

Bilancio sociale *2025*

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 2025. 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.

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**

Anche in questa edizione del bilancio sociale si è scelto di valorizzare gli impatti e i risultati dei progetti europei, considerando non solo le azioni realizzate da Sineglossa sul territorio italiano, ma anche quelle portate avanti dai partner internazionali. In quanto parte attiva del partenariato, Sineglossa contribuisce infatti ai processi che generano tali azioni e alla valutazione degli esiti che producono.

Vi auguriamo una buona lettura!

TRASPARENZA, ACCOUNTABILITY E METODO DI LAVORO

Il bilancio sociale è lo strumento informativo reso obbligatorio dal Runtz per alcune tipologie di Enti del Terzo Settore tra i quali per previsione dell'art. 14 rientrano le Associazioni o ETS con ricavi, rendite, proventi o entrate comunque denominate superiori a 1 milione di euro. In particolare Sineglossa nel 2025 ha superato tale limite e quindi è tenuta a redigere e approvare il bilancio sociale.

In base alle “LINEE GUIDA PER LA REDAZIONE DEL BILANCIO SOCIALE” emanate dal Decreto del Ministero del lavoro del 4/7/2019 pubblicato in GU 186 del 9/8/2019 il bilancio sociale viene definito come uno «strumento di rendicontazione delle responsabilità, dei comportamenti e dei risultati sociali, ambientali ed economici delle attività svolte da un'organizzazione. Ciò al fine di offrire un'informativa strutturata e puntuale a tutti i soggetti interessati non ottenibile a mezzo della sola informazione economica contenuta nel bilancio di esercizio».

La locuzione «rendicontazione delle responsabilità dei comportamenti e dei risultati sociali ambientali ed economici» può essere sintetizzata utilizzando il termine anglosassone di “accountability”, che comprende e presuppone, oltre ai concetti di responsabilità, quelli di “trasparenza” e “compliance”. In questo modo il bilancio sociale fornisce a tutti gli e i stakeholders un quadro complessivo delle attività e dei risultati di Sineglossa, oltre alla possibilità di conoscere il valore generato dall'organizzazione ed effettuare comparazioni nel tempo.

Nel bilancio sociale sono presenti gli obiettivi di miglioramento che Sineglossa si impegna a perseguire, fornendo indicazioni sulle interazioni con l'ambiente nel quale opera e rappresentando il “valore aggiunto” creato nell'esercizio e ripartizione. Il bilancio sociale è, in definitiva, il completamento dell'informazione fornita con la relazione di missione e consente di valutare il grado di attenzione che l'organizzazione riserva nella propria gestione rispetto alle esigenze dei e delle destinatari.

Il documento è pubblicamente disponibile e deputato a raggiungere un numero potenzialmente molto elevato di soggetti interessati.

La redazione di un bilancio sociale presuppone una continua tensione verso la massima chiarezza dei contenuti finalizzata alla massima trasparenza e rispetta i principi di:

- **rilevanza:** riportare solo le informazioni rilevanti affinché gli e le stakeholder possano comprendere l'andamento dell'organizzazione e degli impatti economici, sociali e ambientali della nostra attività;
- **completezza:** fornire tutte le informazioni per consentire di valutare risultati sociali, economici e ambientali;
- **trasparenza:** il procedimento logico seguito per rilevare e classificare le informazioni deve essere chiaro;
- **neutralità:** le informazioni sono rappresentate in maniera imparziale;
- **competenza di periodo:** le attività e i risultati sono quelli dell'anno di riferimento;
- **comparabilità:** l'esposizione adottata deve rendere possibile il confronto temporale;
- **chiarezza:** le informazioni sono espresse in maniera chiara e comprensibile;
- **veridicità e verificabilità:** le fonti informative utilizzate sono esplicitate;
- **attendibilità:** i dati sono riportati in maniera oggettiva;
- **autonomia delle terze parti:** rispecchiare l'autonomia e l'indipendenza di giudizio.

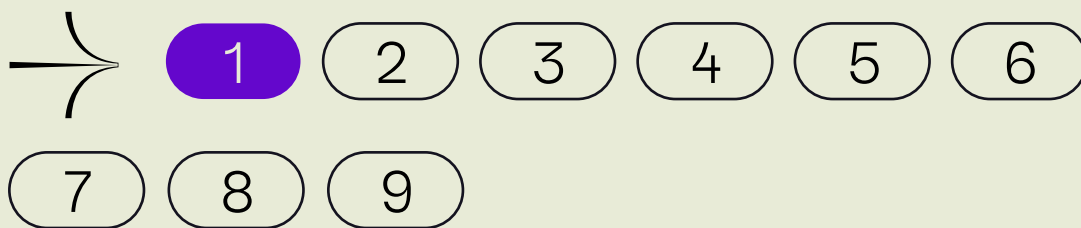
La redazione del bilancio sociale 2025 ha visto il coinvolgimento di tutti gli operatori di Sineglossa e in particolare i dipendenti e i collaboratori che hanno raccolto i dati utili poi sintetizzati dall'organo di amministrazione che, insieme ai dipendenti amministrativi, ha redatto il presente schema. Il bilancio sociale 2025 è stato, infatti, elaborato in continuità con i criteri di redazione, approvazione e pubblicazione adottati negli anni precedenti e con i principi di valutazione delle grandezze economiche; nell'ottica di migliorare e incrementare la qualità del processo di redazione, l'Organo di amministrazione è stato altresì individuato quale referente a cui rivolgersi per fornire suggerimenti e proposte di miglioramento per gli esercizi futuri.

Infine, il bilancio sociale 2025 è stato sottoposto all'esame dell'Organo di controllo ed è stato approvato il 26 marzo 2026 alle ore 15 in assemblea. I nostri documenti depositati al Registro Unico Nazionale del Terzo Settore sono consultabili nella sezione pubblica di ricerca enti del RUNTS (<https://servizi.lavoro.gov.it/runts/it-it/Ricerca-enti/Ente>). La versione presentata di seguito è stata maggiormente curata dal punto di vista grafico e pubblicata anche sul sito di Sineglossa.

Indice

1	Informazioni generali	8
2	Struttura e governance	12
3	Obiettivi, attività e impatti	15
3.1	In sintesi	16
3.2	Come contribuiamo all'agenda 2030?	18
3.3	Educazione e formazione	21
	IA PER IL SETTORE CULTURALE E CREATIVO	
	Il progetto Generativa	24
	LE ALTRE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E CONSULENZA SULL'IA	30
	COMPETENZE TRASVERSALI PER STUDENT3, PROFESSIONIST3 E ORGANIZZAZIONI	
	Il progetto Be Your Hero	38
	LE ALTRE ATTIVITÀ SULLE COMPETENZE TRASVERSALI, GREEN E STEAM	44
3.4	Rigenerazione dei luoghi	49
	IL PROGETTO NONTURISMO	53
	LE ALTRE ATTIVITÀ SULLA RIGENERAZIONE DEI LUOGHI	57
3.5	Arte e tecnologia	63
	LA RASSEGNA THE NEXT REAL	67
	LE PRODUZIONI	84
	LE ALTRE ATTIVITÀ SU ARTE E TECNOLOGIA	84

3.6	Ecosistemi	91
	I nostri network	92
	I nostri partner	93
	I nostri interventi	95
4	Comunicazione e divulgazione	96
4.1	Il nostro giornale: Mangrovia	98
4.2	Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni	104
4.3	Social e sito	106
5	Situazione economico finanziaria	107
5.1	I principali soggetti che ci hanno supportato	109
5.2	Finanziamenti	110
5.3	Costi e ricadute sul territorio	111
6	Impegno per la transizione ecologica	113
7	Monitoraggio dell'organo di controllo	116
8	Appendice	119
9	Primizie	130
	Credits	132



Informazioni generali

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

Federico Bomba, direttore artistico

Sede legale e operativa:
Via Marconi, 41 60125 Ancona – IT

Sedi secondarie e operative:
Via Giovanni Fattori, 29 40121 Bologna – IT
Via Balme, 10 bis 10143 Torino – IT

Codice Fiscale 93116780425

P.IVA 02413030426

Nr. Soci al 31/12/2025 : 29

 **Sineglossa**

Seguici su: sineglossa.it



 **Mangrovia**

Il progetto editoriale
che curiamo: mangrovia.info/



Sineglossa è un centro di ricerca e produzione culturale attivo da 16 anni, nato ad Ancona dall'incontro di due persone, Alessia Tripaldi e Federico Bomba, e dalla loro volontà di trasformare l'arte 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-Pollination



Nuovo Rinascimento



Innovazione a base culturale

Alle sfide del mondo contemporaneo – dall'utilizzo etico delle nuove tecnologie al cambiamento climatico – rispondiamo con approcci transdisciplinari capaci di confrontarsi con la complessità e promuovere modelli di sviluppo sostenibile.

L'approccio si ispira 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, istituzioni e persone che vivono i territori in cui operiamo, **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.

LE ATTIVITÀ PREVISTE DAL NOSTRO STATUTO

Come Associazione senza scopo di lucro, dal 2022 riconosciuta Ente del Terzo Settore (ETS), Sineglossa persegue finalità civiche, solidaristiche, educative e di utilità sociale attraverso l'esercizio delle attività di interesse generale illustrate nello statuto. In relazione alle finalità perseguite e alle attività esercitate si riportano gli articoli statutari che le disciplinano.

L'Associazione, nel perseguire le finalità di cui all'art. 3, svolge in via esclusiva o principale le seguenti attività di interesse generale:

- f) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, ai sensi del decreto legislativo 22 gennaio 2004, n. 42, e successive modificazioni di cui alla lettera f dell'articolo 5 del Decreto Legislativo 3 Luglio 2017 n. 117;
- i) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui alla lettera i del Decreto Legislativo 3 Luglio 2017 n. 117;
- d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa di cui alla lettera d del Decreto Legislativo 3 Luglio 2017 N. 117;
- k) organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale o religioso;
- l) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa;
- z) riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata.

A tale scopo l'associazione intende promuovere:

- la gestione di centri culturali, gallerie, siti antropici, musei, siti culturali, pinacoteche, immobili pubblici acquisiti anche in partenariato pubblico privato;
- spettacoli teatrali e musicali, prodotti audiovisivi, anche in collaborazione con enti pubblici o privati; lezioni, seminari, laboratori e corsi di formazione e perfezionamento per l'esercizio delle professioni artistiche e tecniche del settore dello spettacolo dal vivo, del teatro, della musica, della danza, della cinematografia, della radio, della televisione e dello spettacolo e dell'intrattenimento in generale;
- ogni attività diretta alla valorizzazione del patrimonio culturale, della tradizione teatrale e cinematografica italiana, con l'organizzazione, direzione artistica e promozione di eventi, stagioni teatrali e rassegne cinematografiche;
- l'attuazione di programmi di itinerari, visite guidate, elaborazione di materiale didattico, illustrativo, editoriale ed audiovisivo, ricerche e attività rivolte ai singoli cittadini, scuole, enti pubblici e privati, associazioni ed a chiunque altro ne faccia richiesta;

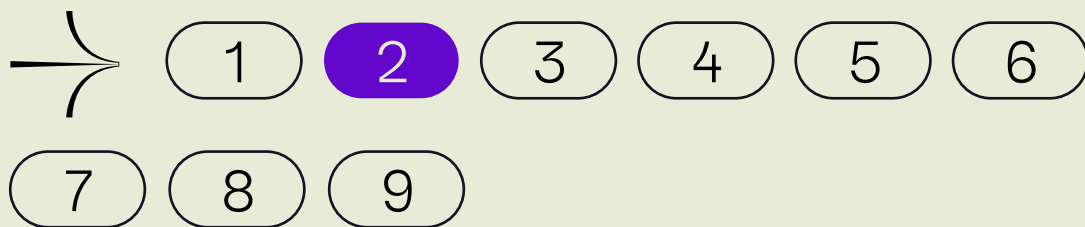
- l'attuazione del turismo in particolare quello rivolto a persone diversamente abili, giovani e anziani, sociale e culturale in ogni sua forma, finalizzato alla promozione umana;
- scambi giovanili e internazionali;
- attività e servizi rivolti alla domanda di turismo di persone e soggetti esclusi e marginalizzati dal turismo tradizionale, di persone e soggetti con bisogni speciali, di fasce sociali deboli ed a rischio di esclusione sociale, ad affermare e sviluppare tutte le attività, anche in rapporto con la Pubblica Amministrazione e gli Enti Locali, che siano finalizzate qualitativamente e quantitativamente allo sviluppo del turismo sociale fra i giovani, i lavoratori, i minori, gli anziani ed i soggetti svantaggiati;
- iniziative per la diffusione della cultura e delle arti (mostre, letture pubbliche, conferenze, discussioni, dibattiti, incontri con autori) in collaborazione anche con altre istituzioni;
- lo svolgimento di attività didattiche, mediante l'organizzazione di corsi, seminari, workshop, mostre, serate, concorsi;
- attività di ricerca volta all'ideazione di nuove metodologie per la formazione formale e informale, allo sviluppo delle lifeskills, all'implementazione di progetti basati sul connubio arte e scienza;
- l'organizzazione e la realizzazione di manifestazioni, mostre, rassegne e concorsi nazionali e internazionali;
- la realizzazione di iniziative pubblicistiche nei settori della cultura;
- la collaborazione con enti pubblici e privati, associazioni culturali, consorzi e cooperative che perseguono scopi e finalità affini;
- la diffusione e l'apertura al pubblico delle mostre, corsi, workshop, seminari e degli spazi destinati;
- la promozione e/o la gestione di ogni altra iniziativa ritenuta idonea al raggiungimento degli obiettivi sociali.

L'Associazione potrà esercitare attività diverse da quelle elencate a condizione che siano secondarie e strumentali rispetto alle attività di interesse generale, secondo le modalità individuate dal Consiglio direttivo dell'associazione, e nel rispetto dei criteri e dei limiti definiti con il decreto del Ministro del lavoro e delle politiche sociali di concerto con il Ministro dell'economia e delle finanze del 19 Maggio 2021, n. 107.

L'Associazione può inoltre realizzare attività di raccolta fondi, nel rispetto dei principi di verità, trasparenza e correttezza con i sostenitori e con il pubblico, in conformità alle disposizioni contenute nell'art. 7 del D. Lgs. 117/17.

L'Associazione potrà inoltre aderire ad altre Associazioni o Enti aventi finalità analoghe alle proprie.

L'associazione potrà aderire a reti associative di cui all'art. 41 del Decreto Legislativo 3 Luglio 2017 N. 117. Con l'adesione, l'associazione accetta per sé e per i propri associati, di conformarsi alle norme e alle direttive delle reti associative, nel rispetto delle prescrizioni del CTS.



Struttura e governance

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-pollination**.



Organo di Amministrazione

Il consiglio di Amministrazione è composto da:



Persone che operano per l'ente

- **18 membri** nello staff di cui 1 società, 10 donne e 7 uomini
- 8 contratti a tempo indeterminato di cui un nuovo assunto nel 2025
- **Buoni pasto e assicurazione sanitaria** per tutt3 i e le dipendenti a tempo pieno ed 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 **29 soc3**
- Nel 2025 abbiamo accolto 2 volontar3 del **Servizio Civile Nazionale**

DIPENDENTI



FEDERICO BOMBA Direttore Artistico PART TIME 75%



ANNA CARAMIA Project Manager e CFO PART TIME 87,5%



ALESSIA TRIPALDI Direttrice Ricerca e Formazione PART TIME 80%



CHIARA TRAFERRI Amministrazione PART TIME 50%



ALESSANDRA NAVAZIO Project Manager PART TIME 60%



CRISTINA MINGO Project Manager PART TIME 80%



FABIO COLOMBO Grant Manager & Project Designer PART TIME 72,5%



GIORGIA BAILO Project Designer PART TIME 70%

COLLABORATOR3



SCG SRL, Sofia Marasca Responsabile Comunicazione



SCG SRL, Eleonora Rossi Visual Communication Designer



Riccardo Silvi Fundraiser



Cristina Carlini Project Manager



Tommaso Sorichetti Consulente Formazione e Ricerca



Michele Cremaschi Consulente AI



Giacomo Cappella Supporto Grafica



Rebecca Bregagna Supporto Grafica



Valentina Cirilli Supporto Produzione



Yasmine Panzironi Assistente Comunicazione

SERVIZIO CIVILE

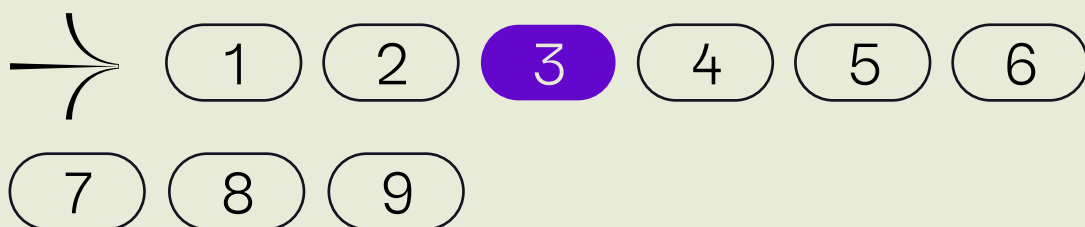


Cristina Obrascu



Matteo De Luca

La differenza retributiva tra lavoratori dipendenti rispetta il rapporto uno a otto di cui art 16 d.l. 117/2017



Obiettivi, attività e impatti

Cosa troverai:

In sintesi

Come contribuiamo all'agenda 2030?

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

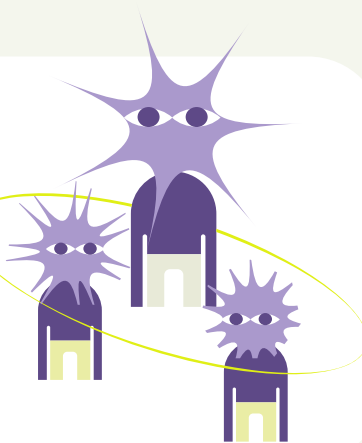
Ecosistemi

3.1 In sintesi

Più di

115.000

beneficiari



1



rassegna su
arte e
Intelligenza
Artificiale

59

eventi
pubblici



58

partner
internazionali



2



produzioni
artistiche
AI based

Circa

590.000 euro

volume dei contributi pubblici e
privati su progetto incassati nel
2025



11
nuovi
strumenti
di formazione



Circa

297.000 euro
ricavi da attività commerciale
nel 2025



2704
artist3, trainer,
Al specialist
e formator3
coinvolt3

Numero di progetti europei:

8

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

215
laboratori di
formazione o
facilitazione

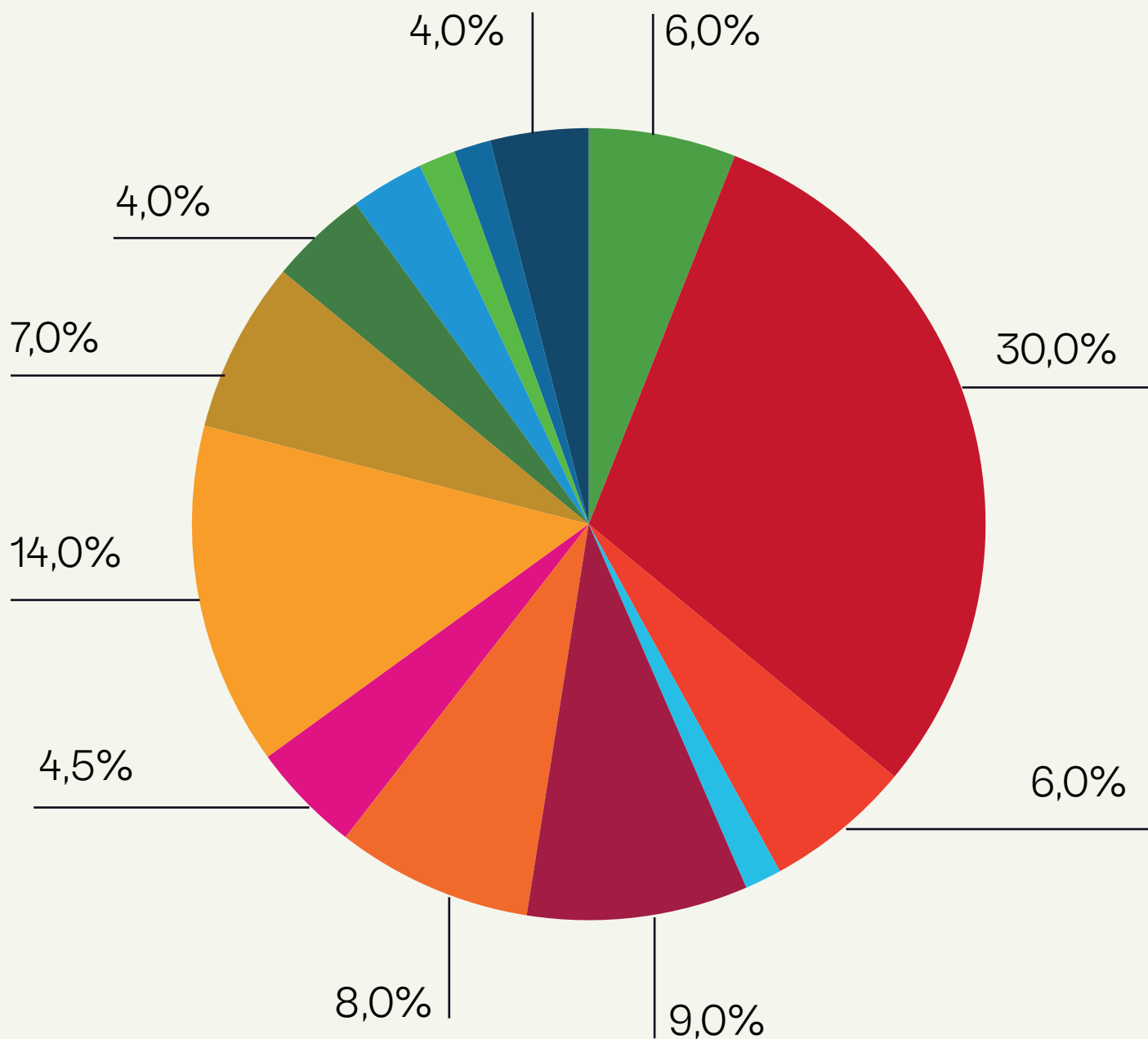
3
call for
artists

37
anni:
età media
dello staff

25 residenze artistiche
e trasferte

14
Obiettivi per lo
Sviluppo Sostenibile
promossi dai nostri
progetti

3.2 Come contribuiamo all'agenda 2030?



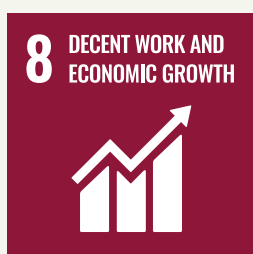
I tre obiettivi che guidano maggiormente il nostro impatto



L'Obiettivo 4 (Educazione di qualità) si conferma come il più ricorrente, presente nel 30% dei progetti di Sineglossa. L'empowerment delle persone - artist3, studenti e abitanti dei territori in cui operiamo - attraverso lo sviluppo di nuove competenze e la sperimentazione di metodologie formative innovative rappresenta infatti un asse trasversale alle altre due aree di intervento: "Rigenerazione dei luoghi" e "Arte e tecnologia".



Segue l'Obiettivo 11 (Città e comunità sostenibili), presente nel 14% dei progetti, che riflette la forte spinta verso la rigenerazione dei luoghi su base culturale. I nostri output creativi si concentrano sulla valorizzazione dei territori al di fuori delle logiche turistiche tradizionali, promuovendo nuove forme di collaborazione tra comunità locali e artist3 con l'obiettivo di generare impatti sostenibili e duraturi.



L'Obiettivo 8 (Lavoro dignitoso e crescita economica), presente nel 9% dei progetti, evidenzia l'impegno di Sineglossa nel contribuire alla riduzione del numero di giovani che non studiano né lavorano (NEET), con un'attenzione specifica alla promozione dell'occupazione femminile nel settore scientifico-tecnologico. Inoltre, il rafforzamento delle collaborazioni con istituzioni culturali, università e imprese favorisce processi di innovazione e la creazione di nuove opportunità professionali.

In sintesi

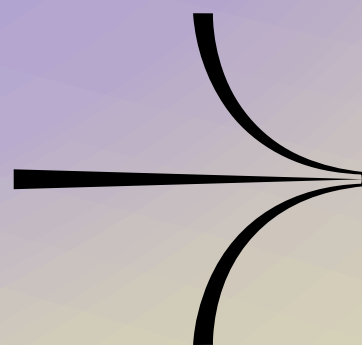
Come contribuiamo all'agenda 2030?

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi



EDUCAZIONE E FORMAZIONE

3.3 Educazione e formazione

OBIETTIVI:



- Supportare il settore culturale e creativo nell'adozione dell'IA come strumento di produzione e coinvolgimento dei pubblici
- Promuovere la creatività e le competenze trasversali di studenti e professionisti attraverso l'approccio STEAM

ATTIVITÀ:

PROGETTI ATTIVI

4 NAZIONALI

- Be Your Hero (3);
- Echoes;
- Generativa;
- Rigeniativa

4 EUROPEI

- Green Gaming;
- Her Tech;
- NuGamers;
- Edus

PERCORSI DI FORMAZIONE E CONSULENZA NAZIONALI

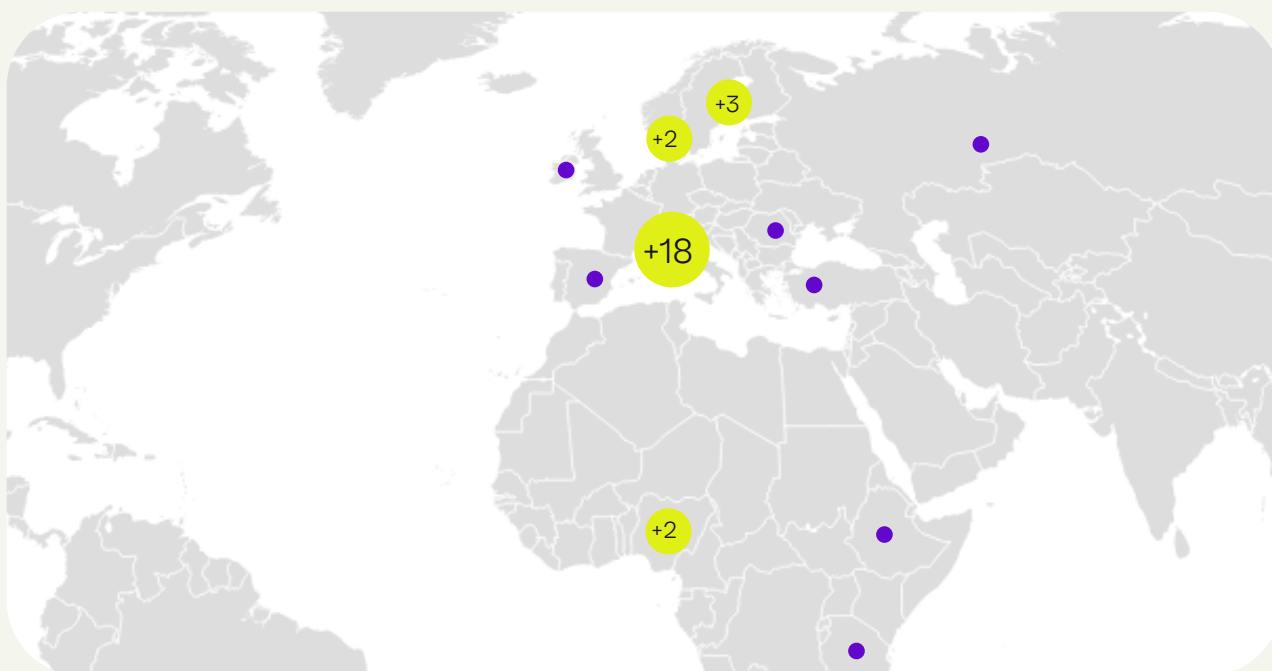
4 ATTIVI

- Dicolab. Cultura al digitale;
- Generative heritage;
- Chatbot per la valorizzazione del patrimonio culturale (2)

WORKSHOP NAZIONALI

5 ATTIVI

- di co-design dei valori,
- di soft skills per l'uso dell'AI (2),
- di designer di un chatbot



RISULTATI E IMPATTI:



RICERCHE

- 2 su IA e patrimonio culturale
- 1 su Gender Gap nel settore ICT

8 NUOVI STRUMENTI DI FORMAZIONE

- 3 in Italia
- 5 in Europa

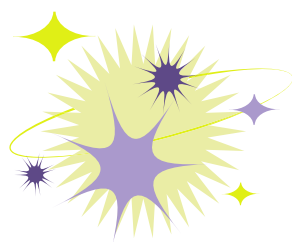


150 LABORATORI

- 101 in Italia
- 49 in Europa

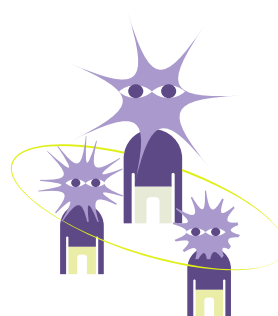
27 EVENTI PUBBLICI IN ITALIA

- 22 in Italia
- 5 in Europa



24 OUTPUT CREATIVI

- 21 in Italia
- 3 in Europa

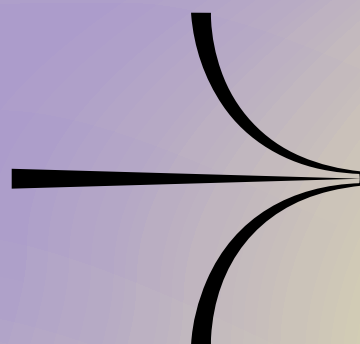


87 ARTIST3, TRAINER, AI SPECIALIST E FORMATOR3 COINTOLT3

- 63 in Italia
- 18 in Europa

3608 BENEFICIAR3

- 2107 in Italia
- 1501 in Europa

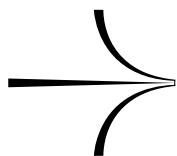


IA PER IL SETTORE CULTURALE E CREATIVO



IL PROGETTO

GENERATIVA



IL PROGETTO *GENERATIVA*

Generativa è la prima Academy italiana sull'Intelligenza Artificiale generativa dedicata al mondo culturale e creativo. Si rivolge a: artiste e artisti, per integrare l'IA generativa nella propria ricerca e nella produzione di opere; GLAM (gallerie, biblioteche, archivi e musei), per valorizzare le proprie collezioni digitali in un'ottica di audience development; imprese e liberi professionisti del settore culturale e creativo, per applicare l'IA generativa ai propri processi interni (es. progettazione) ed esterni (es. comunicazione). Il percorso online e offline di Generativa presenta moduli tenuti da esperti del panorama italiano e internazionale e laboratori di co-design, su temi che vanno dal prompt design all'etica dei dati.

[Vai al sito](#)

Nel 2025:

Più di

80

beneficiari

3

percorsi
specialistici
online

3

moduli online su
aspetti etici, legali e
data literacy relativi
all'IA

1

strumento di
formazione

1

campus di
due giorni di
alfabetizzazione
all'intelligenza
artificiale

5

eventi
pubblici

23

artisti, trainer e
formatori coinvolti

Cosa ne pensa chi ha partecipato

73% dei e delle partecipanti si è dichiarato molto o estremamente soddisfatto del campus in presenza

97,9% dei e delle partecipanti ai moduli online ha trovato utile una alfabetizzazione ai dati in chiave femminista e intersezionale

79,2% dei e delle partecipanti all'intero percorso didattico ha espresso il massimo dei voti per la qualità, la chiarezza e la disponibilità del corpo docente

«Ogni volta che apro ChatGPT, ora mi chiedo non solo cosa posso fare, ma come posso farlo in modo consapevole»

Una partecipante al campus

«Mi sono piaciute le giornate in presenza e il confronto con professionisti provenienti da ambiti diversi, che hanno aggiunto un valore importante all'esperienza»

Una partecipante al campus

«La professionalità degli organizzatori, le competenze dei formatori (anche nel fare lezione a distanza, restando dinamici), la postura etica e lo sguardo alla rappresentazione più consapevole sono le maggiori qualità del corso»

Una partecipante ai moduli online

Cosa è stato apprezzato di più?

Approfondimento delle questioni più tecniche

La modalità blended

La scelta formativa

L'interdisciplinarietà

L'approccio pratico





Cosa troverai:

Rigenerativa

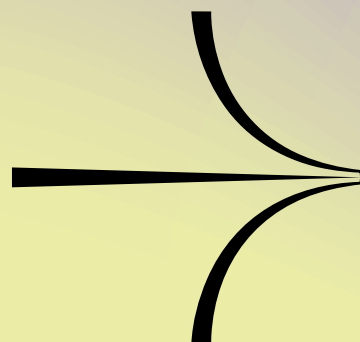
Dicolab. Cultura al digitale

Generative heritage

Chatbot per la valorizzazione del patrimonio culturale

Soft skills per l'uso dell'IA

Co-design di un chatbot



LE ALTRE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E CONSULENZA

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei percorsi di consulenza e formazione attivi nel 2025, processi e workshop di accompagnamento finalizzati ad analizzare bisogni, orientare scelte, co-costruire strumenti di cambiamento e a sviluppare nuove conoscenze e/o competenze.



RIGENERATIVA

Introduce e consolida le competenze legate ai dati e all'intelligenza artificiale generativa, con particolare attenzione agli ambiti di applicazione culturale e sociale, rispondendo ai bisogni formativi emersi all'interno della rete Lo Stato dei Luoghi, principale alleanza nazionale di spazi rigenerati a base culturale. Nel 2026, in collaborazione con il partner tecnologico Symbolic, verrà co-progettato un tool AI su misura per 11 enti non-profit di rigenerazione culturale. L'integrazione dello strumento e la trasformazione dei processi interni saranno guidate da percorsi di formazione avanzata e mentoring specialistico.

[Vai al sito](#)



Dicolab. Cultura al digitale

Un percorso formativo territoriale che accompagna il personale della Pubblica Amministrazione, di istituti culturali pubblici e privati e professionisti del settore nell'acquisizione di competenze chiave per la transizione digitale dei beni culturali. Dalla progettazione di esperienze interattive fino alla produzione di contenuti testuali tramite intelligenza artificiale generativa.

[Vai al sito](#)

Nel 2025:

- 1 hub territoriale (Emilia-Romagna e Marche)
- 30 corsi di formazione e 8 eventi gratuiti diffusi in 6 diverse città



Generative heritage

Un percorso formativo strutturato per fornire a professionisti e operatori del settore culturale competenze nell'uso dell'Intelligenza Artificiale, integrando nella proposta formativa competenze di settore (audience development), conoscenze di carattere tecnico (IA) e soft skills per un aumento delle capacità progettuali e manageriali. Il taglio fortemente laboratoriale è mirato all'acquisizione di competenze concrete e immediatamente spendibili sul mercato del lavoro.

[Vai al sito](#)

Nel 2025:

- 1 percorso formativo articolato in 4 moduli tematici in collaborazione con Fondazione Fitzcarraldo ETS

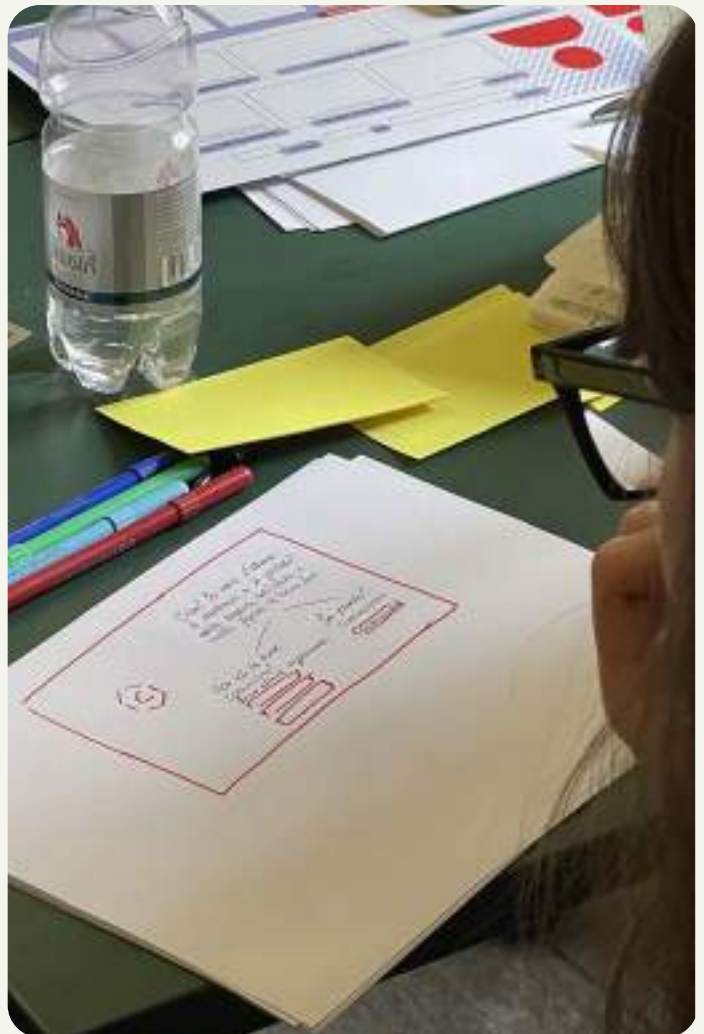


Chatbot per la valorizzazione del patrimonio culturale

Un percorso di ricerca scientifica e sviluppo tecnologico dedicato all'applicazione dell'intelligenza artificiale generativa e dei *Large Language Models* (LLM) nei contesti museali o negli archivi. Favorisce un dialogo tra discipline umanistiche e ricerca informatica per guidare le istituzioni culturali nell'adozione etica e consapevole di interfacce conversazionali.

Nel 2025:

- 1 prototipo di chatbot conversazionale (*Eugenie*) per ottimizzare l'accessibilità del patrimonio del Museo Nazionale del Cinema di Torino
- 1 percorso di consulenza avviato per la caratterizzazione di chatbot conversazionale (Olo) per attivare il patrimonio dell'Archivio Storico Olivetti e della rivista Mangrovia come strumento di dialogo sul presente





Soft skills per l'uso dell'IA

Un workshop che mette al centro l'analisi delle soft skills più rilevanti per un utilizzo consapevole, etico ed efficace dell'IA, accompagnata da un'attività di self-assessment per riconoscere e attivare le proprie soft skills nella relazione con l'intelligenza artificiale

Nel 2025:

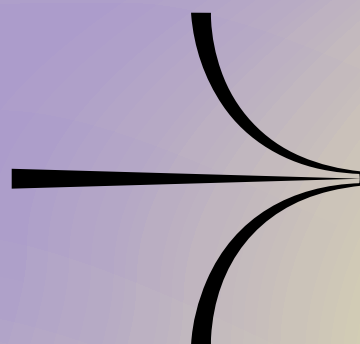
- 2 workshop all'interno del progetto Rigenerativa e dell'Hub Emilia-Romagna e Marche Dicolab. Cultura al digitale
- 1 nuovo strumento di formazione



Co-design di un chatbot

Un workshop dedicato al design partecipato di un chatbot per fondazioni, istituzioni culturali e archivi, strutturato per giovani pubblici. Dopo un'introduzione ai concetti di IA, chatbot, dataset e responsabilità progettuale, il lavoro di facilitazione permette di definire destinatari, personalità, tono di voce e funzioni del chatbot.

1 workshop per Fondazione MAST

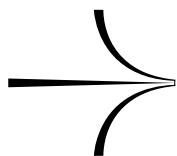


COMPETENZE TRASVERSALI PER STUDENT3, PROFESSIONIST3 E ORGANIZZAZIONI



IL PROGETTO

BE YOUR HERO



IL PROGETTO *BE YOUR HERO*

Be Your Hero 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 Déplacement* (ADD) e l'esperienza creativa dell'arte contemporanea.

Nel 2025:

3

edizioni

Più di

60

beneficiari della scuola
secondaria di secondo grado

4

laboratori
realizzati

14

artisti, trainer e
formatori coinvolti

2

enti di
formazione
coinvolti

3

repliche della metodologia
Be Your Hero

Nel 2025, per la prima volta il campus Be Your Hero ha coinvolto un gruppo di soggetti vulnerabili, ovvero 20 minori non accompagnati, con background migratorio. L'attività formativa è stata complessa per vari aspetti, uno su tutti quello linguistico.

Cosa ne pensa chi ha partecipato

«Realizzare il campus Be Your Hero con minori stranieri non accompagnati ha mostrato che il tema delle life skills - inteso come osservare se stessi e le altre persone - si conferma uno strumento valido per la crescita personale degli adolescenti. Infatti, nel corso dell'attività pomeridiana dedicata alla riflessione sulle proprie capacità e su quelle altrui, i partecipanti hanno trovato uno spazio per raccontare la propria storia e per condividere il proprio vissuto come migranti, dimostrando un forte bisogno di poter parlare di sé»

*Alessia Tripaldi,
ideatrice della metodologia Be Your Hero*

«Al minimo segno di abbassamento del ritmo dei lavori, tendevano a estraniarsi con cellulare e sigarette: anche per noi è stato un lavoro appassionante trovare modalità gentili e coinvolgenti per tenerli focalizzati nel processo. In questi tre giorni, anche grazie alle leve dei “superpoteri” e delle testimonianze su eventi particolari accaduti la mattina, abbiamo lavorato molto sulla loro solitudine, su strumenti per comprendersi e raccontare il loro mondo interiore, su come creare insieme una situazione in cui fiducia e rispetto li facessero sentire abilitati a esprimersi»

*Tommaso Sorichetti,
trainer del progetto Be Your Hero*

«Lavoro spesso con adolescenti, ma in questa esperienza ho riscoperto quanto la cura, la presenza e il rispetto possano incidere nel creare uno spazio sicuro. Quando i ragazzi hanno sentito di poter essere accolti senza giudizio, hanno iniziato a fidarsi, a cercare lo sguardo, a sorridere davvero. Questo ha reso l'esperienza non solo formativa, ma profondamente umana»

*Elena Sofia Doria,
trainer del progetto Be Your Hero*

PER APPROFONDIRE:

[Metodologia Be Your Hero](#), la cornice teorica e il percorso formativo Be Your Hero.





Cosa troverai:

ECHOES

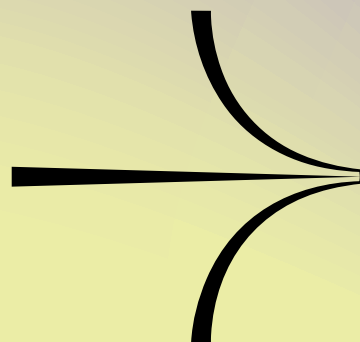
GREEN GAMING

EDUS

HER TECH

NUGAMERS

CO-DESIGN DEI VALORI



LE ALTRE ATTIVITÀ SULLE COMPETENZE TRASVERSALI, GREEN E STEAM

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti e workshop attivi nel 2025 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



ECHOES

Porta nelle scuole laboratori, passeggiate e talk per superare l'approccio antropocentrico e allenare a una visione ecosistemica in cui persone e natura, tecnologia e cultura, coesistono in armonia e cooperano per il benessere degli ecosistemi stessi. Il percorso formativo combina adventure learning e outdoor education, utilizzando strumenti creativi come la mappatura ecosistemica, la costruzione di scenari e la matrice di sostenibilità.

[Vai al sito](#)

GREEN GAMING

Coinvolge 2.500 partecipanti di 7 Paesi (Svezia, Italia, Turchia, Etiopia, Nigeria, Tanzania e Sudan) in formazioni virtuali che utilizzano un approccio basato sul gioco per rafforzare le competenze verdi, digitali e trasversali degli e delle studenti delle discipline ITC (Information, Technology & Communication).

[Vai al sito](#)

PER APPROFONDIRE:

[Green Gaming Handbook](#), una guida metodologica che fornisce strumenti pratici per docente e formatori, unendo l'educazione alla sostenibilità e al cambiamento climatico con il *game-based learning*.

EDUS

Supporta l'integrazione dell'educazione allo sviluppo sostenibile nei programmi didattici, offrendo a trainer e docenti una metodologia e un toolkit adattabili al proprio contesto formativo.

[Vai al sito](#)

HER TECH

Colma il divario di genere nel settore delle Information and Communication Technologies (ICT) sviluppando risorse didattiche e linee guida per promuovere sistemi educativi più inclusivi. Il principale obiettivo è quello di aumentare la partecipazione delle donne agli studi e alle carriere nel settore ICT, sfidando gli stereotipi di genere nella tecnologia e nell'istruzione e promuovendo politiche più inclusive.

[Vai al sito](#)

NUGAMERS

Offre ai centri di gaming education nuovi strumenti didattici e di orientamento agli studi, al fine di aiutare docenti e trainer a rendere più inclusivo il settore e di stimolare le giovani donne a intraprendere corsi di studi nell'ambito del gaming.

[Vai al sito](#)

PER APPROFONDIRE:

- [NuGamers podcast](#), la serie che dà voce a importanti professionisti nel settore del gaming, mettendo in luce i loro successi e le sfide affrontate.
- [NuGamers Handbook](#), una guida metodologica per progettare percorsi di educazione al game development più inclusivi dal punto di vista di genere.
- [NuGamers Toolkit](#), uno strumento pratico che trasforma i principi del NuGamers Handbook – il nostro manuale per sviluppare curricula e percorsi gender-inclusive nel settore del gaming – in attività concrete, replicabili e adattabili in contesti educativi reali.



Co-design dei valori

Un workshop di co-design per accompagnare organizzazioni del terzo settore e imprese nella co-definizione dei propri valori. Il metodo parte da una domanda: **“Perché esistiamo, oltre al business?”**. La risposta nasce da un’esperienza collettiva e partecipativa, basata su pratiche di co-design e facilitazione visiva tramite collage. Il risultato non è solo un **manifesto dei valori condivisi**, ma un nuovo modo di pensarsi come comunità, di motivarsi reciprocamente e di comunicare all’esterno ciò che si è e ciò che si vuole diventare.

Nel 2025:

- 1 workshop per Deep Blue S.r.l.
- 10 manifesti creativi prodotti
- 2 repliche di strumenti di formazione

In sintesi

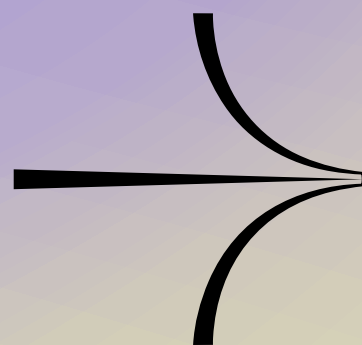
Come contribuiamo all'agenda 2030?

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi



RIGENERAZIONE DEI LUOGHI

3.4 Rigenerazione dei luoghi

OBIETTIVO:

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

ATTIVITÀ:

PROGETTI ATTIVI

6 NAZIONALI

- Nonturismo (4),
- Cara Città,
- Story Makers

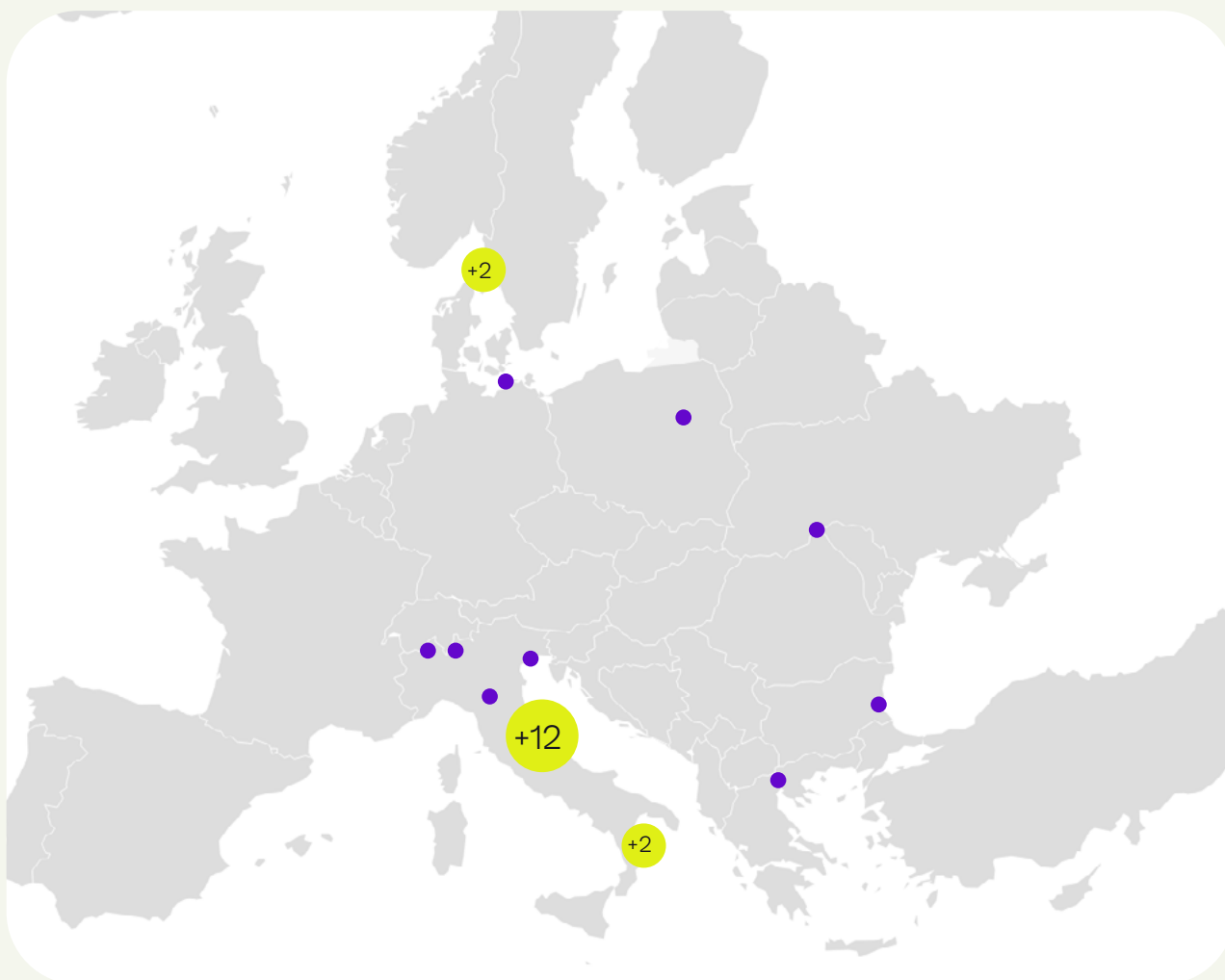
2 EUROPEI

- Discovery Guide,
- Stories of the Sea

WORKSHOP NAZIONALE

1 ATTIVO

- di Nonturismo



RISULTATI E IMPATTI:



***1* NUOVO STRUMENTO DI FORMAZIONE IN ITALIA**



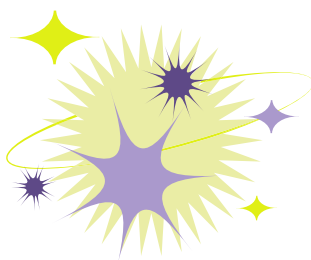
***41* LABORATORI E WORKSHOP**

- 40 in Italia
- 1 in Europa

***12* EVENTI PUBBLICI IN ITALIA**

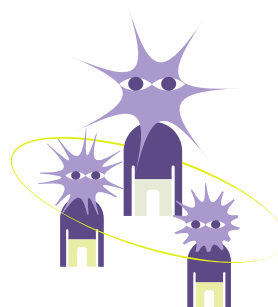
***11* RESIDENZE ARTISTICHE**

- 7 in Italia
- 4 in Europa



***5* OUTPUT CREATIVI**

- 2 guide e 1
produzione artistica
site-specific
in Italia



***45* ARTIST3, TRAINER, AI SPECIALIST E FORMATOR3 COINTOLT3**

- 34 in Italia
- 11 in Europa

***634* BENEFICIAR3**

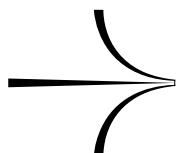
- 378 in Italia
- 256 in Europa

IL PROGETTO

NON TURISMO







IL PROGETTO *NONTURISMO*

Il Nonturismo 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. Si esprime attraverso la REDAZIONE DI COMUNITÀ, **un processo di creazione di identità collettiva** di territori in trasformazione: 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. Nel 2025 il contesto geopolitico europeo ha aperto una nuova area di ricerca e di intervento: come applicare Nonturismo ai territori segnati da conflitti militari, raccontandoli senza ridurli alla sola dimensione dell'emergenza. Da questa riflessione è nata una prima metodologia europea, "**Discovery Journey**", ispirata ai principi di Bellezza, Sostenibilità e Inclusività del New European Bauhaus.

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

[Vai al sito](#)

Dove abbiamo attivato nuovi percorsi nonturistici?

- Terre del Reno, Setta e Sambro, Appennino emiliano, Italia
- Val di Fiastra, Colline marchigiane, Italia
- Arcevia, Appennino marchigiano, Italia
- Valsaviore, Lombardia orientale, Italia
- Bakota (insediamento sommerso), Oblast' di Chmel'nyc'kyj, Ucraina

168

nuovi luoghi mappati

2

nuovi volumi in
produzione

1

nuovo
strumento di
formazione

1

residenza artistica
internazionale

1566

guide
stampate
in Italia

388

beneficiari³ hanno
partecipato alle camminate,
alle redazioni e agli eventi

1109

guide vendute
in Italia

1

call for artists

3

redazioni di
comunità

4

repliche della metodologia
Nonturismo

2

workshop

Cosa ne pensa chi ha partecipato

«Mi ha colpito il senso di appartenenza che tutte/i hanno espresso e la conoscenza profonda espressa da ognuno/a»

*Una partecipante alla redazione di
Terre del Reno, Setta e Sambro*

«Mi ha colpito scoprire che ci sono tante denunce / insofferenze. Ma sono felice di sapere che c'è anche tanto amore per le terre alte»

*Una partecipante alla redazione di
Terre del Reno, Setta e Sambro*

«Il processo partecipativo di mappatura non è per nulla scontato e il piano emozionale aggiunge valore e ricchezza, mi piace molto»

Una partecipante alla redazione di Valsaviore

«Chi partecipa può partecipare ad una ricerca che lo riguarda, indipendentemente dal luogo di origine, una ricerca in cui si ritrova, si specchia, come una volta si faceva con l'acqua piovana che cadeva nelle coppelle sulle rocce»

Una partecipante alla redazione di Valsaviore

«Nel pomeriggio siamo andati ben oltre: i partecipanti al programma avevano colpito così tanto la comunità che una famiglia locale ci ha invitati a riposare in un luogo storico, anch'esso parte di Stara Ushytsia. Vyshemirsky Igor e sua madre Valentyna Vyshemirska ci hanno gentilmente offerto di fermarci per la notte, ci hanno raccontato molte nuove storie e mostrato fotografie che avevano preparato appositamente per l'incontro. È stato piacevole trascorrere del tempo insieme, come in un contesto familiare»

*Roksolana e Alina, operatrici culturali di Bakota Hub,
in Ucraina, presso cui si è tenuta la residenza artistica internazionale*

PER APPROFONDIRE:

- [Metodologia Nonturismo for Kids](#), un percorso formativo per educare giovani e giovanissimi all'esercizio di alcune competenze chiave di cittadinanza attiva, attraverso la creazione di un itinerario di geografia emozionale.
- [Discovery Compass: una bussola per orientarsi tra le storie](#), un toolkit metodologico progettato per attivare processi di narrazione partecipata su uno specifico territorio attraverso il coinvolgimento diretto di abitanti e comunità.

Cosa troverai:

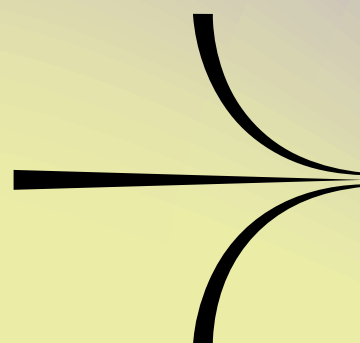
CARA CITTÀ

STORIES OF THE SEA

SISTEMA

STORYMAKERS

WORKSHOP NONTURISMO



LE ALTRE ATTIVITÀ SULLA RIGENERAZIONE DEI LUOGHI

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti e workshop attivi nel 2025 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



CARA CITTÀ

Nasce per riattivare uno spazio comunale inutilizzato, trasformandolo in un luogo aperto alla comunità. Attraverso laboratori gratuiti, passeggiate urbane e attività creative, coinvolge abitanti, giovani, associazioni e comitati di quartiere, per riflettere sul rapporto tra memoria, identità urbana e trasformazione dei quartieri Prato, San Giuseppe, Minonna e Smia, rafforzando la partecipazione civica, la cura condivisa degli spazi e la costruzione di nuove forme di prossimità culturale.

[Vai al sito](#)

STORIES OF THE SEA

Testa e diffonde una metodologia per promuovere uno sviluppo sostenibile inclusivo, con un focus specifico sulle comunità costiere e sui loro bisogni. Tra le attività ci sono la progettazione di un framework di competenze che integri le principali politiche europee in tema di sostenibilità e inclusione, lo sviluppo e test di un programma formativo per educatori, con focus sulle comunità costiere; la produzione di una metodologia replicabile, utile a formatori per trasmettere conoscenze e attivare processi di coinvolgimento delle comunità nei propri territori.

[Vai al sito](#)



SISTEMA

All'interno di Sistema, il progetto di partenariato pubblico-privato promosso dal Comune di Ancona con iniziative a forte valenza ambientale, naturalistica e formativa per valorizzare l'ecosistema terra-mare dell'area del Parco del Conero fino a Varano e il parco Cardeto, Sineglossa ha prodotto *Tensione Superficiale*, installazione site-specific di Eugenio Tibaldi. L'opera trasforma una barca a vela e una canoa in disuso in due giardini pensili sospesi su strutture in acciaio, ispirate ai gerridi, ossia agli insetti pattinatori. Tra mare, città e vegetazione, racconta l'identità anfibia di Ancona e restituisce nuova vita a materiali e immaginari del territorio.

STORY MAKERS

Un percorso formativo per student3 della Val di Fiastra, che nasce per contrastare la mancanza di spazi di espressione e partecipazione giovanile nelle aree interne, insieme al divario nelle competenze digitali. Attraverso laboratori di mappatura emozionale, podcasting e video storytelling, l3 student3 osservano e narrano i luoghi che abitano a partire dal proprio sguardo, rafforzando competenze creative e digitali e promuovendo, al tempo stesso, nuove forme di partecipazione culturale e racconto collettivo dal basso.

[Vai al sito](#)

PER APPROFONDIRE:

[Tensione Superficiale](#), il depliant dell'installazione con testo curatoriale di Alessandra Pioselli.



Workshop *Nonturismo*

Il laboratorio presenta Nonturismo: la struttura del progetto, i partner coinvolti e l'importanza di processi partecipativi dal basso, capaci di attivare nuovi sguardi sui territori. Al centro del workshop c'è un'esperienza laboratoriale e immaginifica per la co-progettazione dell'identità di un luogo.

Nel 2025:

2 workshop ospitati da:

- Fondazione Wanda Di Ferdinando Ente Filantropico ETS
- Toscana Promozione Turistica



In sintesi

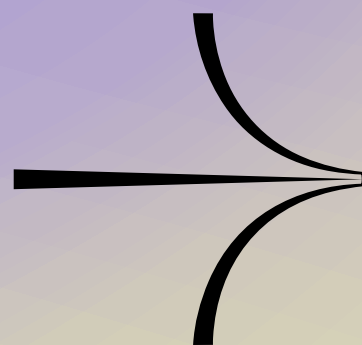
Come contribuiamo all'agenda 2030?

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi



ARTE E TECNOLOGIA

3.5 Arte e Tecnologia

OBBIETTIVO:

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

ATTIVITÀ:

PROGETTI ATTIVI

2 EUROPEI

- European Digital Deal,
- Fair media

RASSEGNA SU ARTE E IA

1 ATTIVA

- The Next Real



RISULTATI E IMPATTI:

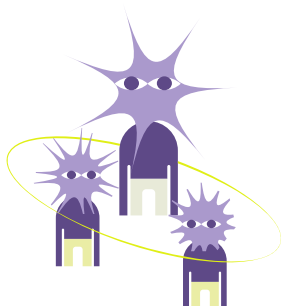
2 PRODUZIONI ARTISTICHE
AI-BASED



20 EVENTI PUBBLICI IN ITALIA E IN EUROPA

24 LABORATORI IN ITALIA E IN EUROPA

1 RESIDENZA ARTISTICA IN ITALIA

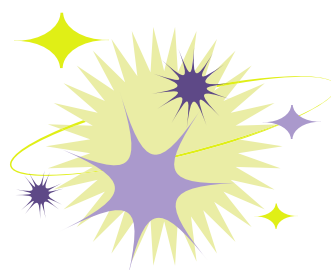


2578 ARTIST3, TRAINER,
AI SPECIALIST E FORMATOR3 COINTOLT3

- 40 in Italia
- 2538 in Europa

113.660 BENEFICIAR3

- 5099 in Italia
- 108561 in Europa



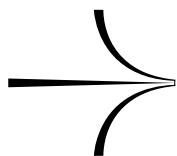
38 OUTPUT CREATIVI

- 15 in Italia
- 23 in europa

LA RASSEGNA

THE NEXT REAL





LA RASSEGNA *THE NEXT REAL*

The Next Real è una rassegna di mostre, talk, laboratori e tavole rotonde su arte, intelligenza artificiale e società, promossa da Sineglossa in varie location della città di Bologna, da Salaborsa al Dumbo al Tecnopolo Manifattura Data Valley Hub. **È un percorso in cui l'arte si fa strumento per conoscere e indagare le sfide che l'intelligenza artificiale pone:** dalle opportunità offerte ai timori per la trasformazione del nostro senso di realtà e le ingiustizie sociali che ne potrebbero derivare. Gli artist3 coinvolt3 trasformano questa tecnologia, progettata per risolvere problemi, in opere, artefatti ed esperienze che aprono domande, generano stupore, suscitano emozioni, e consentono a un pubblico più ampio di comprendere i limiti e le potenzialità dell'IA.

[Vai al sito](#)

3
exhibit

11
opere in
mostra

16
artist3, trainer, AI
specialist, formator3
coinvolt3 in Italia e in
Europa

Circa
2000
beneficiar3 tra
presenze ai talk e
ingressi alle mostre

una media di
3
giorni di mostre

*15*output
creativi*9*

eventi pubblici

1

workshop

3

talk

*1*call for
artists*5*

location di Bologna

1

premiazione

2

performance

Cosa ne pensa chi ha partecipato

«Dopo aver visto *The models*, mi sono chiesta quanto incide sulla nostra creatività l'uso dei social? L'arte del futuro sarà per definizione un gesto collettivo?»

*Un partecipante di *The models**

«Credo che l'Intelligenza Artificiale possa diventare uno strumento d'indagine storica, a patto di considerarne i limiti: non è qualcosa che dà risposte, ma che genera nuove domande»

*Alexey Yurenev, autore di *Silent Hero**

«È stato bello poter parlare direttamente con il pubblico. Quando ho presentato l'opera, ho avuto modo di confrontarmi e sono stata felice di scoprire che l'opera fosse bella e leggibile per persone di età diverse e di posti diversi»

*Sarah Ciston, autrice di *Ai War World Cloud**

«Mi aspetto, nel senso positivo, che i manifesti interessino il pubblico e che le persone ci caschino, per poi capire che sono manifesti senza senso e si interrogano, allora, sul perché sono stati costruiti così, attraverso l'uso dell'IA e perché ne sono stati attratti»

*Francesco D'isa, autore di *AI Manifesta**

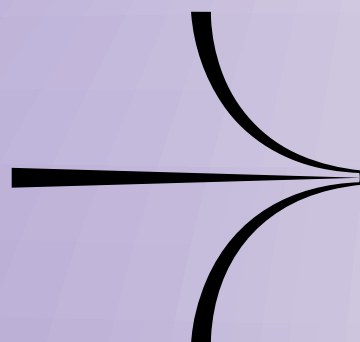


LA RASSEGNA *THE NEXT REAL*

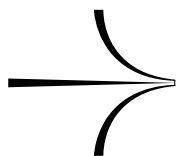
EXHIBIT

EVENTI

WORKSHOP



EXHIBIT



Prompting the Real

 Museo di Palazzo Poggi,
Bologna

Se per le macchine il prompt è un comando che orienta la generazione, in questa mostra il punto di vista si rovescia: prompting the real diventa un gesto creativo e critico compiuto dagli artisti per interrogare il nostro presente e il nostro futuro rapporto con le macchine intelligenti. Non si tratta di prevedere cosa l'IA potrà fare, ma di osservare cosa già fa: il suo potenziale e i suoi limiti, quali immaginari attiva, quali strutture replica, quali forme di potere occulta o disvela.

AI Message & Deeptime — Jerry Galle

AI Message affida all'IA il compito di inviare messaggi a se stessa nel futuro, trasformati poi in incisioni su lastre di alluminio. Deeptime esplora un tempo geologico inventato, popolato da fossili post-umani generati da processi evolutivi simulati, suggerendo una memoria artificiale fatta di ipotesi più che di testimonianze. In entrambi i lavori, Galle costruisce reperti di fantascienza: oggetti fuori tempo che non testimoniano il passato, ma suggeriscono possibili alternative.

AI War Cloud Database — Sarah Ciston

Vincitrice del Premio STARTS 2025, l'opera interattiva indaga i legami tra intelligenza artificiale, guerra e vita quotidiana, rivelando ciò che le architetture computazionali tendono a celare. Al centro del progetto ci sono i sistemi di supporto decisionale militare (AI-DSS), algoritmi capaci di automatizzare scelte critiche in contesti di conflitto. Accanto ad essa, disegni tecnici relativi ai sistemi di machine learning si sovrappongono ai modelli di fortezze storiche conservati nel museo, creando un corto circuito visivo tra antichi sistemi di difesa e strategia algoritmica.

Silent Hero — Alexey Yurenev

Un progetto artistico che indaga come la memoria della guerra possa essere messa in discussione attraverso le tecnologie contemporanee dell'immagine. Il lavoro nasce da una ricerca dell'artista sulle tracce del nonno, veterano dell'Armata Rossa e sopravvissuto alla Seconda guerra mondiale, la cui esperienza è rimasta avvolta dal silenzio. Per colmare quel vuoto, l'artista combina archivi familiari, fotografie storiche, testimonianze e strumenti di apprendimento automatico, interrogando il modo in cui queste tecnologie plasmano oggi la costruzione della memoria collettiva. Nel percorso espositivo si intrecciano più lavori e linguaggi: dal libro *Seeing Against*

Seeing, che riprende il manifesto pacifista War Against War! di Ernst Friedrich, alla serie fotografica Face/Off(I) e Face/Off (II), passando per il video No One Is Forgotten.

Water Clocks — Roberto Pugliese

Water Clocks è una scultura sonora che traduce dati climatici e innalzamento del livello dei mari in un paesaggio acustico in continua trasformazione. L'opera utilizza un tronco d'albero cavo, elementi stampati in 3D e vibrazioni sonore per evocare città minacciate dalla crisi climatica. Il lavoro trasforma il dato scientifico in esperienza sensibile, richiamando la responsabilità collettiva di fronte all'emergenza ambientale.

Macchine per dialoghi disobbedienti — Michele Cremaschi

Le opere esplorano l'intelligenza artificiale generativa attraverso dispositivi analogici e media obsoleti. Una macchina da scrivere e un registratore a bobina diventano interfacce lente, rumorose e imperfette per dialogare con modelli linguistici. Il progetto mette in crisi l'idea di immediatezza e neutralità tecnologica.

Cloud Gazing — Damien Roach

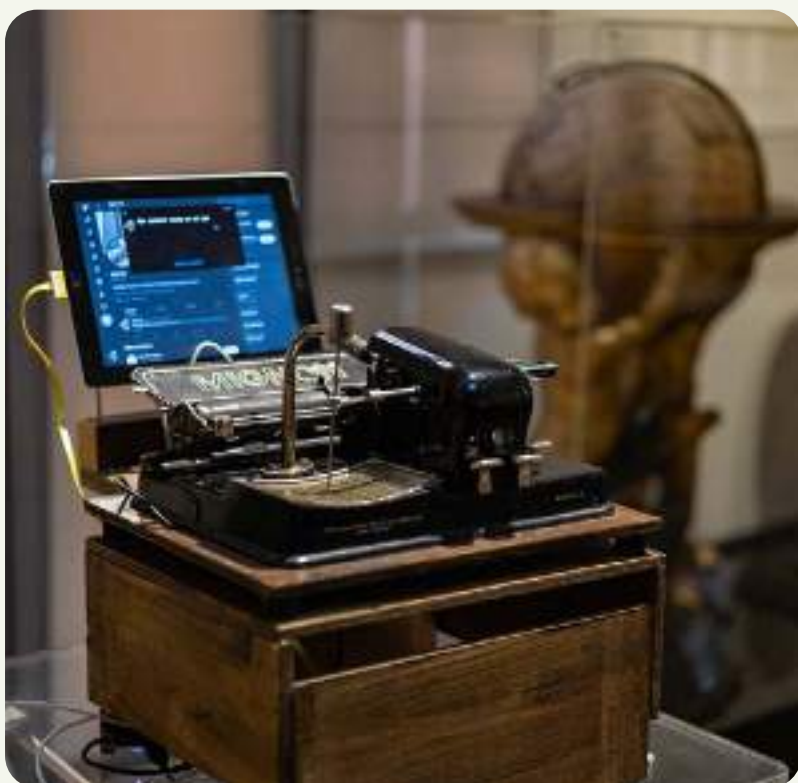
L'opera osserva le nuvole attraverso algoritmi di riconoscimento visivo, mettendo in dialogo percezione umana, immaginazione e calcolo. Partendo dal gesto antico di cercare forme nel cielo per riflettere sui sistemi computazionali che oggi interpretano, classificano e organizzano la realtà. Il video invita a immaginare usi creativi e devianti della tecnologia, capaci di aprire nuove possibilità critiche.

The Prompt — Francesco Frisari

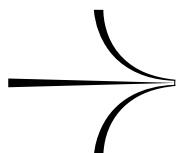
The Prompt è un cortometraggio d'animazione generato con intelligenza artificiale, che racconta un'apocalisse costruita a partire dagli immaginari umani sulla tecnologia. Il film riflette sul paradosso di macchine addestrate sui nostri stessi timori, che finiscono per riprodurre scenari di dominio e catastrofe. Tra ironia, inquietudine e citazioni cinematografiche, l'opera mostra l'IA come specchio dei fantasmi culturali dell'umanità.

I Am Code: An Artificial Intelligence Speaks: Poems

I Am Code è un'installazione poetico-vocale basata su testi generati da un modello linguistico di OpenAI in fase sperimentale. Attraverso centinaia di prompt, l'IA produce versi su tempo, linguaggio, materia e identità, poi affidati alla voce di Werner Herzog. L'opera interroga il confine tra autore umano e processo algoritmico, trasformando la scrittura generativa in un'esperienza di ascolto sospesa tra senso e mistero.







The Models

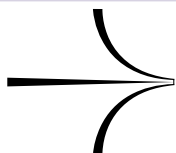
📍 DAMA Tecnopolo
Bologna

📍 Sede della Regione (Settore Beni Culturali),
Viale Aldo Moro, Bologna

Prima presentazione pubblica dell'installazione interattiva del duo italo-londinese dmstfctn, prodotta da Sineglossa.

Per Approfondire: ➔ LE PRODUZIONI > [The Models](#)





AI Manifesta

📍 Via Zaccherini Alvisi 11/2,
Bologna

Installazione site-specific dei poster prodotti rielaborando con un'IA generativa una selezione di manifesti politici e sociali dalla banca dati Manifestipolitici.it

Per Approfondire: ➔ LE PRODUZIONI > [AI Manifesta](#)

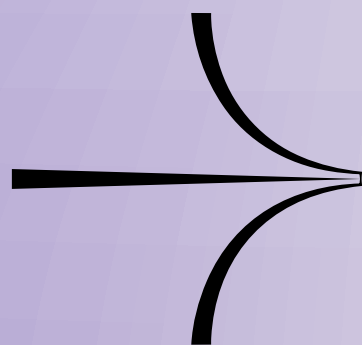


LA RASSEGNA *THE NEXT REAL*

EXHIBIT

EVENTI

WORKSHOP



EVENTI



Il fascino della verità | Talk e opening

Il talk esplora il confine sempre più sfumato tra realtà e illusione nell'era dell'intelligenza artificiale generativa, analizzando l'impatto di deep fake e notizie automatizzate sulla nostra percezione del vero. L'incontro affronta la paura contemporanea di perdere i binarismi rassicuranti per accettare una realtà fluida e complessa, fa da cornice alla presentazione di *The Models*, l'installazione audiovisiva interattiva creata dal duo dmstfctn grazie al Supercomputer Leonardo

PER APPROFONDIRE:

[The models & Il fascino della verità](#),
registrazione completa del talk



Supercomputer Leonardo | Visita guidata

In occasione della presentazione di [The Models](#), CINECA apre al pubblico le porte del Centro di Supercalcolo Leonardo, il più potente sistema di supercalcolo in Europa e il quarto a livello mondiale, le cui funzionalità sono state messe a disposizione del duo dmstfctn per lo sviluppo dell'installazione *The Models*.



Diritto d'autore e intelligenza artificiale | Talk

A partire da [AL MANIFESTA](#), l'incontro tratta delle sfide e opportunità che l'Intelligenza Artificiale pone al tradizionale sistema del diritto d'autore, dall'urgenza di adattare le normative esistenti o di crearne di nuove per affrontare le sfide poste dall'IA, al legame indissolubile tra le questioni legali e le implicazioni etiche, in particolare riguardo l'attribuzione dell'autorialità.

PER APPROFONDIRE:

[Diritto d'autore e intelligenza artificiale](#),
registrazione del talk





Alma AI video contest 2025

| Premiazione e proiezione

Presentazione del concorso, giunto alla seconda edizione, che premia i migliori cortometraggi sull'impatto dell'IA sulla società, prodotti da studenti dell'Università di Bologna.



Meet the artists: Jerry Galle (BE), Roberto Pugliese (IT), Alexey Yurenev (RU), Sarah Ciston (US)

| Talk in inglese

Un incontro per conoscere e approfondire cinque opere in mostra a Prompting the real: Water Clocks (Roberto Pugliese, prima internazionale), AI War Cloud Database (Sarah Ciston, prima nazionale), AI Messages e Deeptime (Jerry Galle, prima nazionale), Silent Hero (Alexey Yurenev, prima nazionale).



Meet the artists: Silvia Galletti (IT), Michele Cremaschi (IT), Francesco Frisari (IT)

| Talk in italiano

Un incontro per conoscere e approfondire tre opere in mostra a Prompting the real: Macchine per dialoghi disobbedienti (Michele Cremaschi), Dear Chatbot (Silvia Galletti), The Prompt (Francesco Frisari).



Dear chatbot | Performance

Una performance interattiva di Silvia Galletti che intreccia danza e intelligenza artificiale. In scena, performer e pubblico dialogano con CHARLIE, chatbot creata per il progetto e portavoce di una onniscienza algoritmica che si allena in esercizi di composizione coreografica.



Improvvisazione musicale con AI | Performance

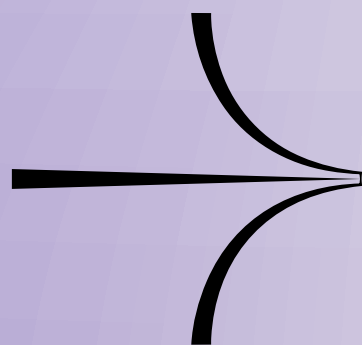
A partire da risultati di ricerca nel progetto FAIR-PNRR sulla creatività umana in ambienti immersivi e multisensoriali, la performance musicale esplora l'interazione tra musicista, sistemi di intelligenza artificiale e tecnologie di realtà virtuale. Consiste in un'interazione tra un'Intelligenza Artificiale e due improvvisatori jazz esperti.

LA RASSEGNA *THE NEXT REAL*

EXHIBIT

EVENTI

WORKSHOP



WORKSHOP

Story System

Masterclass e workshop per artisti interessati a sviluppare sistemi per la scrittura creativa utilizzando l'intelligenza artificiale. La formazione è condotta dal duo di artisti londinesi dmstfctn. Partendo dal loro lavoro incentrato sulla Commedia dell'Arte e l'IA, oltre a materiali provenienti dagli archivi dei musei locali, il workshop mira a introdurre diversi approcci per creare “sistemi di storie” che utilizzano l'IA e i modelli di linguaggio di grandi dimensioni per scrivere sceneggiature, dialoghi, scenari.

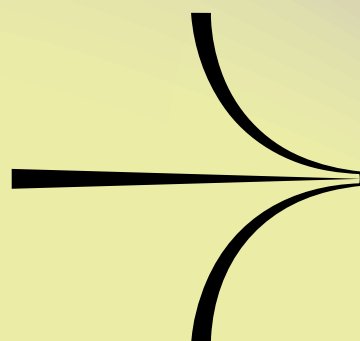


Cosa troverai:

The Models

AI Manifesta

QUT



LE
PRODUZIONI



The Models

dmstfctn

Un'installazione interattiva sul tema delle fake news che porta in scena maschere digitali animate in 3D engine, capaci di improvvisare una serie infinita di sketch teatrali nello stile della Commedia dell'Arte. A guidarle sono modelli di intelligenza artificiale perfezionati dagli artisti utilizzando il Supercomputer Leonardo – modelli che danno vita a personaggi che confabulano, inventano verità, ripetono voci o commettono errori banali e incarnano sia i tratti archetipici di maschere come Arlecchino, Balanzone, Colombina, Pantalone, Brighella, Pulcinella, sia le tendenze osservate nei Large Language Models. Le maschere, dotate di voce grazie a tecnologia text-to-audio, reagiscono agli input del pubblico, che attraverso il proprio smartphone ha la possibilità di interagire con l'opera.



AI Manifesta

Francesco D'isa e Chiara Moresco

Un'indagine visiva sulla memoria politica e sui suoi codici iconografici: 280 manifesti realizzati rielaborando con un'intelligenza artificiale generativa una selezione di manifesti politici e sociali dalla banca dati Manifestipolitici.it. L'IA, spesso vista come un agente neutro o come un filtro che amplifica pregiudizi esistenti, diventa in questa opera un dispositivo critico capace di far emergere i pattern visivi costanti della propaganda politica, suggerendo nuove modalità di interpretazione del passato.



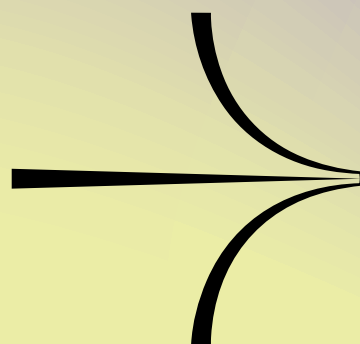
QUI

Un'installazione audiovisiva pensata per l'aula didattica Don Giuseppe Dossetti, nel Parco Storico di Monte Sole. Una narrazione collettiva delle comunità di Monte Sole tra passato, presente e futuro, attraverso la sovrapposizione di immagini, voci e piani temporali. Il passato è presente attraverso testimonianze che raccontano le comunità fino all'eccidio, che il pubblico può consultare grazie all'integrazione di strumenti di IA generativa. Il presente è un contributo di Wu Ming 2, una domanda ancora aperta su come ricordare. L'ultimo piano temporale, il futuro, è attivato dalle testimonianze che chi visita il Parco viene invitato a lasciare al termine dell'esperienza, che un'IA generativa trasforma in cartoline aventi lo stile della rivista Mangrovia.

Cosa troverai:

EUROPEAN DIGITAL DEAL

FAIR MEDIA



LE ALTRE ATTIVITÀ SU ARTE E TECNOLOGIA

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2025 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



EUROPEAN DIGITAL DEAL

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

[Vai al sito](#)

FAIR MEDIA

Mira a sfatare la disinformazione, promuovere l'alfabetizzazione mediatica e rafforzare nei e nelle cittadin3 l'approccio critico ai media (compresi i social media) attraverso una metodologia attiva e partecipativa che coinvolge intelligenza artificiale, professionisti3 (giornalist3, designer), artist3 e giovan3 cittadin3.

[Vai al sito](#)

PER APPROFONDIRE:

- [Computation, Improvisation, Narration](#) all'interno di "The Digital Deal Podcast", l'episodio in cui il duo artistico dmstfctn dialoga con Lawrence Lek su come costruire narrazioni attorno a sistemi computazionali complessi
- [Culture, Codes and Democracy](#), la pubblicazione che raccoglie riflessioni, pratiche artistiche e prospettive critiche sul rapporto tra tecnologie, cultura e democrazia

In sintesi

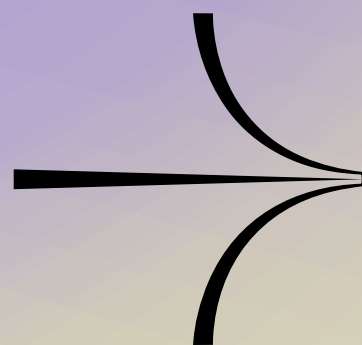
Come contribuiamo all'agenda 2030?

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi



ECOSISTEMI

3.6 Ecosistemi

Ecosistema è una parola a cui attribuiamo un grande significato. Basandoci sul principio della contaminazione reciproca tra competenze, riteniamo che i progetti culturali possano avere un impatto significativo sulla società solo se favoriscono uno **scambio di esperienze e conoscenze** tra soggetti eterogenei.

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



Emilia-Romagna
NEB Local Chapter

I nostri partner¹



Con partner 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.

213 partner ed enti coinvolti, di cui:

73

associazioni / ETS

40

università e centri di ricerca

31

enti pubblici territoriali

21

istituzioni scolastiche

19

fondazioni

15

operatori economici

1

società consortile

6

enti pubblici statali

3

realtà civiche o quartieri

4

imprese sociali o cooperative

¹ In questo documento con il termine partner vengono indicate tutte le organizzazioni che contribuiscono allo sviluppo dei nostri progetti, compresi i fornitori e i soggetti finanziatori.

I NOSTRI PARTNER PROVENGONO DA:

Di questi:

155 sono nazionali

58 sono internazionali

PER APPROFONDIRE:

In Appendice l'elenco dei partner italiani e internazionali

I nostri interventi

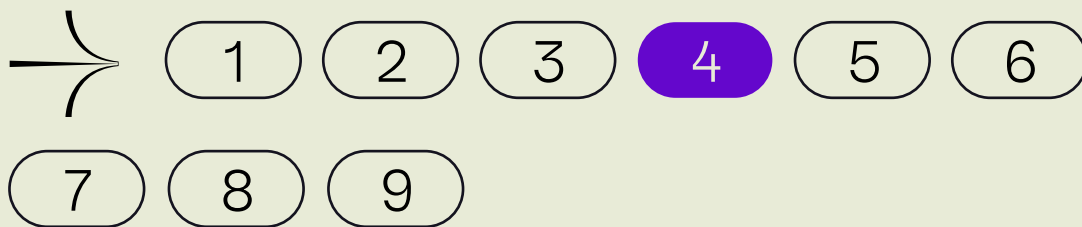
Parlando a un pubblico nazionale e internazionale, condividiamo ciò che ispira i nostri progetti, presentiamo il nostro metodo di lavoro e illustriamo il ruolo innovativo che l'arte può avere nell'educazione, nella rigenerazione territoriale e nell'uso critico delle tecnologie digitali. I nostri interventi 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.

18

talk,
festival
o mostre

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





Comunicazione e divulgazione

Cosa troverai:

Il nostro giornale: Mangrovia

Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni

Social e sito

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.



4.1 Il nostro giornale: Mangrovia



Mangrovia è una piattaforma digitale di divulgazione culturale, curata da Sineglossa, che racconta storie in cui cultura, tecnologia e società si intrecciano. I contenuti sono generati da una redazione ibrida composta da esseri umani e tool di intelligenza artificiale, con l'obiettivo di superare le divisioni tra saperi tecnici e umanistici e rendere accessibili narrazioni spesso confinate in ambiti specialistici.

Attraverso articoli, podcast e newsletter, Mangrovia ha l'obiettivo di essere uno spazio di convergenza tra discipline e linguaggi per contribuire alla costruzione di futuri più equi e sostenibili.

LA REDAZIONE

- **4** giornalisti,
- **1** comunicatrice della scienza
- **2** percorsi di praticantato
- per diventare giornalista
- **1** collaboratrice esterna
- **1** comitato editoriale con 6 profili dell'area innovazione, cultura, arte e design
- **1** copy editor e traduttrice





CHE COSA ABBIAMO PUBBLICATO

54
articoli in
doppia lingua

38
newsletter

con circa
650
persone iscritte

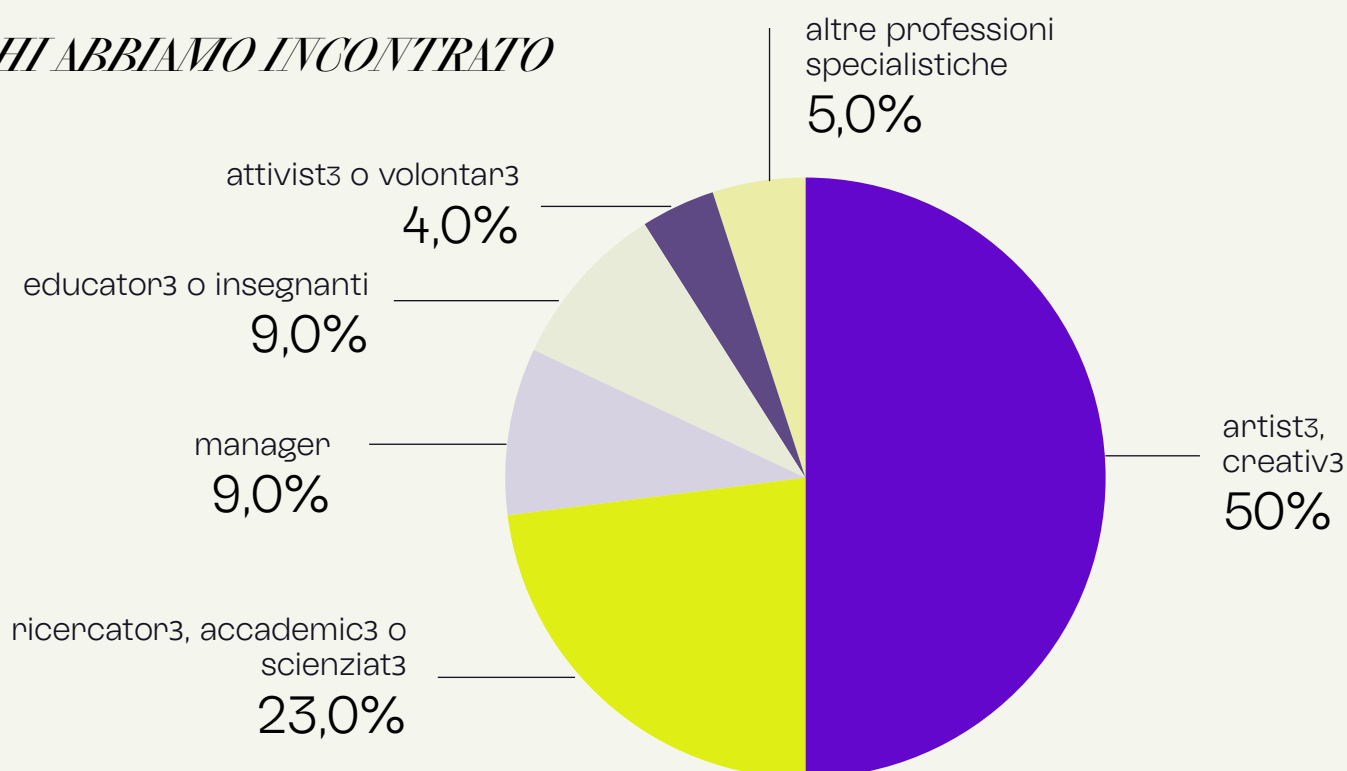
e
43%
di tasso di apertura
mensile

Dalle risposte alle sfide ambientali all'etica dell'IA, passando per l'educazione affettiva, le dinamiche di genere nelle materie STEM e il potenziale trasformativo di fotografia, musica, teatro, nel dettaglio abbiamo parlato di:

- Intelligenza Artificiale nel **41,7%** delle storie
- Diritti nel **30,6%** delle storie
- Ambiente nel **25,0%** delle storie
- Città e rigenerazione urbana nel **22,2%** delle storie
- Data Art nel **16,7%** delle storie
- Fotografia nel **13,9%** delle storie
- Creatività nel **13,9%** delle storie
- Soluzioni basate sulla Natura nel **11,1%** delle storie

PER APPROFONDIRE:

- [L'archivio delle newsletter](#)
- [L'archivio dei podcast di Zenit](#)
- [L'archivio degli articoli pubblicati su mangrovia.info](#)

CHI ABBIAMO INCONTRATO*GEOGRAFIE DELLE STORIE RACCONTATE*

Mangrovia si concentra su storie provenienti da contesti marginali o periferici, dando voce a soggetti e territori spesso esclusi dai circuiti mainstream, per promuovere una visione più inclusiva e articolata del presente. Il 43,6% delle storie ha un'impronta internazionale, uscendo dai confini italiani per coprire 4 continenti (Europa, Asia, Africa, America).

CHE RISULTATI ABBIAMO RAGGIUNTO

3 media partnership con la rassegna The Next Real, il progetto europeo Her Tech e l'evento nazionale "Creators Day"

2184
follower su
Instagram

9k

visualizzazioni
medie mensili
su Instagram

1 partecipazione al Creators Day, per raccontare il nostro progetto editoriale





4.2 Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni

191 uscite sui mezzi di informazione



[L'installazione AI Manifesta a Bologna](#)

| Artribune



[Usare la meraviglia per capire le intelligenze artificiali: The Next Real](#)

| Pandora Rivista



[Educare al futuro: l'AI literacy chiave di cittadinanza consapevole](#)

| Agenda Digitale

2 pubblicazioni su ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE, CROSS-FERTILIZATION E RIGENERAZIONE DEI LUOGHI



[La complessità dell'arte, l'arte della complessità](#), AA.VV.,
a cura di Matteo Cremonesi,
Claudia D'Alonzo e
Domenico Quaranta,
Krisis Publishing, 2025,
con un contributo di
Federico Bomba.



[Culture Codes Democracy](#), AA.VV., a
cura di Ars Electronica,
con un contributo di Sineglossa
sulla produzione artistica
The Models.

4.3 Social e sito

- Il sito di Sineglossa ha contato **10.396** nuovi utenti nel 2025, che ci seguono da Italia (45%), USA (12%), Paesi Bassi (20%), Irlanda (12%), Finlandia (5%), Austria (4%), Germania, Ucraina, USA, Regno Unito, Spagna (1 - 3%).
- La newsletter di Sineglossa conta **2300** utenti a cui, nel 2025, 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 **13.300** utenti tra **Instagram**, **Facebook** e **Linkedin** ci hanno seguito nel 2025, generando:

33400

visualizzazioni su
Facebook

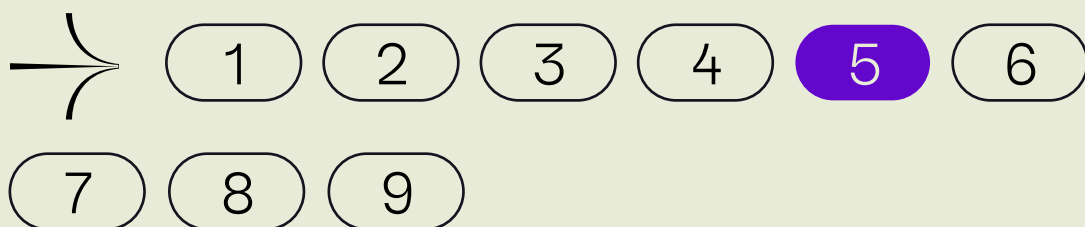
103400

Instagram

56500

impressioni su
Linkedin





Situazione economico finanziaria

Cosa troverai:

I principali soggetti che ci hanno supportato

Finanziamenti

Costi e ricadute sul territorio

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 pubblica nel RUNTS i rendiconti annuali, accompagnati dalla relazione di missione del bilancio di esercizio.

La tipologia di finanziamento e le percentuali sono state calcolate in base ai contributi pubblici e privati incassati per i progetti nel 2025 e al fatturato derivante da commissioni dirette.

A maggio 2026 Sineglossa è diventata impresa sociale e, in coerenza con il nuovo assetto giuridico dell'ente, il presente bilancio è stato sottoposto alla valutazione dell'Organo di controllo (vedi capitolo 7).

5.1 I principali soggetti che

ci hanno supportato



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Funded by the
European Union



MINISTERO
DELLA
CULTURA



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

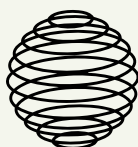
DIPARTIMENTO
DI INFORMATICA
SCIENZA E INGEGNERIA
CENTRO DI RICERCA
INTERDIPARTIMENTALE
ALMA MATER RESEARCH
INSTITUTE FOR HUMAN
CENTERED ARTIFICIAL
INTELLIGENCE



Dipartimento
per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale
Presidenza del Consiglio dei Ministri



UNIVERSITÀ
DI TORINO



FONDAZIONE GRAMSCI
EMILIA-ROMAGNA Onlus



SCUOLA
NAZIONALE
PATRIMONIO
ATTIVITÀ
CULTURALI



POGGIOLO



5.2 Finanziamenti

Sineglossa è in grado di diversificare le proprie fonti di finanziamento percependo fondi pubblici, contributi privati e ricavi da commissioni dirette:

Fondi pubblici:
58'

Altri ricavi:

34'

Fondazioni
private: **8'**

5.3 Costi e ricadute sul territorio

Servizi:
51,94'

Personale:

34,56'

Rettifiche di Valore
Attività e Passività
Finanziarie:

8,41'

Acquisto
Merci: *4,24'*

0,57'

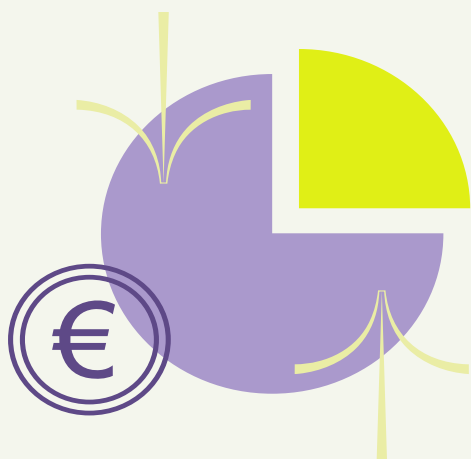
0,23'

0,03'

Oneri Diversi di Gestione:

Costi Godimento Beni di Terzi:

Altri costi:



I finanziamenti che riceviamo sono in grado di generare **un impatto trasversale** sul territorio nazionale. Si tratta di una economia circolare che nasce dai nostri progetti e che fornisce risorse economiche per vari fornitori sul territorio nazionale.

Nel dettaglio nel 2025 abbiamo coinvolto 131 fornitori per:

- Servizi per materiali consumo: **25%**
- Ristoranti: **16,80%**
- Alberghi: **15%**
- Servizi di comunicazione multimediale: **13,70%**
- Compensi a terzi per prestazioni professionali: **12%**
- Maestranze per i servizi di copisteria traduzioni: **6,10%**
- Servizi per i trasporti di materiale e/o trasferte del personale: **6%**
- Servizi per salute e sicurezza sul lavoro: **3,80%**
- Service per il noleggio di luci e schermi: **0,80%**



1

2

3

4

5

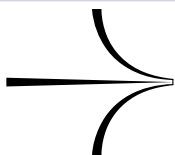
6

7

8

9

Impegno per la transizione ecologica



IL PERCORSO *GREEN CULTURE*

Nel corso del 2025, abbiamo partecipato a Green Culture, un programma nazionale, promosso e organizzato dal Circolo del Design, in collaborazione con Legambiente Piemonte e Valle d'Aosta e la Fondazione Santagata per l'Economia della Cultura, volto a favorire la transizione ecologica del settore culturale e creativo, attraverso attività di autoanalisi, formazione tematica e co-progettazione con figure esperte in sostenibilità ambientale e design. Il percorso ci ha permesso di ottenere una fotografia oggettiva del nostro ente e costruire un piano operativo triennale, con l'obiettivo di passare da una sostenibilità ambientale agita in modo "implicito" perché parte del DNA dell'associazione, a una sostenibilità esplicita, misurabile e trasferibile.



Maturità ecologica di Sineglossa attestata: 61,7%*

**Attestazione tramite il modello di valutazione "4C- deCarbonizzazione in Campo Culturale e Creativo" promosso da Fondazione Sant'Agata.*



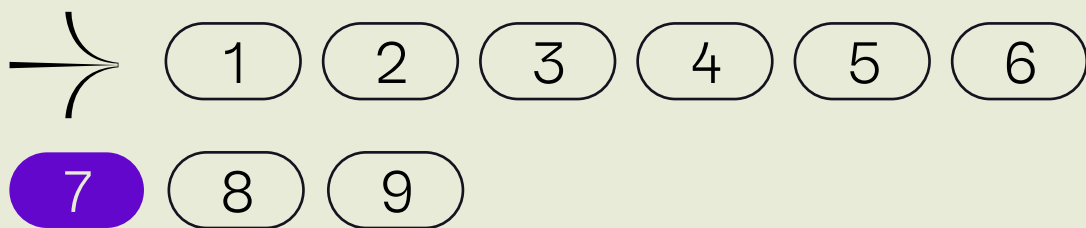
1 piano operativo triennale



5 macro-azioni previste per il triennio

per elaborazione di un regolamento interno con le pratiche a basso impatto già condivise nel team; implementazione di sistemi di raccolta dati per monitorare l'impatto ambientale e sociale; ricerca e formazione interna sull'intersezione tra Intelligenza Artificiale e sostenibilità; divulgazione delle buone pratiche.





Monitoraggio dell'organo di controllo

MAURO ANTICI

*Dottore
Commercialista
Revisore dei Conti*

Bilancio sociale al 31.12.2025 – SINEGLOSSA ETS**Agli Associati****Rendicontazione della attività di monitoraggio e dei suoi esiti**

Ai sensi dall'art. 30, co. 7, d.lgs. n 117/2017 (d'ora in avanti Codice del Terzo settore, o CTS), abbiamo svolto nel corso dell'esercizio 2025 l'attività di monitoraggio dell'osservanza delle finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale da parte di Sineglossa ETS, con particolare riguardo alle disposizioni di cui agli artt. 5, 6, 7 e 8 dello stesso Codice del Terzo settore.

Tale monitoraggio, eseguito compatibilmente con il quadro normativo attuale, ha avuto ad oggetto, in particolare, quanto segue:

- la verifica dell'esercizio in via esclusiva o principale di una o più attività di interesse generale di cui all'art. 5, co. 1, Codice del Terzo settore per finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, in conformità con le norme particolari che ne disciplinano l'esercizio, nonché, eventualmente, di attività diverse da quelle indicate nell'art. 5, co. 1, del Codice del Terzo settore, purché nei limiti delle previsioni statutarie e in base a criteri di secondarietà e strumentalità stabiliti con d.m. 19.5.2021, n. 107; in particolare abbiamo appurato che le 205 non sono state esercitate Attività Diverse e le entrate commerciali sono state ottenute nell'esercizio di Attività Di Interesse Generale;
- il rispetto, nelle attività di raccolta fondi effettuate nel corso del periodo di riferimento (nell'esercizio 2025 una attività legata alla cessione di guide), dei principi di verità, trasparenza e correttezza nei rapporti con i sostenitori e il pubblico, la cui verifica, in linea con quanto previsto dalle linee guida per la raccolta fondi stabilite con d.m. 9.6.2022;
- il perseguimento dell'assenza dello scopo di lucro, attraverso la destinazione del patrimonio, comprensivo di tutte le sue componenti (ricavi, rendite, proventi, entrate comunque denominate) per lo svolgimento dell'attività statutaria; l'osservanza del divieto di distribuzione anche indiretta di utili, avanzi di gestione, fondi e riserve a fondatori, associati, lavoratori e collaboratori, amministratori e altri componenti degli organi sociali, tenendo conto degli indici di cui all'art. 8, co. 3, lett. a) – lett. e), del Codice del Terzo settore.

Attestazione di conformità del bilancio sociale alle Linee guida di cui al decreto 4 luglio 2019 del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali

Ai sensi dall'art. 30, co. 7, del Codice del Terzo settore, abbiamo svolto nel corso dell'esercizio 2025 l'attività di verifica della conformità del bilancio sociale, predisposto da Sineglossa ETS, alle Linee guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo settore, emanate dal Ministero del Lavoro e

delle Politiche Sociali con d.m. 4.7.2019, secondo quanto previsto dall'art. 14 del Codice del Terzo settore.

MAURO ANTICI

*Dottore
Commercialista
Revisore dei Conti*

L'ente Sineglossa ETS ha dichiarato di predisporre il proprio bilancio sociale per l'esercizio 2025 in conformità alle suddette Linee.

Ferma restando le responsabilità dell'organo di amministrazione (il Cda) della predisposizione del bilancio sociale secondo le modalità e le tempistiche previste nelle norme che ne disciplinano la redazione, l'organo di controllo ha la responsabilità di attestare, nei termini legali previsti, la conformità del bilancio sociale alle Linee guida del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

All'organo di controllo compete inoltre di rilevare se il contenuto del bilancio sociale risulti manifestamente incoerente con i dati riportati nel bilancio d'esercizio e/o con le informazioni e i dati in suo possesso.

Abbiamo, quindi, verificato che le informazioni contenute nel bilancio sociale siano coerenti con le richieste informative previste dalle Linee guida ministeriali di riferimento. Il nostro comportamento è stato improntato a quanto previsto in materia dalle Norme di comportamento dell'organo di controllo degli enti del Terzo settore, attualmente applicabili. In questo senso, abbiamo verificato anche i seguenti aspetti:

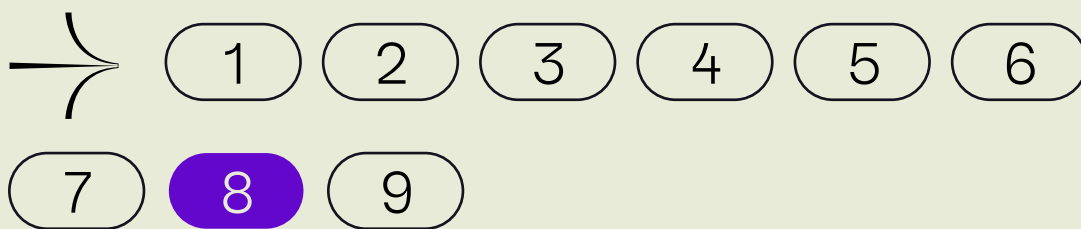
- conformità della struttura del bilancio sociale rispetto all'articolazione per sezioni di cui al paragrafo 6 delle Linee guida;
- presenza nel bilancio sociale delle informazioni di cui alle specifiche sotto-sezioni esplicitamente previste al paragrafo 6 delle Linee guida, salvo adeguata illustrazione delle ragioni che abbiano portato alla mancata esposizione di specifiche informazioni;
- rispetto dei principi di redazione del bilancio sociale di cui al paragrafo 5 delle Linee guida, tra i quali i principi di rilevanza e di completezza che possono comportare la necessità di integrare le informazioni richieste esplicitamente dalle linee guida.

Sulla base del lavoro svolto si attesta che il bilancio sociale di Sineglossa ETS è stato redatto, in tutti gli aspetti significativi, in conformità alle previsioni delle Linee guida di cui al d.m. 4.7.2019.

Ancona 20 marzo 2026

L'organo di controllo





Appendice

Cosa troverai:

Il nostro ecosistema culturale

I finanziamenti dei progetti e collaborazioni attivi nel 2025

Il nostro ecosistema culturale

Organizziamo iniziative culturali grazie a e insieme con:

Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, Centro Interdipartimentale Alma Mater

Research Institute for Human-Centered Artificial Intelligence

Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, DiStoRi Heritage

A me Mi Ènòsteria S.r.l.

Aalborg Universitet

ACCA Academy S.r.l.

Accademia 56 Associazione Culturale

Accademia di Belle Arti di Bologna

ADD Academy Umbria A.S.D.

Addis Ababa University

AI Festival

Alibi Bar di Campugiani Matteo & C. S.n.c.

All Digital AISBL

Almost There S.r.l.

Algebra University

ANPI Comitato Sezionale di Marzabotto

Arci Comitato Provinciale Pesaro Urbino APS

Arci Comitato Territoriale Jesi Fabriano APS

Arci Servizio Civile Vicenza APS

Arciragazzi Vicenza APS

Ars Electronica Linz GmbH & Co KG

ART-ER Attrattività Ricerca Territorio S.cons.p.A.

Associazione Culturale Careof APS

Associazione Culturale Wake Up ETS

Associazione LiberaMente ODV

Associazione Turistica Pro Loco Arcevia

Associazione Vittime Familiari Eccidio di Marzabotto

Atelier Tatanka S.r.l.

Ateliersi Associazione Culturale

Aurora Arts S.r.l.

Avanzi S.r.l. S.B. - Sostenibilità per Azioni

Balgarska Fondatsiya Bioraznoobrazie

Baltan Laboratories Foundation

BAM! Strategie Culturali S.r.l.

Bar Seri di Seri Luca & C. S.n.c.

BASIS Vinschgau Venosta

Baze University Abuja

Borgofuturo Associazione Culturale

Braga Media Arts

Campugiani Carni S.r.l.
Casa delle Culture Associazione
CDC – Collettivo Delirio Creativo
Centar za promociju civilnog društva
Centre for Multidisciplinary Research and Innovation
Centro Nazionale per il Volontariato
Centro Vicentino di Solidarietà Ce.I.S. Onlus
CINECA Consorzio Interuniversitario
Circolo ACLI San Giuseppe APS
Circolo Culturale Jesino “Massimo Ferretti” APS
Circolo del Design Associazione
Clio '92 - Associazione di insegnanti e ricercatori sulla didattica della storia
Cluster Basilicata Creativa
CNR-IRBIM (Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Risorse Biologiche e le Biotecnologie Marine)
Coastal Union Germany (EUCC-D)
Comitato di Quartiere Minonna
Comitato di Quartiere Prato
Comitato di Quartiere San Giuseppe
Comune di Ancona
Comune di Arcevia
Comune di Bologna
Comune di Colmurano
Comune di Helsingør
Comune di Jesi
Comune di Loro Piceno
Comune di Marzabotto
Comune di Ripe San Ginesio
Comune di Roma Capitale
Comune di San Ginesio
Comune di Sant'Angelo in Pontano
Comune di Urbisaglia
Comune di Vicenza
Consorzio Materahub Industrie Culturali e Creative
Consorzio Wunderkammer
Cooperativa Labirinto Società Cooperativa Sociale
CSV Marche ETS (Centro di Servizio per il Volontariato delle Marche)
Deep Blue S.r.l.
Delizia Media S.r.l.
Destination Makers S.r.l. Società Benefit
E'nosteria S.r.l.
Ediciclo Editore S.r.l.
Einurd
Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità - Emilia Orientale
Filosofia Coatta
Focus Giovani Vicenza

Fondazione Bruno Kessler
Fondazione Cariverona
Fondazione FAIR
Fondazione Fitzcarraldo
Fondazione Giustiniano Baldini
Fondazione Golinelli
Fondazione Gramsci Emilia-Romagna ONLUS
Fondazione ICSC
Fondazione Kainòn
Fondazione MAST
Fondazione Pescheria - Centro Arti Visive
Fondazione Santagata per l'Economia della Cultura
Fondazione Scuola di Pace di Monte Sole
Fondazione Wanda di Ferdinando
Fondo per la Repubblica Digitale - Impresa Sociale S.r.l.
Fundación Cibervoluntarios
Fundación LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Fundacja Ziemniaki i
Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento
Future Education Modena (FEM)
Futuregames (Changemaker Educations AB)
G-Lab S.r.l. Impresa Sociale
Galleria Nazionale delle Marche
Gestioni Cinematografiche e Teatrali S.r.l.
Giffoni Experience
Gluon
gnration
Griffith College
Hacettepe Üniversitesi
Hort S.r.l.
Hromadska Orhanizatsiia Khmelnytske Oblasne
IC GEOSS - Izobrazevalni Center Geoss d.o.o.
I.I.S. "Aldini Valeriani"
I.I.S. "Belluzzi - Fioravanti"
I.I.S. "Galileo Galilei"
I.I.S. "Giordano Bruno"
I.I.S. "Savoia - Benincasa"
I.I.S. "Volterra - Elia"
Il Pungitopo Associazione Culturale
Impronta Animale Associazione
iMAL - Interactive Media Art Laboratory
Inabita S.r.l.
Industria Scenica Società Cooperativa Sociale Onlus
Istituto Comprensivo Statale di Arcevia
Istituto europeo di innovazione e tecnologia (EIT)
Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN)

Istituto Omnicomprensivo “Vincenzo Tortoreto” - plesso F. Gentili
Jassart S.r.l.
Kali Associazione Culturale
Karakorum Teatro Associazione Culturale
KAR Movimenti Creativi Associazione
Kersnikova Institute
Kocaeli Üniversitesi
La Baita Bar Ristoro S.n.c.
La Casetta Associazione
LAMA Agenzia di Cooperazione Imprese Sociali S.r.l.
Legambiente Nazionale APS
Legambiente Piemonte e Valle d'Aosta APS
Libera Università di Bolzano / Freie Universität Bozen
Liceo “Laura Bassi”
Liceo Scientifico “Galileo Galilei”
Liceo Scientifico Statale “Augusto Righi”
Luleå Tekniska Universitet
MAMbo - Museo d'Arte Moderna di Bologna
Melting Pro. Laboratorio per la Cultura Srl
Miconi Pasta all'Uovo S.r.l.
Settore Musei Civici Bologna
Musei Civici di Palazzo Pianetti
Fondazione Musei Senesi
Museo Nazionale Etrusco “Pompeo Aria” e Area Archeologica di Kainua
Museo Tattile Statale Omero
Nauke
Northeast ICT Development Initiative
Officina 15 Associazione Culturale
Onassis Stegi - Ariona Hellas AE
OpenCitations
Oxa Impresa Sociale S.r.l. - BASE Milano
Ozono Factory S.r.l.
Pandora Rivista Associazione
Ente Parco Regionale del Conero
Parco Museo Minerario delle Miniere di Zolfo delle Marche e dell'Emilia Romagna
Piccola Famiglia dell'Annunziata
Poggiolo Rifugio Resistente
Polo9 Società Cooperativa Sociale
Pro Progressione Organizzazione Culturale
Ratata Associazione Culturale
Rebel Studio S.r.l.
Regione Emilia-Romagna
Regione Marche
Regione Toscana
Renaissance Institute - Rönesans Enstitüsü Derneği
Research Centre for Open Scholarly Metadata

Rete delle Case del Quartiere APS
Technische Hochschule Rosenheim
RS Caffè di Sabbatini Riccardo
Scuola Nazionale del Patrimonio del Paesaggio e delle Imprese Culturali
Shape Associazione Culturale
SheTech Italia
SpazioT Associazione Culturale
Stalker Teatro Associazione
Stimmuli for Social Change
Sudan University of Science and Technology
Symbolic S.r.l.
Tanzania Community Networks Alliance (tzCNA)
Teatro Circo De Braga
Teatro Terra di Nessuno APS
Tecnopolo Bologna CNR
Technovation
Teo Project Sport A.S.D.
The Center for the Promotion of Science (CPN)
The Culture Yard (Kulturværftet)
The University of Dodoma
Tlon S.r.l.
Toscana Promozione Turistica
Trans Europe Halles
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
Unione dei Comuni dell'Appennino Bolognese
Unione dei Comuni – Le Terre della Marca Senone
Unione Europea
Unione Montana dell'Esino Frasassi
Fondazione Unipolis
Universidad Carlos III de Madrid
Università degli Studi di Bari Aldo Moro
Università degli Studi di Torino
Università di Napoli L'Orientale
VisitLæsø
Waag Futurelab
XAMK - South-Eastern Finland University of Applied Sciences
Young Innovators of Nigeria

Finanziamenti dei progetti

e collaborazioni attivi nel 2025

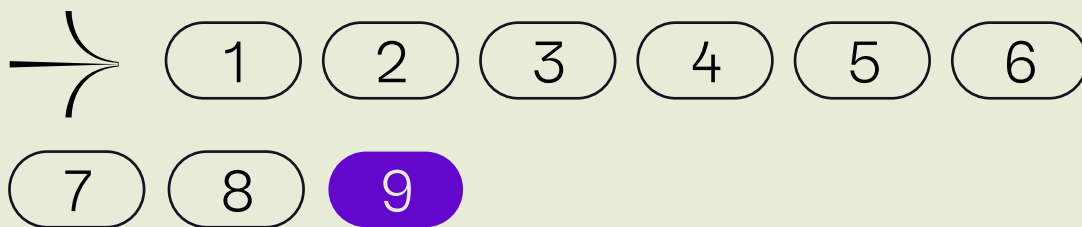
Nome progetto	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo
Progetti bandiera in corso				
Be Your Hero	Fondazione Cariverona	-	Giovani Protagonisti	Capofila
	Fondazione Unipolis	-	-	Fornitore
	Fondazione Unipolis	-	-	Fornitore
Nonturismo	Unione Europea - EIT Community NEB	-	Enhance NEB	Capofila
	Fondazione Cariverona	-	Nuovo Sviluppo	Capofila
	Comune di Ripe San Ginesio	-	-	Fornitore
The Next Real	Fondazione Gramsci	-	-	Fornitore
	Università di Bologna	-	-	Fornitore
Altri progetti in corso				
Green Gaming	Unione Europea	Erasmus +	ERASMUS-E DU-2022-VIR T-EXCH	Partner
Nugamers	Unione Europea	Erasmus +	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner

Nome progetto	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo
Progetti bandiera in corso				
Edus	Unione Europea	Erasmus +	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Echoes	Fondazione Cariverona	-	Format 2023	Capofila
The Generative AI Academy	Unione Europea – Next Generation EU	-	PNRR/TOCC transizione digitale	Partner
Sistema	Fondazione Cariverona	-	Habitat	Partner
Eu Digital Deal	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT- 2022-COOP-3	Partner
Art for debunking	Unione europea – NextGeneration EU e Ministero della Cultura	-	PNRR/TOCC transizione digitale	Capofila
Discovery Guide	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT- 2024-COOP-1	Capofila
Fair Media	Unione Europea	CERV	CERV-2023- CITIZENS-CI V	Partner
Cara città	Unione Europea	-	bando STeP	Capofila
Her Tech	Unione Europea	Erasmus +	ERASMUS-E DU- 2024-PO L-EXP	Partner

Nome progetto	Finanziatore/ Committente	Pro- gramma	Bando	Ruolo
Progetti bandiera in corso				
Rigenerativa	Fondo per la Repubblica Digitale Impresa Sociale	-	Digitale Sociale	Capo- fila
Stories of the sea	Unione Europea	Erasmus +	KA220-VET-000165508	Partner
Story makers	Regione Marche-Politich e Giovanili e Presidenza del Consiglio dei Ministri-Dipartimento per le Politiche giovanili e il Servizio civile universale	-	Quello che i giovani possono - linea d'azione 2. "TRAMA: l'arTe RAconta le Marche"	Capo- fila
Percorsi di consulenza e formazione				
Hub Emilia -Romagna e Marche Dicolab. Cultura al digitale	Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali	-	PNRR Cultura 4.0 Unione europea – Next Generation EU	Partner
Eugenie	Università di Torino	-	Progetto PE 0000020 CHANGES – CUP Università degli Studi di Torino: D53C220025 30006, NRP Mission 4 Component 2 Investment 1.3, Funded by the European Union – NextGenerati onEU, 2024-26.	Fornitore

Nome progetto	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo
Progetti bandiera in corso				
IA e patrimonio digitale: analisi di fattibilità per il Museo del Risorgimento	Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali	-	-	Fornitore
Generative Heritage	Fondazione Fitzcarraldo ETS	-	-	Fornitore
AI COMPASS PER IL PATRIMONIO CULTURALE: Riflessioni per un'adozione consapevole dell'IA generativa	Università di Torino	-	-	Fornitore
Workshop				
Workshop su Nonturismo per CRoss Tuscany – Creative Destination for Social Change Academy	Toscana Promozione Turistica	-	-	Fornitore
Workshop sull'IA per gli archivi	Fondazione Gramsci Emilia Romagna Onlus	-	-	Fornitore
Workshop "Chatbot per il patrimonio culturale"	Fondazione Mast	-	-	Fornitore
Percorso co-design de "Il posto delle fragole"	Fondazione Wanda Di Ferdinando Ente Filantropico ETS	-	-	Fornitore

Nome progetto	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo
Progetti bandiera in corso				
Workshop di co-design dei valori	Deepblue	-	-	Fornitore
Workshop di scrittura cross-settoriale	Associazione Culturale Careof APS	-	-	Fornitore
Produzioni artistiche				
Qui	OZONO Factory APS	-	-	Fornitore

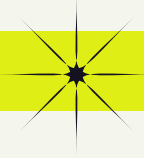


Primizie

Nel 2026 la parola chiave che attraversa i progetti di Sineglossa sarà: bussola.

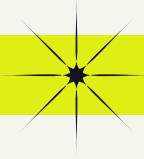
L'obiettivo delle nostre ricerche e delle attività che realizziamo è offrire uno strumento di riflessione, una guida che aiuti a orientarsi nella complessità, senza negare lo spazio per le contraddizioni, i rilanci e le scoperte inattese.

Nel 2026 questo lavoro si tradurrà in tre pubblicazioni, che attraverseranno, rispettivamente, le tre aree tematiche di Sineglossa.



Educazione e Formazione

con la metodologia Stories of the Sea, per aiutare facilitator3 ed educator3 a orientarsi nell'esplorazione creativa dei territori insieme a student3 e comunità locali.



Rigenerazione dei Luoghi

con la guida Bakota: a portal to Ukraine, il primo progetto nonturistico internazionale per aiutare la comunità di Bakota e i viaggiator3 a orientarsi tra le storie passate, presenti e future in una geografia cambiata dal conflitto.



Arte e Tecnologia

con il report AI Compass, per aiutare il settore GLAM a orientarsi nella relazione con l'IA per la valorizzazione del patrimonio culturale, tra resistenze, opportunità e raccomandazioni imparate da casi studio.

Credits

Alla raccolta dati e stesura del bilancio sociale hanno partecipato tutte le aree di expertise di Sineglossa:

Project Management,
Progettazione,
Produzione,
Risorse Umane,
Comunicazione,
Amministrazione e Ricerca.

Crediti foto:

Foto di Eleonora Rossi / Sineglossa ad eccezione di:
pagine 12, 13, 14, 106 – foto di Francesca Tilio
pagina 60 – foto di Giulia Molinarolo
pagina 86 – foto di Margherita Caprilli
pagina 95 – foto di Ars Electronica / Martin Dörsch

Pubblicato a giugno 2026

SINEGLOSSA ETS

Sede legale e operativa :
Via Marconi, 41 60125 Ancona – IT

Sedi secondarie e operative:
Via Giovanni Fattori, 29 40121 Bologna – IT
Via Balme, 10 bis 10143 Torino – IT

Codice Fiscale 93116780425
P.IVA 02413030426
Nr. Soci al 31/12/2025 : 29



Sineglossa

Seguici su: sineglossa.it



mangrovia

Il progetto editoriale che
curiamo: <https://mangrovia.info/>



