

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

SETEMBRE 2017 – JUNY 2018



Material didàctic elaborat per:

DRAC MÀGIC
CULTURA AUDIOVISUAL



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

FilmoTeca
de Catalunya

#FilmotecaEscoles

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

Game Over

Alba Sotorra



Material didàctic de la pel·lícula

Recomanada per a Segon cicle d'ESO, Batxillerat i Cicles formatius

Índex

5	Fitxa tècnica
5	Sinopsi
5	Què treballem?
6	Competències bàsiques
7	La representació de la violència
9	Proposta d'activitats
9	El retrat de personatges en el cinema documental
12	Proposta d'activitats
13	Història i política contemporànies
15	Proposta d'activitats
16	Glossari
17	Pel·lícules relacionades
17	Bibliografia



Game Over

Alba Sotorra

Espanya, 2015

78 minuts

Versió original en català

Fitxa tècnica

Direcció: Alba Sotorra

Direcció de fotografia: Jimmy Gimferrer

Guió: Isa Campo

Muntatge: Cristóbal Fernández

Música: Michael Fakesch

Producció: Mar Sáez, Mariona Claveria, Ángeles Hernández

So: Alejandro Fernández

Sinopsi

A En Djalal li agraden les armes i els jocs bèl·lics des que és ben petit. És el fill únic d'una família catalana de classe mitjana i gaudeix d'una vida sense privacions. Fent cas a la seva passió per les armes de ben jove se'n va de soldat a la guerra d'Afganistan. En tornar a casa, troba que tot ha canviat: la crisi ha castigat la seva família, les experiències a la guerra l'han afectat i les disputes a casa seva s'accentuen.

Què treballem?

- La representació de la violència
- El retrat de personatges en el cinema documental
- Història i política contemporànies

Material didàctic elaborat per:

Competències bàsiques

Competències bàsiques de l'àmbit artístic

Mostrar hàbits de percepció reflexiva i oberta de la realitat sonora i visual de l'entorn natural i cultural.

Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.

Fer ús del coneixement artístic i de les seves produccions com a mitjà de cohesió i d'acció prosocial.

Competències bàsiques de l'àmbit de cultura i valors

Copsar les dimensions ètiques dels grans relats literaris i de les obres artístiques.

Analitzar críticament l'entorn (natural, científicotecnològic, social, polític, cultural) des de la perspectiva ètica, individualment i de manera col·lectiva.

Realitzar activitats de participació i de col·laboració que promoguin actituds de compromís i democràtiques.

Competències bàsiques de l'àmbit digital

Fomentar hàbits d'ús saludable de les TIC vinculats a l'ergonomia per a la prevenció de riscos.

Actuar de forma crítica i responsable en l'ús de les TIC, tot considerant aspectes ètics, legals, de seguretat, de sostenibilitat i d'identitat digital.

Competències bàsiques de l'àmbit social

Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.

Formar-se un criteri propi sobre problemes socials rellevants per desenvolupar un pensament crític.

Pronunciar-se i comprometre's en la defensa de la justícia, la llibertat i la igualtat entre homes i dones.

Material didàctic elaborat per:

La representació de la violència

Les armes com a joc

Al protagonista de *Game Over*, en Djalal, li apassionen les armes i el material militar des de ben petit. La pel·lícula ens mostra les arrels d'aquesta fascinació, cultivada a través de les joguines bèl·liques que li regalaven de petit, fins als videojocs i els films bèl·lics a què s'aficiona de més gran, passant pels jocs de simulació militar com l'Airsoft. La seva passió, però, no és una raresa, sinó que es tracta d'una afició força extesa en les generacions joves.

La cultura bel·licista és molt present en la nostra societat. En la seva extensió hi intervenen molts factors. Un de molt important són les activitats a què dediquem el temps lliure. Com indica Eduardo Salvador Acevedo a *Mentes militarizadas. Cómo nos educan para asumir la guerra y la violencia*. "La indústria del temps lliure i del plaer té una incidència política geoestratègica real sobre els gustos i el passatemps de la ciutadania, per tant les multinacionals del joc no estan al marge en la promoció de valors." ¹ Així, podem dir que la cultura de la violència es promou a través de múltiples formes d'entreteniment, especialment, l'entreteniment audiovisual: els jocs, les pel·lícules, la televisió, els videojocs, etc.

Encara que en termes de psicologia hi ha diverses tesis sobre la relació entre els jocs vi-

olents i les accions agressives, alguns estudis conclouen que "l'exposició a videojocs d'acció per part de jugadors experts suprimeix àrees afectives de l'escorça cingular anterior o rostral i també l'amígdala (Mathiak i Weber, 2006). Per tant, l'ús continuat d'aquests videojocs violents genera un patró de desensibilització davant fenòmens de salència o intensitat d'emocionalitat violenta i menor empatia." ²



Call of Duty i fotograma d'un vídeo realitzat pel Djalal a l'Afganistan.

Material didàctic elaborat per:

El que resulta evident, és que els videojocs violents contribueixen a una estetització i idealització de la violència. Això es veu molt clarament reflectit en la història d'en Djalal a *Game Over*. Per a ell, la fascinació per allò bèl·lic ha arribat a un extrem que no tan sols és desitjable sinó que es transporta a la realitat i la supera. Tal com veiem a la pel·lícula, empès per la seves passions militars en Djalal es va allistar a l'exèrcit per anar a l'Afganistan. Va ser en tornar de la guerra quan la directora del documental, Alba Sotorra, el va conèixer i explica que ell considerava que la seva experiència a l'Afganistan havia estat decebedora: "El Djalal havia somiat tota la vida ser soldat, però a la guerra s'adona que allò no era com ell pensava i té un daltabaix". El seu desengany amb la guerra no està fundat en la reflexió o l'empatia sinó més aviat amb el contrast amb les seves expectatives, construïdes a base de representacions que potencien una visió de la guerra com quelcom d'èpic. A la realitat, el que es troba són llargues hores d'espera i l'absència de combat. I els pocs moments d'acció no són com ell s'havia imaginat. "Educats amb jocs i pel·lícules, els nois no entenen l'abast real de l'acte de matar", observa la directora. Una escena del film enregistrada pel Djalal a l'Afganistan el mostra disparant contra una persona des de la distància. "Allò és un punt d'inflexió en la seva vida -diu Sotorra-. Ja no és només que la guerra no sigui un joc o que sigui avorrida, sinó que implica matar una altra persona. I no crec que això fos una cosa que ell estigués preparat per fer".

Cultura de l'autorrepresentació

Actualment, a més de les representacions de la violència que es poden trobar en la indústria de l'entreteniment, també existeix la possibilitat representativa que ofereixen Internet i les xarxes socials. Suposadament, aquestes

permeten una varietat de representacions més àmplia i variada, però sovint, es converteixen en còpies i imitacions dels valors que promou la indústria. Com diu la directora de *Game Over*, "La generació del Djalal han crescut amb expectatives enormes i ara s'han trobat amb una realitat que els decep. A Internet, en canvi, les seves expectatives no col·lisionen amb la realitat, sinó que creen un món més excitant que el real".³

El Djalal crea un *avatar* a les xarxes socials anomenat Lord Sex, un personatge que, equipat amb tot el material militar que col·lecciona, recrea a l'aire lliure escenes de guerra per enregistrar-les en vídeo. Aquests vídeos els comparteix a la xarxa i obté milers de seguidors de tot el món. Les característiques d'aquest personatge (així com també el seu nom) beuen clarament dels valors i estereotips que promou la indústria audiovisual i de l'entreteniment. Per a Alba Sotorra el Djalal i la seva família representen el cas més extrem d'una societat que als anys 80 va assumir despreocupadament els valors del consumisme: "Ell va comprar l'estereotip de masculinitat que ven l'imaginari audiovisual del capitalisme: un guerrer amb pistoles grans, cotxes xulos i una nòvia guapíssima. Ell ho té tot, és el noi perfecte, i, malgrat tot, se sent buit i infeliç"⁴



Material didàctic elaborat per:

Proposta d'activitats

- La presència d'armes o elements bel·licistes és a tot arreu. Recordar les joguines que es tenien de petits i observar si n'hi havia que fossin armes o fessin referència als conflictes armats. Pensar en la presència de la violència en les pel·lícules, jocs, videojocs o sèries es consumeixen avui dia. Quin percentatge aproximat representen? Reflexionar sobre a què es deu la presència de la violència en els productes d'entreteniment.
- El Djalal tenia un perfil a Internet on penjava els vídeos de recreacions militars. Pensar per què pot ser que aquests vídeos tinguessin èxit entre els i les internautes. Comentar amb els companys i companyes si algú té un avatar a Internet, quin tipus de contingut comparteix, i en què s'inspira a l'hora de fer-lo.
- Reflexionar sobre aquesta frase de la directora Alba Sotorra: "Ell ho té tot, és el noi perfecte, i, malgrat tot, se sent buit i infeliç." En quin sentit diu que el Djalal és "el noi perfecte"? Per què creu que se sent buit i infeliç? Pensar s'està d'acord amb la frase i argumentar-ho.
- Analitzar la seqüència final de la pel·lícula. Quines sensacions se'n desprenen i per què? Pensar per què la pel·lícula acaba així i proposar altres finals possibles.

Material didàctic elaborat per:

El retrat de personatges en el cinema documental

La relació amb allò filmat

El cinema documental no és exactament un gènere cinematogràfic. De fet, el cinema va néixer en un primer moment com a instrument documental, i no va ser fins més tard que s'hi va introduir elements de ficció. En realitat, el cinema documental i el cinema de ficció es confonen, en la mesura que únicament es pot marcar una diferència a partir del material fílmic que fan servir: en el cinema documental es registren fets que succeeixen independentment de si s'enregistra la pel·lícula, i en canvi el cinema de ficció enregistra fets que tan sols existeixen per a la pel·lícula. Però no és un límit fàcil de discernir ja que ja amb el simple gest de la col·locació d'una càmera pot alterar-se la realitat filmada, i per tant és complicat dictaminar fins a quin punt el cineasta hi ha intervingut o no, i si allò succeiria igual sense la càmera.



Friederick Wiseman en un rodatge.

De totes maneres, tant en els films etiquetats com “de ficció” com els documentals, sovint ens trobem amb pel·lícules que són el retrat d'un personatge. És el cas de *Game Over*, on el Djalal és el protagonista del film i es retrata la seva personalitat i tot allò que l'envolta. Per a fer-ho, la directora i l'equip de la pel·lícula es van instal·lar uns quants mesos a la casa amb la família del Djalal per a poder filmar escenes de la seva vida quotidiana. En aquest cas, la directora coneixia la família abans del rodatge i per tant va ser relativament fàcil poder-se apropar a la seva intimitat. Però les relacions entre els i les cineastes i els personatges que apareixen en el film no sempre són fàcils, encara que sovint depengui d'això que la pel·lícula tiri endavant.

Un cas paradigmàtic de cineasta documental que aconsegueix un apropament clau per a poder rodar els seus films és Frederick Wiseman (Boston, 1935). En la major part dels seus films, Wiseman filma una institució des de tots els seus angles, com si fossin micro-societats que representen a petita escala els valors de la societat nord-americana. Dins d'aquestes institucions filma diferents personatges que personifiquen rols determinats que emfatitzen les relacions dialèctiques de poder. La seva filmografia ha captat microcosmos tan dispars com els científics que investiguen amb micos a *Primate*, l'exèrcit a *Basic Training*, la policia a *Ley y orden*, el ballet de la òpera de París a *La danse* o el museu londinenc *National Gallery*. Per a realitzar aquests films, Wiseman ha d'aconseguir una relació entre el cineasta i allò filmat que permeti que la presència de l'equip de rodatge sigui per-

Material didàctic elaborat per:

mesa i inspire confiança. Des d'una profunda convicció democràtica, Wiseman sempre ha lluitat a favor d'espectadors i espectadores més informats, més plurals i més actius, per això en les seves pel·lícules, en lloc de transmetre un missatge clar i directe, prefereix generar la distància necessària per a que els i les espectadores puguin exercir un anàlisi del comportament humà en un determinat context social.

Amb un esperit semblant, Alba Sotorra a *Game Over* filma la vida de la família del Djalal amb la distància necessària per a que siguin els i les espectadores els que puguin treure les seves pròpies conclusions i anàlisis tant d'ells com del context social que retrata. Preguntada per quin era l'aspecte del que se sentia més satisfeta com a directora, Alba Sotorra va respondre: "D'haver fet un retrat d'algu sense jutjar-lo."⁵

Les imatges d'arxiu

A *Game Over* hi ha un altre element clau a l'hora d'explicar la vida del Djalal que són les



Fotograma de *El gran vuelo* de Carolina Astudillo

imatges extretes dels vídeos domèstics que la família havia enregistrat en el passat, així com els materials audiovisuals que en Djalal realitzava tant de les seves recreacions militars que compartia a la xarxa com de la seva experiència a l'Afganistan. Aquests documents d'arxiu són els que permeten a la directora mostrar aspectes del passat de la família i de les aficions del Djalal que d'una altra manera serien molt difícils d'explicar. Alba Sotorra explica que l'existència d'aquestes imatges la va ajudar a decidir-se a fer aquest documental ja que es tractava d'un material molt valuós.

Les imatges d'arxiu són un element molt comú en els documentals. Es pot tractar tant de materials que il·lustren la pròpia història de la pel·lícula (com és el cas de *Game Over*) i que poden ser o bé imatges en moviment o simplement documents com fotografies, cartes, mapes, etc. Però un altre material molt usat són les imatges extretes d'arxius públics o privats que conserven documents fílmics històrics. Aquestes imatges permeten il·lustrar el context social o polític de les històries que retrata el documental, o bé aportar imatges de determinats personatges o moments històrics que no estan documentats. Aquest últim cas es pot veure molt clar en l'exemple de la pel·lícula *El gran vuelo de Carolina Astudillo*, que narra la història de Clara Pueyo Jornet una militant del Partit Comunista que va escapar de la presó, a través d'imatges d'arxiu enregistrades a la mateixa època però que no tenen res a veure amb ella. En aquest cas destaca la feina de muntatge per a dotar les imatges de nous significats que permetin crear un discurs nou en relació amb la història que es vol explicar.

Material didàctic elaborat per:

Proposta d'activitats

- Fer una llista de pel·lícules documentals conegudes. Comparar amb el nombre de pel·lícules de ficció que es coneixen. Si hi ha diferència, pensar a què es deu. Proposar la recerca sobre pel·lícules documentals i proposar-ne el visionat conjunt a l'aula.
- Com dèiem, la relació entre les persones que apareixen en una pel·lícula amb el o la cineasta i el propi film, no sempre és fàcil. Imaginar què poden pensar el Djalal i la seva família quan veuen *Game Over* i com el o la cineasta pot gestionar aquest tipus de situacions.
- Imaginar fer una pel·lícula sobre la pròpia vida. Quantes imatges tindríeu? Quins moments de la vida no estarien documentats? Reflexionar sobre què significa que alguns moments estiguin documentats i d'altres no i per què. Proposar idees sobre com es podria representar un moment de la nostra vida sobre el que no es tenen imatges. Comparar el nivell d'enregistrament de la vida quotidiana (fotos, vídeos, etc) d'avui en dia amb el dels nostres pares i mares o els avis i àvies.

Material didàctic elaborat per:

Història i política contemporànies

Encara que *Game Over* és sobretot el retrat d'un personatge, també ho és d'una època i de determinats moments de la història i la política contemporànies. Sovint els documentals retraten esdeveniments històrics i poden fer-ho d'una manera més concreta i profunda a com els tracten per exemple els noticiaris televisius. Es poden permetre, degut a la durada i al temps de preparació, de retratar un esdeveniment des del punt de vista d'un personatge o una comunitat concretes, així com recollir un ampli ventall de testimonis o investigar en les arrels, causes o conseqüències de determinats moments històrics.

La guerra de l'Afganistan

A través dels vídeos que el Djalal enregistra abans i durant la seva experiència amb l'exèrcit espanyol, entreveiem alguns aspectes de la guerra a l'Afganistan en la qual ha participat.

La guerra a l'Afganistan es va iniciar l'any 2001 quan, com a resposta als atemptats de l'11 de setembre contra les torres bessones de Nova York, el govern dels Estats Units va decidir envair i ocupar l'Afganistan per prendre el control del territori i derrocar el poder dels talibans. Per a iniciar la guerra els Estats Units es van emparar en una peculiar interpretació de l'article 51 de la Carta de les Nacions Unides relatiu al dret a la legítima defensa. En principi, l'objectiu de la missió internacional encapçalada pels Estats Units era trobar a Osama Bin Laden i altres diri-

gents de la organització terrorista Al Qaeda per portar-los a judici.

Les unitats militars espanyoles van intervenir en la guerra de l'Afganistan a partir de l'any 2002, declarant tenir l'objectiu de controlar les insurgències i assegurar la seguretat i la reconstrucció d'algunes províncies del país.



Soldats d'Estats Units al sud d'Afganistan el novembre del 2001.

Quan el protagonista de *Game Over*, el Djalal, està a punt de marxar a l'Afganistan amb l'exèrcit el seu pare, d'origen iranià, li diu: "Recorda que són els nostres avantpassats allà." Més enllà de les qüestions més generals sobre la guerra de l'Afganistan, la pel·lícula ens permet apropar-nos al conflicte des del punt de vista del protagonista i captar l'absurditat de la participació espanyola i sobretot de la guerra en general. El Djalal va a la guerra buscant l'acció i el combat que havia vist en pel·lícules i videojocs, però només hi troba misèria, desolació i mort sense cap èpica.

Material didàctic elaborat per:



Imatge de la manifestació a la Plaça Catalunya de Barcelona el maig del 2011, quan nombroses persones van sortir al carrer i van ocupar les places per protestar contra la gestió política de la crisi.

La crisi econòmica

Un altre aspecte de la política contemporània que es veu reflectit a *Game Over* és el de la crisi econòmica que afecta la majoria de països del món aproximadament a partir de l'any 2008.

Es tracta d'una crisi que s'inicia en el pla econòmic, quan els principals indicadors macroeconòmics comencen a tenir una evolució adversa, però que afecta al pla polític i social de manera profunda. A l'estat espanyol la crisi fa esclatar nombrosos altres problemes: el final de la bombolla immobiliària, la crisi bancària i l'augment de l'atur, entre molts d'altres.

Aquesta crisi coincideix en el temps amb una etapa de crisis i canvis més profunds: la crisi del capitalisme i la crisi del patriarcat. Es tracta d'un moment on es comencen a qüestionar les estructures d'un sistema establert que posa el capital i l'androcentrisme com a pilars bàsics de la seva estabilitat. Amb la reivindicació de certs valors i drets humans fonamentals es posen en qüestió aquests pilars.

Altra vegada trobem com lluny de parlar de xifres o dades generals sobre la crisi el que pel·lícules com *Game Over* ens permeten és observar els efectes d'allò general en casos particulars. La família protagonista és afectada per la crisi de diferents maneres: el pare fa mesos que està a l'atur, no poden mantenir la casa on viuen, i el jove de la família no té feina i no sap quin serà el seu futur. Aquest és un cas similar al que han patit moltes altres famílies espanyoles.

D'altra banda, el personatge d'en Djalal a la pel·lícula pot ser entès com una personificació de la crisi del patriarcat, ja que és un exemple molt clar del conflicte de les masculinitats en la seva relació amb els estereotips que se li atribueixen en una societat patriarcal.

Per això, pel·lícules com *Game Over*, que reflecteixen determinats moments de la política contemporània en retrats de personatges o en punts de vista concrets, ens permeten apropar-nos a certs esdeveniments històrics i reflexionar amb profunditat sobre aspectes que afecten el nostre present.

Material didàctic elaborat per:

Proposta d'activitats

- Fer una recerca sobre la guerra de l'Afganistan. Observar les actuacions del govern dels Estats Units i reflexionar si algunes accions es contradiuen amb els objectius que declaraven tenir al iniciar la guerra. Buscar informació sobre l'estat del país abans i després de la guerra.
- Fer una recerca sobre la crisi econòmica a Espanya. Buscar i enumerar les causes que la van provocar. Entre tots i totes els i les alumnes compartir vivències sobre les conseqüències de la crisi (en la família, amics, coneguts, en la pròpia experiència, etc).
- Imaginar la història del Djalal si succeís fa trenta anys. Quins aspectes serien iguals? Quins no existirien? Com seria la seva vida?

Material didàctic elaborat per:

Glossari

Camp/fora de camp: Els llenguatges audiovisuals estableixen sempre un joc de relacions entre allò que és mostrat i el que no veiem però sabem que hi és present, fora de camp. Aquest és un element clau per construir suspens, però també implica l'existència d'un punt de vista des d'on s'explica el relat. Malgrat les similituds, no s'ha de confondre amb la noció de quadre, aquell espai visible en la imatge. La posada en quadre és un acte de dir o mostrar alguna cosa, i el camp n'és una de les conseqüències. Contràriament al fora de camp, el fora de quadre no existeix fílmicament, perquè indica allò que no ha de ser vist. En canvi el fora de camp sí que existeix fílmicament perquè és l'espai que, malgrat no ser visible, suposem com a extensió del que veiem, del camp visual.

Enquadrament: Resultat de l'operació de seleccionar una porció de l'espai visual. En funció de la distància entre el punt de vista i el referent queden determinats els diferents tipus de pla.

Posada en escena: Concepte d'origen teatral que prové del terme francès *mise-en-scène* (posar en escena una acció). En relació amb el cinema s'utilitza per expressar el control del director o la directora sobre tot allò que apareix a la imatge, és a dir, descriu la forma i composició dels elements que apareixen en l'enquadrament. La posada en escena inclou tant aquells aspectes del

cinema que coincideixen amb el teatre (decorats, il·luminació, vestuari, elecció, moviment i comportament dels personatges) com els aspectes més propis del cinema (moviment de càmera, escala i mida dels enquadraments, etc.)

Punt de vista: Expressió que té tres accepcions:

Punt de vista ideològic: Expressa una opinió sobre alguna cosa.

Punt de vista visual: Indica el lloc des d'on es veu el que mostra una imatge. S'identifica amb la mirada que ens dona a veure alguna cosa. En cinema hi ha dues fonts perceptives, una visual i una altra sonora. Per diferenciar-les s'utilitza el terme *ocularització*, que indica la relació entre el que mostra la càmera i el que veu un personatge. El terme *auricularització* s'aplica a la relació entre les informacions auditives i els personatges.

Punt de vista narratiu o focalització: Expressió utilitzada en narratologia per indicar la manera d'organitzar el saber narratiu de la instància narradora. Poden produir-se tres modalitats. Focalització zero, quan la instància narradora és omniscient; focalització interna, quan el saber queda restringit al punt de vista d'un personatge, i focalització externa, quan el saber és menor que el dels personatges.

Material didàctic elaborat per:

Filmografia relacionada

Murieron por encima de sus posibilidades, Isaki Lacuesta, Espanya, 2014.

Gameplay (La historia del videojuego), Richard Goldgewicht, EEUU, 2014.

My stuff (Tavarataivas), Petri Luukkainen, Finlandia, 2013.

Mai es tan fosc, Èrika Sánchez Marcos, Espanya, 2014.

Demonstration, Victor Kossakovsky, Espanya, 2013.

At Berkeley, Frederick Wiseman, EEUU, 2013.

Qatar: The Race, Alba Sotorra, Espanya, 2011.

Eye Machine, Harun Farocki, Alemanya, 2001.

Volar, Carla Subirana, Espanya, 2012.

Bibliografia

¹ Eduardo Salvador Acevedo, *Mentes militarizadas. Cómo nos educan para asumir la guerra y la violencia*, Icaria Editorial, 2016.

² Idem

³ Article sobre *Game Over* a el diari Ara: http://www.ara.cat/cultura/Game-over-guerra-joc-avorrit_0_1465653436.html

⁴ Idem

⁵ Entrevista a Alba Sotorra a: <http://www.filmarte.net/Entrevistas/alba-sotorra-game-over#sthash.kYIEBtsD.dpuf>

Material didàctic elaborat per:

Dades de contacte

Si voleu aprofundir més en aquest o altres aspectes del cinema, els docents disposen d'accés gratuït a la Biblioteca del cinema de la Filmoteca amb tot tipus de recursos i bibliografia sobre cinema i cultura audiovisual.

Filmoteca de Catalunya

Filmoteca per a les escoles

filmoteca.escoles@gencat.cat

T 935 565 198

<http://blocs.gencat.cat/filmotecaescoles>

<http://www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius/filmoteca-per-a-les-escoles>

Drac Màgic

merce@dracmagic.cat

T 93 216 00 04

www.dracmagic.cat