



## **Rassegna Stampa Multimediale**

Breve Raccolta di eventi, concorsi ed interviste a Fabio “Fby” Barzagli

(musica, multimedia, imprenditoria)

---

### *INDICE*

<i>Interviste .....</i>	<i>Pag.2</i>
<i>Concorsi .....</i>	<i>Pag.4</i>
<i>Colonne sonore per videogiochi .....</i>	<i>Pag.6</i>
<i>Pubblicazioni / CD Musicali .....</i>	<i>Pag.7</i>
<i>Eventi ed Imprenditoria .....</i>	<i>Pag.9</i>

> Interviste <

- 5 Luglio 2013

**Educare con la Musica.** Intervista per il mensile Duemila, Matteo Editore.

*“ La musica è una forma di comunicazione universale, in tutto il pianeta note d'amore trasmettono amore, note di tristezza trasmettono la tristezza, è come se si parlasse tutti una sola lingua in grado di farci capire. Se ci fossero altre forme di vita in altri pianeti anche li saremmo certi di poterci far capire. Ma la musica non è solo una forma di comunicazione, è anche una forma dell'Anima, e allora è difficile pensare che non possa educare. Gli scienziati ci dicono che sviluppa la connessione tra i due lobi, tra il calcolo e l'empatia, armonizza le parti migliori di noi. Si studia meglio la matematica con la musica sotto, e anche la poesia del poeta con la musica diventa più bella e sublime.*

*Dunque la musica è uno dei più grandi strumenti di educazione e vitalità che l'uomo abbia mai conosciuto ed i bambini ed i giovani che sono ben più vitali di noi infatti ne ascoltano molta, sono loro che ci ricordano quella passione e freschezza di mettersi ogni tanto delle cuffie non pensare a niente e lasciare che musica e corpo danzino assieme. ” [segue..]*

fonte: <http://paternita.info/interviste/duemila-barzagli>

- 21 Gennaio 2013 / **La storia di Nayma.** AdventurePlanet.it - intervista esclusiva al compositore Fabio Barzagli, fondatore di Nayma Software e product manager di Tony Tough.

*“ Faccio davvero fatica però a raccontare questa storia, tanto è iniziata lontano, una storia che parte dal 1997. Fu proprio in quell'anno che conobbi diversi ragazzi appassionati di videogiochi, e che come me avrebbero voluto sviluppare qualcosa di proprio. ” [segue..]*

fonte: <http://fabiobarzagli.net/intervista-fby-nayma-tt.pdf>

- 12.9.2010 / **Ten of the coolest Demoscene creations.** Interview by Jon Thompson.

*The Italian musician Fabio Barzagli was effusive - Friendships, joining, travelling around different countries, discovering new samples, effects, styles, having that magic art-trip while watching the big screen with a thousand other people. That's the demoscene! [..]*

fonti: <http://paternita.info/fby/fby2/press/2010-09-pcplus-magazine-uk.html>  
<https://tehradar.com/news/computing/10-of-the-coolest-demoscene-creations-715166>

- 11.11.2007 / **I miti della demoscene.** Intervista di Samir Hawamdeh per The Game Machine (rivista leader in ambito di videogiochi con oltre centomila copie mensili).

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/07-11-tgm.html>

- Ottobre 2005 / **About FBY.** Intervista per Amiga Music Preservation. (English language)

fonte: <http://amp.dascene.net/detail.php?view=2658&detail=photos>

- Settembre 2002

**Intervista a Fabio Barzagli e Bernardo Innocenti.** A cura di Claudio Marro Filosa per il mensile Amiga Bitplane.

*In questo numero Bitplane ha voluto intervistare due famose personalità italiane. [..]*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/amiga%20bitplane.html>

- Dicembre 1997 / **Progettare Videogiochi.** Intervista di Nazario Tenzoni per il quotidiano nazionale La Repubblica.

*La camera di Fabio è ampia e luminosa. Entrando si notano immediatamente un manifesto gigante dei Pink Floyd, il bilanciere con i pesi da body building, un'immensa scrivania ricoperta da un intrico indescrivibile di fili multicolore che collegano tre computer, una tastiera elettronica, due sintonizzatori, un microfono e telecamera. In questa profusione di alta tecnologia si muove Fabio Barzagli, ragazzo fiorentino di 23 anni, da poco assolto il servizio civile. [segue..]*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/computer%20valley.html>

- Dicembre 1997

**Progettare Videogiochi.** Intervista di Liliana Forina per Rai 3.

*Rai Educational tratta l'argomento dei videogiochi e del lavoro giovanile. [segue..]*

fonte: <https://youtu.be/3yUFjO9JV0M>

- 23 Dicembre 1998 / **Una chiacchierata con Fabio Barzagli.** Intervista per Music placet a cura di Salvatore Signorino.

*E' giunto il momento di proporvi questa grandiosa intervista, forse il più bel regalo di Natale che vi potevamo fare. [..] Caro Fabio, in arte FBY, innanzitutto ti facciamo i complimenti per il tuo successo nella Mod4Channel al TIG: ma quante competizioni musicali hai vinto, non ti stai stancando? [segue..]*

fonte

[paternita.info/fby/fby2/press/fabio-barzagli-www\\_mplanet\\_it%20multimedia%20experience.htm](http://paternita.info/fby/fby2/press/fabio-barzagli-www_mplanet_it%20multimedia%20experience.htm)

- 10.12.1998

**Ma non si scriveva FBI?** Intervista di Paolo Pettinato per Amiworld.

fonte: <http://www.amiworld.it/interviste/fby.html>

- Ottobre 1996 / **Intervista a Fby, musicista digitale, reale, virtuale e dintorni.** Intervista di Ivan Venturi per il mensile KAPPA.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/k%20intervista.html>

- Maggio 1996 / **The Party 1995**. Dal mensile MC MICROCOMPUTER n.162.

*Fabio Barzagli (FBY) è giunto primo nella competizione multi-canale, con una colonna sonora ispirata ai film di guerra, su di un totale di 120 partecipanti da tutta Europa.*

- 14.5.1996 / **Intervista a Fby**. Intervista di Gabriele Cordani per Contact magazine.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/1996-contact-diskmag.pdf>

> Concorsi Musicali <

- Gennaio 1996 / “ **The Morning After** ” prima posizione – The Party / Denmark.  
Articolo su The Game Machine n.43 (la rivista leader in ambito di videogiochi con oltre centomila copie mensili vendute).

***Finalmente un musicista Italiano è riuscito ad imporsi all'estero, vincendo niente poco di meno che la multichannel competition del The Party V! Applausi signori, questo ragazzo è un mito! è giunto primo nella competizione multi-canale con una colonna sonora ispirata ad un film di guerra, su di un totale di 120 partecipanti da tutta Europa.***

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/morning-tp95.html>

- Settembre 1996 / “ **Under the Sea** ” prima posizione – Saturn Party festival / Parigi.  
Articolo su The Game Machine n.87.

*Fabio Barzagli è veramente un mito! Non solo ha vinto l'ambita multichannel del The Party V ma addirittura anche quella del Saturn III! Del resto i moduli sul CD dovrebbero avervi convinto della qualità di questo ragazzo, a mio parere un vero genio (ma l'avete sentita Andalusia?). In ogni caso **Under the Sea è veramente un capolavoro** nel suo genere. Noi abbiamo intenzione di inserirla nel prossimo CD con l'augurio di veder trionfare il Fabio nazionale a qualche altra manifestazione. [segue..]*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/undersea.html>

- Settembre 1997 / “ **Drug Vanilla Syndrome** ” prima posizione – Italian Gathering festival / Pescara. Articolo su The Game Machine n.101.

fonti: <http://paternita.info/fby/fby2/press/tig97-drug.html> <https://youtu.be/WzIyosdM56A>

- Agosto 1997 / “ **Strange Flower** ” seconda posizione – Saturn Party festival / Parigi.  
Articolo su The Game Machine n.103.

*Un uomo che non ha più bisogno di presentazioni, la cui fama è consolidata da vittorie e piazzamenti, tanto da essere oramai considerato un **guru della musica elettronica**.*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/strangeflower.html>

- Luglio 1997 / “ **Zenith** ” seconda posizione – GASP festival / Montpellier (France). Articolo su The Game Machine n.120.

- Agosto 1998 / “ **Apache & Saming** ” prima posizione – Italian Gathering / Pescara. Articolo su The Game Machine n.112.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/tig.html>

- Marzo 1998 / “ **Pinked & Sunshine** ” quarta ed undicesima posizione – Mekka Symposium festival / Hannover (Germany). Articolo su The Game Machine n.97.

*Due risultati importanti, ottenuti con dei brani composti come sempre con grande stile. Sunshine è uno splendido XM a 16 canali, sinfonico e rilassante. Decisamente più movimentato Pinked, un modulo dai toni rock.*

*Rinnoviamo ancora una volta i complimenti all'immenso Fabio. [segue..]*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/press/mekka.html>

- 3 Giugno 2007

“ **Oh Yes Jazz** ” prima posizione – DiHalt festival / Russia.

*DiHalt è il festival di computer art tra i più importanti in Russia. Oh Yes Jazz si è classificato primo nella competizione “chip music 64kb”.*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/dihalt.html>

.. altri concorsi internazionali con piazzamenti di rilievo

- 8.6.2007 / “ **You don't know what time is it** ” terza posizione – Grep / Sweden.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/grep07.html>

- 14 Maggio 2007 / “ **Country Gunman** ” prima posizione – Outline festival / Holland.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/outline.html>

- 1 Marzo 2007 / “ **Escape from the dark** ” prima posizione – Oxyron Party / Germany.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/07-oxyron.html>

- 4 Dicembre 2006 / “ **Overmoon** ” terza posizione – 7D6 festival / Turkey.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/7d6.html>

- 20 Agosto 2006 / “ **Life for Peace** ” quarta posizione – Buezli festival / Switzerland.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/06-buezli.html>

- 23 Luglio 2006 / “ **Dreaming jungle** ” terza posizione – Solskogen festival / Norway.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/solskogen.html>

- 29 Marzo 2009 / “ **Piano Sound V** ” quarta posizione – Beach Party / Australia.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/news/09-beach.html>

> Colonne sonore per videogiochi <

- Anno 2004 / “ **The Nutcracker** ” colonne sonore interattive – mercato Europeo.

*TN è un videogioco esplorativo bidimensionale del quale Fabio Barzagli ha realizzato le colonne sonore (space music, musica di atmosfera). [..]*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/projects/The%20Nutcracker.htm>

- Anno 2001

“ **Steam Empire / T-Zwei** ” colonne sonore interattive – mercato Europeo.

*Un videogioco di azione bidimensionale del quale Fabio Barzagli ha realizzato parte delle colonne sonore (musica elettronica). [segue..]*

fonti: <https://multiplayer.it/articoli/atlanteq-italiani-allassalto.html>

- Anno 1999 / “ **Trauma Zero** ” colonne sonore interattive – mercato Mondiale.

*T-Zero è un videogioco sparatutto 2D del quale Fabio Barzagli ha realizzato le colonne sonore (stile elettronico sperimentale). [..]*

fonti: [https://en.wikipedia.org/wiki/Trauma\\_Zero](https://en.wikipedia.org/wiki/Trauma_Zero)  
<https://youtu.be/mKFf87sDueM> <https://youtu.be/PiYFJ1qYYMI>

- Anno 1999 / “ **Tony Tough** ” colonne sonore ed effetti sonori – mercato Mondiale.

*Tony Tough è un'avventura grafica “punta e clicca” 2D della quale Fabio Barzagli ha realizzato parte delle colonne sonore (musica classica). [segue..]*

pagina ufficiale: <http://paternita.info/tony-tough/>

- Anno 1999 / “ **XTM Moto Racing** ” colonne sonore interattive – mercato Europeo.

*XTM è un videogioco di guida motociclistica del quale Fabio Barzagli ha realizzato le colonne sonore rock (stile “on the road”) comprensive di sessioni vocali. [..]*

fonti: <http://paternita.info/fby/fby2/projects/xtm.html>

- Anno 1995 / “ **Euro League Manager** ” colonne sonore interattive – mercato Europeo.

*ELM è un videogioco di calcio manageriale del quale Fabio Barzagli ha realizzato le colonne sonore. Il gioco è stato recensito sulle più importanti riviste di settore tra cui Amiga Computing n.113, Amiga Format n.96 e CU Magazine del Maggio 1997. [..]*

fonti: <http://hol.abime.net/4461> <http://www.lemonamiga.com/games/details.php?id=2374>  
<http://paternita.info/fby/fby2/projects/euomanager.html>

- Anno 1995 / “**Legend of Rome**” colonne sonore interattive – mercato Mondiale.

*LOR è un videogioco strategico (stile Defender of the Crown) del quale Fabio Barzagli ha realizzato le colonne sonore.*

fonti: <http://hol.abime.net/3492> <http://paternita.info/fby/fby2/projects/legend-of-rome.html>

> Pubblicazioni / CD Musicali <

- Ottobre 2012 / “**Tony Tough at DotEMU**” brani dal videogioco Tony Tough.

*Paris, France – October, 24th 2012 – DotEmu.com, the digital distribution service dedicated to retro-gaming, is proud to announce that Tony Tough and the Night of Roasted Moths is exclusively available in our online store! [...] Download Tony Tough on DotEmu and enjoy an official hi-quality **soundtrack remastered by Fabio Barzagli** and exclusive artworks! [segue..]*

fonte: [https://www.gamasutra.com/view/pressreleases/180032/TONY\\_TOUGH\\_AND\\_THE\\_NIGHT\\_OF\\_ROASTED\\_MOTHS\\_EXCLUSIVELY\\_ONDOTEMU.php](https://www.gamasutra.com/view/pressreleases/180032/TONY_TOUGH_AND_THE_NIGHT_OF_ROASTED_MOTHS_EXCLUSIVELY_ONDOTEMU.php)

- Anno 2011 / “**Amiga Immortal**” remake dal videogioco Trauma Zero.

*AM è un CD audio distribuito in Europa dalla MAZ SOUND inc., che comprende il remake di alcune composizioni del noto gioco Amiga Trauma Zero (Click Boom) do cui Fabio Barzagli ha realizzato le colonne sonore! [...]*

fonte: <https://vgmdb.net/artist/10734>

- Luglio 2006 / “**Commodore 64 Remakes**” remake per Remix.Kwed.org.

*Barzagli realizza un tributo alla musica del C-64 ed ai musicisti Hubbard, Follin e Galway. I suoi 5 remake vengono pubblicati su Kwed.org (il più noto in tale ambito) in particolare The Last Ninja diventa nel 2007 colonna sonora di un video\* con **oltre 150.000 visioni**.*

fonti: <http://remix.kwed.org/index.php?search=fby>  
<http://paternita.info/fby/fby2/news/c64remix.html> video\*: <https://youtu.be/rdGIaJmK-Y>

- Anno 2002 / “**Bitplane CD n.5**” colonne sonore, distribuzione Italiana.

fonti: <http://paternita.info/fby/fby2/cds/2002-bitplane.html>

- Anno 1999 / “**Planet Amiga CD n.3**” colonne sonore, distribuzione Europea.

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/cds/1999-planet-amiga.html>

- Anno 1999 / “**Darkage Developer CD**” colonne sonore, distribuzione Nazionale.

*Su questo CD la nutritissima serie di moduli di FBY. [segue..]*

fonti: <http://www.amiworld.it/recensioni/ddc/darkage-dcd.html>

- Anno 1999 / “ **Octamed, Med Sound Studio** ” bonus tracks, distribuzione Europea.

*Octamed è un programma di composizione musicale scritto da Tejo Kinnunen. A partire dagli anni '90 la RBF Software of Southampton ha distribuito il prodotto inserendo all'interno del CD composizioni musicali di Fabio “Fby” Barzagli.*

fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/OctaMED>

- Anno 1999

“ **Mods Anthology** ” colonne sonore (strumentali), distribuzione Europea.

*Mods Anthology è forse la pubblicazione più importante in ambito della demoscene europea. Una confezione composta da 4 CDROM contenenti la più ampia libreria di brani composti nell'ambito della scena europea. All'interno sono presenti oltre 100 brani composti da Fabio “Fby” Barzagli.*

fonti: <http://hlsite.free.fr/modsanth/index.html>

- Dicembre 1997

“ **Fby Music on CD** ” colonne sonore (strumentali) , distribuzione Nazionale.

Per due anni consecutivi Amy Resource (CD Magazine mensile in vendita in edicola) pubblicherà le opere di musica elettronica realizzate da Fabio “Fby” Barzagli.

*Un compendio di opere di FBY, nonché, in esclusiva, i campioni sonori da lui creati. [segue]*

fonti: <http://www.amyresource.it/Tour/tour1.html>

<http://paternita.info/fby/fby2/cds/1997-amiga-magazine-93-amyresource.pdf>

- Dicembre 1996

“ **Fby Music on CD** ” colonne sonore (strumentali), distribuzione Nazionale.

Per due anni consecutivi The Game Machine (la rivista leader in ambito di videogiochi, con centomila copie mensili vendute) pubblicherà le opere di musica elettronica realizzate da Fabio “Fby” Barzagli.

*Abbiamo deciso di includere dal prossimo CD i fantastici moduli musicali di Fabio Barzagli, in arte Fby, il **miglior compositore italiano e uno dei migliori in Europa**. Divise per generi vi daremo occasione di ascoltare le sue creazioni più celebri, che vi consentiranno di imparare a realizzare moduli in maniera diversa dal consueto, spaziando in tutti i generi (pop, rock, techno, film, ecc..).*

fonte: <http://paternita.info/fby/fby2/projects/tgmcd.html>

- Gennaio 1993-today / “ **Fby Music Area** ” colonne sonore, distribuzione Mondiale.

*AMINET è dagli anni 90 il più grande portale di distribuzione di software e prodotti per piattaforme Amiga. **Da oltre venticinque anni le composizioni di Fabio Barzagli vengono ascoltate gratuitamente** su questo portale e tramite l'AMINET CD.*

fonte: <http://aminet.net/search?query=fby>

> Eventi, Social ed Imprenditoria <

- 2013/oggi

**Bellissimi Video.** Musica, Amore e Divertimento.

*Ideazione, Regia, Video montaggio e Direzione del canale Youtube.com/BellissimiVideo. Alcuni numeri: **20.000.000+ visite, 40.000+ follower/iscrizioni, 5000+ commenti da 200+ paesi nel mondo.***

Fonte: <http://youtube.com/bellissimivideo>

- Primavera 2002 – Primavera 2006 / **DLAB, Scuola di Videogiochi.** La prima in Italia.

*DLab è stata la prima scuola in Italia per progettisti e produttori di videogames e software interattivi, ed ha avuto tre edizioni: Arezzo, Firenze e Ferrara.*

*Fondata nel 2002 e condotta da Fabio Barzagli assieme all'amico Bernardo Innocenti, DLab ha avuto oltre 100 studenti e collaborato con partner pubblici e privati.*

fonti: <http://paternita.info/dlab> <http://paternita.info/nayma/press>

Sotto un **breve video dell'ultima edizione ferrarese del DLAB!**

fonte: <https://youtu.be/-jLotCabSrw>

- 25/28 Marzo 1999

**TRIP, The Real Italian Party.** La Woodstock informatica, Mandela Forum.

*Il più importante meeting in ambito Demoscene e Computer art mai svoltosi in Italia. Il Mandela Forum ha ospitato oltre 400 visitatori e 200 artisti in competizione: 1000 mq di spazio e 120 computer in rete controllati da Sun workstations per **i migliori programmatori, designer e musicisti provenienti da Italia, Francia, Slovenia, Austria, Germania and Spagna.***

*Rai, Mediamente, TMC, Italia7, La Repubblica, L'Unità, The Game Machine - e altre televisioni e riviste sono state presenti durante l'evento. Tra gli sponsor: IBM, Roland, OpenGL, Silicon Graphics, DADANET, Area51, Gamestore, Infomedia, Proxel.. [segue..]*

fonte: <http://paternita.info/nayma/press>

*l'opera vincitrice nella categoria DEMO 3D - <https://youtu.be/CzMJdv5IOWs>*

*tutte le produzioni dell'evento: <http://nayma.develer.com/trip-chart/productions.html>*

- Marzo 1997

**MediArTech.** Terza fiera italiana di informatica. Fortezza da Basso, Firenze.

*Barzagli è stato coordinatore artistico di una delle più importanti fiere di informatica e multimedia italiane (terza in ordine d'importanza dopo SMAU e Future Show).*

fonti: <https://youtu.be/7HdWMDVqxoA> <https://youtu.be/34mOLqZM7mU>

- 1997/2000

**Media Experience Tv.** Programma settimanale della Regione Toscana (30 episodi).

*Barzagli ha ideato e condotto Media Experience, trasmissione settimanale per ragazzi in ambito di Multimedia e Tecnologia (Canale10/TMC3 Gruppo Cecchi Gori).*

puntate: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLHGSAefyCDuU6iMjR3O21kp-voGdQD4rs>

- 1997/2006

**Nayma Software - People, Projects, Products.**

*Nayma Software è una impresa operante nel settore dei videogames, multimedia e computer art (formazione e sviluppo). Fondata e diretta da Fabio Barzagli con la partecipazione di programmatori, musicisti, grafici, artisti e collaboratori.*

*Nata a Firenze nel 1997 si presenta ufficialmente tra il 1997 e 1998 durante la rassegna Saloon.bit (Lingotto, Torino) ed il MediARTech Digital Renaissance (Fortezza da Basso, Firenze), fiera di settore tra le più importanti degli anni '90, dove Nayma riscuote subito grande interesse da parte di pubblico, istituzioni e mondo del lavoro.*

*Segue intensa attività e realizzazione di produzioni ed eventi anche di livello internazionale.*

Tra le varie attività: i già menzionati **DLAB** (scuola italiana per progettisti di videogames), **TRIP'99** (meeting di computer art), **Media Experience** (programma TV per giovani).

Inoltre:

> **Progettazione di videogiochi**, alcuni titoli sviluppati: Tony Tough and the Night of Roasted Moths (una delle avventure italiane più note nel mondo), Blarg (puzzle game), Paniko (puzzle game), Ecoland (God game, simulazione), Malleus Maleficarum (azione/avventura 3d), Starshocks (sparatutto 2d) e altri.

> **Avalon Esperienze Multimediali**, associazione no profit di studenti/ex-studenti per la formazione di nuove figure professionali e creative. In collaborazione con l'ITC Alessandro Volta (Bagno a Ripoli).

> Collaborazioni con **Regione Toscana**, Fondo Sociale Europeo e altre Istituzioni per oltre 200.000 euro di finanziamenti europei per progetti formativi OB3.

> Consulenza web per artisti quali **Helena Viranin Cannelle** (presentatrice di San Remo assieme a Pippo Baudo), **Eugenio Bennato** (noto cantautore e fratello di Edoardo Bennato), e altri progetti multimediali e creativi.

*In particolare **Tony Tough** è tra i videogames italiani più noti nel mondo, tradotto in 7 lingue, nel 2011 è entrato nel progetto museale SCUMMVM assieme a pietre miliari dell'avventura 2D quali Maniac Mansion, Monkey Island, Broken Sword.*

Attraverso le sue molteplici attività, il proprio network di relazioni, Nayma è riuscita a **creare profili professionali e far crescere centinaia di giovani** che oggi si trovano ben inseriti nel settore informatico, ludico e creativo.

fonti: <http://paternita.info/nayma>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLHGSAefyCDuUTWgz5ItUBzSGoFSCOpdkU>

..

*Questa è una breve rassegna stampa delle iniziative,  
articoli, colonne sonore per videogiochi, CD,  
concorsi ed interviste rilasciate.*

*Per richiedere materiali ed articoli specifici scrivere alla redazione.*

*E' possibile infine ascoltare le colonne sonore di Fabio Barzagli ai seguenti indirizzi:*

*<http://youtube.com/fbymods> il canale ufficiale con molti brani e video dedicati*

*<http://paternita.info/fby/fby2/mp3> collezione definitiva con oltre 500 brani*

*[www.fabiobarzagli.net/free-music](http://www.fabiobarzagli.net/free-music) musica gratuita utilizzabile nei vostri video*

..

2015 TRATTO DA

WWW.FABIOBARZAGLI.NET E DA WWW.PATERNITA.INFO