

PROPOSTA PROGETTUALE

INFORMAZIONI GENERALI

TITOLO DEL PROGETTO

VISCONTI REBIRTH. Coi miti non bisogna avere fretta. Valorizzare i territori con la Storia e linguaggi contemporanei

Descrizione sintetica del contesto specifico nel quale il progetto si colloca

Il progetto "VISCONTI REBIRTH" si colloca nel Comune di Belgioioso (PV), centro del Basso Pavese caratterizzato da una forte identità storica, architettonica e culturale, riconoscibile in particolare nella presenza del Castello di Belgioioso, eretto da Galeazzo II Visconti, nella memoria viscontea e nel rapporto profondo tra il monumento e la comunità locale. Il territorio selezionato è quello comunale di Belgioioso, con particolare riferimento al Castello di Belgioioso, individuato quale principale luogo di svolgimento, fruizione e restituzione delle attività progettuali. Il Castello non sarà inteso come semplice contenitore di eventi, ma come spazio culturale attivo, capace di accogliere narrazioni, produzioni artistiche, attività educative, momenti di confronto e forme di partecipazione civica. Le attività aperte al pubblico si svolgeranno prevalentemente nel cortile del Castello e negli ambienti interni disponibili e idonei, selezionati in base alle esigenze organizzative, di sicurezza, accessibilità e tutela del bene. Tali spazi saranno destinati alla presentazione della graphic novel, all'esposizione delle opere d'arte contemporanea site-specific, al racconto del percorso teatrale e scolastico, nonché allo svolgimento di incontri pubblici, workshop e tavole rotonde. Il progetto coinvolgerà inoltre alcuni spazi civici e scolastici del Comune, destinati alle attività educative e formative. In particolare, la Biblioteca ospiterà il percorso 0-6 anni "Marcondirodironello".

Raccontare la storia per diventare comunità", rivolto a bambine, bambini, famiglie ed educatori. Le attività con le scuole saranno invece dedicate alla narrazione storica e al rapporto tra letteratura, fumetto e storia locale, anche attraverso il riferimento a "Efrem soldato di ventura", romanzo storico per ragazzi scritto da Mino Milani e pubblicato nel 1973.

Tali spazi saranno utilizzati per avvicinare bambini, famiglie, studenti ed educatori alla storia locale attraverso linguaggi accessibili, narrativi, visivi e partecipativi. L'obiettivo è rendere la memoria viscontea non solo oggetto di conoscenza, ma esperienza condivisa, capace di generare appartenenza e comunità. Il centro storico e gli spazi pubblici comunali costituiscono il contesto territoriale e identitario del progetto, ma non sono previsti allestimenti o installazioni diffuse su strada. La scelta progettuale è infatti quella di concentrare la restituzione culturale all'interno del Castello, rafforzando il rapporto tra luogo storico, memoria viscontea e nuova produzione culturale. Il progetto intende così promuovere una fruizione del Castello attraverso diverse forme e modalità: arte contemporanea, racconto, fumetto, teatro, libro, proiezioni e incontri pubblici.

Le modalità d'uso degli spazi saranno temporanee, reversibili e compatibili con la natura dei luoghi. Le opere d'arte contemporanea saranno esposte negli ambienti interni del Castello e nel cortile, senza interventi permanenti o trasformazioni strutturali. La dotazione audiovisiva prevista, composta da videoproiettore, telo e impianto audio, sarà destinata alla proiezione dei contenuti prodotti e al supporto di workshop, incontri e tavole rotonde. Tale dotazione sarà acquisita al patrimonio comunale e resterà funzionale alla continuità dell'offerta culturale. Le opere d'arte contemporanea realizzate site-specific sul tema dei Visconti saranno acquisite al patrimonio dell'Ente e destinate a confluire nel percorso del Museo dei Visconti, attualmente in fase di progettazione e allestimento. In questo modo il progetto non si esaurisce nella realizzazione delle attività, ma contribuisce alla costruzione di un nucleo permanente di valorizzazione culturale del patrimonio locale. VISCONTI REBIRTH valorizza il patrimonio materiale e immateriale di Belgioioso attraverso una pluralità di

linguaggi: fumetto, illustrazione, arte contemporanea, teatro, libro, racconto, didattica e mediazione culturale.

DESCRIZIONE ANALITICA DEL PROGETTO:

Il progetto "VISCONTI REBIRTH" intende trasformare il patrimonio storico locale in un'esperienza viva, accessibile e condivisa, superando una fruizione puramente monumentale del Castello e proponendo invece un percorso di nuova produzione culturale.

Il Castello di Belgioioso viene assunto non solo come bene architettonico da conservare e valorizzare, ma come luogo generativo, capace di accogliere linguaggi contemporanei e di attivare nuove relazioni. La storia viscontea non viene proposta in forma meramente celebrativa o rievocativa, ma come materia narrativa e culturale da reinterpretare attraverso linguaggi diversi e adatti a pubblici differenti.

Le azioni principali sono:

Marcondirodironello. Raccontare la storia per diventare comunità L'azione, cofinanziata dalla Città di Belgioioso, è dedicata alla fascia 0-6 anni e coinvolgerà bambine, bambini, famiglie ed educatori. Il percorso intende avvicinare i più piccoli alla storia locale attraverso linguaggi adatti all'infanzia: narrazione orale, immagini, gioco simbolico, lettura ad alta voce, attività creative e momenti di condivisione. La storia non sarà presentata come insieme di date o nozioni, ma come racconto capace di generare appartenenza, curiosità e relazione. Il titolo "Marcondirodironello" richiama il ritmo della filastrocca e l'universo del racconto infantile, trasformando la memoria del Castello in un'esperienza accessibile anche ai bambini più piccoli.

L'attività si svolgerà prevalentemente in spazi civici e scolastici, con particolare riferimento alla Biblioteca comunale, quale luogo di incontro tra infanzia, lettura, famiglie e comunità. L'obiettivo è costruire un primo rapporto affettivo e narrativo con il patrimonio, facendo della storia uno strumento educativo e comunitario.

Visconti Rebirth. Realizzazione Graphic Novel La seconda azione prevede la realizzazione di una graphic novel dedicata alla memoria viscontea, al Castello di Belgioioso e alla possibilità di raccontare la storia attraverso il linguaggio del fumetto. L'albo sarà affidato a professionalità specializzate nella sceneggiatura, nell'illustrazione, nel fumetto e nella progettazione editoriale. La graphic novel costituirà uno degli esiti principali del progetto, perché tradurrà il patrimonio storico in un racconto visivo contemporaneo, accessibile anche a un pubblico giovane e non specialistico. Il fumetto sarà inteso come strumento culturale pienamente autonomo, capace di unire rigore narrativo, immaginario, divulgazione e forza comunicativa. L'azione contribuirà a rendere la memoria viscontea riconoscibile, trasmissibile e nuovamente attrattiva, producendo un contenuto culturale durevole e utilizzabile anche in future attività educative e divulgative.

Realizzazione opere site-specific per il Castello di Belgioioso L'azione prevede la realizzazione di opere d'arte contemporanea site-specific ispirate al tema dei Visconti, del Castello e della memoria storica di Belgioioso. Le opere saranno pensate in relazione al luogo, alla sua identità e alla sua stratificazione simbolica, e saranno esposte negli ambienti interni del Castello e nel cortile, senza interventi permanenti o trasformazioni strutturali. L'obiettivo è attivare un dialogo tra patrimonio storico e linguaggi artistici contemporanei, facendo del Castello non solo uno spazio di conservazione, ma un luogo di nuova committenza culturale. Le opere realizzate saranno acquisite al patrimonio dell'Ente e destinate a confluire nel percorso del futuro Museo dei Visconti, contribuendo alla costituzione di un primo nucleo artistico e narrativo permanente. In questo modo il progetto produce un effetto che non si esaurisce nel calendario delle attività, ma lascia al territorio una dotazione culturale stabile.

Efrem soldato di ventura. Laboratorio teatrale La quarta azione è dedicata al rapporto tra storia, letteratura, teatro e scuola. Il laboratorio teatrale prenderà

spunto da “Efrem soldato di ventura”, romanzo storico per ragazzi scritto da Mino Milani e pubblicato nel 1973, per costruire un percorso di narrazione scenica rivolto agli studenti. Attraverso il teatro, i partecipanti potranno avvicinarsi alla storia in forma esperienziale, interpretando personaggi, situazioni, conflitti e immaginari legati al Medioevo e alla memoria viscontea. Il laboratorio non avrà solo finalità performativa, ma anche educativa: permetterà agli studenti di comprendere la storia come racconto, relazione e costruzione di senso. Il percorso sarà documentato attraverso un video-racconto, destinato alla restituzione pubblica, alla condivisione con la comunità e alla valorizzazione digitale del progetto.

Visconti Rebirth. Coi miti non bisogna avere fretta – Workshop Il workshop rappresenta un momento di approfondimento, confronto e partecipazione rivolto a cittadini, operatori culturali, studiosi, artisti, scuole e realtà associative. Il titolo “Coi miti non bisogna avere fretta” sottolinea la necessità di avvicinarsi alla storia e ai suoi immaginari con attenzione, cura e profondità, evitando semplificazioni e usi superficiali del patrimonio. Il workshop sarà dedicato al rapporto tra mito storico, memoria viscontea, narrazione contemporanea, arte, fumetto e comunità. Sarà un’occasione per discutere come un piccolo comune possa trasformare il proprio patrimonio in un laboratorio culturale vivo, capace di produrre nuove forme di racconto e di attrattività. L’attività rafforzerà il carattere partecipativo del progetto e favorirà il dialogo tra professionalità diverse, rendendo la comunità parte attiva del processo di valorizzazione.

A06 – Tavola rotonda su AI e il racconto della Storia L’ultima azione introduce una riflessione sulle nuove tecnologie e sul modo in cui l’intelligenza artificiale può incidere sul racconto della storia, sulla divulgazione culturale e sulla valorizzazione del patrimonio. La tavola rotonda metterà a confronto esperti, operatori culturali, professionisti della comunicazione, studiosi e cittadini, affrontando opportunità e criticità dell’uso dell’AI nella costruzione di narrazioni storiche. L’obiettivo è interrogarsi su come innovazione digitale e memoria possano dialogare senza banalizzare il patrimonio, ma anzi ampliandone l’accessibilità e la capacità comunicativa. L’azione si collega alla vocazione complessiva di “VISCONTI REBIRTH”: usare linguaggi contemporanei per rendere la storia più comprensibile, partecipata e viva. Comunicazione, promozione e accessibilità dei contenuti

A supporto delle attività sarà sviluppata una specifica azione di comunicazione culturale, finalizzata a costruire un’identità riconoscibile del progetto e a garantire ampia diffusione delle iniziative. La comunicazione comprenderà materiali grafici coordinati, contenuti per i canali istituzionali e digitali del Comune, comunicati, materiali divulgativi, strumenti informativi per scuole e famiglie, documentazione fotografica e video, promozione degli incontri pubblici, della graphic novel, del laboratorio teatrale, del workshop, della tavola rotonda e della restituzione finale al Castello. La comunicazione non avrà solo funzione promozionale, ma sarà parte integrante della strategia culturale: servirà a rendere accessibili i contenuti, a coinvolgere pubblici diversi, a rafforzare la riconoscibilità di Belgioioso nel Basso Pavese e a lasciare tracce documentali e digitali del progetto anche dopo la conclusione delle attività. Dal punto di vista delle fasi di attuazione, il progetto sarà organizzato in modo progressivo. In una prima fase saranno definiti il coordinamento culturale, il calendario delle attività, il coinvolgimento dei professionisti, delle scuole e dei soggetti partner. Seguirà una fase di progettazione creativa e didattica, nella quale saranno sviluppati i contenuti del laboratorio 0-6, della graphic novel, delle opere site-specific, del laboratorio teatrale, della comunicazione e degli incontri pubblici. La terza fase sarà dedicata alla realizzazione delle attività: laboratori, workshop, produzione artistica, produzione editoriale, attività teatrali, video-racconto, comunicazione e tavola rotonda. La fase conclusiva prevede la restituzione pubblica nel Castello di Belgioioso, con esposizione delle opere, presentazione della graphic novel, proiezione dei contenuti audiovisivi e condivisione dei risultati con la comunità. Gli obiettivi specifici del progetto sono: valorizzare il Castello di Belgioioso attraverso linguaggi contemporanei; rendere la storia viscontea accessibile a pubblici diversi; coinvolgere bambini, scuole, famiglie e cittadini; promuovere nuova produzione culturale in un piccolo comune; rafforzare l’attrattività del Castello e del territorio; costruire un’immagine culturale riconoscibile; creare esiti durevoli attraverso opere, materiali, contenuti, dotazioni e documentazione che resteranno a disposizione della comunità. L’impatto atteso sul luogo riguarda anzitutto la valorizzazione del Castello come spazio culturale vivo. Le attività previste ne rafforzeranno la riconoscibilità e ne amplieranno le modalità di fruizione, trasformandolo in luogo di incontro tra storia e contemporaneità. L’acquisizione delle opere site-

specific e della dotazione audiovisiva contribuirà inoltre a lasciare un'eredità materiale e funzionale, utile anche per future iniziative culturali. L'impatto atteso: rafforzamento dell'identità culturale di Belgioioso e del Basso Pavese. Il progetto intende generare valore culturale, educativo e sociale la Storia viscontea diventa così non solo elemento del passato, ma risorsa per produrre appartenenza, partecipazione, attrattività e sviluppo culturale.

Il modello proposto può essere applicato anche ad altri piccoli comuni dotati di beni storici o memorie territoriali forti. "VISCANTI REBIRTH" propone infatti un metodo: non limitarsi a conservare il patrimonio, ma riattivarlo attraverso differenti linguaggi e nuove comunità di fruizione basate sulla propria Storia.

VALUTAZIONE D'IMPATTO

Il progetto “VISCONTI REBIRTH” produrrà un impatto articolato sulle dimensioni culturale, sociale, educativa, turistica ed economica del territorio, contribuendo alla valorizzazione del Castello di Belgioioso e della memoria viscontea come risorse vive e generative.

Sotto il profilo culturale il progetto rafforzerà il ruolo del Castello di Belgioioso come luogo di produzione, fruizione e restituzione culturale. Le attività previste — laboratorio 0-6 anni, graphic novel, opere d’arte site-specific, laboratorio teatrale, workshop, tavola rotonda e comunicazione — permetteranno di rileggere il patrimonio storico attraverso linguaggi contemporanei, accessibili e capaci di parlare a pubblici diversi. La memoria viscontea non sarà proposta come semplice rievocazione, ma come materiale narrativo da trasformare in nuove opere, nuovi racconti e nuove modalità di partecipazione. L’acquisizione delle opere site-specific al patrimonio dell’Ente contribuirà inoltre a lasciare un esito durevole, destinato a confluire nel percorso del futuro Museo dei Visconti.

Sotto il profilo sociale ed educativo, il progetto avrà ricadute significative sulla comunità locale. L’azione “Marcondirodirondello. Raccontare la storia per diventare comunità”, rivolta alla fascia 0-6 anni, coinvolgerà bambine, bambini, famiglie ed educatori, favorendo un primo rapporto affettivo e narrativo con la storia locale. Le attività scolastiche e il laboratorio teatrale ispirato a “Efrem soldato di ventura” permetteranno agli studenti di avvicinarsi alla storia attraverso il teatro, il fumetto e la narrazione, trasformando l’apprendimento in esperienza attiva. Il progetto contribuirà così a rafforzare il senso di appartenenza, la partecipazione intergenerazionale e il rapporto tra scuola, biblioteca, Castello e comunità.

Sotto il profilo turistico e di attrattività territoriale, VISCONTI REBIRTH aumenterà la riconoscibilità del Castello di Belgioioso e del Comune nel contesto del Basso Pavese e della provincia di Pavia. La produzione della graphic novel, le opere contemporanee, gli incontri pubblici, il workshop e la tavola rotonda contribuiranno a creare occasioni di visita, conoscenza e fruizione culturale. Il Castello sarà valorizzato non soltanto come bene storico, ma come spazio attivo, capace di ospitare esperienze culturali innovative. L’effetto atteso è un incremento dell’attrattività del luogo, anche verso pubblici non abitualmente interessati alla storia locale, ma raggiungibili attraverso linguaggi come fumetto, arte contemporanea, teatro, video e comunicazione digitale.

Sotto il profilo economico, il progetto potrà generare ricadute indirette legate all’attivazione di professionalità culturali, artistiche, educative, comunicative e tecniche. Saranno coinvolti fumettisti, illustratori, sceneggiatori, artisti, esperti teatrali, operatori culturali, professionisti della comunicazione e soggetti impegnati nella produzione dei contenuti. La valorizzazione del Castello potrà inoltre contribuire, nel medio periodo, a rafforzare l’offerta culturale del Comune e ad

alimentare economie connesse alla fruizione culturale, alla promozione territoriale e alla capacità attrattiva del centro storico.

Sotto il profilo ambientale, il progetto non prevede trasformazioni strutturali, interventi permanenti o consumo di suolo. Le attività si svolgeranno in spazi già esistenti, prevalentemente nel Castello, nella Biblioteca e in luoghi civici e scolastici del Comune. Le modalità d'uso saranno temporanee, reversibili e compatibili con la tutela dei luoghi. La dotazione audiovisiva prevista sarà acquisita al patrimonio comunale e potrà essere riutilizzata per future iniziative, evitando soluzioni effimere e favorendo un uso durevole delle risorse.

La metodologia adottata si basa su un modello integrato: progettazione culturale, coinvolgimento educativo, produzione artistica, comunicazione, restituzione pubblica e documentazione. Le attività saranno organizzate per fasi: coordinamento iniziale, progettazione dei contenuti, realizzazione dei laboratori e delle produzioni, comunicazione, restituzione finale e valorizzazione degli esiti. La comunicazione accompagnerà l'intero percorso, non solo come promozione, ma come strumento di accessibilità, coinvolgimento e memoria del progetto.

Il progetto presenta infine una significativa ****replicabilità****. Il metodo proposto può essere applicato anche in altri piccoli comuni dotati di beni storici, memorie locali o patrimoni identitari. VISCONTI REBIRTH propone infatti un modello di rigenerazione culturale fondato sull'incontro tra patrimonio storico, linguaggi contemporanei, educazione, produzione artistica e partecipazione civica: non limitarsi a conservare il patrimonio, ma riattivarlo attraverso nuove narrazioni, nuove opere e nuove comunità di fruizione.

FATTIBILITÀ DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

Presenta un elevato grado di fattibilità culturale, organizzativa, gestionale ed economica, poiché si fonda su attività chiaramente individuate, luoghi già disponibili e una regia pubblica affidata alla Città di Belgioioso. Il Comune curerà il coordinamento generale, la programmazione delle attività, il raccordo con partner, scuole, professionisti e operatori culturali, le procedure di affidamento, il monitoraggio dell'avanzamento e la rendicontazione delle spese. Le attività principali si svolgeranno nel Castello di Belgioioso, nel cortile e negli ambienti interni disponibili e idonei, individuati nel rispetto delle esigenze di sicurezza, accessibilità e tutela del bene. Le attività educative e formative potranno svolgersi anche in spazi civici e scolastici, con particolare riferimento alla Biblioteca comunale per il percorso 0-6 anni. Il progetto sarà articolato in fasi: coordinamento iniziale e definizione del calendario; progettazione dei contenuti culturali, didattici e artistici; realizzazione delle azioni previste; comunicazione e promozione; restituzione finale al Castello. Tale organizzazione consente di gestire in modo ordinato il laboratorio 0-6, la graphic novel, le opere site-specific, il laboratorio teatrale, il workshop, la tavola rotonda e le attività di comunicazione. La gestione operativa sarà affidata a professionalità specifiche. Il Comune manterrà funzioni di indirizzo, coordinamento e controllo. La fattibilità è rafforzata dalla possibilità di programmare le attività in sequenza e in parte in parallelo, evitando sovrapposizioni e garantendo il rispetto del cronoprogramma. I principali rischi organizzativi saranno mitigati mediante pianificazione anticipata, individuazione di referenti per ciascuna azione e monitoraggio periodico. Opere, graphic novel, video, materiali divulgativi e dotazione audiovisiva resteranno disponibili per future attività culturali, educative e promozionali del Comune.

FINANZIAMENTO RICHIESTO (al netto dell'eventuale co-finanziamento)

CRONOPROGRAMMA

Le attività previste da VISCONTI REBIRTH sono articolate in sei azioni integrate, pensate per valorizzare il Castello di Belgioioso e la memoria viscontea attraverso linguaggi diversi e accessibili.

Marcondirodironello. Raccontare la storia per diventare comunità è il laboratorio 0-6 anni, cofinanziato dalla Città di Belgioioso, rivolto a bambine, bambini, famiglie ed educatori. Attraverso racconto, gioco, immagini, lettura e attività creative, la storia locale diventa esperienza semplice, affettiva e condivisa.

Visconti Rebirth. Realizzazione Graphic Novel prevede la produzione di una graphic novel dedicata alla memoria viscontea e al Castello di Belgioioso. Il fumetto sarà affidato a professionalità specializzate e tradurrà la storia in un racconto visivo contemporaneo, adatto anche a un pubblico giovane con trasmissione online di work in progress. verrà incaricato professionista del settore.

Realizzazione opere site-specific per il Castello di Belgioioso riguarda la produzione di opere d'arte contemporanea ispirate ai Visconti e al Castello. Le opere saranno esposte negli spazi idonei del Castello e acquisite al patrimonio dell'Ente. Sarà incaricato un gruppo di consulenti: critici d'arte, galleristi, scrittori e professionisti del settore.

Efrem soldato di ventura. Laboratorio teatrale coinvolgerà gli studenti in un percorso tra storia, letteratura e teatro, ispirato al romanzo di Mino Milani.

Visconti Rebirth. Coi miti non bisogna avere fretta – Workshop sarà un momento di confronto su mito storico, memoria viscontea, arte, fumetto e comunità, rivolto a cittadini, scuole, studiosi, artisti e operatori culturali.

Tavola rotonda su AI e racconto della Storia approfondirà il rapporto tra intelligenza artificiale, chatbot letterari e culturali e la narrazione culturale e storica. A supporto delle attività è prevista un'azione trasversale di comunicazione culturale con contenuti digitali e cartacei.

**Novembre
2026**

Attività / Luogo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Predisposizione di tutte le attività e partenza delle stesse - incarichi, etc....																														

Dicembre 2026																															
Attività / Luogo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
trasmissione online del working progress Grafich-novel "Visconti Rebirth"																															
Realizzazione opere site-specific per il Castello di Belgioioso Lavori comitato																															
Tavola rotonda su AI e il racconto della Storia																															
Gennaio 2027																															
Attività / Luogo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

[illegible][illegible]

QUADRO ECONOMICO		
Costi del progetto	Finanziamento	Co-finanziamento
A. Spese relative alla realizzazione delle attività		
A01 - Marcondirodirondello (cofinanziata da Città di Belgioioso)	€ 0,00	€ 40.000,00
A02 - Visconti Rebirth. Realizzazione Graphic Novel	€ 35.000,00	€ 0,00
A03 - Realizzazione opere site-specific per il Castello di Belgioioso	€ 39.000,00	€ 0,00
A04 - Efrem soldato di ventura - Laboratorio teatrale	€ 6.000,00	€ 0,00
A05 - Visconti Rebirth. Coi miti non bisogna avere fretta - Workshop	€ 8.000,00	€ 0,00
A06 - Tavola rotonda su AI e il racconto della Storia	€ 4.000,00	€ 0,00
Totale A	€ 92.000,00	€ 40.000,00
B. Costi diretti del personale (per collaborazioni e consulenze)		
B01 - Consulenze	€ 12.000,00	€ 0,00
Totale B	€ 12.000,00	€ 0,00
C. Spese per la comunicazione e promozione		
C01 - Il Castello di Belgioioso. Storia, immagini, racconti (cofinanziato da Città di Belgioioso)	€ 5.000,00	€ 3.000,00
C02 - Comunicazione	€ 10.000,00	€ 0,00
Totale C	€ 15.000,00	€ 3.000,00
D. Spese amministrative strettamente funzionali al progetto		
Totale D	€ 0,00	€ 0,00
E. Spese per viaggi e trasferte (max 20% del finanziamento concesso)		
Totale E	€ 0,00	€ 0,00
F. Altre voci di spesa		
F01 - videoproiettore, telo professionale, impianto audio	€ 11.000,00	€ 0,00
Totale F	€ 11.000,00	€ 0,00
TOTALE PROGETTO (A+B+C+D+E+F)	€ 173.000,00	
Finanziamento richiesto	€ 130.000,00	
Eventuale co-finanziamento		€ 43.000,00