



## INFORMAZIONI PERSONALI

Nome **DRESSENO ANDREA**

Indirizzo

Telefono

E-mail

Nazionalità

Data di nascita

## ESPERIENZE LAVORATIVE

- Date (da – a) DA MARZO 2002 A GENNAIO 2023
- Nome dell'azienda e città **FONDAZIONE CINETECA DI BOLOGNA, BOLOGNA**  
**[www.cinetecadibologna.it](http://www.cinetecadibologna.it)**
- Tipo di società/ settore di attività Conservazione, diffusione e restauro del patrimonio cinematografico e audiovisivo
- Tipo di impiego Contratto a tempo indeterminato
- Principali mansioni e responsabilità Dal 2002 al 2015, **acquisizione digitale** dei documenti e delle fotografie del fondo **Chaplin**. Da marzo 2006 incarico esteso allo **studio e al trattamento** dei documenti. Accoglienza e gestione dei ricercatori italiani e stranieri. Trasporto e riordino dei documenti.

---

Da marzo 2009 a dicembre 2021, fondatore e responsabile dell'**Archivio Videoludico**. Mansioni: **gestione e catalogazione** del fondo di videogiochi, libri e tesi. **Promozione social**. **Tutoraggio** studenti e laureandi; **lezioni universitarie** (presso la Facoltà di Scienze della Formazione e presso la Facoltà di Lettere e Filosofia di Bologna) e organizzazione **laboratori videoludici per le scuole** medie e superiori.

Partecipazione, in veste di co-coordinatore, al **progetto di ricerca** promosso da Corecom Regione Emilia-Romagna e Cineteca di Bologna negli anni 2017/2018. Titolo del progetto di ricerca: Conosci il PEGI?

## Uso dei videogiochi tra i 10 e i 13 anni in Emilia

Partecipazione come **relatore a convegni ed eventi** dedicati al medium videoludico, tra cui: Lucca Comics & Games, Festival dell'Immaginario di Perugia, Festival Letteratura di Mantova, Kristiansand Children's Film Festival, Mestre Film Festival e I Play Videogames, Seminario V-Must - Cineca

di Bologna, Sguardi In/Quieti (Bari), Games Forum - Parlamento Italiano, Level One; partecipazione a trasmissioni radiofoniche (Radio Città Fujiko) e televisive (Smart&App, La3 tv).

Curatore e organizzatore delle edizioni 2010 e 2011 della manifestazione "**Far Game**. Le frontiere del videogioco tra industria, utenti e ricerca", iniziativa nata dalla collaborazione tra la Cineteca, la cattedra di Semiotica dei nuovi media del Dipartimento di Discipline della Comunicazione dell'Università di Bologna e alcuni tra i maggiori editori videoludici operanti in Italia (Microsoft, Nintendo, Sony, Ubisoft).

Dal 2011 al 2019, **co-organizzatore di Sviluppaparty**, la festa degli sviluppatori di videogiochi italiani. Dal 2011 al 2013 **membro del comitato scientifico** del **Premio Wired**, volto a premiare le migliori tesi di argomento videoludico. Dal 2014 al 2021 promotore e membro del comitato scientifico del **Premio AV** per le migliori tesi sul videogioco.

Nel maggio 2011, collaborazione con la **Bottega Finzioni** di Carlo Lucarelli per ideazione e organizzazione di incontri dedicati alla scrittura per videogiochi. Per l'anno 2012 supervisore Area Videogame dei corsi della Bottega Finzioni.

---

Da dicembre 2021 a gennaio 2023, bibliotecario e addetto agli archivi non filmici presso la Biblioteca Renzo Renzi.

- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
  - Tipo di società/ settore di attività
  - Tipo di impiego
  - Principali mansioni e responsabilità
- DA SETTEMBRE 2016 A OGGI
- ASSOCIAZIONE IVIPRO, CASTELLO D'ARGILE (BO)**  
**[www.ivipro.it](http://www.ivipro.it)**
- Associazione culturale, supportata da IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association) e Associazione Italian Film Commissions, che ha l'obiettivo di agevolare la produzione di **videogiochi ambientati in Italia o legati alla cultura e alla storia italiana e di diffondere la cultura del videogioco in Italia**
- Ideatore del progetto, socio fondatore e presidente dell'Associazione
- Gestione dei **rapporti con le istituzioni e gli studi di sviluppo**;
  - **Coordinamento** delle attività istituzionali e commerciali;
  - **Organizzazione di seminari ed eventi** pubblici di alfabetizzazione e diffusione della cultura videoludica applicata al territorio e al

patrimonio (tra questi gli **IVIPRO DAYS**, appuntamento annuale italiano dedicato al videogioco come risorsa per raccontare il territorio e il patrimonio culturale); ideazione e coordinamento **corsi di game design per il territorio**;

- Attività **didattica nelle scuole** (vedi anche percorsi Press Start to Learn, Play/Ground, Metacampus);
- Attività di **ricerca e mappatura** del territorio italiano;
- Membro del comitato scientifico del **Premio IVIPRO** per le migliori tesi di laurea sul videogioco;
- Supporto **bando Playable Bologna**, promosso nel 2018 dal Comune di Bologna;
- Supervisione organizzativa **residenza artistica** "Urban Histories Reloaded" per lo sviluppo di un videogioco che racconti la città di Padova;
- **Promozione social** delle attività dell'Associazione;
- Dal 2018, **membro della giuria** del Best Applied Games @ Rome Video Game Lab;
- Lavoro di **ricerca narrativa** per il videogioco *The Umbrian Chronicles* (Entertainment Game Apps, 2020); **producer, sceneggiatore e game designer** per il videogioco *A Painter's Tale: Curon, 1950* (Monkeys Tales Studio/IVIPRO, 2021), game designer e narrative designer per il videogioco *Toursikon* (Effenove, 2022).

Partecipazione come **relatore** a numerosi eventi dedicati all'utilizzo del videogioco come strumento di promozione territoriale. Tra questi, a titolo esemplificativo: Get Ready: l'industria sarda del videogame ai blocchi di partenza (Cagliari, 26 gennaio 2018); Training IFC 2018 (Firenze, 2 febbraio 2018); Tempo di Libri (Milano, 9 marzo 2018); Rome VideoGame Lab (Roma, 4 maggio 2018 e 11 maggio 2019); Campus Party (Milano, luglio 2018); Sarnano Comix (5 maggio 2019); Nòt Film Fest (31 luglio 2019); Playable Italy (Istituto G. Galilei Gorizia, 24 gennaio 2020), Playable Italy (Cinematica Festival, 18 giugno 2020), Pane e Internet (29 aprile 2021), Crossing Siena (26 maggio 2022), Gradara Ludens (30 settembre 2022), R2B – Research to Business (9 giugno 2023).

• Date (da – a)	DA APRILE 2022 A OTTOBRE 2022
• Nome dell'azienda e città	<b>IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), MILANO</b> <b><a href="http://www.iideassociation.com">www.iideassociation.com</a></b>
• Tipo di società/ settore di attività	Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia
• Tipo di impiego	Consulenza
• Principali mansioni e responsabilità	Curatore edizione 2022 di Press Start - Video Game Student Conference (Milano, 7-8 ottobre 2022)

- Date (da – a) DA GIUGNO 2014 A MAGGIO 2022
- Nome dell'azienda e città **EVERYEYE.IT**  
**www.everyeye.it**
- Tipo di società/ settore di attività Magazine online dedicato ai videogiochi
  - Tipo di impiego Collaboratore
  - Principali mansioni e responsabilità Realizzazione di recensioni e anteprime
  
- Date (da – a) DA GIUGNO 2005 A GENNAIO 2009
- Nome dell'azienda e città **GAMESTAR.IT – NUOV@ PERIODICI ITALIA**  
**www.gamestar.it** (non più attivo)
- Tipo di società/ settore di attività Magazine online dedicato ai videogiochi
  - Tipo di impiego Collaboratore
  - Principali mansioni e responsabilità Realizzazione di recensioni e anteprime

#### ESPERIENZE DIDATTICHE E DI INSEGNAMENTO

- Date (da – a) A.A. 2022-2023
- Nome dell'azienda e città **Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione**
  - Tipo di impiego Professore a contratto
  - Principali mansioni e responsabilità Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)
  
- Date (da – a) A.A. 2022-2023
- Nome dell'azienda e città **Università Roma Tre**
  - Tipo di impiego Docente
  - Principali mansioni e responsabilità Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (2 ore) nell'ambito del Master "Esperto in comunicazione storica: multimedialità e linguaggi digitali"
  
- Date (da – a) A.A. 2022-2023
- Nome dell'azienda e città **Università di Camerino**
  - Tipo di impiego Docente
  - Principali mansioni e responsabilità Lezioni su videogiochi e valorizzazione del territorio (10 ore) nell'ambito del Master in Game Design per la valorizzazione dei territori e del

patrimonio culturale

- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
    - Tipo di impiego
    - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2021-2022  
**Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione**  
Professore a contratto  
Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)
- 
- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
    - Tipo di impiego
    - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2021-2022  
**Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia**  
Docente  
Corso di Sceneggiatura per videogiochi (workshop 20 ore)
- 
- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
    - Tipo di impiego
    - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2021-2022  
**Università Roma Tre**  
Docente  
Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (2 ore) nell'ambito del Master "Comunicazione storica, multimedialità e linguaggi digitali"
- 
- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
    - Tipo di impiego
    - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2020-2021  
**Università di Bologna, Campus di Rimini - Dipartimento di Scienze dell'Educazione**  
Professore a contratto  
Laboratorio di Informatica G.D (24 ore)
- 
- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
    - Tipo di impiego
    - Principali mansioni e responsabilità
- A.A. 2020-2021  
**Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione**  
Professore a contratto  
Laboratorio di Informatica G.G (24 ore)
- 
- Date (da – a)
  - Nome dell'azienda e città
    - Tipo di impiego
- A.A. 2020-2021  
**Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia**  
Docente

- Principali mansioni e responsabilità
- Corso di Sceneggiatura per videogiochi (workshop 20 ore)
- Date (da – a)
- MAGGIO-GIUGNO 2021
- Nome dell'azienda e città
- Game Maker Academy - Cagliari**
- Tipo di impiego
- Docente
- Principali mansioni e responsabilità
- Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (4 ore) e lezione su utilizzo videogiochi in chiave didattica (3 ore)
- 
- Date (da – a)
- A.A. 2019-2020
- Nome dell'azienda e città
- Università di Bologna - Dipartimento di Scienze dell'Educazione**
- Tipo di impiego
- Professore a contratto
- Principali mansioni e responsabilità
- Laboratorio di Informatica G.F (24 ore)
- 
- Date (da – a)
- A.A. 2019-2020
- Nome dell'azienda e città
- Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia**
- Tipo di impiego
- Docente
- Principali mansioni e responsabilità
- Corso di Sceneggiatura per videogiochi (workshop 20 ore)
- 
- Date (da – a)
- 2017/2020
- Nome dell'azienda e città
- Demetra Formazione - Bologna**
- Tipo di impiego
- Docente - Collaborazione occasionale
- Principali mansioni e responsabilità
- Lezioni su videogiochi e valorizzazione del territorio nell'ambito del corso di formazione in "Tecnico della produzione multimediale specializzato in game design e gamification"
- 
- Date (da – a)
- 28/11/20
- Nome dell'azienda e città
- Università Roma Tre**
- Tipo di impiego
- Docente
- Principali mansioni e responsabilità
- Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio (2 ore) nell'ambito del Master in Comunicazione Storica
- 
- Date (da – a)
- 23-28 SETTEMBRE 2019
- Nome dell'azienda e città
- Università di Cagliari - Sardegna Ricerche**
- Tipo di impiego
- Docente
- Principali mansioni e
- Docente e tutor della Scientific School "Videogiochi d'avventura"

responsabilità

cinematici in prima persona”

- Date (da – a)
- Nome dell’azienda e città
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

01/02/19

**Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano**

Docente

Lezione su videogiochi e valorizzazione del territorio nell'ambito del Master MICA - Management dell'Immagine, del Cinema e dell'Audiovisivo (3 ore)

#### ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Corso di studio
- Qualifica o certificato conseguita

1999-2006

**Università degli Studi di Bologna - Facoltà di Lettere e Filosofia**

Corso di Laurea in Discipline dell'Arte, della Musica e dello Spettacolo (vecchio ordinamento)

**Laurea vecchio ordinamento in DAMS - Cinema. Titolo della tesi: “Quando l’archivio diventa digitale. Il caso del Progetto Chaplin”**

- Date
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Qualifica o certificato conseguita

1994-1999

**Liceo Scientifico U. Masotto di Noventa Vicentina (VI)**

**Diploma di maturità scientifica**

MADRELINGUA

**ITALIANA**

ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

**INGLESE**

eccellente

buono

buono

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Buona conoscenza del sistema operativo Windows 7/10, dei principali

applicativi della suite Office e di Adobe Photoshop (disegno digitale, ritocco immagine fotografica e non, ecc.).

Dimestichezza nell'utilizzo delle tecnologie Internet per la navigazione e per la condivisione di contenuti audio e video (Streamyard, Zoom, Youtube, Facebook, Instagram), oltre che della piattaforma di content management Wordpress.

## PUBBLICAZIONI

### PUBBLICAZIONI CARTACEE

---

1. Dresseno A., Lollini M. (2022), "A Painter's Tale: storia (videoludica) di un paese sommerso", in Caselli S. (a cura di), *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, Milano: Biblion Edizioni.
2. Dresseno A., Caselli S. (2021), "Disgusto: malori e mani di gomma", in Cuomo C., Papale L., Petillo M., Rao L., Toniolo F. (a cura di), *Emozioni da giocare*, Verona: Poliniani Editore.
3. Dresseno A., Caselli S. (2021), "Videogiochi e luoghi reali: dalla teoria a The Umbrian Chronicles", in Lengua M., De Bernardin M., Magliocca T. (a cura di), *The Umbrian Chronicles. Un videogioco per il territorio di Spoleto e della Valnerina*, Salerno: Licosia.
4. Dresseno A. (2021), testimonianza nel capitolo "Lavorare per preservare i videogiochi", in Toniolo F., *Lavorare con i videogiochi. Competenze e figure professionali*. Milano: Editrice Bibliografica.
5. Dresseno A. (2020), "Passeggiare per gioco: osservazioni sulla narrazione videoludica", in Hamelin numero 49, *Videogiochi. Un altro modo di raccontare*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
6. Dresseno A. (2020), "Turismo videoludico: itinerari e prospettive", in Pescarin S. (a cura di), *Videogiochi, Ricerca, Patrimonio culturale*, Roma: Franco Angeli Edizioni.
7. Dresseno A. (2019), "Save and Continue. Conservare e rendere

- accessibile il patrimonio videoludico”, in Marcheschi E. (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte, musica*, Pisa: Edizioni ETS.
8. Dresseno A. (2018), “Videogiochi, questi sconosciuti”, in Mosaico di Pace, numero 9, Anno XXIX, ottobre 2018, Bisceglie (BT): Pax Christi Italia APS.
  9. Dresseno A. (2018), “Sephirot, boss senza redenzione”, in Corriere della Sera, La Lettura, 15 aprile, Milano: RCS MediaGroup.
  10. Luca Cipriani, Andrea Dresseno, Paolo Agostini, Filippo Fantini (2018), “Game engine per comunicare e valorizzare città e territorio: il progetto pilota 'Chiuro, dal passato, il futuro'”, in Rossella Salerno (a cura di), *Rappresentazione materiale/immateriale - Drawing as (in) tangible*, Roma: Gangemi Editore International.
  11. Curatore dell’edizione italiana del volume *1001 Video Games You Must Play Before You Die* (general editor Tony Mott - Universe), edito in Italia nel 2011 da Atlante Libri col titolo di *1001 videogiochi da non perdere*. Per lo stesso volume autore anche della prefazione all'edizione italiana.
  12. Dresseno A. (2011), “Amore in (video)gioco”, in Associazione Paper Moon e Schermi e Lavagne Fondazione Cineteca di Bologna (a cura di), *Amori e altre catastrofi*, Bologna: Edizioni Cineteca di Bologna.
  13. Dresseno A. (2011), “C’erano una volta Mario Bros e Lara Croft”, in Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l’Italia*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
  14. Dresseno A. (2010), “Immergersi nello schermo. La personalizzazione nei videogiochi”, in *Hamelin 23. Bellezza obbligata. Strategia di sopravvivenza*, Bologna: Hamelin

Associazione Culturale.

15. Dresseno A. (2009) “Conservare e studiare. L’Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna”, in *Bianco e nero*, fascicolo 564, Anno LLX, maggio-agosto 2009, Roma: Centro Sperimentale di cinematografia.

#### ARTICOLI ONLINE

---

16. Dresseno A., “Mario e Charlot: due icone a confronto”. *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 25 ottobre 2018.  
<https://www.cinefiliaritrovata.it/mario-e-charlot-due-icone-a-confronto/>
17. Dresseno A., “Netflix e la paura dell’infinito”. *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 luglio 2018.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/netflix-e-la-paura-dellinfinito/>
18. Dresseno A., “Ready Player One e la rivoluzione nerd”. *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 20 aprile 2018.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/ready-player-one-e-la-rivoluzione-nerd/>
19. Dresseno A., “Product placement d’autore”. *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 23 marzo 2017.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/product-placement-dautore/>
20. Dresseno A., “Note videoludiche su Arrival”. *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 29 gennaio 2017.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/gli-alieni-sono-solo-un-pretesto-note-videoludiche-su-arrival/>
21. Dresseno A., “La realtà virtuale non è un gioco”. *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 23 dicembre 2016.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/la-realta-virtuale-non-e-un-gioco/>

22. Dresseno A., "Il cinefilo che è in me". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 28 novembre 2016.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/il-cinefilo-che-e-in-me/>
23. Dresseno A., "I dolori dell'archivista videoludico". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 27 ottobre 2016.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/i-dolori-dellarchivista-videoludico/>
24. Dresseno A., "Due o tre cose che so dei Pokémon". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 27 luglio 2016.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/due-o-tre-cose-che-so-dei-pokemon/>
25. Dresseno A., "Lo spettatore che passeggia". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 25 settembre 2015.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/lo-spettatore-che-passeggia/>
26. Dresseno A., "Sinfonia di grandi città digitali". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 23 marzo 2015.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/sinfonia-di-grandi-citta-digitali/>
27. Dresseno A., "(This Is a) Meta Game". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 21 febbraio 2015.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/this-is-a-meta-game/>
28. Dresseno A., "Arte (in) digitale". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 21 gennaio 2015.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/arte-in-digitale/>
29. Dresseno A., "Never Alone: alla scoperta del docu-gioco". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 22 dicembre 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/never-alone-alla-scoperta-del-docu-gioco/>
30. Dresseno A., "House of Games". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione

Cineteca di Bologna, 21 novembre 2014.

<http://www.cinefiliaritrovata.it/house-of-games/>

31. Dresseno A., "Registi videoludici". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 4 settembre 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/registi-videoludici/>
32. Dresseno A., "Spettatori e giocatori". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 18 luglio 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/il-cinefilo-giocatore/>
33. Dresseno A., "Charlot digitale". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 4 giugno 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/charlot-digitale/>
34. Dresseno A., "Il soggettario, questo sconosciuto". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 aprile 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/il-soggettario-questo-sconosciuto/>
35. Dresseno A., "Sviluppaparty. La festa degli sviluppatori di videogame italiani". *Il bolognino*. , 19 aprile 2014.  
<http://www.ilbolognino.info/item/303-sviluppaparty-la-festa-degli-sviluppatori-di-videogame-italiani>
36. Dresseno A., "Killing Is Harmless". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 17 marzo 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/killing-is-harmless/>
37. Dresseno A., "L'orrore dell'adattamento". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 febbraio 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/lorrore-delladattamento/>
38. Dresseno A., "L'anniversario della soggettiva". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 gennaio 2014.  
<http://www.cinefiliaritrovata.it/lanniversario-della-soggettiva/>

Dal giugno 2014 collaborazione con la rivista online Everyeye.it ([www.everyeye.it](http://www.everyeye.it)) in veste di recensore. Numerosi gli articoli redatti.

Cfr. <https://www.everyeye.it/redazione/andrea-dresseno-10063/>

Dal luglio 2013, in quanto curatore dell'Archivio Videoludico, pubblicazione di numerosi articoli di approfondimento sulla rivista online Badtaste.it ([www.badtaste.it](http://www.badtaste.it)).

Cfr. <https://www.badtaste.it/autore/andreadresseno/>

*Autorizzo il trattamento dei dati per gli usi consentiti dalla legge sulla privacy ai sensi della  
L.675/96*

Castello d'Argile, 30/06/2023

f.to dott. Andrea Dresseno