

CV	5
OLIN SKI	6
JACK E IL FAGIOLO CLIMATICO	18
LIMITAZIONE	30
I ROLLI DI GENOVA	36
DESIGN WEEK	50
FOTOGRAFIA	56
GEPO	62
ALTRI PROGETTI	66

Alessandro Magnocavallo
ale@mago.me
a.mago.me

Titoli di studio in corso
Laurea triennale in Design della Comunicazione

Diplomato al ITIS Informatico presso Scuola
Paritaria S. Freud

Competenze tecniche in: html, css, javascript

Lingue
Inglese C1
Italiano madrelingua



OLIN SKI

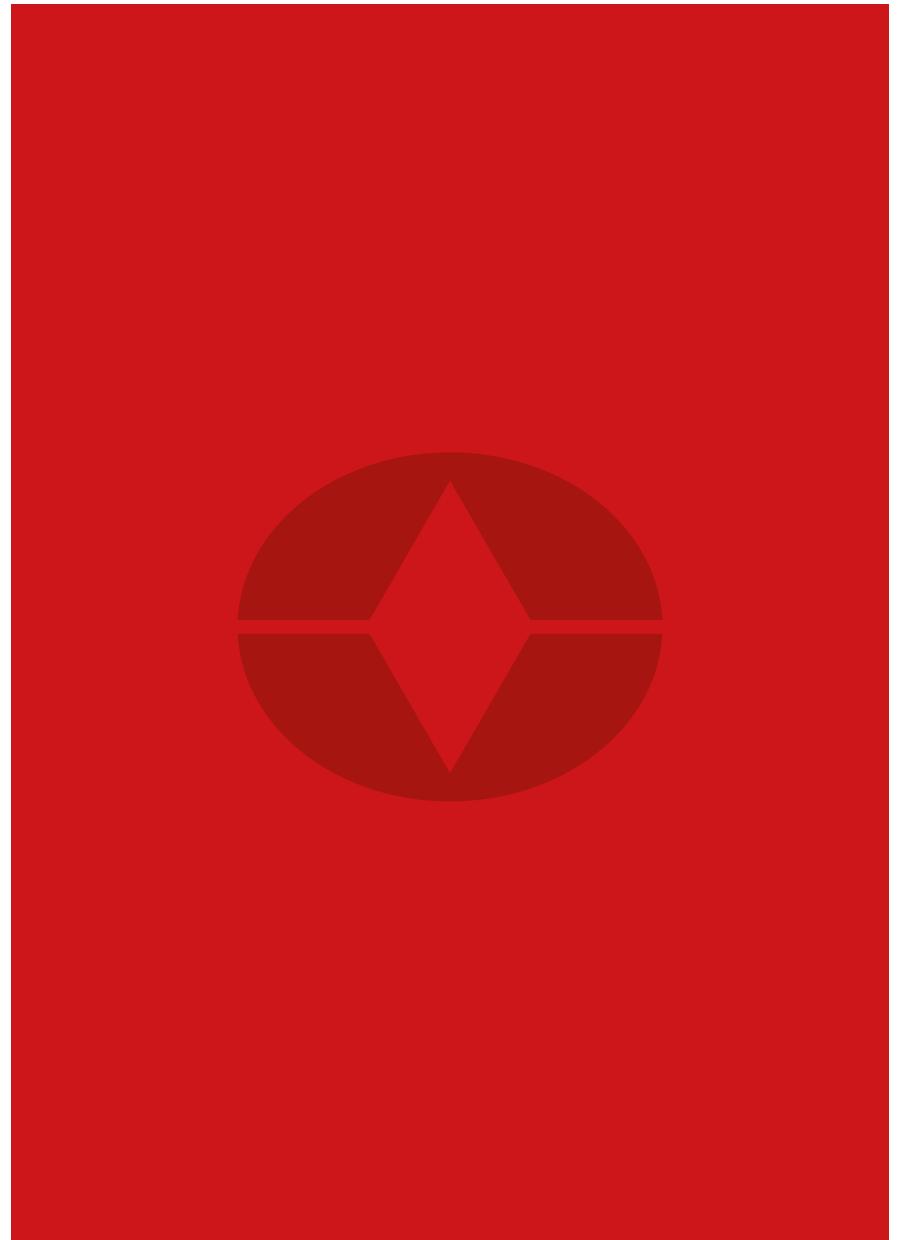
Rebranding

Abbiamo lavorato in gruppo al rebranding di Olin Ski, storico marchio di sci ormai scomparso, con l'obiettivo di ridargli nuova vita attraverso un'identità visiva contemporanea. Il progetto ha previsto la realizzazione di un brandbook e di un brand video, entrambi pensati per trasmettere una nuova immagine forte, bold e moderna, mantenendo però i valori originali del brand: passione per l'innovazione, spirito pionieristico e connessione autentica con la montagna. Il risultato è un'identità visiva d'impatto, in grado di comunicare con una nuova generazione di appassionati, senza tradire l'eredità di Olin.

Metaprogetto
Rebranding
Brandbook &
Brandvideo
2023

Progetto di gruppo

Mandato Stefano
Piccolini Fabrizio



Metaprogetto / 2023
Brandbook
copertina

INDICE

01

HERITAGE

STORIA	2
INNOVAZIONE	3
FREESKI	4
COMUNICAZIONE	5
JAMES BOND	6
ACQUISIZIONE	7

02

STRUTTURA

VALORI E CARATTERISTICHE	9
--------------------------	---

03

SENSO

RIVOLUZIONARIO	10
ESCLUSIVO	11
RISOLUTO	12

04

SINTESI

SINTESI	13
---------	----

05

SPS

TONO DI VOCE	14
MONDI DI RIFERIMENTO	15
PROSUMER	16
STATEMENT	17

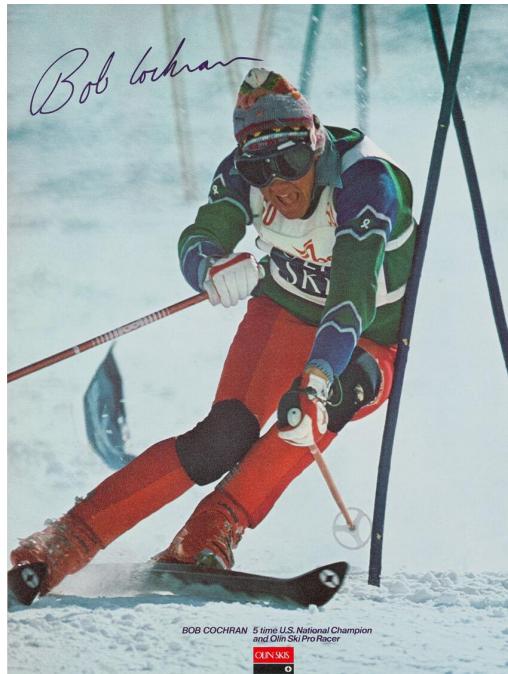
OLIN SKI
Rebranding

STO RIA



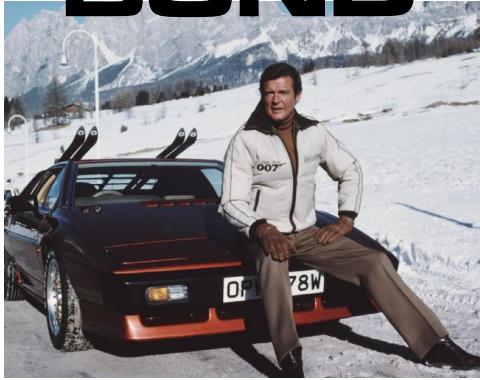
Erich Strum, sciatore professionista statunitense

È il 1960 quando ai giochi olimpici di Squaw Valley, in California gli sci appaiono per la prima volta sui televisori americani. Olin Ski, frutto della visione imprenditoriale di Franklin W. Olin, nasce nel 1968, quando il proprietario della Olin Corporation, azienda attiva nel settore chimico, decide di espandere e diversificare l'attività, intraprendendo il percorso nel mercato sciistico. Egli affida la guida di Olin Ski a William Everett, ex dirigente della Head Ski Company. Nel 1970 Olin produce 2000 paia di sci, dieci anni dopo venderà per un totale di 20 milioni di dollari.



Bob Cochran, 5 volte campione statunitense e volto Olin Ski

JAMES BOND



Nel dodicesimo capitolo della saga Agente 007 "For Your Eyes Only" (1981), James Bond indossa un paio di Olin Mark IV durante l'inseguimento su una pista da sci a Cortina. Gli sci vengono visti per la prima volta montati sul retro della Lotus Esprit color rame metallizzato, successivamente Bond li indossa e inizia la sua intrepida discesa.



Roger Moore a Cortina d'Ampezzo, 1981

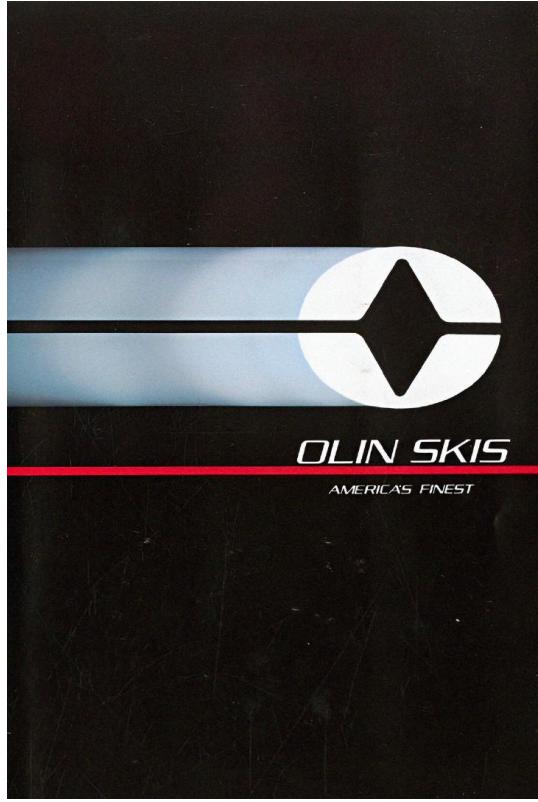


Scena del film "For your eyes only"

Nella spettacolare scena d'apertura di "A View to a Kill" (1985), Roger Moore viene inseguito da una squadra di soldati russi e utilizza un paio di sci Olin, sul cui fondo è scritto Olin Racing.

ACQUI SIZIONE

Nonostante il suo successo e la reputazione per l'ottima qualità, a fine anni ottanta Olin Ski inizia a riscontrare delle difficoltà, in seguito all'entrata in scena di nuovi concorrenti come Atomic Ski e Rossignol Ski, in grado di offrire qualità e innovazione comparabili a un prezzo inferiore. Il 2 Settembre 1989 Anthony Industries acquista Olin Ski dalla Olin Corporation, che termina così l'esperienza di produzione di attrezzature sciistiche.





"WE
COVER
THE
MOUN
TAIN"

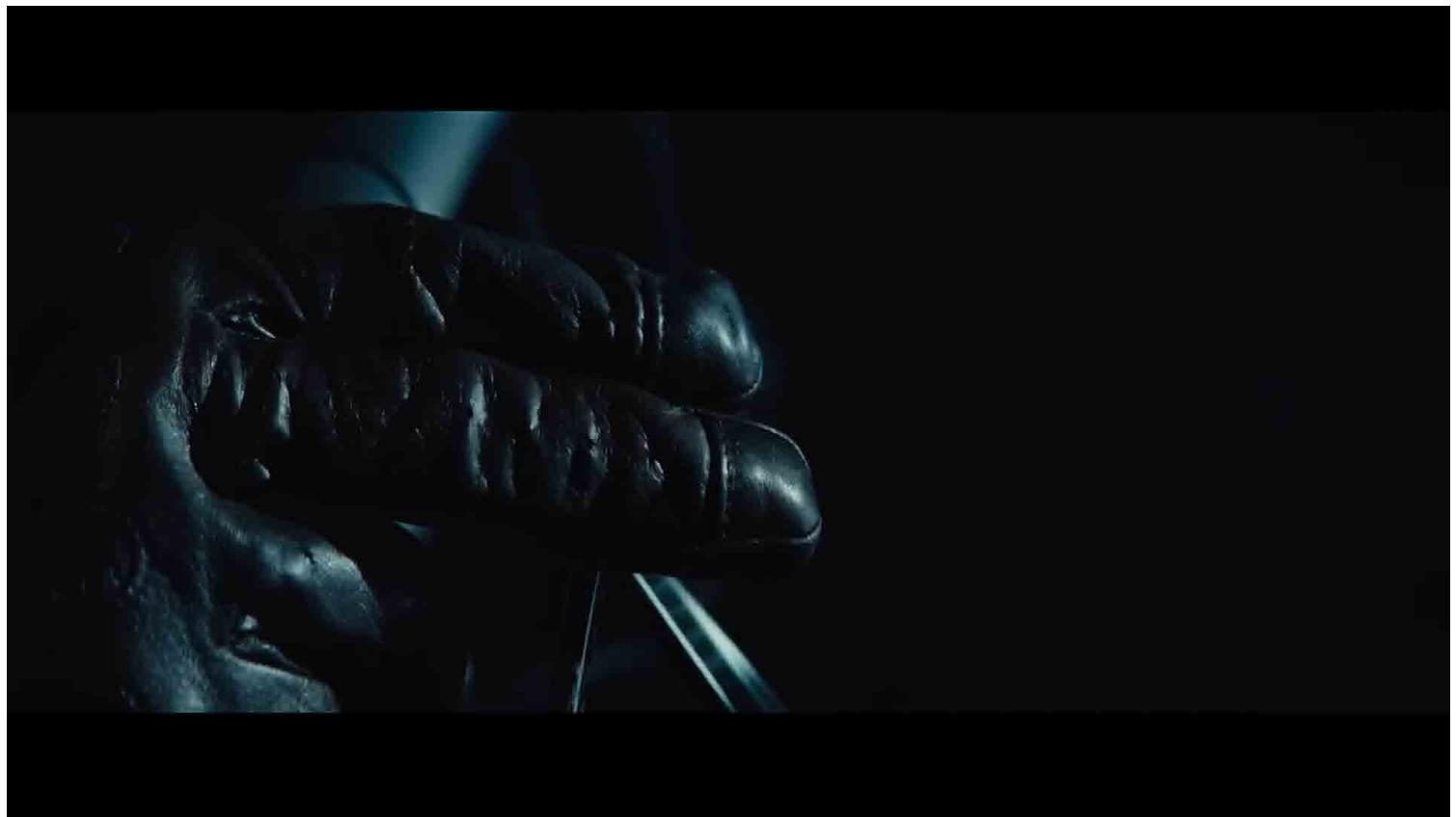
Catalogo Olin Ski, 1985

18

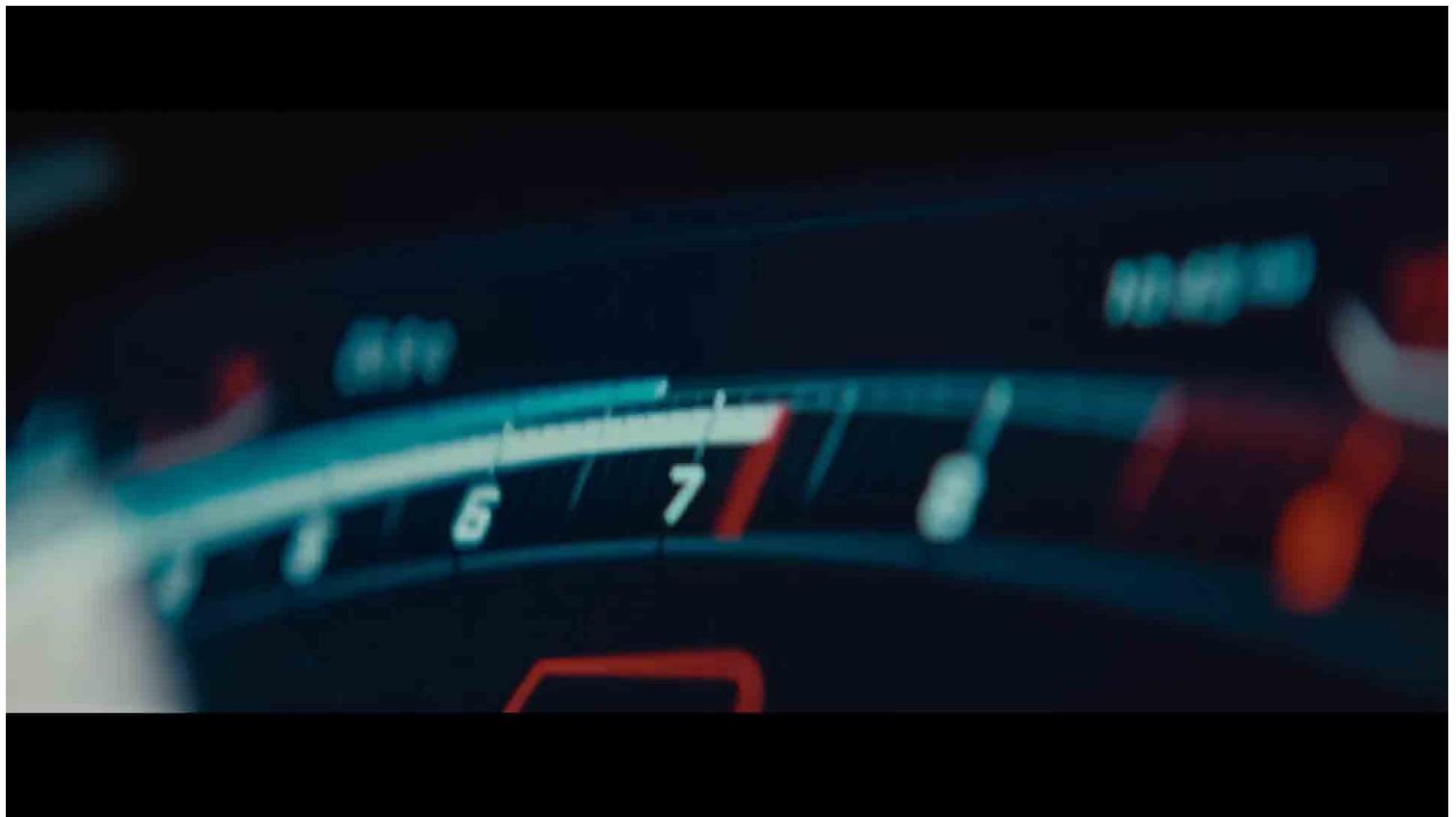
OLIN SKI
Rebranding



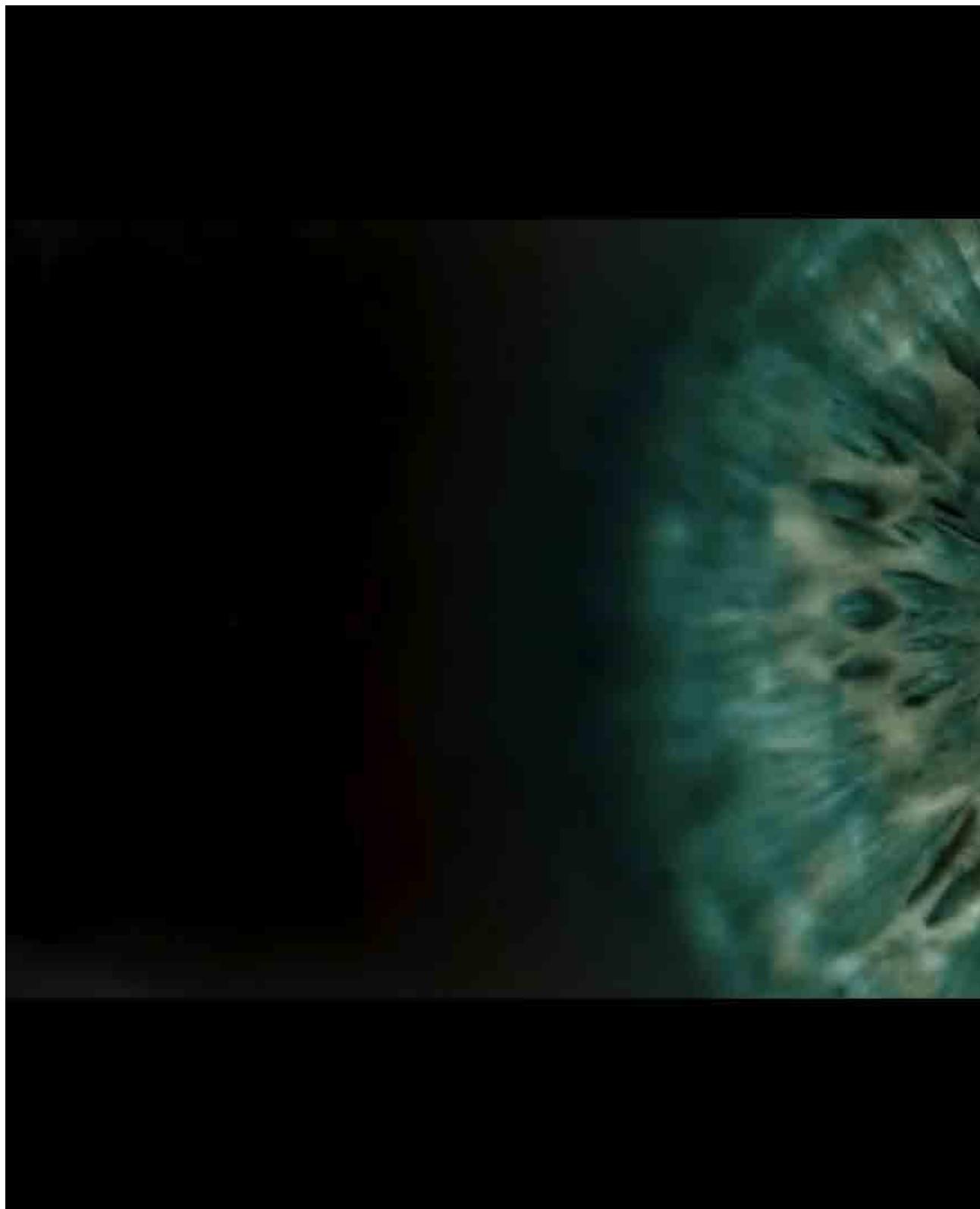
**THERE WILL ALWAYS BE SUBSTITUTES FOR OLIN SKIS.
AND THAT'S EXACTLY WHAT THEY'LL BE.**



OLIN SKI Rebranding

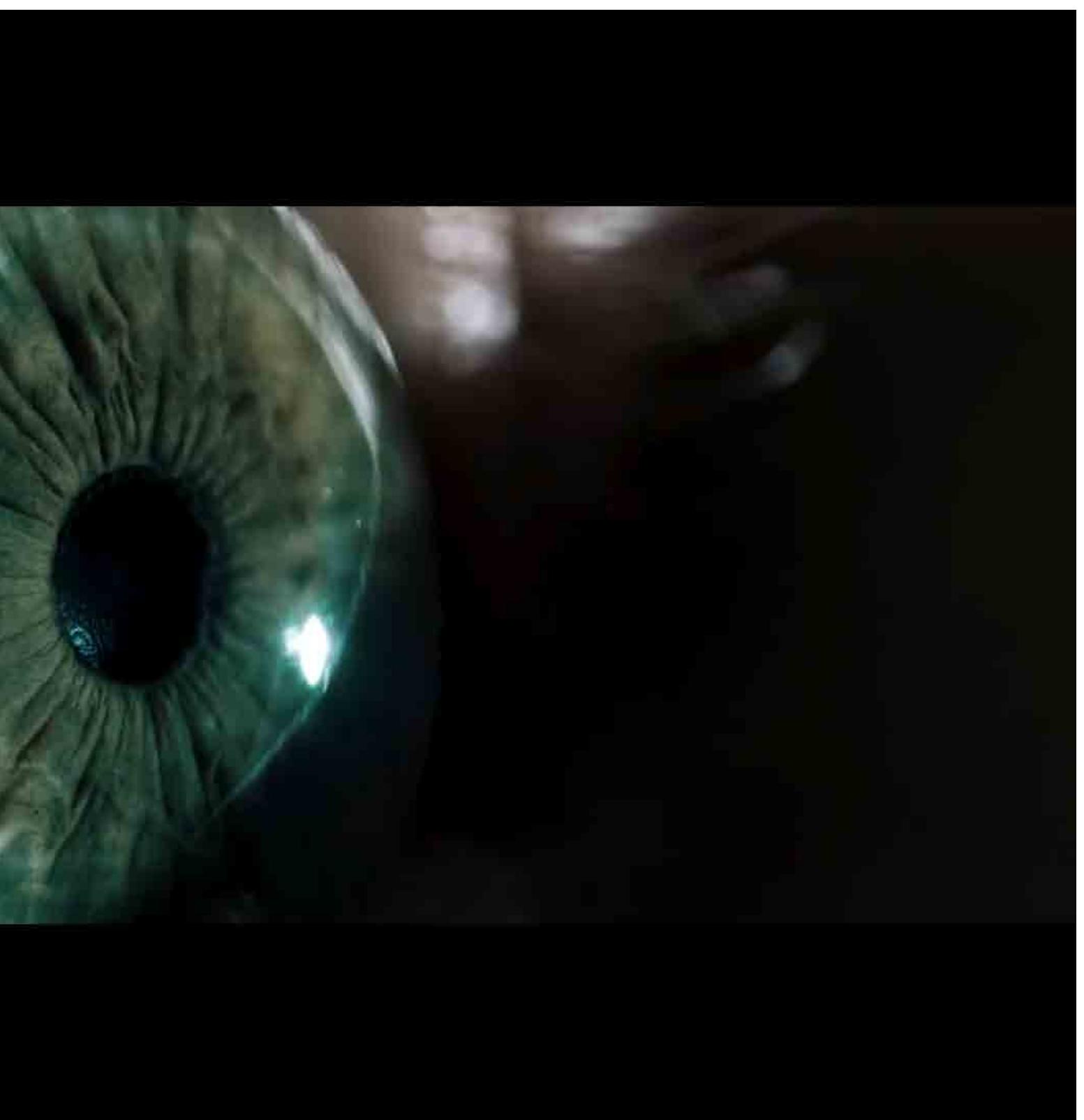


Metaprogetto / 2023
Brandvideo
fotogrammi



OLIN SKI

Rebranding



Metaprogetto / 2023
Brandvideo
fotogrammi

JACK E IL FAGIOLO CLIMATICO

Videogioco

In gruppo abbiamo sviluppato un platform game in JavaScript, giocabile da browser, ispirato alla favola di Jack e il fagiolo magico ma reinterpretata in chiave moderna. Il gioco pone particolare attenzione ai temi ambientali, integrandoli nella narrativa e nelle meccaniche. Articolato in tre livelli, ciascuno progettato per mettere alla prova il giocatore con sfide crescenti, il gameplay richiama lo stile classico dei platform (alla Super Mario), ma con una forte componente simbolica. Il viaggio di Jack lo porta a confrontarsi con un mondo inquinato e consumato. Nel livello finale, si affronta un gigante: una volta sconfitto, si liberano delle galline imprigionate, riferimento agli allevamenti intensivi. Il progetto ha unito grafica, animazione e sviluppo front-end e back-end, con una forte attenzione all'esperienza utente e al messaggio etico.

Lab. Computer grafica

Videogioco

Sviluppo codice

2023

Progetto di gruppo

Bertolo Maresa

Reghennzani Federico

**STORIA
CREDITI
GIOCA**

JACK

E IL FAGIOLO CLIMATICO.



Politecnico di Milano Scuola del Design
Corso di Laurea in Design della Comunicazione
Laboratorio di Computer Grafica
Sezione C2, A.A. 2023-2024

Lab. Computer grafica / 2023
Videogioco
Fotogrammi e instantanee

Correva l'anno 2030, un ragazzo di nome Jack viveva insieme alla sua famiglia in una desolazione arida per via di decenni di cambiamenti climatici; il pianeta un tempo ricco di vita era diventato un luogo spietato e inospitalle.



Premi "spazio" per continuare

JACK E IL FAGIOLO CLIMATICO

Videogioco



Un giorno, mentre Jack si dirigeva al mercato in cerca di cibo, incontrò un'anziana signora che gli diede una manciata di fagioli magici pronunciando una misteriosa profezia: "La strada è in salita, ma è l'unica".



Premi "spazio" per continuare

La sera stessa, Jack, incuriosito da quei semi andò nel giardino di casa e li piantò speranzoso.
Il mattino seguente, quando si svegliò, la pianta aveva raggiunto le nuvole, ecco la strada in salita di cui parlava la signora!
Cosa troverà Jack in cima alla pianta?



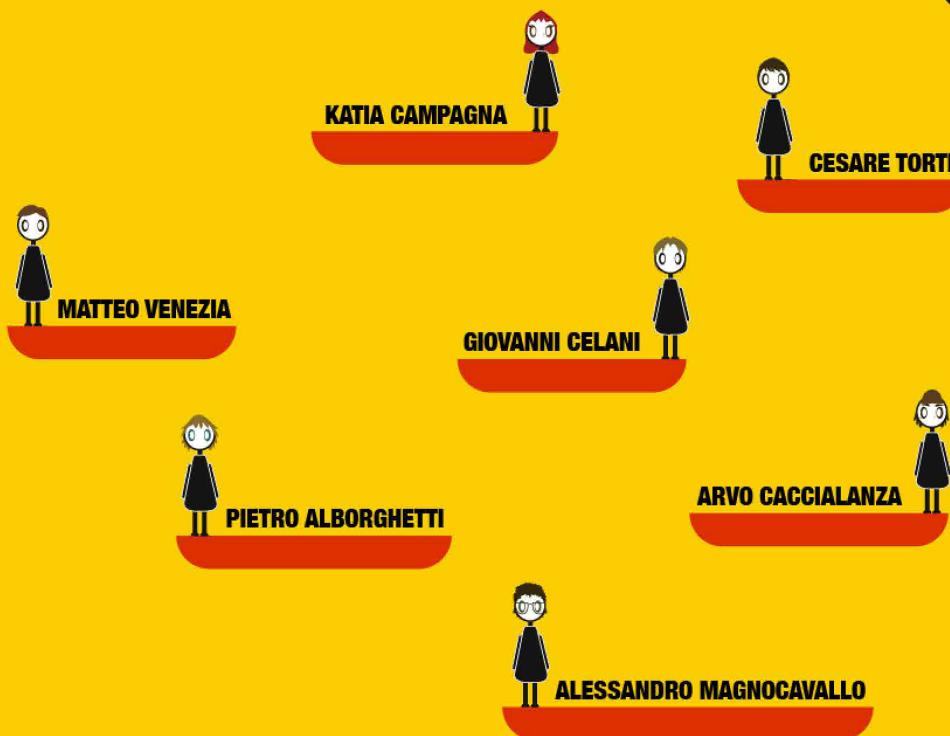
!?



Premi "spazio" per continuare

JACK E IL FAGIOLO CLIMATICO

Videogioco



Premi "spazio" per continuare



JACK E IL FAGIOL CLIMATICO

Videogioco

o

Lab. Computer grafica / 2023
Primo livello
Fotogrammi e instantanee



JACK E IL FAGIOLO CLIMATICO

Videogioco

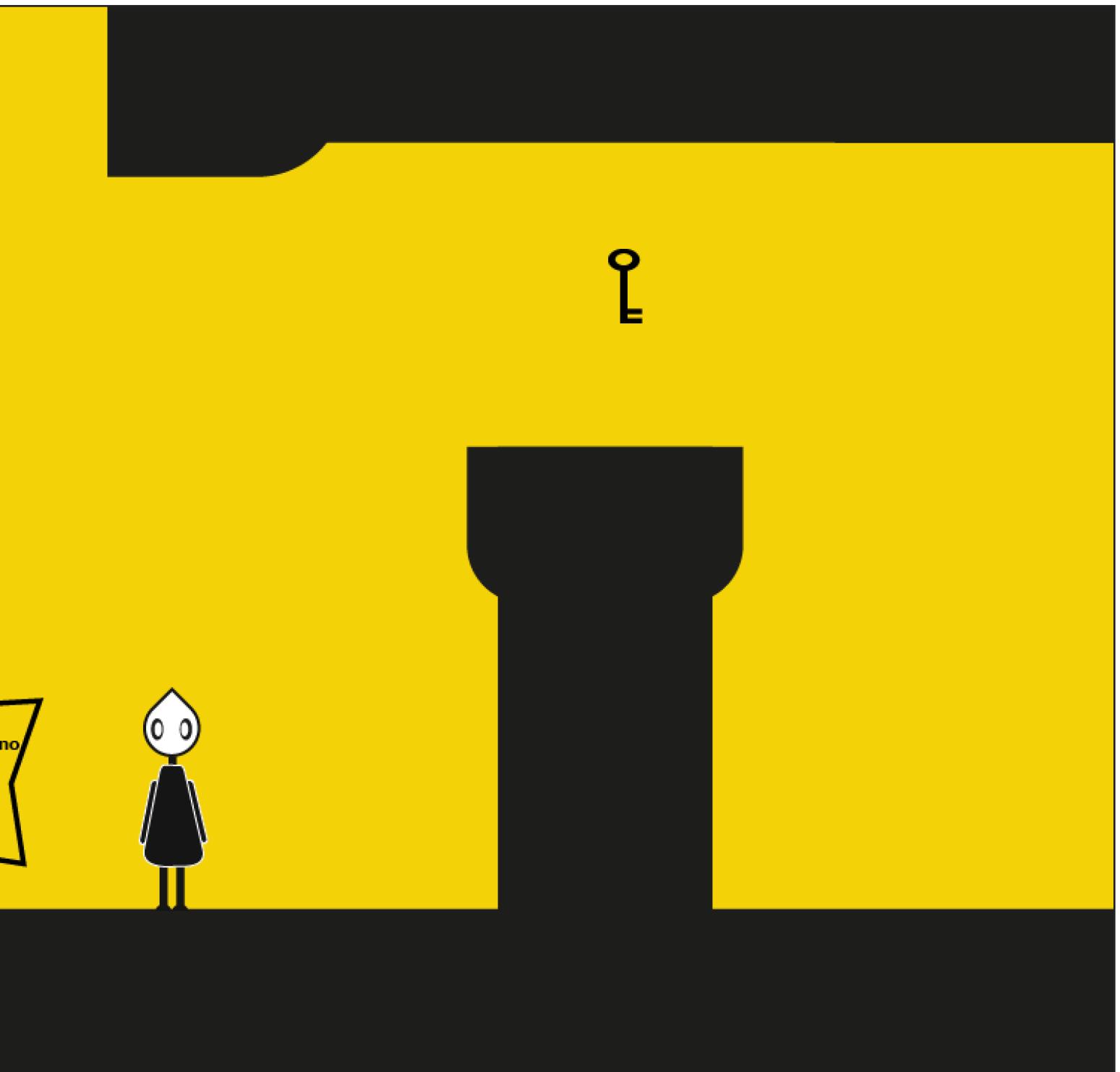


Lab. Computer grafica / 2023
Secondo livello
Fotogrammi e instantanee



JACK E IL FAGIOLO CLIMATICO

Videogioco



Lab. Computer grafica / 2023
Terzo livello
Fotogrammi e instantanee

LIMITAZIONE

Editoria

Abbiamo realizzato in gruppo un progetto editoriale concettuale sotto forma di 64esimo, focalizzato sul tema della contraffazione delle monete. Il libretto, strutturato come una guida informativa, presenta un doppio livello di lettura: in superficie, un tono istituzionale e descrittivo; in realtà, attraverso l'uso di inchiostro UV invisibile a occhio nudo, nasconde istruzioni reali e dettagliate su come falsificare monete, creando un effetto ironico e provocatorio. Solo con una luce ultravioletta è possibile accedere a questo secondo messaggio. Una volta completamente aperto e disteso, il 64esimo si trasforma in un poster, unendo forma e contenuto in modo coerente. Il progetto unisce design editoriale, stampa sperimentale e riflessione critica sulla comunicazione ambigua e sul confine tra legalità e trasgressione.

Typographic Design
64esimo
2023

Progetto di gruppo
Braccaloni Andrea



limitazione

Typographic Design / 2023
64esimo
copertina



LIMITAZIONE

64esimo

/imitazione

La monetazione contemporanea nasce con la fine del XVIII secolo e si distingue dalla precedente sia per differenti tecniche produttive che per la nascita di nuove unità monetarie. Le zecche progressivamente introdussero il torchio nel processo di monetazione portando alla produzione di monete più regolari e tecnicamente omogenee, introducendo anche molte novità come la zigrinatura dei bordi.

9

/imitazione

Nella seconda metà dell'Ottocento, le monete iniziano ad essere prodotte inizialmente in scala maggiore per poi ricavare il punzone per il conio mediante l'utilizzo del pantografo. La maggior precisione nelle tecniche di produzione permette d'altro canto la creazione di monete molto più dettagliate e fini.

13

LIMITAZIONE

64esimo



Typographic Design / 2023
64esimo
pagine

I ROLLI DI GENOVA

Editoria

In gruppo abbiamo curato il rebranding de "I Rolli di Genova", sito patrimonio UNESCO, con l'obiettivo di valorizzarne l'identità visiva in chiave contemporanea. Il progetto ha incluso la realizzazione di un brandbook, un brand video e la progettazione di una mobile app interattiva su Figma, pensata per migliorare l'esperienza di visita. L'identità visiva è stata rinnovata mantenendo uno stile moderno, curato e coerente, capace di comunicare il valore culturale del sito a un pubblico più ampio e giovane. La palette colori, come l'identità visiva sono state volutamente contenute ma precise, in grado di evocare l'eleganza e la storia dei palazzi Rolli, senza rinunciare a un'estetica attuale e riconoscibile. Il progetto ha unito ricerca storica, design visivo e progettazione digitale, puntando su un equilibrio tra tradizione e innovazione.

Lab. progetto di
comunicazione visiva 2

Brandbook
Brandvideo
App mobile
2024

Progetto di gruppo

Bersanelli Chiara
Vittoria Ester
Bleu Fulvia
Pedron Kevin Maria
Piazza Mario



Lab. progetto di comunicazione visiva 2 / 2024
Brandbook
copertina

Brandbook

I Rolli di Genova

00 Indice**01 Mission****02 Storia****03 Visual Identity**

Logo
Font
Palette
Pattern

04 Merch

Dipendenti
Turisti - gratis
Turisti - pagamento

05 Affissioni

Bandiere
Indicazioni
Targhe
Cartina

06 App**07 Social****08 Poster
locandine
cartoline**

00

Indice

Lab. progetto di comunicazione visiva 2 / 2024
Brandbook
indice

Merch**I Rolli di Genova**

Ci siamo recati a Genova per immergerci nell'atmosfera storica dei palazzi dei Rolli e selezionare con cura articoli per il merchandising. Ogni prodotto è stato scelto non solo per la sua funzionalità, ma anche per svolgere un ruolo attivo nella narrazione e nella comunicazione del valore storico e culturale dei palazzi al pubblico.

I ROLLI DI GENOVA

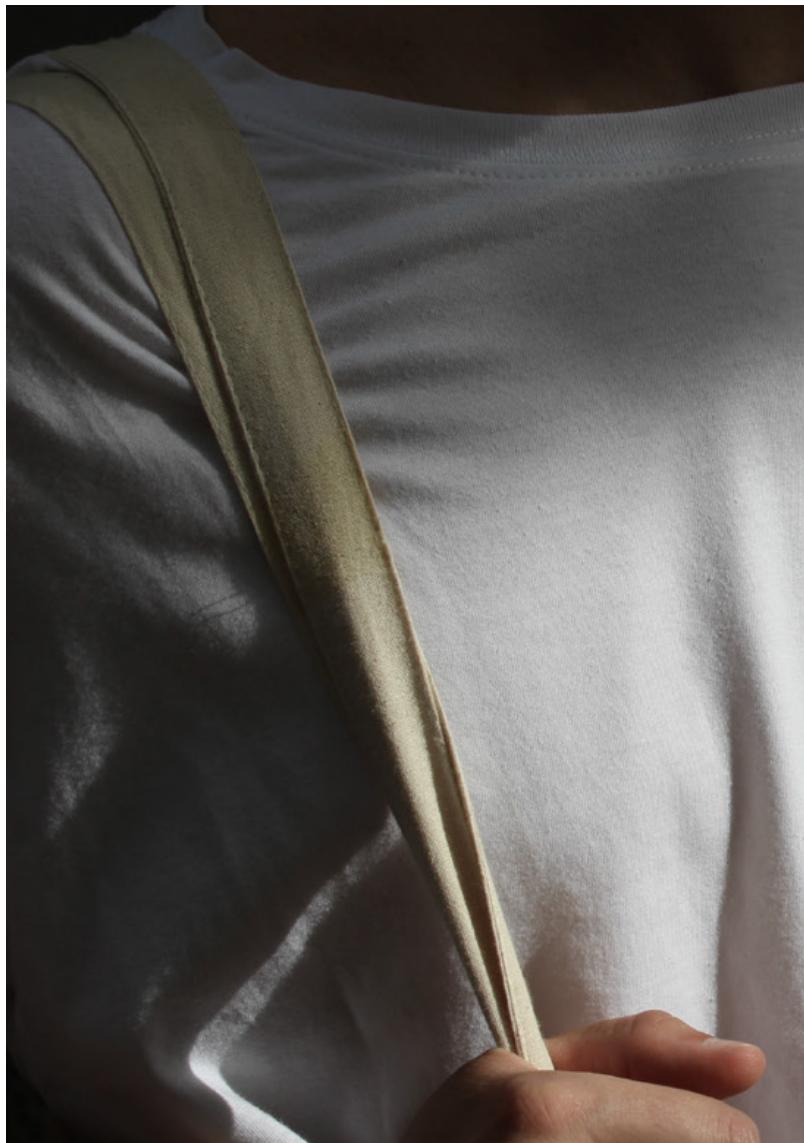
Rebranding

T-shirt



32

Merch



I ROLLI DI GENOVA

Rebranding

I Rolli di Genova



TURISTI - PAGAMENTO

33

Lab. progetto di comunicazione visiva 2 / 2024
Brandbook
pagine



I ROLLI DI GENOVA

Rebranding



Lab. progetto di comunicazione visiva 2 / 2024
poster
mockups



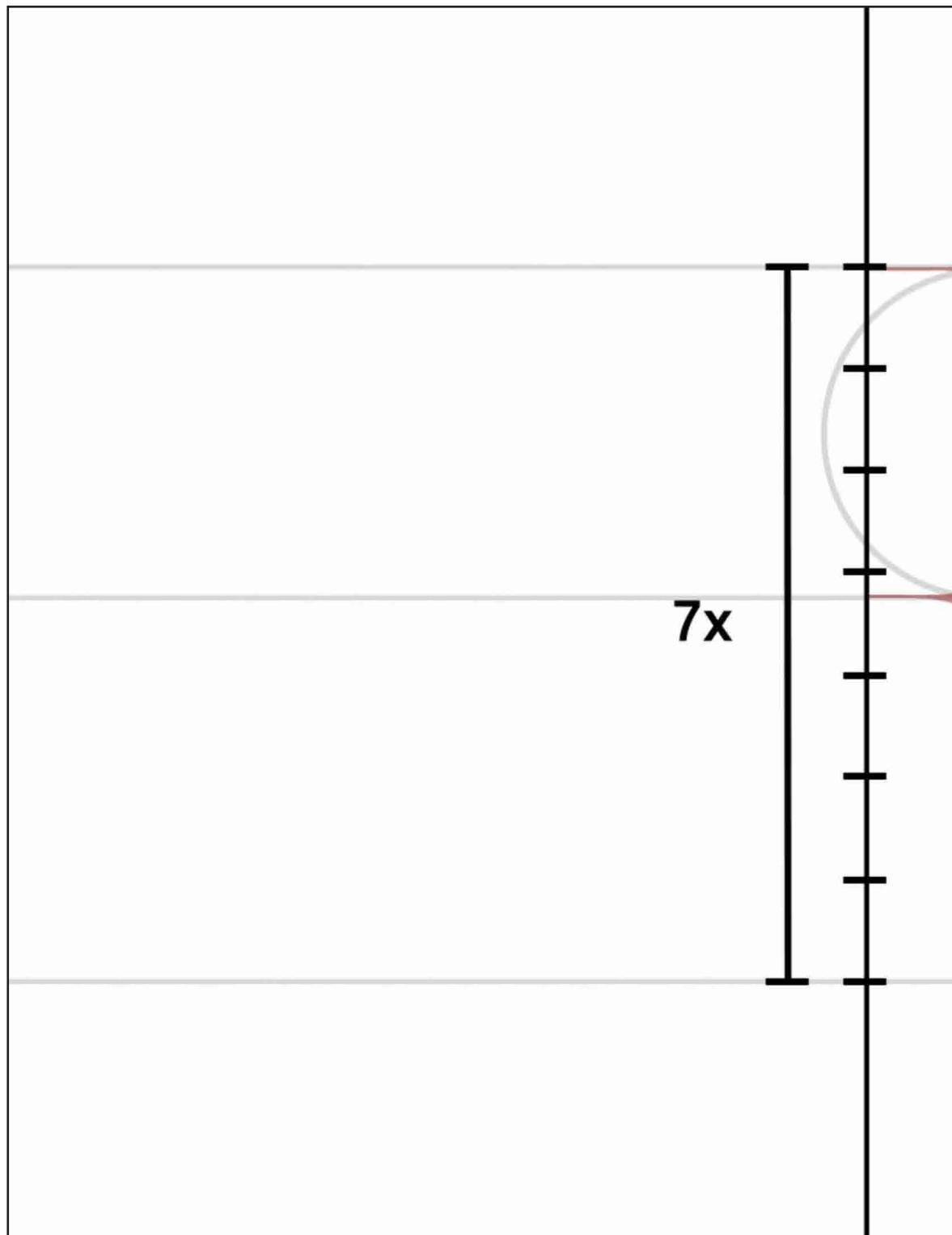
I ROLLI DI GENOVA

Rebranding



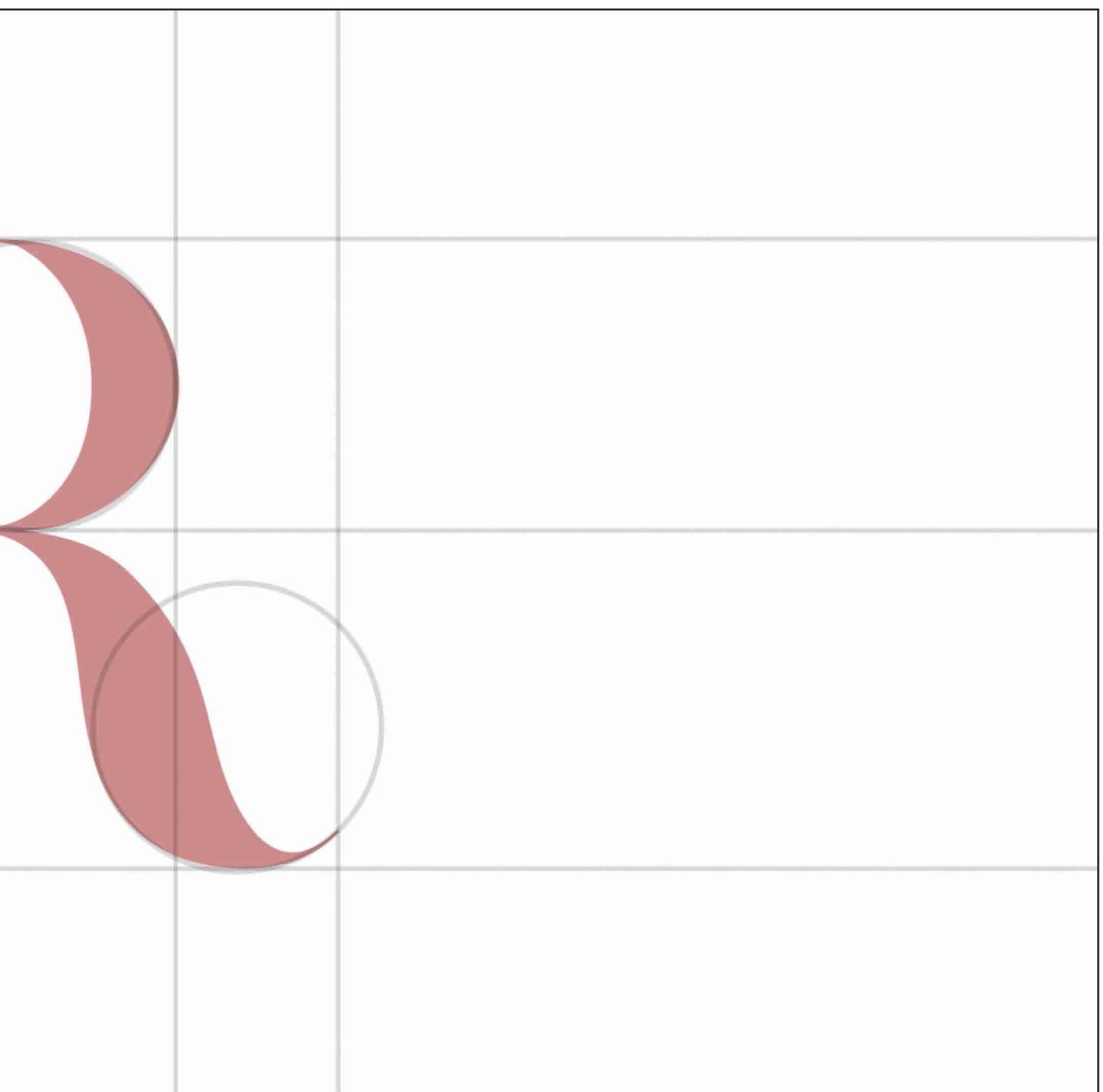
I Rolli di Genova

Lab. progetto di comunicazione visiva 2 / 2024
Brandvideo
fotogrammi



I ROLLI DI GENOVA

Rebranding



Lab. progetto di comunicazione visiva 2 / 2024
Brandvideo
fotogrammi

DESIGN WEEK

Rivista reportage

Ho realizzato una rivista fotografica come progetto individuale, sviluppata durante la Design Week di Milano, con l'obiettivo di analizzare come diversi brand abbiano utilizzato i materiali per comunicare valori, concetti e identità. Ogni sezione della rivista è costruita attorno a uno specifico brand o installazione, mettendo in evidenza il dialogo tra forma, materia e messaggio. Le fotografie sono originali, scattate da me durante gli eventi, e accompagnate da brevi testi critici e riflessioni visive. La rivista non è solo un reportage, ma un oggetto editoriale progettato per valorizzare il contenuto fotografico e la narrazione concettuale, con attenzione alla composizione, alla scelta tipografica e all'impaginazione.

Licensing e brand extension
Rivista reportage
2025

Progetto individuale

Beltrami Patrizia
Turinello Marco

DESIGN WEEK MATERIAL ANALYSIS

2025
MILANO

Licensing e brand extension / 2025
Rivista
copertina

01

SI



Green Wise Italy Showroom
Via Palermo, 5 - Milano

Sigma Corporation è una società giapponese fondata nel 1961 da Michihiro Koyanagi, data dal figlio Kazuto. La società familiare, progetta e produce tutte le proprie fotocamere, celebri le serie Art e Sports. Il grande stabilimento di Iwata, mentre l'headquarter si trova a Saitama. Nel 2018 ha aderito alla Leica Alliance, confermando la sua ricerca sperimentale e la sua posizione come "third-party" più importante.

Alla Milano Design Week 2025, Sigma ha portato la nuova linea di obiettivi Art, un manifesto che racconta la storia del centro del racconto fotografico. Il design è fresato da un unico blocco di legno micro-sabbiato e anodizzato, con la grana satinata che dà un tocco morbido ma rigoroso. La qualità della luce è solo estetica — la maneggevolezza garantisce precisione e controllo. La dissipazione termica è ottimizzata: spigoli netti e angoli smussati, minimalismo quasi artigianale. Il tappo del corpo, tornitura a mano e sigillato con un O-ring, è un oggetto percettivo, ribadendo il concetto di "design unico" che celebra la qualità artigianale di alta gamma e il suo carattere craft.

Mila

DESIGN WEEK

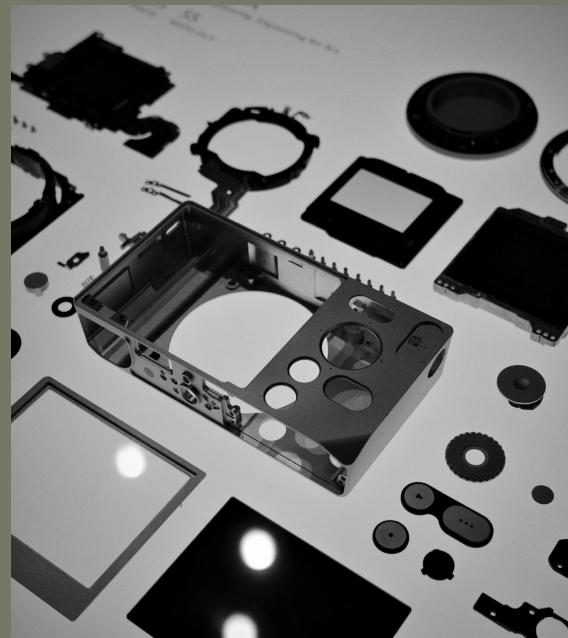
Rivista reportage

GMA

08.04.2025

un'azienda fotografica indipendente, fondata da Yamaki e oggi guidata da Rimasta a gestione familiare produce internamente macchine e ottiche — con sensori Foveon — nel villaggio di Aizu (Fukushima), e poi vende a Kawasaki, Kanagawa, e all'estero alla L-Mount Alliance. La sua vocazione è quella della libertà di marchio e di design, carattere del settore.

Week 2025 Sigma ha presentato la mirrorless BF, un oggetto che mette l'alluminio al centro del materico: il corpo è un unico blocco di lega, poi viene anodizzato per esaltare la superficie e restituire riflessi brillanti. Questa scelta non è solo una monoscocca metallica e un sistema di accoppiamento meccanico — ma diventa linee, forme, volumi trapezoidali che, come a filo raccontano un progetto architettonico. Perfino il cavo di alimentazione nella stessa lega di acciaio, chiude il circuito. È l'idea di un "pezzo d'arte", lavorazione meccanica e dialogo fra industria e design.



Design week 2025

Licensing e brand extension / 2025

Rivista

10 pagine

04

CASS



Teatro Lirico Giorgio Gaber

Alla Milano Design Week è stato occupato il Teatro Lirico con "Eternity", una performance di Formafantasma che celebra la collezione Le Corbusier per Cassina. Riandando in chiave critica alla storia del design, i pezzi storici della Chaise Longue e delle poltrone LC2 sono proiettati e nella versione "in acciaio" si inseriscono facilmente nei vasi di vetro o nei sacchetti imbottiti in poliestere, così da facilitarne il riciclo. L'intero progetto diventa una serra LAB, il programma di Politecnico di Milano per la ricerca su circolarità, disassemblabilità e sostenibilità indoor. Protagonista anche la sedia Scarpa: l'icona del poliuretano a favore della fibra vegetale e fiocchi di canapa perati da Plastic Bank. La caratteristica morsa in acciaio

Il Sustainability Report ferma che le nuove gono interamente da e che Cassina ora mis ogni componente lungo. Ne nasce un lessico moderno, il minimalismo del meccanismo "circolare" delle schiene di pigmenti naturali: ma già proiettata in un luogo

Milan

DESIGN WEEK

Rivista reportage

SINA

10.04.2025

week 2025 Cassina ha
co con "Staging Mo-
rance-installazione di
elebra i 60 anni della
sier-Jeanneret-Per-
te teatrale.

aise Longue LC4 alle
oposti in cromie lim-
"Durable", con tubo-
te separabili e cusci-
ere soffiato riciclato,
ciclo a fine vita.

ta manifesto di Cas-
ma sviluppato con il
che guida la ricerca
emblabilità e benes-

Soriana di Afra & To-
el 1969 abbandona il
i BioFoam® di origi-
PET al 100 % recu-
, mantenendo la ca-
cciaio verniciato.

rt dell'azienda con-
imbottiture proven-
PET post-consumo
sura la riciclabilità di
go la filiera.

aterico che intreccia
metallo, la morbidezza
me bio e una palette
modernità celebrativa
op sostenibile.



no Design week 2025

Licensing e brand extension / 2025

Rivista
pagine

FOTOGRAFIA

Ricerca

Ho condotto una ricerca individuale sulla vita e sull'opera della fotografa Cindy Sherman, approfondendo il suo approccio concettuale e l'evoluzione del suo linguaggio visivo. Il progetto si è concentrato sull'analisi critica dei suoi principali cicli fotografici, in particolare l'uso dell'autoritratto e della messa in scena come strumenti per decostruire identità, genere e rappresentazione. La ricerca si è concretizzata in un elaborato visivo-editoriale che unisce testi analitici, riferimenti teorici e una selezione curata di immagini, restituendo una visione d'insieme coerente e approfondita del suo percorso artistico. L'impaginazione è stata pensata per rispecchiare la natura provocatoria e riflessiva del suo lavoro, con particolare attenzione al ritmo visivo e alla relazione tra immagine e parola.

Storia dell'arte
contemporanea

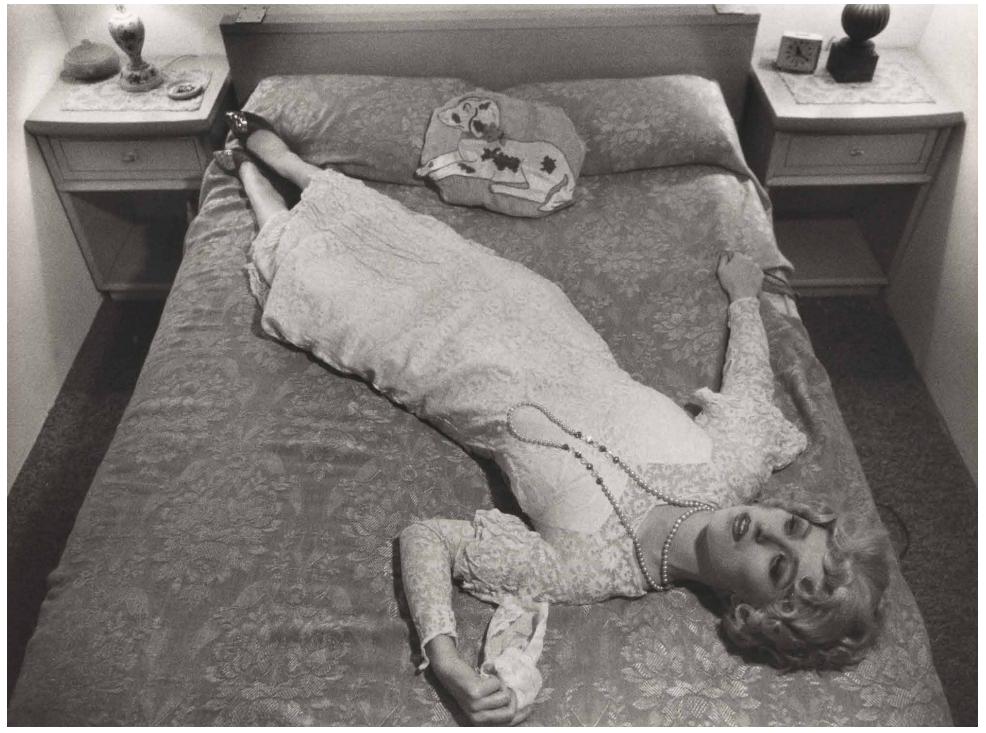
Ricerca
2025

Progetto individuale

Castelli Paolo

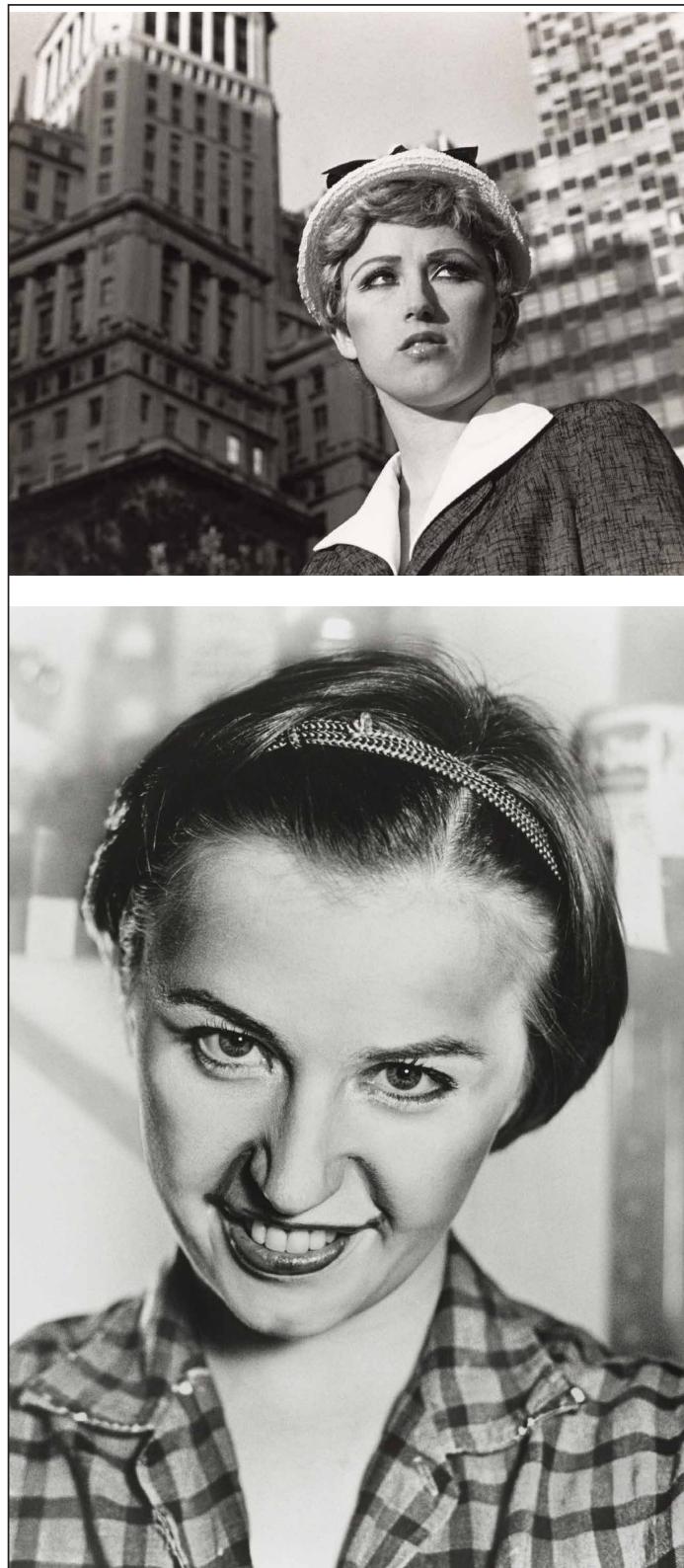
Progetto a cura di
Alessandro Magnocavallo

OLTRE LO SPECCHIO



Cindy Sherman
Untitled Film Still #11
1978

CINDY SHERMAN



FOTOGRAFIA

Ricerca

Cindy Sherman
Untitled Film Still #21
1978

INTRODUZIONE

Nel panorama artistico contemporaneo, pochi artisti hanno saputo analizzare e decostruire i meccanismi della rappresentazione visiva come Cindy Sherman.

Nata nel 1954, Sherman ha sviluppato nell'arco di oltre quattro decenni un linguaggio fotografico che parla direttamente alla nostra esperienza quotidiana di consumatori di immagini. Utilizzando se stessa come soggetto (ma mai come vero "io"), ha esplorato instancabilmente come costruiamo le identità attraverso stereotipi visivi, come guardare ed essere guardati influenzano chi siamo, e come i media plasmano la nostra percezione della realtà.

Le sue fotografie non sono semplici ritratti o autoritratti, ma piuttosto analisi visive di come la cultura popolare, il cinema, la moda e la pubblicità influenzano profondamente il modo in cui vediamo noi stessi e gli altri.

Cindy Sherman
Untitled
1975

Cindy Sherman
Untitled Film Still #6
1977

BIOGRAFIA

Cynthia Morris Sherman cresce a Huntington, Long Island, e fin da piccola sviluppa una particolare attitudine per il travestimento e l'assunzione di identità diverse, che diventerà centrale nella sua pratica artistica.

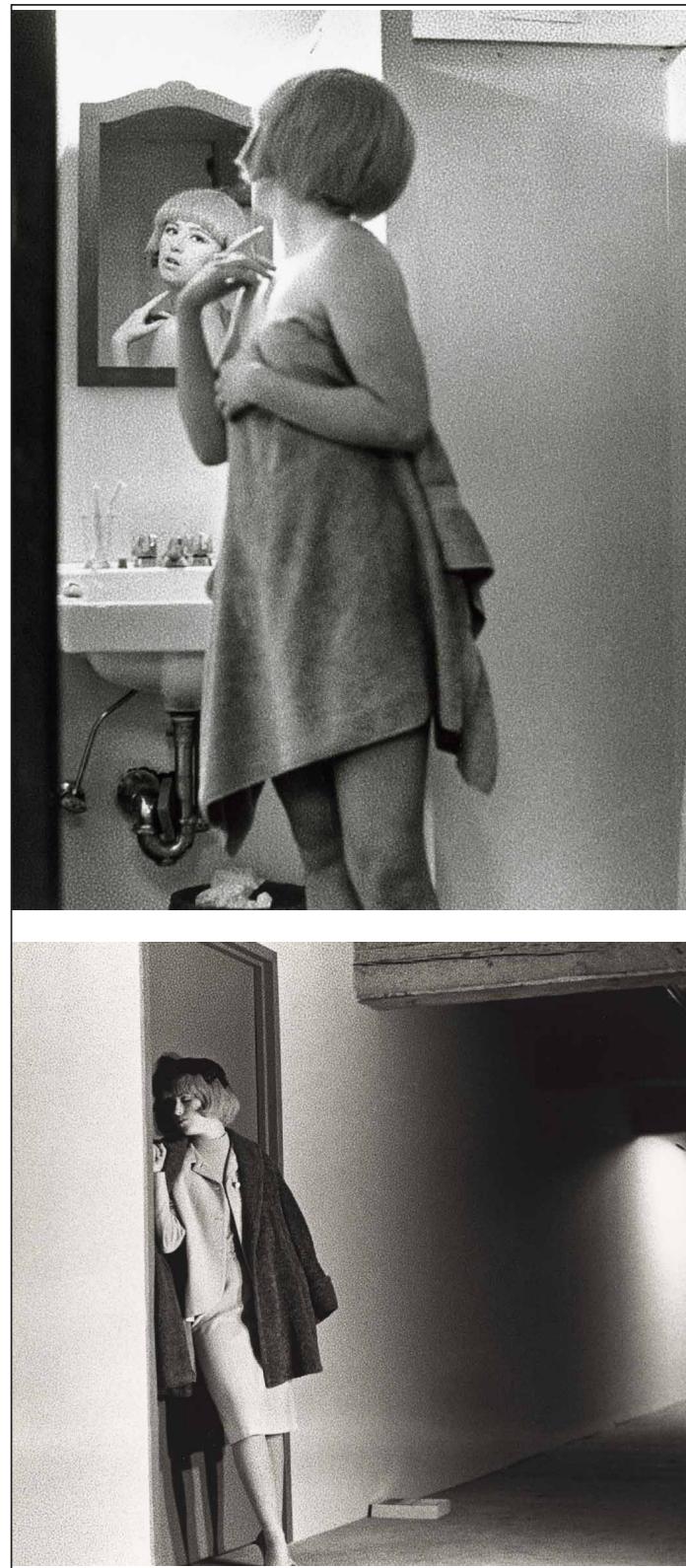
Dopo gli studi al dipartimento di arti visive della SUNY di Buffalo, dove inizialmente si specializza in pittura per poi passare alla fotografia, si trasferisce a New York nel 1977, entrando a far parte della cosiddetta Pictures Generation.

Questo gruppo di artisti, emerso tra gli anni '70 e '80, si distingue per un approccio critico verso la cultura mediatica, utilizzando l'appropriazione e la decostruzione delle immagini per esplorare temi come l'identità, l'autorialità e l'influenza dei media sulla percezione della realtà. In questo contesto, Sherman inizia a sviluppare la serie che la consacrerà a livello internazionale: gli "Untitled Film Stills".



Cindy Sherman
Untitled Film Still #8
1978





FOTOGRAFIA

Ricerca

Cindy Sherman
Untitled Film Still #2
1977

SGUARDO CINEMATOGRAFICO

Gli "Untitled Film Stills" (1977-1980) rappresentano il primo grande successo di Sherman. In queste 69 fotografie in bianco e nero, l'artista si trasforma in personaggi femminili che sembrano usciti da film degli anni '50 e '60.

C'è qualcosa di stranamente familiare in queste immagini: non riproducono scene specifiche di film esistenti, ma evocano atmosfere e situazioni che ci sembrano di aver già visto.

Sherman interpreta archetipi femminili riconoscibili a tutti: la ragazza ingenua appena arrivata in città, la casalinga insoddisfatta, l'amante abbandonata, la segretaria, la donna in pericolo. Questi personaggi fanno parte del nostro immaginario collettivo, costruito in gran parte dal cinema.

Quello che rende queste fotografie così potenti è la loro capacità di farci riflettere su come guardiamo le donne attraverso il cinema.

Cindy Sherman
Untitled Film Still #4
1977

Cindy Sherman
Untitled Film Still #7
1978

Sherman non deve dirci esplicitamente "ecco la casalinga americana" lo capiamo subito, e questo rivela quanto profondamente abbiamo interiorizzato questi stereotipi.

Un aspetto interessante è che spesso i suoi personaggi guardano fuori dall'inquadratura, come se fossero osservati da qualcuno. Chi è questo osservatore invisibile? Siamo noi, gli spettatori, messi così nella posizione scomoda di voyeur. Sherman ci costringe a riconoscere la nostra partecipazione a questo "gioco dello sguardo" in cui le donne sono tradizionalmente oggetti da osservare. La scelta di lasciare tutte le opere "senza titolo" (Untitled) non è casuale: ci obbliga a costruire noi stessi una narrazione, basandoci sui nostri riferimenti culturali. In questo modo, diventiamo consapevoli di quanto le nostre interpretazioni siano plasmate dalle convenzioni mediatiche che abbiamo assorbito.

Cindy Sherman
Untitled Film Still #3
1977



GEPP0

Sito web

Ho condotto una ricerca individuale sulla vita e sull'opera della fotografa Cindy Sherman, approfondendo il suo approccio concettuale e l'evoluzione del suo linguaggio visivo. Il progetto si è concentrato sull'analisi critica dei suoi principali cicli fotografici, in particolare l'uso dell'autoritratto e della messa in scena come strumenti per decostruire identità, genere e rappresentazione. La ricerca si è concretizzata in un elaborato visivo-editoriale che unisce testi analitici, riferimenti teorici e una selezione curata di immagini, restituendo una visione d'insieme coerente e approfondita del suo percorso artistico. L'impaginazione è stata pensata per rispecchiare la natura provocatoria e riflessiva del suo lavoro, con particolare attenzione al ritmo visivo e alla relazione tra immagine e parola.

Fondamenti dell'informatica

Sito web
2024

Progetto di gruppo

≡

GEPPPO

DAL 1981 A MILANO

Pizza semplice e buona



Fondamenti dell'informatica / 2024

Sito web

Home



La nostra filosofia

Abbiamo iniziato a fare le pizze in questo piccolo locale nel 1981, Milano era diversa, molto diversa. Sono passati 40 anni e facciamo le nostre pizze con la stessa ricetta, gli stessi ingredienti e la stessa filosofia. Non ci siamo fatti convertire alle tendenze e mode degli ultimi anni: lievitazioni lunghissime, farine ricercate, pizze gourmet, ingredienti raffinati e abbinamenti azzardati. A noi la pizza piace SEMPLICE E BUONA, come la facevamo quaranta anni fa.



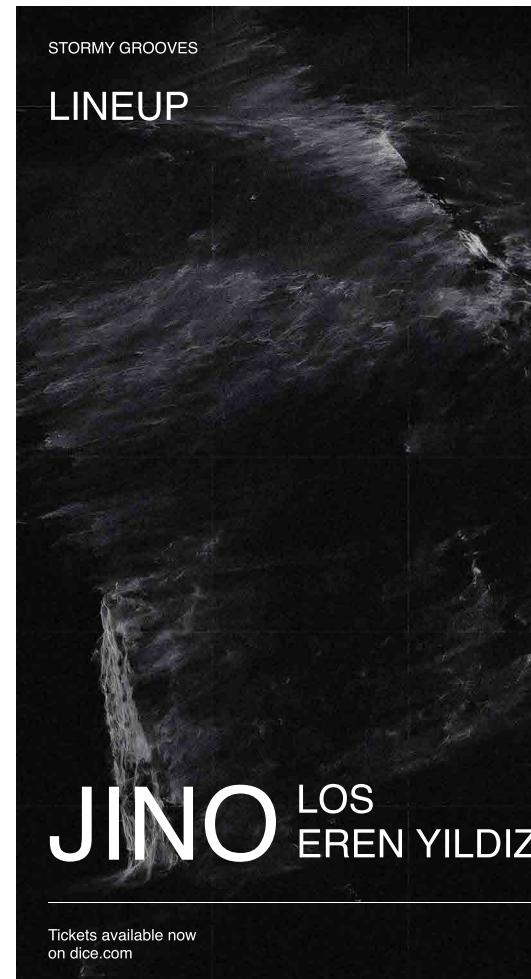
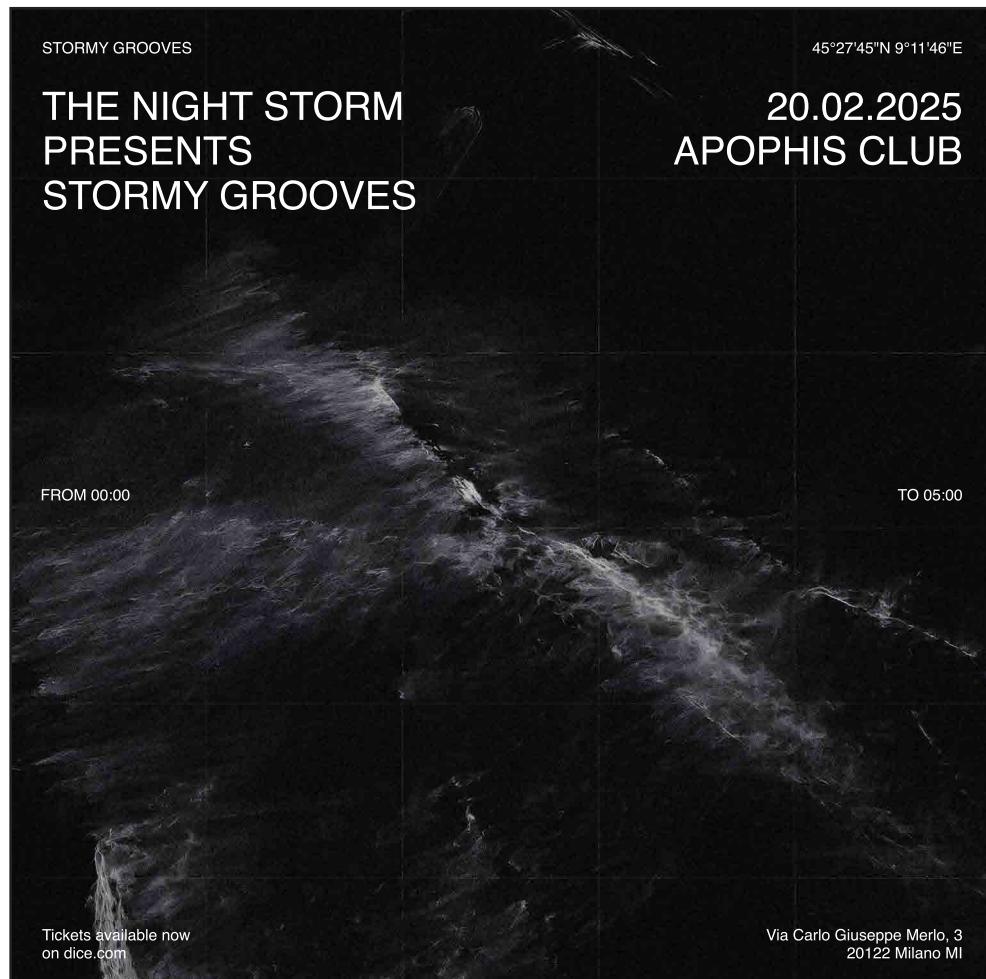


Le nostre pizze

La ricetta per le nostre pizze è molto semplice e rimasta invariata da oltre 40 anni mentre le farciture e i nomi delle pizze sono spesso un omaggio ai nostri clienti più fedeli che le hanno ideate

[IL MENU](#)





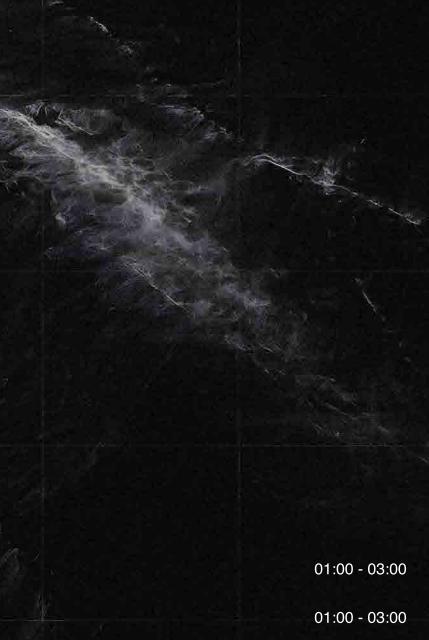
PROGETTI PERSONALI

svariati altri progetti web

a.magno.me/photos

a.magno.me

45°27'45"N 9°11'46"E
20.02.2025
APOPHIS CLUB



01:00 - 03:00
01:00 - 03:00
01:00 - 03:00

Stormy Grooves

APOPHIS CLUB
27.02.2025

FROM 00:00

TO 05:00

SAM RUFFILLO

00:00 - 02:00 ZAMBRANO B2B GENOVESI
02:00 - 04:00 SAM RUFFILLO
04:00 - 05:00 BELVISI

TNS

Via Carlo Giuseppe Merlo, 3
20122 Milano MI

locandine e grafiche per eventi

