



Sineglossa

Bilancio sociale 2023

Indice

Chi siamo	6
Team	8
Nota metodologica	10
In sintesi	12
Come contribuiamo all'agenda 2030?	14
I risultati e gli impatti	16

EDUCAZIONE E FORMAZIONE	17
In sintesi	18
IL PROGETTO BANDIERA BE YOUR HERO	20
Cosa ne pensa chi ha partecipato?	23
GLI ALTRI PROGETTI	24
WORKSHOP	28

RIGENERAZIONE DEI LUOGHI	30
In sintesi	31
IL PROGETTO BANDIERA NONTURISMO	34
Cosa ne pensa chi ha partecipato?	37
GLI ALTRI PROGETTI	38
WORKSHOP	41

ARTE E TECNOLOGIA	43
In sintesi	44
IL PROGETTO BANDIERA FOOD DATA DIGESTION	46
Cosa ne pensa chi ha partecipato?	49
GLI ALTRI PROGETTI	50
MOSTRE	54
INSTALLAZIONI ARTISTICHE	58

ECOSISTEMI	60
I nostri network	61
I nostri partner e sostenitori	62
I nostri interventi	63

COMUNICAZIONE	64
Divulgazione	66
Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni	68
Social e sito	69

Dipendenti e collaborazioni	70
Qualche dato economico	72
Primizie	76
Appendice	78



Sineglossa è un'Associazione senza scopo di lucro, dal 2022 riconosciuta Ente del Terzo Settore (ETS). Persegue finalità civiche, solidaristiche, educative e di utilità sociale attraverso l'esercizio delle attività di interesse generale illustrate nello statuto.

Sede legale Via Guglielmo Marconi, 41 60125 Ancona – IT
Contatti +39 071 241 2416 | info@sineglossa.it

P.IVA 02413030426
C.F. 93116780425

Statuto [Sineglossa ETS](#)

Seguici su sineglossa.it



Il progetto editoriale che curiamo: mangrovia.info



Raccolta dati e scrittura:

tutte le aree di expertise di Sineglossa (Project Management, Progettazione, Produzione, Risorse Umane, Comunicazione, Amministrazione e Ricerca) sono state coinvolte nella redazione di questo bilancio.

Mappe: Datawrapper

Foto: Sineglossa

Pubblicato a giugno 2024

Chi siamo

Sineglossa nasce con l'idea di non accomodarsi mai nei posti comodi.

Federico Bomba, direttore artistico

Sineglossa è un'organizzazione culturale attiva da 16 anni, nata ad Ancona dall'incontro di due persone, Alessia Tripaldi e Federico Bomba, e dalla loro volontà di portare l'arte fuori dai contesti artistici, trasformandola da oggetto di intrattenimento a strumento di conoscenza, interpretazione e trasformazione del mondo.

La nostra strategia per crescere e per produrre un impatto sui nostri pubblici si basa su tre concetti chiave, che guidano i nostri progetti e la nostra ricerca:

- ✦ **Cross-fertilization**
- ✦ **Nuovo Rinascimento**
- ✦ **Innovazione a base culturale**

Alle sfide del mondo contemporaneo - dall'utilizzo etico delle nuove tecnologie al cambiamento climatico - applichiamo i processi dell'arte contemporanea per costruire nuovi modelli di sviluppo sostenibile.

L'approccio si ispira all'idea di un Nuovo Rinascimento, ovvero alla contaminazione tra discipline umanistiche e scientifiche per ricercare soluzioni belle, sostenibili e inclusive. I nostri progetti coinvolgono, quindi, artist3, scienziat3, imprenditor3 e umanist3, ma anche università, pubbliche amministrazioni e comunità **in una dimensione non solo locale ma anche costituzionalmente e ambiziosamente europea.**

Sperimentando e condividendo nuovi strumenti di interpretazione e trasformazione del presente, **ci impegniamo a promuovere un'innovazione a base culturale.** Crediamo nel ruolo sociale della cultura e, con i nostri progetti, miriamo a ridefinire i valori che guidano le nostre scelte, immaginando altri futuri possibili e più umani.

Da giugno del 2021 siamo partner ufficiale del **New European Bauhaus**, un progetto ambientale, economico e culturale lanciato dalla Commissione Europea a gennaio del 2021, che ha l'obiettivo di combinare design, sostenibilità, accessibilità e investimenti per realizzare l'European Green Deal.



Team



Federico Bomba
Direttore artistico



Anna Caramia
Project manager



Alessia Tripaldi
Direttrice ricerca e formazione



Fabio Colombo
Grants manager



Cristina Mingo
Produzione



Sofia Marasca
Comunicazione



Eleonora Rossi
Creative designer



Tommaso Sorichetti
Consulente formazione e ricerca



Alessandra Navazio
Project manager



Chiara Traferri
Amministrazione



Rebecca Bregagna
Servizio civile



Martina La Mantia
Servizio civile



Giulia Melchionda
Servizio civile



Riccardo Silvi
Fundraiser



Emmanuel Lucassen
Web developer



Michele Cremaschi
Creative technologist

Nota metodologica

L'intento di questo bilancio è fornire un identikit di Sineglossa, del suo approccio trasversale e delle sue geografie, insieme a una panoramica del lavoro svolto nel 2023. Non solo: il bilancio sociale vuole essere un'**occasione di confronto e condivisione** sia con stakeholders e policy makers sia con i pubblici che Sineglossa intercetta o ha intercettato nei vari progetti.

Questo è il primo bilancio sociale redatto dall'organizzazione e, per questo motivo, nella cornice delle progettualità del 2023, sono presenti alcuni affondi temporali per i **progetti "bandiera"** di Sineglossa, per i quali i dati presentati sono da considerarsi *al 2023* e non *del 2023*.

La valutazione dei progetti si riferisce a due tipologie di indicatori: gli **indicatori di risultato** (output realizzati) e gli **indicatori di impatto** (i cambiamenti prodotti sui target), unendo uno sguardo di tipo quantitativo a uno di tipo qualitativo. Con il termine "beneficiari" indichiamo, nello specifico, le diverse tipologie di persone a cui i progetti, di volta in volta, si rivolgono direttamente o indirettamente: chi partecipa agli eventi pubblici, chi prende parte agli incontri di facilitazione o di formazione, chi visita le opere d'arte o si candida alle call for artists. In un'ottica sistemica, l'impatto dei progetti è stato, inoltre, messo in relazione con l'**Agenda 2030**, in modo da fornire una chiave di lettura universalmente riconosciuta.

Per facilitare la fruizione dei contenuti e la comprensione dei temi, i progetti nazionali ed europei di cui Sineglossa è capofila o partner, i workshop di nostra ideazione e le mostre e installazioni artistiche che curiamo sono stati suddivisi in quattro aree tematiche:

- ✦ **EDUCAZIONE E FORMAZIONE**
- ✦ **ARTE E TECNOLOGIA**
- ✦ **RIGENERAZIONE DEI LUOGHI**
- ✦ **ECOSISTEMI**

Considerata la trasversalità delle attività realizzate dall'organizzazione, alcuni progetti vengono presentati in maniera più estesa nell'area tematica a cui si riferiscono principalmente e menzionati nelle aree tematiche che attraversano. Altri progetti, invece, condividono degli output e/o delle persone che hanno contribuito a realizzarli (artisti, trainer e formatori). La ripetizione di questi dati non è considerata nel conteggio totale presentato nei capitoli "In sintesi" e "Governance". Nei progetti in partenariato, infine, sono stati conteggiati soltanto i risultati e gli impatti delle azioni prodotte o co-prodotte da Sineglossa.

Il processo di redazione del Bilancio Sociale 2023 ha coinvolto **tutte le aree di expertise** di Sineglossa (Project Management, Produzione, Risorse Umane, Comunicazione, Amministrazione e Ricerca), consentendo una raccolta capillare dei risultati, che vengono qui proposti non solo tramite stime e grafici, ma anche attraverso il rimando a contenuti aggiuntivi.

Vi auguriamo una buona lettura!

In sintesi



.....
volume dei contributi
pubblici e privati incassati nel 2023

316.000
euro

36 anni

età media dello staff

110 artisti, trainer e formatori3
..... coinvolt3

3 call for artists
.....

17 residenze artistiche
.....

1 mostra su poesia e
..... Intelligenza Artificiale

50 laboratori di formazione
..... o facilitazione

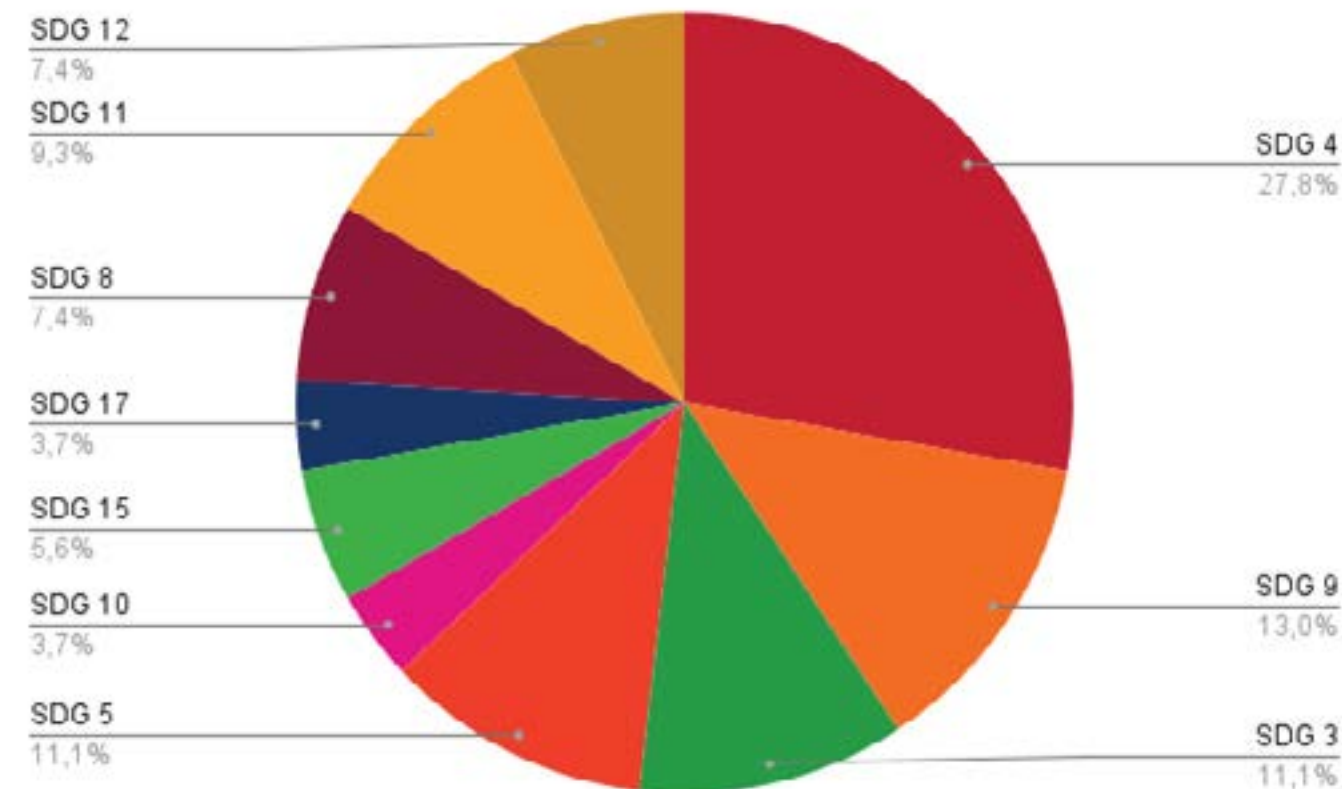
10 Obiettivi per lo Sviluppo
..... Sostenibile promossi dai
nostri progetti

67% di progetti vinti sul totale dei
..... progetti presentati

8 progetti europei
.....

(5 nel Programma Erasmus +,
2 nel Programma
Creative Europe, 1 nel Programma
CERV - Citizens,
Equality, Rights and Values)

Come contribuiamo all'agenda 2030?



L'Obiettivo 4 (Educazione di qualità) è il più ricorrente, presente in più di un quarto dei progetti di Sineglossa. L'empowerment delle persone - artisti, studenti e comunità - attraverso lo sviluppo di nuove competenze e l'ideazione di nuove metodologie di formazione, infatti, non sono obiettivi pertinenti soltanto all'area **Educazione e formazione**, ma si intrecciano spesso con le altre due aree d'intervento, **Rigenerazione dei luoghi** e **Arte e tecnologia**.



A seguire, l'impegno verso l'attuazione dell'**Obiettivo 9** (Industria, Innovazione e Infrastrutture), presente nel 13% dei progetti, riflette la forte spinta verso l'innovazione su base culturale dei nostri output creativi, mostre e residenze artistiche che hanno l'intento comune di sperimentare nuove forme di collaborazione, in particolar modo tra esseri umani e tecnologia.



L'Obiettivo 11 (Città e comunità sostenibili) è presente nel 9% dei progetti che, sia nell'area Educazione e Formazione che nell'area Rigenerazione dei luoghi, pongono attenzione alle sfide urbane e alla qualità della vita in città e nelle aree rurali o decentralizzate, promuovendo una progettazione partecipata, integrata e inclusiva dei luoghi.

I risultati e gli impatti

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione

Obiettivo:

migliorare il benessere sociale dei e delle giovani attraverso percorsi mirati alla consapevolezza e allo sviluppo delle competenze trasversali.

IN SINTESI:



PROGETTI ATTIVI nel 2023

NAZIONALI

- Be Your Hero (4)
- Green Learning

EUROPEI

- WeSteam
- Post-Human Architect

PROGETTI FINANZIATI nel 2023

NAZIONALI

- Echoes
- Artskills Lab
- The New Real - Generative AI Academy

EUROPEI

- NuGamers
- Green Gaming

WORKSHOP

- Archetipi e Soft Skills
- Elevator
- #ciollansia



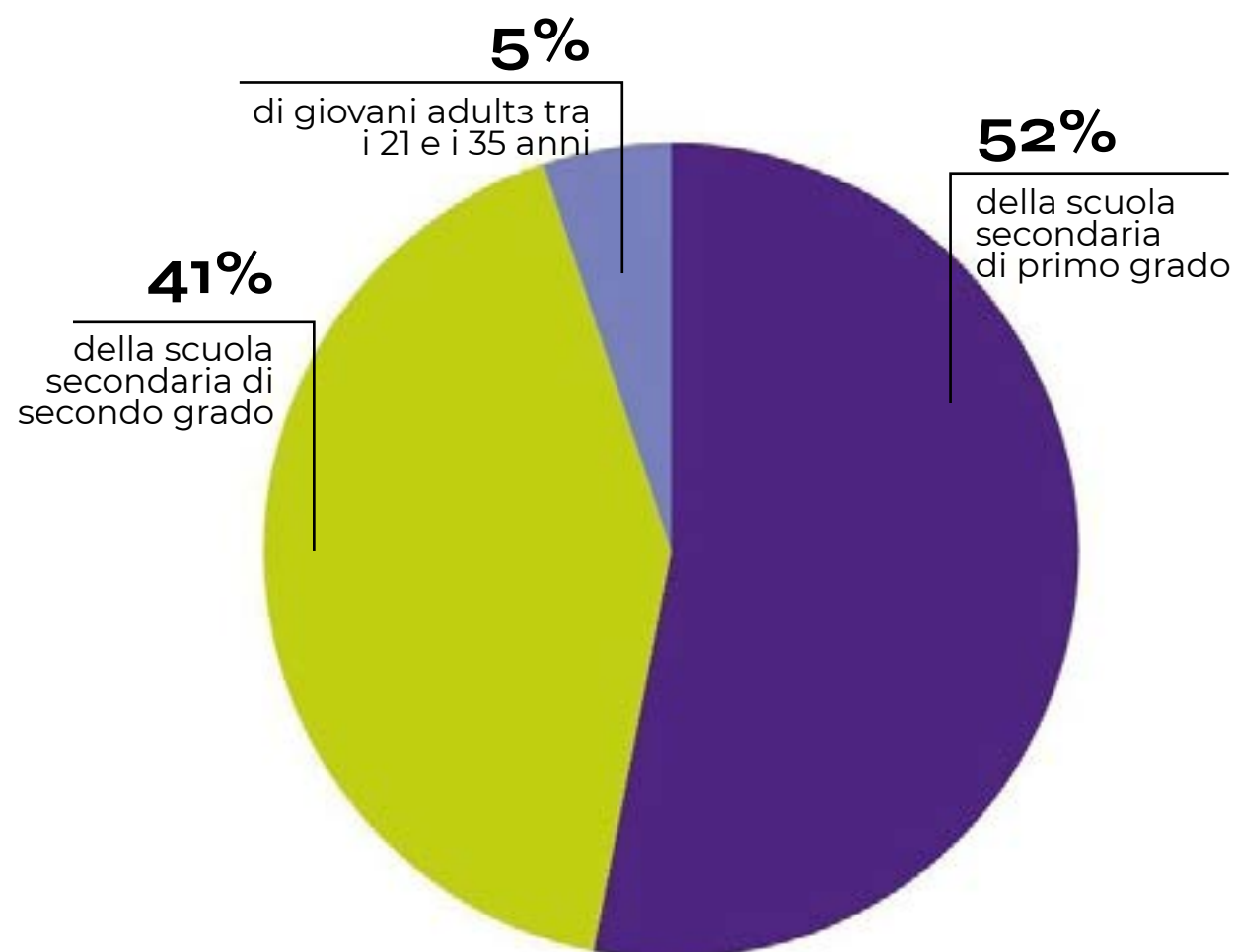
IL PROGETTO BANDIERA **BE YOUR HERO**



Be Your Hero¹ si propone di stimolare e allenare le competenze identitarie, trasversali e relazionali (**life skills**) dei e delle giovani tra i 12 e i 18 anni, per prepararli tanto dal punto di vista professionale (dalla gestione delle incognite alla cooperazione con altre persone) quanto dal punto di vista umano (rafforzamento del senso di sicurezza e della capacità di riconoscere le proprie abilità). I percorsi consentono di sperimentare le **life skills** con due tipologie di **attività pratiche**: l'esperienza sportiva dell'Art du Deplacement (ADD) e l'esperienza creativa dell'arte contemporanea.

→ [Vai al sito](#)

- 9 edizioni e 1 finanziata nel 2023
- 1 metodologia prodotta
- 19 laboratori realizzati
- 6 eventi pubblici
- 1 mostra
- 23 enti di formazione coinvolti
- 60 artisti, trainer e formatori coinvolti
- Più di 800 beneficiari



¹ I dati presentati in questo paragrafo sono da considerarsi al 2023 e si riferiscono a 9 edizioni Be Your Hero

Cosa ne pensa chi ha partecipato?

Lo abbiamo raccontato attraverso

- ✦ 1 audiodocumentario
- ✦ 3 report

Dove abbiamo scoperto che:

- ✦ l'**85%** di chi ha partecipato continuerebbe la disciplina artistica o l'ADD
- ✦ l'**80%** afferma che in seguito al percorso ha sviluppato nuove relazioni
- ✦ il **60%** valuta con il punteggio massimo la capacità del percorso di aiutare a conoscere le proprie abilità
- ✦ il **70%** reputa di essersi divertito

"Non è facile allenarsi in una città, ma alla base di tutto c'è stato il rispetto: verso noi stessi, verso gli altri e verso lo spazio che ci circondava."

Una partecipante

"Con Be Your Hero stiamo cercando di spostare il concetto di sicurezza da quello che sta fuori a quello che è dentro di noi. Con l'ambizione di essere l'opportunità per ragazzi di imparare a credere in se stessi e superare gli ostacoli che la vita gli porrà davanti."

Riccardo Silvi, ex- assessore del comune di Corinaldo

"Be Your Hero è una scuola perché si va oltre i libri e i voti ed è quello che dovrebbe fare la scuola quotidianamente."

Una partecipante

Per approfondire:

- ✦ [Metodologia Be Your Hero](#), la cornice teorica del percorso formativo Be Your Hero.
- ✦ [Be Your Hero-Sport & Life Skills 2023. Edizione Recanati](#), il report con risultati e valutazione d'impatto dell'edizione Be Your Hero Sport & Life Skills 2023 a Recanati.
- ✦ [Educare alla felicità. Un percorso didattico per il benessere degli e delle adolescenti](#), il report con risultati e valutazione d'impatto del progetto Educare alla felicità 2022.
- ✦ [Be Your Hero. Un anno dopo](#), il monitoraggio dei risultati a un anno di distanza dall'edizione Zero di Be Your Hero Sport & life skills 2020 a Corinaldo.
- ✦ [Be Your Hero](#), la mostra prodotta alla Mole Vanvitelliana in occasione del festival art+b=love(?) del 2022 con i risultati dell'edizione di Recanati Be Your Hero Art & Lifeskills.

GLI ALTRI PROGETTI

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2023 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



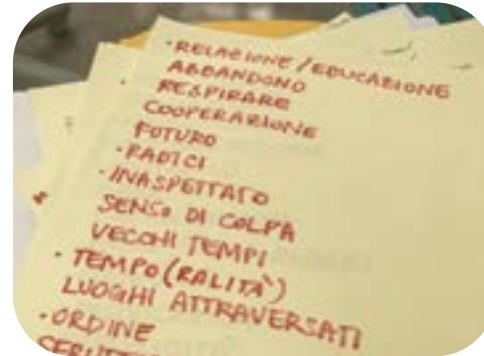
GREEN LEARNING

ha lo scopo di avvicinare student3 e insegnanti all'Intelligenza Artificiale attraverso laboratori didattici innovativi, che fanno uso di **nuove tecnologie e arti performative** per stimolare una maggiore consapevolezza sul cambiamento climatico.

→ [Vai al sito](#)

Per approfondire:

- ★ [Green Learning Handbook](#), la guida per realizzare il percorso formativo in autonomia nella propria scuola, pensata per le lezioni di educazione civica e italiano ma implementabile anche nelle altre discipline.
- ★ [Green Learning recommender system](#), lo strumento online di intelligenza artificiale per la ricerca di esperienze positive di chi sta cambiando l'Italia. Si rivolge a studenti e studentesse e si basa sull'archivio di articoli e video del giornale Italia Che Cambia.



POST HUMAN ARCHITECT

educa studenti e studentesse alla **sostenibilità** e all'innovazione sociale attraverso lo sviluppo e la diffusione di una metodologia dedicata.

→ [Vai al sito](#)

Per approfondire:

- ☀ [Post Human Architect Toolkit](#), il manuale pratico per allenare il pensiero ecosistemico nella rigenerazione a base culturale delle aree interne.
- ☀ [Post Human Architect Framework](#), il framework per conoscere le competenze chiave della rigenerazione a base culturale.
- ☀ [PHA Certification System](#), il test per certificare le competenze del Post-Human Architect.

WE STEAM

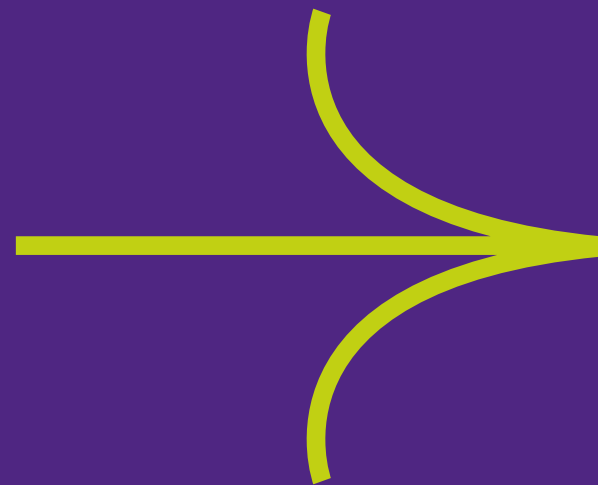
mette al centro **le donne nel campo STEM**, sviluppando, testando e diffondendo una metodologia mirata a stimolare l'art thinking nelle studentesse impegnate in carriere STEM.

→ [Vai al sito](#)

Per approfondire:

- ☀ [WeSteam Skills Framework](#), il framework delle competenze STEAM.
- ☀ [WeSteam Handbook](#), il manuale pratico per allenare le soft skills delle studentesse STEM.

WORKSHOP



ARCHETIPI E LIFE SKILLS

Attraverso gli **archetipi junghiani**, le persone che partecipano vengono guidate nel processo di riconoscimento e auto-assegnazione delle proprie competenze trasversali - **soft skills** -, declinate sul piano professionale di studio o lavoro.

ELEVATOR

Elevator è un **serious game** ideato e realizzato da Sineglossa per riflettere sugli aspetti di un'idea, immaginare un nuovo servizio o un nuovo utilizzo di un prodotto e rinsaldare l'affiatamento di squadra. Il laboratorio di **progettazione creativa**, applicabile sia alle aziende sia a contesti formativi, supporta la vocazione all'imprenditorialità portando gli elementi di un business model canvas (target, valore offerto, partner, competitor) su un campo da gioco.

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione

Obiettivo:

migliorare il benessere sociale delle comunità urbane e rurali attraverso la creazione o l'acquisizione di modelli di sviluppo sostenibile.

IN SINTESI:



PROGETTI ATTIVI nel 2023

NAZIONALI

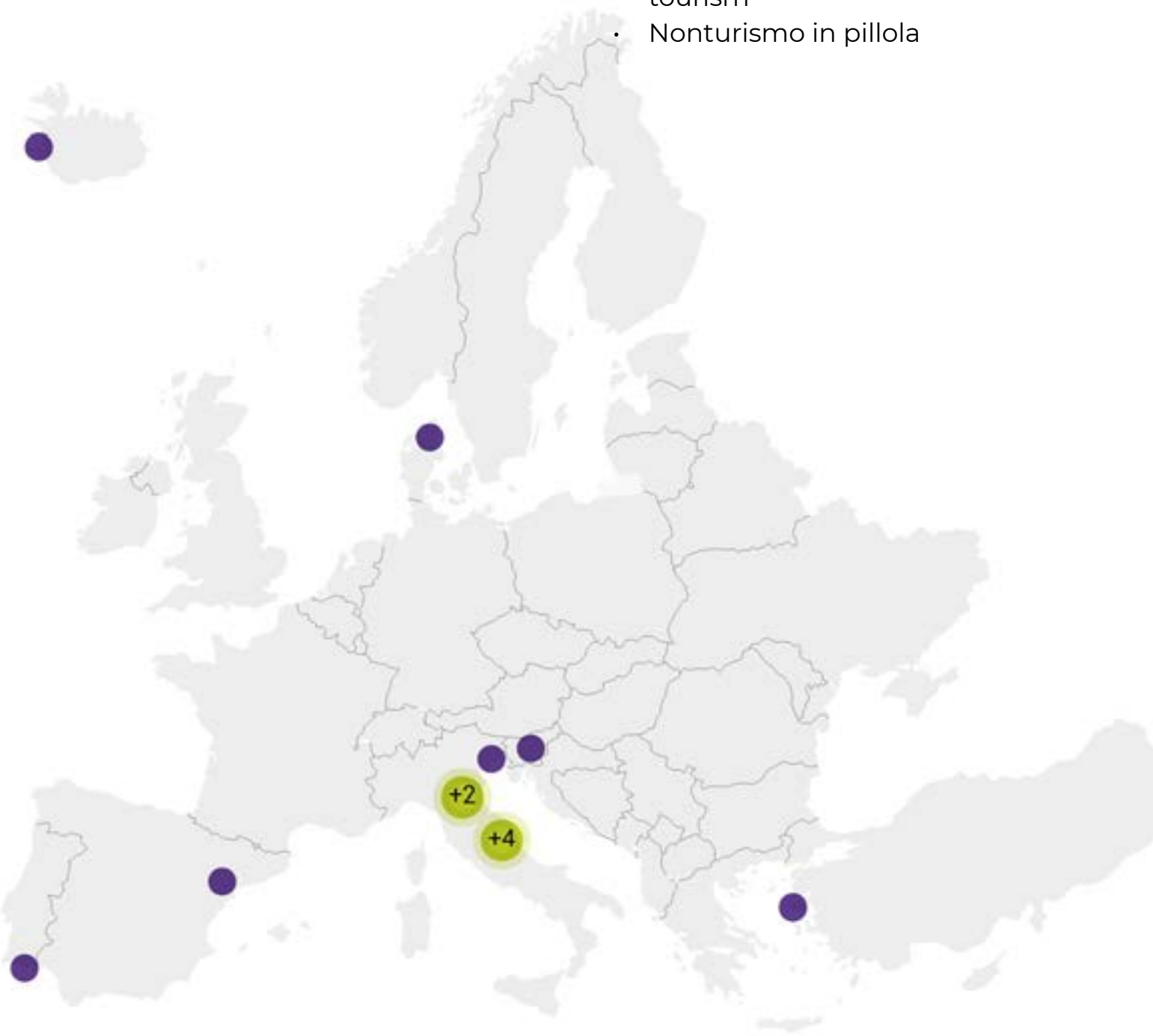
- Frontignano Art Walks per EIT - European Institute of Technology
- Nonturismo (2)

EUROPEI

- BlueTour
- Post-Human Architect

WORKSHOP

- Nonturismo - Engaging communities to make identity, discover the territory and manage tourism
- Nonturismo in pillola



IL PROGETTO BANDIERA

NONTURISMO



Il Nonturismo² è un modo di intendere l'**incontro tra una comunità e chi viene da fuori**, tra chi viaggia cercando una relazione intima e autentica con un territorio e chi racconta il proprio territorio attraverso le scoperte inattese e le deviazioni.

Nonturismo si esprime attraverso la REDAZIONE DI COMUNITÀ, un **processo di creazione di identità collettiva** di territori in trasformazione. Un processo in cui artist3, storic3, economist3, sociolog3, botanic3 aiutano la comunità a riappropriarsi di un patrimonio di memoria comune, indagare il proprio presente e costruire nuovi immaginari futuri da condividere con i e le nonturist3. Nel 2023 è stata ideata anche la metodologia "**Nonturismo for kids**", con l'obiettivo di stimolare un'esplorazione emotiva degli spazi urbani negli e nelle adolescenti tra i 12 e i 16 anni.

Il risultato finale del processo Nonturismo è un'opera (un'installazione artistica, un podcast, una guida di comunità) che nasce dalla collaborazione tra comunità locale e artist3 in residenza.

Alle guide Nonturismo è dedicata una **collana pubblicata da Ediciclo**, la casa editrice specializzata in turismo sostenibile.

Bologna, Ussita, Ancona, Arcevia

→ [Vai al sito](#)

4 volumi

116 luoghi mappati

4174 guide stampate

4018 guide vendute

1597 beneficiar3 hanno partecipato alle camminate, alle redazioni e agli eventi

10 residenze artistiche

42 eventi pubblici

11 redazioni di comunità

1 strumento di formazione

2 audio documentari

Geografie dei beneficiar3

58% "Non sono del luogo ma lo frequentano"

36% "Sono del luogo e vivono nel luogo"

6% "Sono del luogo ma vivono altrove"

Per approfondire:

✨ [Nonturismo for kids](#), la metodologia per stimolare l'esplorazione emotiva dei luoghi negli e nelle adolescenti.

² I dati riportati in questo paragrafo sono da considerarsi al 2023 e si riferiscono a 4 edizioni Nonturismo

Cosa ne pensa chi ha partecipato?

"Era proprio quello che mancava. La guida è stata lo spazio e il tempo perfetto per raccogliere la necessità di aggregazione, che il terremoto e la prima gestione dell'emergenza aveva interrotto."

Una partecipante alla redazione di Ussita

"Alcune guide abilitate del Parco sono state coinvolte durante le passeggiate. La guida è stata l'occasione per il reciproco riconoscimento tra comunità e Parco: c'è stato un primo incontro all'interno di C.A.S.A., durante il quale si sono incontrati la redazione di comunità e il nuovo presidente del Parco entrato in carica."

Ente Parco Nazionale dei Monti Sibillini

"Attraversare Bologna dai giorni successivi al primo incontro è diventato un po' come avere 20 occhi e 10 cuori. Prestare attenzione ad angoli mai notati, riempire luoghi di storie che prima non conoscevo, risentire i miei posti attraverso la pelle di qualcun altro."

Una partecipante alla redazione di Bologna

"Sto partecipando perché vorrei mettermi in gioco con i ricordi e avere un'ottica diversa che mi sollevi lo spirito."

Una partecipante alla redazione di Ancona

"Dell'esperienza Nonturismo Arcevia mi ha colpito la costruzione di un racconto condiviso con persone che non conoscevo, la possibilità di lavorare e crescere insieme. Finalmente incontrarsi."

Una partecipante alla redazione di Arcevia

"L'aspetto più divertente è stato uscire dalla scuola e camminare senza sapere dove il mio compagno mi avrebbe portato e quando abbiamo passeggiato per Arcevia, vedendo posti che mi trasmettevano emozioni e sensazioni nuove."

Una partecipante al percorso Nonturismo for Kids di Arcevia

GLI ALTRI PROGETTI

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2023 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



FRONTIGNANO ART WALKS

riflette sul futuro del **turismo nelle aree montane** attraverso la ricerca, la residenza artistica e le interviste agli abitanti realizzate da una giornalista, per esplorare e raccontare **modelli di turismo** complementari a quello basato sulle piste da sci.

[→ Vai al sito](#)

Per approfondire:

- ☀ [Mutazioni. Ricostruzione e storie di moderna utopia](#), l'audio documentario sul Cammino delle Terre Mutate passando per Ussita e Fiastra, all'interno del Parco Nazionale dei Monti Sibillini.
- ☀ [5 nuove storie audio](#), nate dall'incontro con gli abitanti di Ussita, sui Monti Sibillini, in aggiunta ai 7 percorsi già raccontati nel 2020 nella guida Nonturismo di Ussita.



BLUE TOUR

mira a promuovere la rigenerazione delle aree costiere di Ancona, Faro e Lesbo coinvolgendo comunità locali e tre artisti in un percorso collettivo di riflessione sul turismo nel proprio territorio e la produzione di tre opere d'arte.

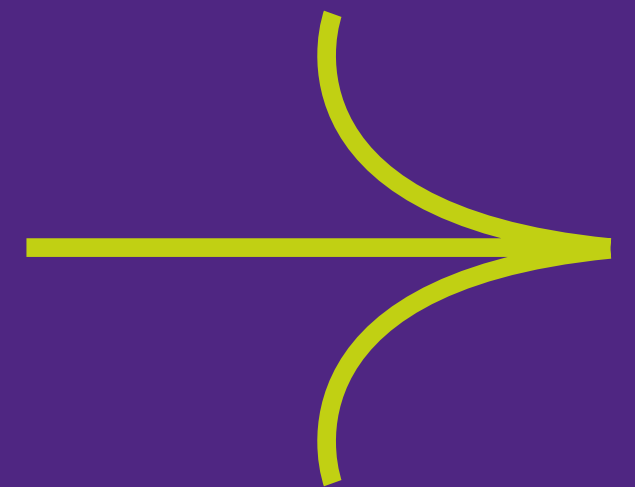
.....

Per approfondire:



[BlueTour guidelines](#), il documento che raccoglie i risultati dei focus group sul turismo nelle aree costiere del Mediterraneo e propone alcune indicazioni per una strategia turistica in chiave culturale e sostenibile.

WORKSHOP





Nonturismo - Engaging communities to make identity, discover the territory and manage tourism

Esercitazione sul significato di “nonturismo” e su opportunità e minacce del turismo nei propri territori, con focus sull’approccio basato sul coinvolgimento delle comunità e la co-progettazione di un itinerario nonturistico.

Nonturismo in pillola

Il percorso di nonturismo in miniatura: dall’esplorazione ecosistemica alla scrittura collettiva per produrre una mappa nonturistica che riporta gli itinerari e le narrazioni prodotti nel corso del workshop.

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione



Obiettivo:

stimolare le competenze, la consapevolezza e il pensiero critico di cittadin3, artist3 e organizzazioni culturali sull'IA, attraverso la collaborazione tra artist3 e computer scientists.

IN SINTESI:



2769

Beneficiari3



1 Strumento di formazione



19

Eventi pubblici

16 Laboratori

2 Borse di dottorato cofinanziate presso la Libera Università di Bolzano

3 Call for artists

7 Residenze artistiche

5 Output creativi

48 Artist3, trainer, e formator3 coinvolt3

1 Mostra

1 Installazione

5 Progetti attivi

3 Progetti finanziati

PROGETTI ATTIVI nel 2023

NAZIONALI

- Food Data Digestion
- Green Learning
- Argo

EUROPEI

- Machines For Good
- European Digital Deal

PROGETTI FINANZIATI nel 2023

NAZIONALI

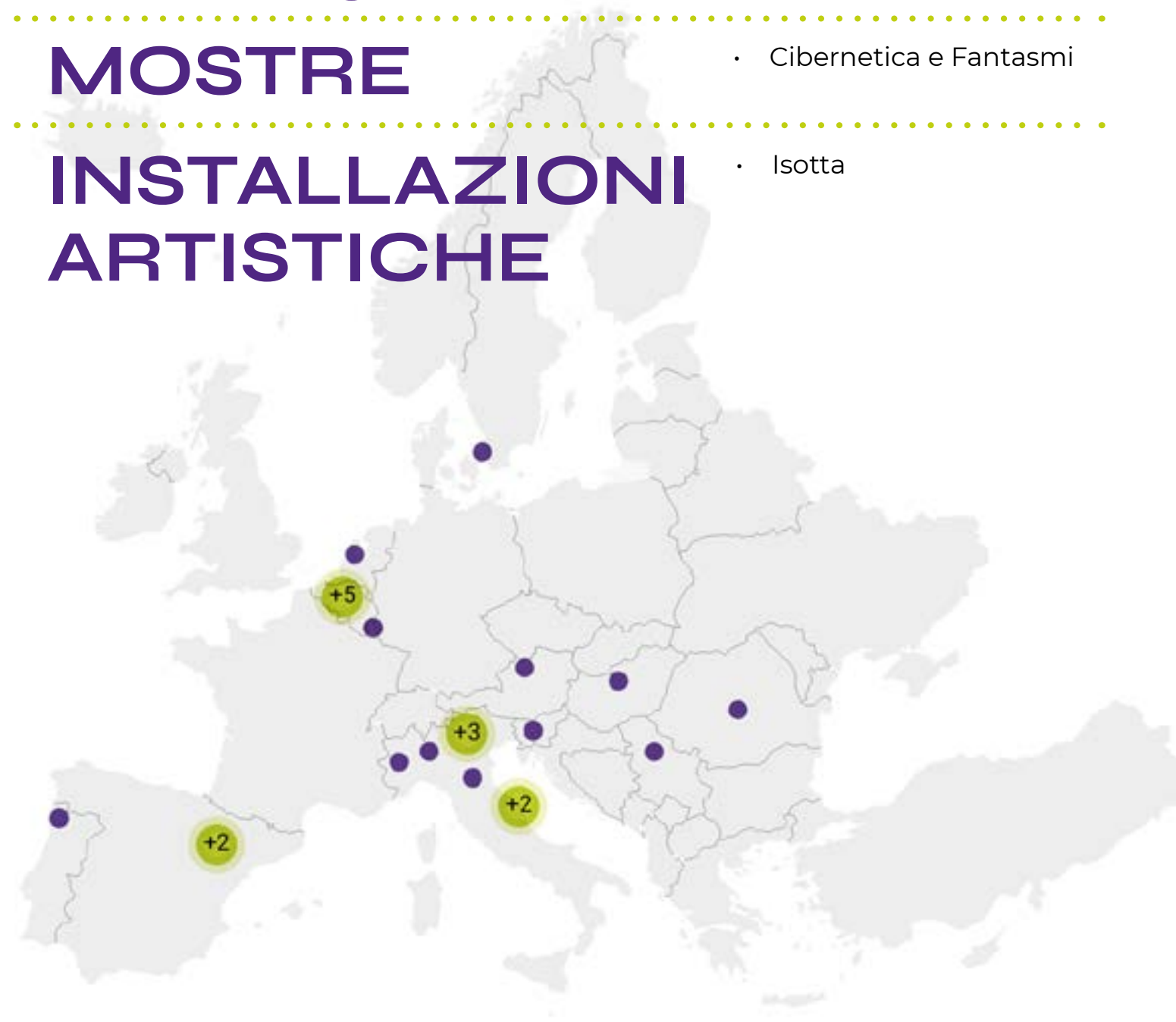
- Manifesti politici
- Art for debunking
- Food Data Digestion

MOSTRE

- Cibernetica e Fantasmi

INSTALLAZIONI ARTISTICHE

- Isotta



IL PROGETTO BANDIERA

FOOD DATA DIGESTION

Food Data Digestion³ è un processo di ricerca e produzione artistica che utilizza il cibo e il nutrimento come chiave di lettura per esplorare le **relazioni tra essere umano e intelligenza artificiale**. Se il nutrimento di una macchina sono i dati, come reagisce la macchina a un determinato nutrimento? Esistono dati *tossici*? **Un'intelligenza artificiale può essere intollerante**? Da queste domande, che hanno lo scopo di stimolare una riflessione non scontata sul nostro rapporto sempre più stretto e reciproco con le AI, sono nati *And we thought*, lavoro dell'artista multidisciplinare **Roberto Fassone**; *Metabolo*, performance interattiva della performer e danzatrice **Valerie Tameu**; *Nexus 23-24*, la prima drammaturgia scritta da un'IA e un gruppo di drammaturghi, con il regista **Mariano Dammacco**. *And We Thought* nasce dall'idea di creare un'entità artificiale che possa sperimentare e narrare viaggi psichedelici. Ai Lai, un'intelligenza artificiale a cui sono stati dati in pasto migliaia di trip reports, scrive come se fosse nutrita di funghi allucinogeni. *Metabolo* è un'analisi del metabolismo planetario in una prospettiva ecofemminista e non antropocentrica. Il testo teatrale di *Nexus 23-24* è un dialogo polifonico sulla coesistenza possibile di diverse intelligenze sulla Terra.

→ [Vai al sito](#)

1 strumento di formazione

3 laboratori

15 artist3, trainer e formator3 coinvolti

6 output creativi

16 eventi pubblici

1 masterclass di abilitazione all'IA

2 call for artists

6 residenze artistiche

più di **2700** beneficiar3

2 premi nel panorama dell'arte digitale VDA Award e MAXXI BULGARI

Per approfondire:

★ **FOOD DATA DIGESTION: A MULTIDISCIPLINARY METHODOLOGY BETWEEN ART, CULTURE AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE** in "AI and Cultural Heritage. Between Research and Creativity Workshop Proceedings", gli atti del convegno di Cineca in cui abbiamo presentato la metodologia Food Data Digestion per stimolare la creazione di un ecosistema tra artist3, tecnolog3 e il territorio nel quale il progetto viene implementato.

★ **And We Thought**, la piattaforma online per interagire con Ai Lai, l'intelligenza artificiale generativa sviluppata per la prima opera d'arte del progetto.

³ I dati riportati in questo paragrafo sono da considerarsi *al 2023* e si riferiscono a 2 edizioni Food Data Digestion

Cosa ne pensa chi ha partecipato?

✦ **50%** di artist3 ha migliorato le capacità di utilizzo dell'IA nella propria ricerca e produzione artistica

✦ **100%** di artist3 ha incrementato la propria conoscenza sull'IA

"È un frullatore di concetti. Un generatore di caos."

Una drammaturga

"Ero turbato da questa cosa: pensare che c'è qualcosa che interagisce con te come un bambino di 10-12 anni, ed è dispettoso, e ti scrive cose del genere... È stato come... cosa sta succedendo?"

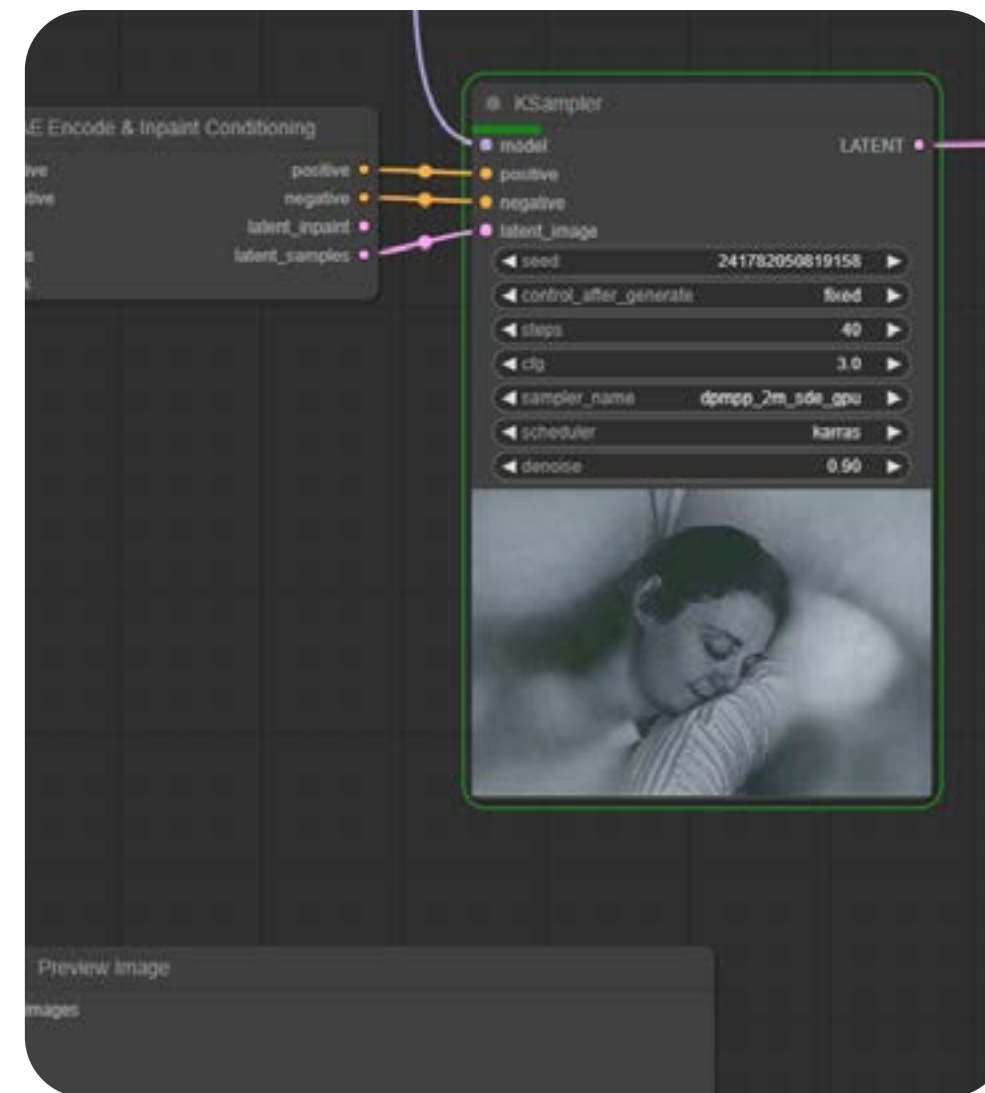
Una drammaturga

"L'IA ha presentato un progetto per uno spettacolo teatrale di una pagina che è stato straordinariamente sensato e accattivante."

Una drammaturga

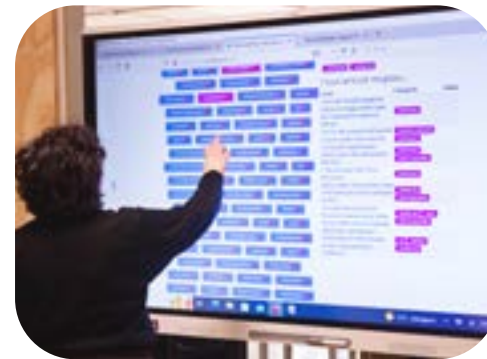
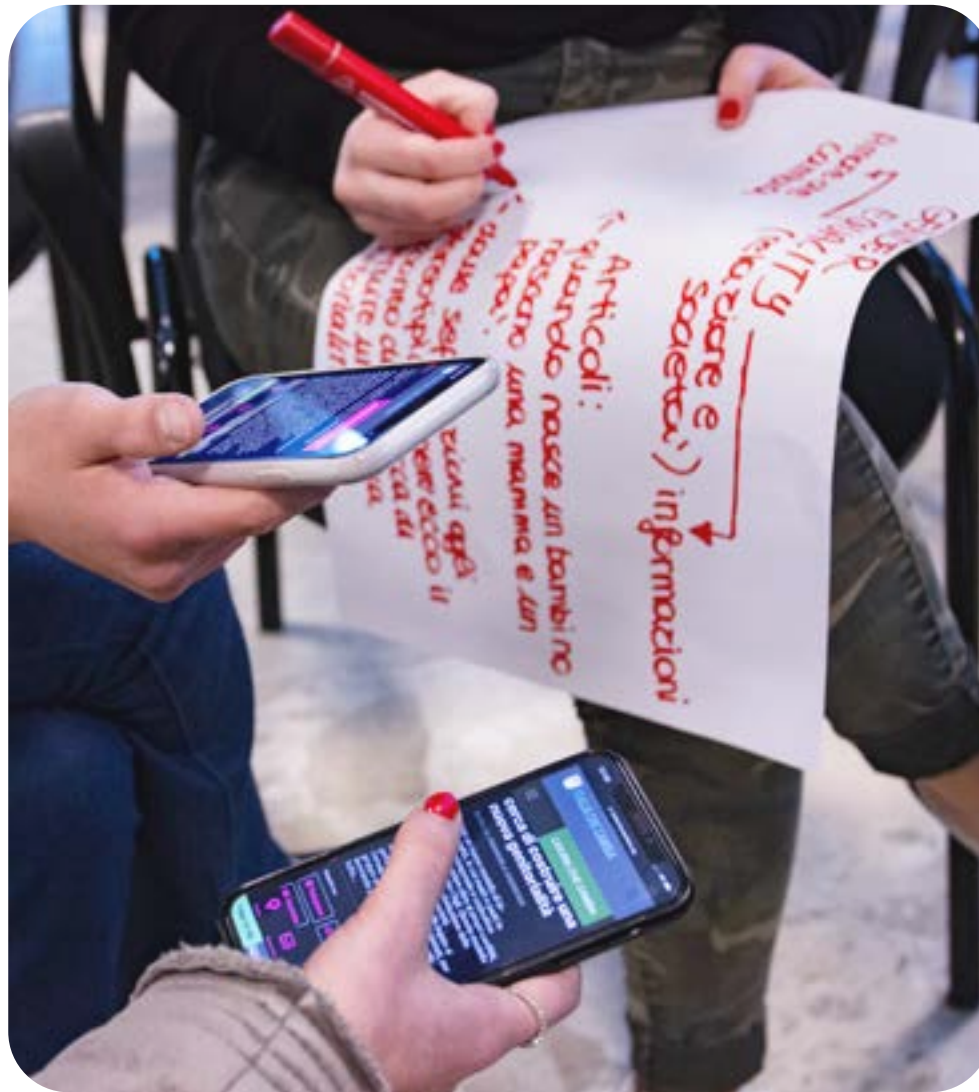
GLI ALTRI PROGETTI

Nelle schede presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2023 e, per approfondire, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



ARGO

riflette sui concetti di **memoria** e **identità**, e sul modo in cui le nuove tecnologie e l'Intelligenza Artificiale ridefiniscono il nostro modo di concepirli. L'artista Paolo Bufalini intende implementare un modello di **IA generativa** con un data set personale, costituito dalla digitalizzazione dei propri album di famiglia.



MACHINES FOR GOOD

Adolescenti e giovani usano l'intelligenza artificiale per affrontare criticamente le questioni relative alla partecipazione civica e a quattro sfide contemporanee: **sostenibilità, democrazia, cambiamento climatico e comunità**. Nel 2024, dai workshop sono emerse delle linee guida e policy recommendations che mirano ad aumentare la consapevolezza sull'IA e il suo potenziale come strumento per stimolare la partecipazione.

→ [Vai al sito](#)

EUROPEAN DIGITAL DEAL

indaga i rischi che l'adozione di nuove tecnologie di intelligenza artificiale comporta sui processi democratici nel **regno digitale**. L'obiettivo è creare un nuovo **spazio pubblico** che ne salvaguardi i valori, analizzando il ruolo che chi opera nella cultura ha nel plasmarlo e capendo come l'arte può affrontare la **disinformazione**.

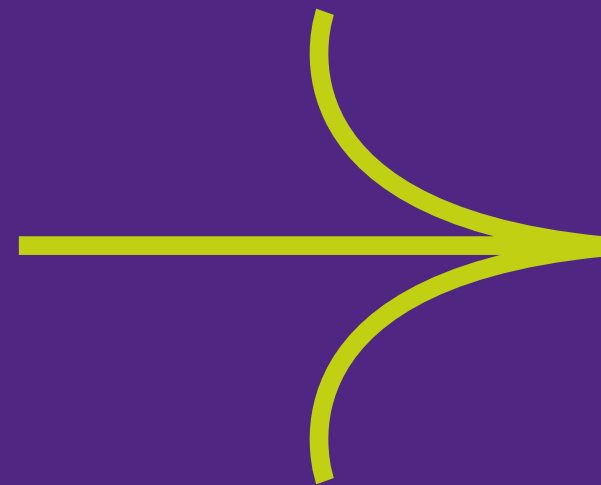
→ [Vai al sito](#)

.....

Per approfondire:

✨ [Per fare debunking serve l'arte](#), il racconto del tavolo di lavoro tra cinque esperti da cui è nata la [call for artists](#) "L'incanto della verità".

MOSTRE



CIBERNETICA E FANTASMI

In collaborazione con: La Punta della Lingua - Festival della poesia totale

Cosa succede quando la scrittura poetica incontra il linguaggio smontato e rimontato dall'intelligenza artificiale? Come prima retrospettiva italiana sullo stato dell'arte della poesia fatta *da, con, e sull'*intelligenza artificiale, *Cibernetica e Fantasmì* ha risposto a questa domanda, guidando il pubblico in un percorso dai primi esperimenti elettronici fino all'utilizzo delle **intelligenze artificiali generative**.

343 beneficiari tra presenze ai talk, ingressi alla mostra e candidati alla call

16 giorni di mostra

9 opere in mostra

11 ospiti

4 eventi pubblici

22 artisti coinvolti

1 talk

1 giuria di esperti

1 call for poets

1 premio

1 workshop

Per approfondire:

★ Raccolta delle [Poesie candidate alle call for poets di Cibernetica e Fantasmì](#).

★ [Percorso espositivo della mostra Cibernetica e Fantasmì](#).



INSTALLAZIONI ARTISTICHE



ISOTTA

Una macchina interattiva realizzata da **Michele Cremaschi**, artista e creative developer di Sineglossa, che sfrutta l'intelligenza artificiale per scrivere **tweet in collaborazione con il pubblico** che può interagire con lei. Dall'aspetto vintage e non convenzionale – una macchina da scrivere – l'opera mira a mettere in discussione le **narrazioni** consolidate sull'AI, in particolare per quanto riguarda la nozione per cui l'intelligenza artificiale sia collaborativa e imparziale con chi la utilizza.

.....
Per approfondire:



[ISOTTA ad Ars Electronica Festival 2023.](#)

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione

Ecosistema è una parola a cui attribuiamo un grande significato. Riteniamo che i progetti culturali possano avere un impatto significativo sulla società solo se favoriscono **uno scambio di esperienze e conoscenze** tra soggetti eterogenei. Per sviluppare i nostri ecosistemi costruiamo partenariati con altri enti, partecipiamo a iniziative come eventi, tavole rotonde e festival e siamo parte di network nazionali e internazionali.

i nostri

NETWORK

Grazie ai nostri network, non solo partecipiamo a **dibattiti condivisi**, ma ci immergiamo in un tessuto di **opportunità**, incontrando nuovi potenziali partner e **ibridando** le nostre competenze.

RETI

INTERNAZIONALI



NAZIONALI



Nel 2023 abbiamo partecipato al “Coordinamento degli operatori culturali di Ancona” e al “Tavolo di co-progettazione delle politiche giovanili”, interfacciandoci con 96 soggetti tra amministrazioni locali, organizzazioni culturali, enti di formazione ed enti pubblici.

i nostri

PARTNER e SOSTENITORI

Con 118 realtà, che spaziano da organizzazioni culturali e creative a enti pubblici, aziende e istituzioni educative, l'ecosistema di Sineglossa si distingue per la **diversità e la ricchezza delle connessioni**. Questa interazione sinergica ci consente di partecipare a progetti condivisi, creare connessioni significative e contribuire collettivamente a plasmare un futuro migliore e più umano.

118 partner e sostenitori

36 Organizzazioni culturali e creative

19 Enti pubblici

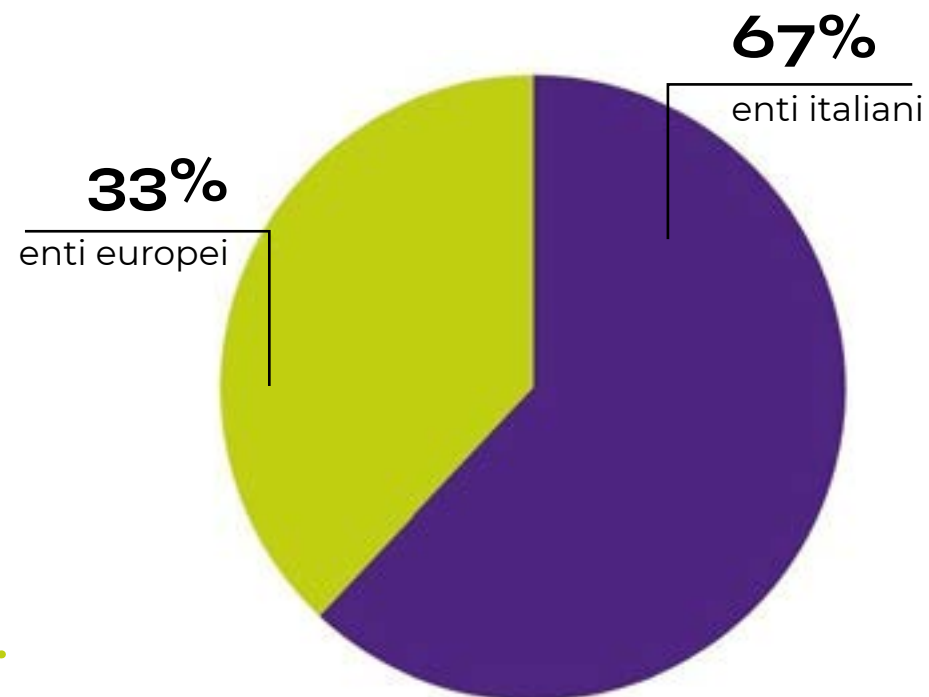
7 Fondazioni

7 Enti di promozione del territorio

47 Scuole, Università e centri di educazione informale

2 Editoria e giornalismo

30 enti con cui abbiamo collaborato di nuovo



Per approfondire:

✨ In Appendice l'elenco dei partner e sostenitori italiani e internazionali

i nostri

INTERVENTI

Parlando a un pubblico nazionale e internazionale, condividiamo ciò che ispira i nostri progetti, **presentiamo** il nostro **metodo di lavoro** e illustriamo il ruolo innovativo che l'arte può avere nell'educazione, nella rigenerazione territoriale e nell'uso critico delle tecnologie digitali. I nostri interventi presso festival, mostre ed eventi pubblici rivestono un ruolo cruciale nell'**affermare l'importanza di pensare e agire in ottica ecosistemica**, consentendoci di entrare in nuove reti, costruire nuove collaborazioni e rendere le comunità più consapevoli della complessità del presente e dei futuri possibili.

✨ **22 talk, festival o mostre**

a cui siamo stati invitati per parlare di arte e intelligenza artificiale, rigenerazione dei luoghi e formazione sulle competenze trasversali.

✨ **3 eventi di networking**

di cui **1 Tavolo di coprogrammazione delle politiche giovanili** ospitato presso la nostra sede promosso dal Comune di Ancona.

Per approfondire:

✨ [World Wide Wisdom, L'intelligenza artificiale e il futuro della diversità](#), la conferenza al Senato della Repubblica di Imminent, centro di ricerca di Translated, in cui è intervenuto Federico Bomba.

✨ [Exploring the Intersection between Art & Algorithms](#), il talk organizzato da Mudam - the Contemporary Art Museum Of Luxembourg per la Luxembourg Art Week, moderato da Federico Bomba.

✨ [La rivoluzione culturale e creativa dell'intelligenza artificiale generativa](#), la tavola rotonda curata da Sineglossa per ArtLab Bergamo 2023.

Educazione e formazione**Rigenerazione dei luoghi****Arte e tecnologia****Ecosistemi****Comunicazione**

La comunicazione rappresenta per noi una sfida tanto costante quanto entusiasmante. Ci chiediamo spesso se sia possibile ridurre a categorie la trasversalità del nostro modo di pensare e, quindi, le interconnessioni presenti tra i vari progetti. Lavorando con realtà molto diverse tra loro come fondazioni bancarie, istituti scolastici, aziende tech, collettivi sociali, musei e università, ci interroghiamo su quali siano i nostri pubblici: dove si trovano? Quali canali occupano? E con che voce possiamo raggiungerli? Giornali locali e nazionali, tv, radio, riviste di settore online e offline, al fianco di profili social, sito web e newsletter di Sineglossa, sono il nostro modo di esplorare la possibilità di una comunicazione che sia chiara e al tempo stesso reticolare, in dialogo con il for profit e il no profit e in ascolto delle persone e delle istituzioni. I progetti di divulgazione rappresentano, invece, il nostro intento di diffondere la formula del “Nuovo Rinascimento”, ovvero l’ibridazione di saperi per futuri più umani.

Divulgazione**Rassegna
stampa,
pubblicazioni
e menzioni****Social e sito**

Divulgazione

FESTIVAL

MAGAZINE e PODCAST

NEWSLETTER

2017 - 2022: art+b=love(?)

il festival che tra Ancona e Bologna ha parlato di come l'arte possa innovare gli altri campi del sapere, unendo centinaia di artist3 e informatic3, umanist3 e scienziat3, con metodi, approcci e linguaggi diversi, per mostrare al pubblico l'impatto sociale delle contaminazioni.

FESTIVAL

MAGAZINE e PODCAST

NEWSLETTER

2022 - 2023: Nuovo Rinascimento Mag

Il mag che con 12 podcast e 16 articoli ha parlato di architettura e cultura per rivitalizzare la montagna, di diritti umani nel lavoro dietro l'intelligenza artificiale, di arte digitale per un nuovo rinascimento.

Tra le persone incontrate: Giulia Tomasello, AWI Art Workers Italia, Valentina Rognoli, ENWE European Network for Women Excellence, Roberta Franceschinelli, Kin Lab, Luca Pozzi, Edoardo Montenegro, Fondazione Nuto Revelli, FerMenta, Carosello Lab, Pablo Aragon, Michela Grasso, Milagros Miceli.

FESTIVAL

MAGAZINE e PODCAST

NEWSLETTER

2023: Mangrovia

La **newsletter** che curiamo su Substack, con cui abbiamo scritto ogni mese a un gruppo di 150 lettor3, per informarl3 e fare divulgazione sull'impatto della convergenza dei saperi. Abbiamo parlato di One Health, AI generative, lost birds, queer ecology e della possibile fine dell'amore romantico, presentando più di 90 studi, ricerche, iniziative pubbliche e libri.



mangrovia

La newsletter Mangrovia è stata l'embrione di un progetto editoriale più ampio per il quale curiamo i contenuti. **La curatela ci ha permesso di unire in un unico progetto editoriale i nostri strumenti di divulgazione: podcast, articoli e newsletter.**

Una buona parte dell'anno ci ha vist3 così impegnat3 nel costituire il nuovo team di lavoro tra esseri umani e artificiali, definire gli obiettivi e i valori della testata giornalistica, coinvolgere il comitato editoriale che ci avrebbe sostenut3 nella scelta dei contenuti e capire il nostro pubblico di riferimento. **Il nome del nuovo progetto editoriale è rimasto lo stesso della newsletter**, ma il perché si chiami Mangrovia, da chi è composto, a chi si rivolge e qual è il suo obiettivo, lo racconteremo nel bilancio sociale del 2024.

.....

Per approfondire:

- ☀ L'[archivio](#) delle pubblicazioni di Nuovo Rinascimento Mag.
- ☀ L'[archivio](#) degli episodi del Nuovo Rinascimento podcast.
- ☀ L'[archivio](#) delle newsletter Mangrovia su Substack.

Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni

✦ 155 uscite sui mezzi di informazione

(giornali, radio, tv, blog, social media), tra cui

- [Alla ricerca della consapevolezza di sé: tra salti e archetipi, riflessioni sul primo anno di "Bella storia" e Coltivare sogni e talenti per favorire l'uguaglianza socio-culturale: apprendimenti dai primi camp di "Bella storia"](#) su Percorsi di Secondo Welfare
- [La guida di i-D a mostre, eventi e festival da non perdere questa settimana](#) su i-D vice
- [Arte e intelligenza artificiale: in che modo possono lavorare assieme? Intervista a Federico Bomba](#) su centodieci.it

✦ 3 pubblicazioni

- [FOOD DATA DIGESTION: A MULTIDISCIPLINARY METHODOLOGY BETWEEN ART, CULTURE AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE](#) di Alessia Tripaldi e Federico Bomba, in "AI and Cultural Heritage Between Research and Creativity - Workshop Proceedings", a cura di CINECA
- [La cultura come infrastruttura progettuale della città](#) di Tommaso Sorichetti, ne "Lecture e strumenti per la città culturale", a cura di Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali
- [WeSTEAM - developing art thinking and creative skills in STEM-related fields](#) di Francesca Olivier con il contributo di Sineglossa, nel sito ufficiale dell'Unione Europea

Social e sito

Il sito di Sineglossa conta 35.000 visualizzazioni con lettori che ci seguono da Italia, Olanda, Germania, Spagna, Stati Uniti, Francia e Belgio. La newsletter di Sineglossa conta 1748 utenti a cui, nel 2023, abbiamo spedito 12 newsletter con aggiornamenti sui nostri progetti, talk e iniziative.

Anche su Instagram, Facebook e LinkedIn stiamo generando una community attenta, attiva e in linea con i nostri valori di innovazione e contaminazione.

Più di **9.000** utenti tra Instagram, Facebook e LinkedIn ci hanno seguito nel 2023, visitando:

Facebook:

8495 volte (+ 150,9%)

Instagram:

6890 volte (+ 66,1%)

LinkedIn:

28k impressions, 17k visualizzazioni uniche volte

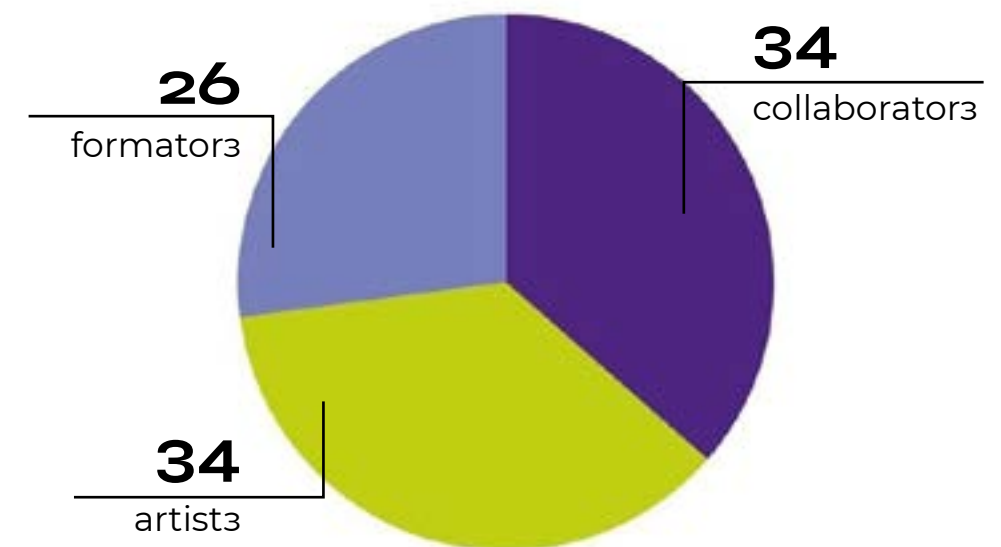
Dipendenti e collaborazioni

La nascita di Sineglossa è stata motivata da un **desiderio politico**, ovvero quello di elevare l'arte dallo status di intrattenimento a quello di **strumento di trasformazione**. Ad oggi, Sineglossa è diventata una realtà che coinvolge **sociolog3, filosof3, creativ3, designer** e **project manager** che collaborano quotidianamente per realizzare pratiche di **cross-fertilization**.

- ✦ **18** persone nello staff di cui **11** donne e **7** uomini
- ✦ **5** contratti a tempo indeterminato
- ✦ **36** ore di lezione di inglese in un anno per dipendenti e collaborator3
- ✦ **Buoni pasto e assicurazione sanitaria** per tutt3 i e le dipendenti a tempo indeterminato
- ✦ **3** giorni a settimana di smart working

Le **differenze di trattamento economico** dipendono esclusivamente dall'anzianità di servizio e dalle ore di servizio prestate nell'associazione.

- ✦ L'associazione conta **27** soci
- ✦ **3** volontarie del **Servizio Civile Nazionale** accolte nel 2023
- ✦ **93** persone hanno contribuito nel 2023 alle attività di Sineglossa come collaborator3, artist3 o formator3. Nello specifico:



Qualche dato economico

Sineglossa è un'Associazione senza scopo di lucro, dal 2022 riconosciuta Ente del Terzo Settore (ETS). Persegue finalità **civiche, solidaristiche, educative** e di **utilità sociale** attraverso l'esercizio delle attività di interesse generale illustrate nello **statuto**.

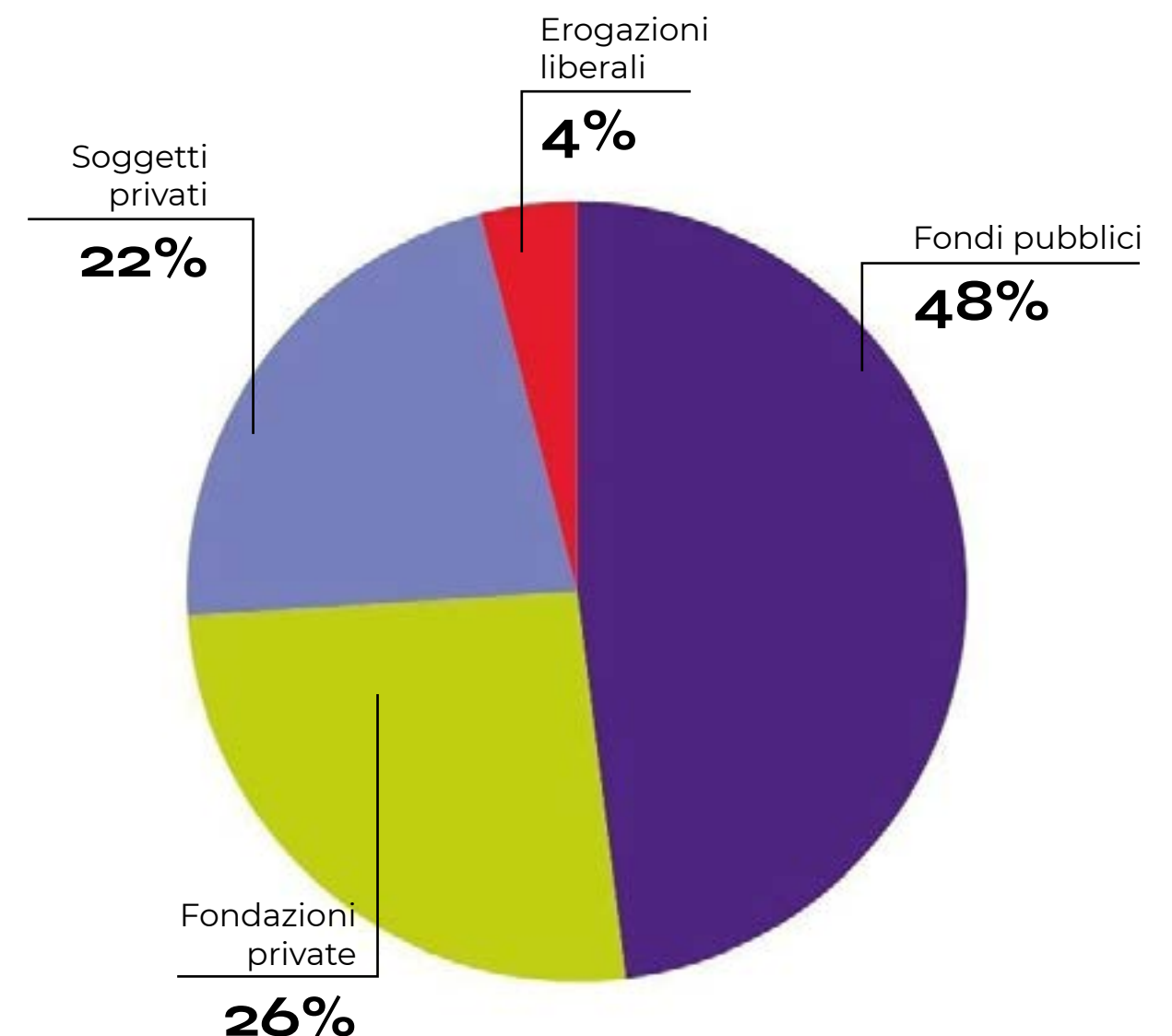
Per rendere chiara e trasparente la modalità di impiego dei contributi pubblici gestiti per realizzare le attività, Sineglossa rende noti nel proprio sito l'elenco dei finanziamenti ricevuti dalle amministrazioni pubbliche locali, nazionali e internazionali. Il bilancio di esercizio completo e la relazione di missione sono inoltre visionabili accedendo al RUNTS.

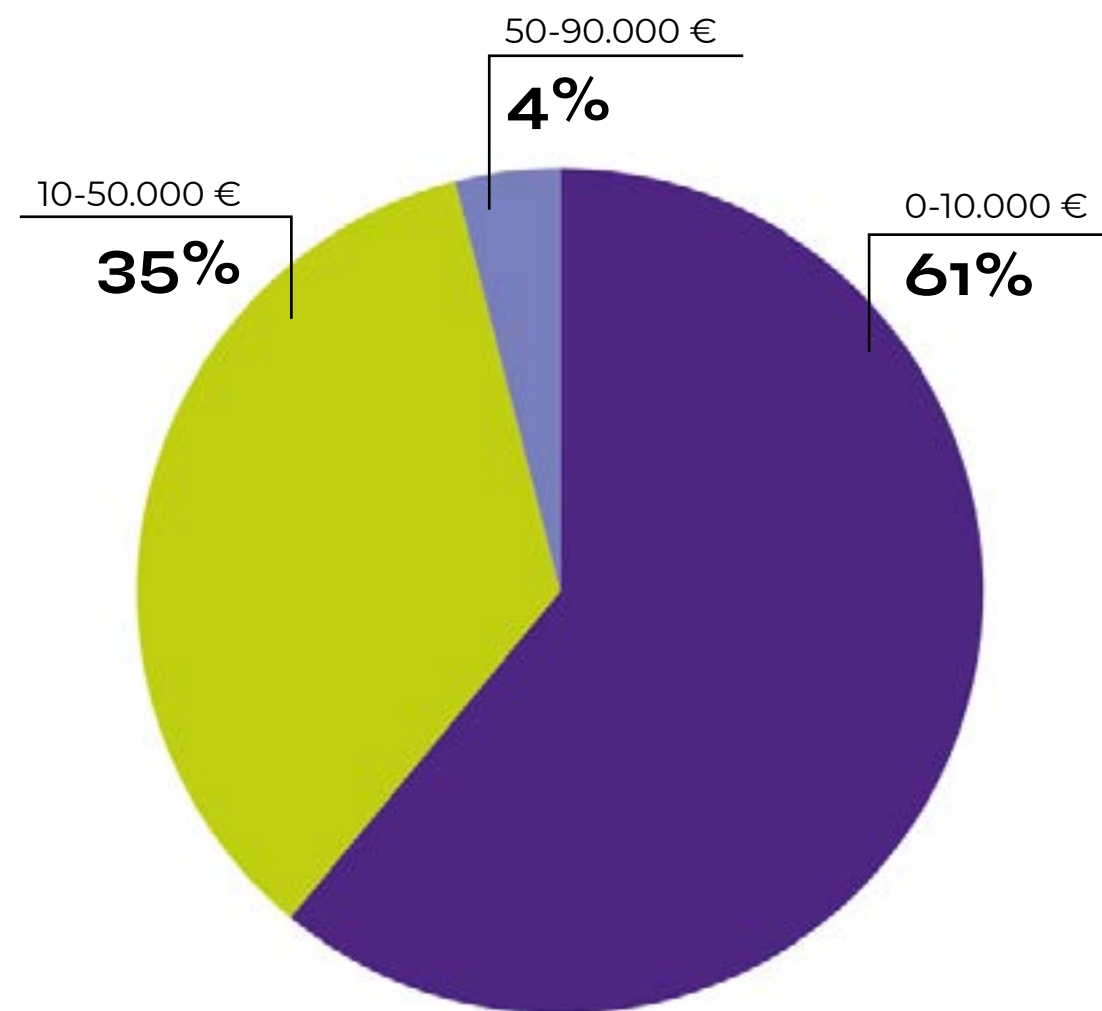
La tipologia di finanziamento, le fasce di valore e le percentuali sono state calcolate in base ai contributi pubblici e privati incassati per i progetti nel 2023.

Finanziamenti

Tipologia

nel 2023





Oltre a generare impatti sui beneficiari delle nostre attività, i finanziamenti ricevuti hanno ricadute sul territorio, grazie a una redistribuzione delle risorse anche su vari fornitori nazionali.

Nel 2023 ci siamo avvalsi di:

- ✦ **27** alberghi
- ✦ **41** ristoranti
- ✦ **3** service per il noleggio di luci e schermi
- ✦ **13** maestranze per i servizi di copisteria, traduzioni, SAEV/SMILE e pulizia



Primizie

Mentre ultimiamo la stesura di questo bilancio, siamo già al lavoro sulle nuove progettualità del 2024: **il nostro obiettivo per il prossimo anno è concentrarci sull'empowerment dei nostri pubblici**, offrendo opportunità di formazione, crescita personale e professionale, scoperta e promozione del proprio territorio. Dandovi appuntamento al prossimo bilancio, vi lasciamo con un'anticipazione per ciascuna delle nostre aree tematiche.

EDUCAZIONE E FORMAZIONE

.....
Green Gaming: nel 2024 avvieremo le attività di formazione e scambio sul tema delle competenze green, facendo incontrare virtualmente partecipanti provenienti da Italia, Svezia, Turchia, Etiopia, Nigeria e Tanzania.

ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

.....
IA Academy: nel 2024 getteremo le basi per la prima Academy italiana sulle IA generative dedicata al settore culturale e creativo.

RIGENERAZIONE DEI LUOGHI

.....
Nonturismo: nel 2024 due percorsi nonturistici si concluderanno, con la pubblicazione di due nuove guide, e due verranno avviati, con la realizzazione di due nuove redazioni di comunità.

ECOSISTEMI

.....
Mangrovia - Altre storie su cultura, tecnologia e società: nel 2024 collaboreremo alla produzione dei contenuti di una testata giornalistica dedicata alle storie che intrecciano i saperi. In attesa del prossimo bilancio, in cui vi racconteremo i primi risultati, potete iniziare a scoprire Mangrovia [qui](#).

Appendice

Organizziamo iniziative culturali grazie a e insieme con:

C.A.S.A. Cosa Accade Se Abitiamo	Tatanka
ART-ER Attrattività Ricerca Territorio Bologna	Comune di Ancona
Regione Emilia Romagna	Parco del Conero
FBK Fondazione Bruno Kessler	CNR-IRBIM
CINECA	CSV Marche Ets
Ars Electronica	Polo9
Gluon	Casa delle Culture – il Pungitopo
iMAL	Hort
Kersnikova Institute	Scholanova di Varano
LABoral	Comune di Arcevia
Onassis Stegi	Clio '92
Pro Progressione	Parco Museo Minerario delle Miniere di Zolfo delle Marche e dell'Emilia Romagna
Braga Media Arts	Istituto Comprensivo Statale di Arcevia
gnration	Associazione Turistica Pro Loco Arcevia
The Center for the Promotion of Science (CPN)	Unione dei Comuni – Le Terre della Marca Senone
The Culture Yard	Unione Montana dell'Esino Frasassi
Waag	Ediciclo Editore
Zaragoza City of Knowledge Foundation (FZC) / Etopia	Latra innovation Lab
Baltan Laboratories	Municipio de Faro
Ohme	Iliaktida
Comune di Bassano del Grappa	Universidade do Algarve
ULB Université libre de Bruxelles	Região de Turismo do Algarve
Comune Zaragoza	Gamarama
	Luleå University of Technology

Changemaker Educations	La Punta della Lingua – Festival di poesia totale
Espronceda	
Einurd	Università di Urbino
Izobraževalni center Geoss	CDC – Collettivo Delirio Creativo Aps
AALBORG UNIVERSITET	Arci Hexperimenta APS
Farm Cultural Park	ACU Gulliver AG
ADD Academy Umbria Associazione Sportiva Dilettantistica	Museo Nazionale delle Arti Decorative MNAD
Comune di Corinaldo	SIAE
Comune di Recanati	Play with food
Regione Marche	Casa Fools
Fondazione Cariverona	Libera Università di Bolzano
Fondazione Compagnia di San Paolo	Lavanderia a vapore
Provincia di Ancona	Alchemilla
8 x mille Chiesa Valdese	University of Luxembourg
Fondazione CRT	Almacube
Fondazione Unipolis	Associazione Zoe
Agenzia Nazionale per i Giovani	Accademia 56
Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile	Teatro Terra di nessuno
Forum Disuguaglianze Diversità	arciragazzi vicenza
Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali del Ministero della Cultura	Istituto d'Istruzione Superiore Bonifazi di Recanati
Italia che cambia	Casa della Grancetta
UNIVPM Università Politecnica delle Marche	Il Baule dei Sogni
Liceo Ginnasio Statale G. B. Brocchi	Centro Culturale Ricreativo Fonti San Lorenzo
Istituto Istruzione Superiore A. Scotton	All Digital aisbl
Istituto di Istruzione Superiore L. Cambi – D. Serrani	XAMK South-Eastern Finland University of Applied Sciences
Istituto di Istruzione Superiore “Savoia Benincasa”	Algebra University
MUSEI CIVICI DI VILLA COLLOREDO MELS	Fundación Cibervoluntarios
	Legambiente
	IIS Volterra-Elia

Materahub
Tlon SRL
Università degli Studi di Napoli “L’Orientale”
Fondazione Gramsci Emilia Romagna ONLUS
Università di Macerata
Codesign Toscana
ADDIS ABABA UNIVERSITY (AAU)
UNIVERSITY OF DODOMA (UDOM)
CENTRE FOR MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND INNOVATION (CEMRI)
RONESANS ENSTITUSU DERNEGI (RONESANS)
NORTHEAST ICT DEVELOPMENT INITIATIVE
Young Innovators of Nigeria Social Organization (YIN)
Tanzania Community Networks Alliance (tzCNA)
Istituto di Istruzione Superiore Laeng - Meucci
Isituto Istruzione Superiore A. Einstein - A. Nebbia
Liceo Artistico Edgardo Mannucci

Finanziamenti dei progetti

bandiera⁴

⁴ I progetti bandiera di Sineglossa sono Be Your Hero, Nonturismo, Food Data Digestion. I seguenti finanziamenti sono da intendersi *al 2023*.

Progetto	Ente	Brando o programma	Ruolo Sineglossa
BE YOUR HERO	Regione Marche	Arti Visive Contemporanee	Capofila
	Regione Marche	AggregAzione 3° edizione	Capofila
	UPI - Unione Province D'Italia	AZIONE PROVINCE GIOVANI 2019	Partner
	Presidenza del Consiglio dei ministri – Dipartimento per le politiche della famiglia	EduCare	Capofila
	Fondazione Unipolis	Commissione diretta	Fornitore
	Regione Marche	Conc.Im.O	Capofila
	Tavola Valdese	Otto per mille Chiesa Valdese	Capofila
	Fondazione CRT	Crowdfunding Eppela e Funder 35	Capofila
	Fondazione Cariverona	Giovani Protagonisti	Capofila

Progetto	Ente	Brando o programma	Ruolo Sineglossa
NONTURISMO	Presidenza del Consiglio dei Ministri Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale	Sostegno ai giovani talenti	Partner
	Direzione Generale Creatività contemporanea	CREATIVE LIVING LAB - III Edizione	Capofila
	Fondazione Cariverona	Habitat 2020	Partner
	Fondazione Cariverona	NUOVO SVILUPPO Per un rilancio delle aree interne	Capofila

Progetto	Ente	Brando o programma	Ruolo Sineglossa
FOOD DATA DIGESTION	Fondazione Compagnia di San Paolo	ART~WAVES Per la creatività, dall'idea alla scena	Capofila
	Fondazione Compagnia di San Paolo	ART~WAVES Per la creatività, dall'idea alla scena Produzioni FASE II	Capofila

Finanziamenti altri progetti

attivi nel 2023

Progetto	Ente	Programma	Bando	Ruolo Sineglossa
Frontignano ArtWalks	EIT MANUFACTURING ASBL		New European Bauhaus Call for proposals for Citizen Engagement Activities	Capofila
WeSTEAM	Unione Europea	Erasmus+	KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education	Partner
Post Human Architect	Unione Europea	Erasmus+	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Machines for Good	Unione Europea	Citizens, Equality, Rights and Values (CERV)	CERV-2022-CITIZENS-CIV - Call for proposals on citizens' engagement and participation	Capofila
BLUETOUR	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP - European Cooperation Projects	Capofila
EUROPEAN DIGITAL DEAL	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP - European Cooperation Projects	Partner
ARGO	SIAE		Per Chi Crea edizione 2023	Capofila

Progetto	Ente	Programma	Bando	Ruolo Sineglossa
Cibernetica e fantasmi	Regione Marche- Dipartimento Sviluppo Economico Settore Beni e attività culturali		Bando per Sostegno a Premi, Rassegne e Festival annualità 2023	Partner
Green learning	Fondazione Cariverona		Format	Capofila

Workshop

Progetto	Ente - Bando
You Win(e)_ sotto il collo della bottiglia	Regione Marche Politiche Giovanili. Dipartimento per le Politiche Giovanili e il servizio civile universale. Bando Conc.Im.O.
Nonturismo - Engaging communities	Universita degli Studi di Camerino
Elevator	Associazione CRITICA POP ETS
Be your hero - Art&Lifeskills	Liceo di Stato Carlo Rinaldini
Macchine Intelligenti	Wega Impresa Sociale
#ciollansia	Regione Marche Politiche Giovanili. Dipartimento per le Politiche Giovanili e il servizio civile universale. Bando facciamo pARTE

assegnati nel 2023

Progetto	Ente	Programma	Bando	Ruolo Sineglossa
Green Gaming	Unione Europea	Erasmus+	ERASMUS-EDU-2022-VIRT-EXCH - Virtual Exchanges in Higher Education and Yout	Capofila
Nugamers	Unione Europea	Erasmus+	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Edus	Unione Europea	Erasmus+	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Artskills lab	Tavola Valdese		OTTO PER MILLE DELLA TAVOLA VALDESE	Capofila
Mangrovia	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi	Fornitore
The New Real - Generativa AI Academy	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU – PNRR Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde	Partner

Progetto	Ente	Programma	Bando	Ruolo Sineglossa
Manifesti politici	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi	Fornitore
Art for debunking	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi	Capofila
Food Data Digestion for Environment	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR “Transizione Ecologica Organismi Culturali e Creativi”	Fornitore
Echoes	Fondazione Cariverona		Format 2023	Capofila



DESTINA IL

5  1000
A SINEGLOSSA ETS

Via Guglielmo Marconi, 41
60125 Ancona - IT

+39 071 241 2416
info@sineglossa.it

sineglossa.it
  



Sineglossa

CODICE FISCALE

93116780425

