interno di un ambiente che potrà relazionarsi con il singolo elemento così come con la totalità degli stessi e degli utenti che con esso entreranno in contatto.

Il designer dovrà quindi, con un'attenzione sempre crescente, progettare queste relazioni in quanto la modalità appena descritta, non solo prenderà campo all'interno della gestione aziendale dei cicli di produzione, ma si svilupperà soprattutto al di fuori dalle imprese in quei particolari settori volti all'innovazione, alla ricerca e alla formazione, visti come gli elementi che forniranno continuità al cambiamento in atto e che quindi rappresenteranno la base sulla quale strutturare molte delle future riflessioni.

Concludendo possiamo dire che la nuova sfida progettuale e tecnologi-

ca sarà proprio l'educazione culturale attraverso luoghi digitali, che possono essere vicini o distanti e nei quali sarà importante lo scambio di informazioni e di conoscenze, e il design che assumerà, dunque, il ruolo di creatore di reti e di relazioni tra persone e tecnologie (img. 04).*

BIBLIOGRAFIA

- Alessi C., "Design senza designer", Editori Laterza, Bari, 2016.
- Anderson C., "Makers il ritorno dei produttori per una nuova rivoluzione industriale", Rizzoli Etas, Milano, 2013.
- Capra F., Henderson H., "Crescita Qualitativa", Aboca, 2013.
- Castelli C., Hamel M. C., Corrado M., "Makers in Italia. il design nell'autoproduzione", MiMe Edizioni, Milano, 2014.
- Ceruti M., "Il tempo della complessità", Raffaello Cortina Editore, Milano, 2018.
- Chiò D., "Design maker. Ideare, pensare, fare design", LIST Lab, Tools collection, n. 6 - design, Milano, 2014.
- European Commission, "Design as a driver of user-centred innovation", 2009.
- Germak C., "Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo", Umberto Allemandi, Torino, 2008.
- Greenfield A., "Tecnologie radicali. il progetto della vita quotidiana", Einaudi, Torino, 2017.
- Legnante V., Lotti L., Bedeschi I., "Dinamici equilibri. Design e imprese", Franco Angeli, Milano, 2012.
- Maffei S., Simonelli G., "I territori del design. Made in Italy e sistemi produttivi locali", Il sole 24 ore, Milano, 2002.
- Maldonado T., "Reale e virtuale", Feltrinelli Editore, edizione "Saggi", Milano, 1992.
- Manzini E., "Design, When Everybody Design: An Introduction to Design for Social Innovation", The MIT Press, Massachusetts, 2015.
- Menichelli M., "Fab Lab e Maker. Laboratori, progettisti, comunità e imprese in Italia", Quodlibet studio design, Macerata, 2016.
- Venturi P., Zandonai F., "Imprese ibride. Modelli d'innovazione sociale per rigenerare valore", Egea, 2016.
- Vezzoli C., Manzini E., "Medesign, forme del Mediterraneo", a cura di Raffaella Fagnoni, Paola Gambero e Carlo Vannicola, Alinea Editrice, 2004.
- Zurlo F., "Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto", Libracolo Editore, Milano, 2012.



04. Infografica luoghi digitali. Irene Fiesoli

Imitazione [i·mi·ta·zió·ne] n.f.

a cura di **LIBRERIA MARCOPOLO**



Tutte le ragazze avanti
a cura di Giusi Marchetta
Add Editore
2018
(cover design Giulia Sagramola)

Parole, corpi, confini e cosa farne. L'imitazione è uno dei modi che abbiamo per imparare dalle altre persone, ci ispiriamo a un modello, lo copiamo, lo facciamo nostro e lo soddisfiamo. Spesso succede che i modelli vadano distrutti perché il mondo è più ampio. *"Kill your darlings"*, come si dice, poco importa se sono cose molto amate o, meglio, che abbiamo imparato ad amare. Il libro di oggi va proprio in questa direzione, poiché è dalle cose a noi più vicine, come i libri e le parole in essi contenute, che impariamo ed è anche a loro che facciamo riferimento per capire come costruire, come distruggere, e finalmente cosa e come ricostruire. "Sono passati molti anni. Non so dir-

ti esattamente quando, ma a un certo punto mi sono trovata a combattere con le parole. Cercavo quelle giuste [...] Dappertutto mi imbattevo in parole nuove o nuovi modi di rivendicare il loro significato". *Tutte le ragazze avanti* a cura di Giusi Marchetta per Add Editore, che noi in libreria chiamiamo "Diventare femministe", si guarda attorno in cerca di voci, di corpi e di modi per oltrepassare i loro confini. È da come parliamo che si capisce che idee di mondo abbiamo in mente. Scrittrici, illustratrici, giornaliste, esperte di *marketing, editor...* ci raccontano un coro di esperienze che le ha rese femministe, con una forza che trascina ogni lettrice e ogni lettore ad aggiungere le proprie. "Se essere femminista, come io credo,

significa battersi per un mondo più giusto, non può che essere la definizione di chi include nella sua battaglia le cosiddette minoranze."

"Durante i concerti delle Bikini Kill, Kathleen Hanna urlava sempre dal palco: «Tutte le ragazze avanti!». Solo dopo la band cominciava a suonare. Così, in un mondo abituato a escluderle, riservava alle ragazze un posto in prima fila da cui osservare lo spettacolo, ascoltare la musica, partecipando al concertocantando la propria rabbia o la semplice gioia di esserci tutte.

Tutte le ragazze avanti, dunque, lo diciamo anche noi [...].*

sullo scaffale



Contro i figli
Lina Meruane
La Nuova Frontiera, 2019



Friday Black
Nana Kwame Adjei-Brenyah
Edizioni Sur, 2019



Strongmen
a cura di Vijay Prashad
Edizioni Nottetempo, 2019



Copie

"Cause it's a bittersweet symphony,
this life try to make ends meet"

The Verve, Bitter Sweet Symphony, Urban Hymns, 1997



Immagine di Emilio Antoniol

