Sineglossa

Bilancio sociale

2023

Indice

Chi siamo 6

Team 8

Nota metodologica 10

In sintesi 12

Come contribuiamo all'agenda 2030? 14

I risultati e gli impatti 16

EDUCAZIONE E FORMAZIONE 17

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

RIGENERAZIONE DEI LUOGHI 30

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

ARTE E TECNOLOGIA 43

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

ECOSISTEMI 60

- I nostri network 61
- I nostri partner e sostenitori 62
- I nostri interventi 63

COMUNICAZIONE 64

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

Dipendenti e collaborazioni 70

Qualche dato economico 72

Primizie 76

Appendice 78

Sineglossa

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

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

P.IVA 02413030426
C.F. 93116780425

Statuto Sineglossa ETS

Seguici su sineglossa.it

Il progetto editoriale che curiamo: mangrovia.info

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

Mappe: Datawrapper
Foto: Sineglossa

Pubblicato a giugno 2024

Chi siamo

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

Federico Bomba, direttore artistico

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

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

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

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

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

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

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

Sineglossa official partner of New European Bauhaus beautiful | sustainable | together

Team



Federico Bomba
Direttore artistico



Anna Caramia
Project manager



Alessia Tripaldi
Direttrice ricerca e formazione



Fabio Colombo
Grants manager



Cristina Mingo
Produzione



Sofia Marasca
Comunicazione



Eleonora Rossi
Creative designer



Tommaso Sorichetti
Consulente formazione e ricerca



Alessandra Navazio
Project manager



Chiara Traferri
Amministrazione



Rebecca Bregagna
Servizio civile



Martina La Mantia
Servizio civile



Giulia Melchionda
Servizio civile



Riccardo Silvi
Fundraiser



Emmanuel Lucassen
Web developer



Michele Cremaschi
Creative technologist

Nota metodologica

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

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

La valutazione dei progetti si riferisce a due tipologie di indicatori: gli **indicatori di risultato** (output realizzati) e gli **indicatori di impatto** (i cambiamenti prodotti sui target), unendo uno sguardo di tipo quantitativo a uno di tipo qualitativo. Con il termine "beneficiar3" indichiamo, nello specifico, le diverse tipologie di persone a cui i progetti, di volta in volta, si rivolgono direttamente o indirettamente: chi partecipa agli eventi pubblici, chi prende parte agli incontri di facilitazione o di formazione, chi visita le opere d'arte o si candida alle call for artists. In un'ottica sistemica, l'impatto dei progetti è stato, inoltre, messo in relazione con l'**Agenda 2030**, in modo da fornire una chiave di lettura universalmente riconosciuta.

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

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

Considerata la trasversalità delle attività realizzate dall'organizzazione, alcuni progetti vengono presentati in maniera più estesa nell'area tematica a cui si riferiscono principalmente e menzionati nelle aree tematiche che attraversano. Altri progetti, invece, condividono degli output e/o delle persone che hanno contribuito a realizzarli (artist3, trainer e formator3). La ripetizione di questi dati non è considerata nel conteggio totale presentato nei capitoli "In sintesi" e "Governance". Nei progetti in partenariato, infine, sono stati conteggiati soltanto i risultati e gli impatti delle azioni prodotte o co-prodotte da Sineglossa.

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

Vi auguriamo una buona lettura!

In sintesi

più di
3600
beneficiar3

13
nuovi strumenti
di formazione

27
eventi pubblici

41
Partner internazionali

volume dei contributi
pubblici e privati incassati nel 2023
316.000 euro

36 anni
età media dello staff

110 artist3, trainer e formator3 coinvolt3

3 call for artists

17 residenze artistiche

1 mostra su poesia e Intelligenza Artificiale

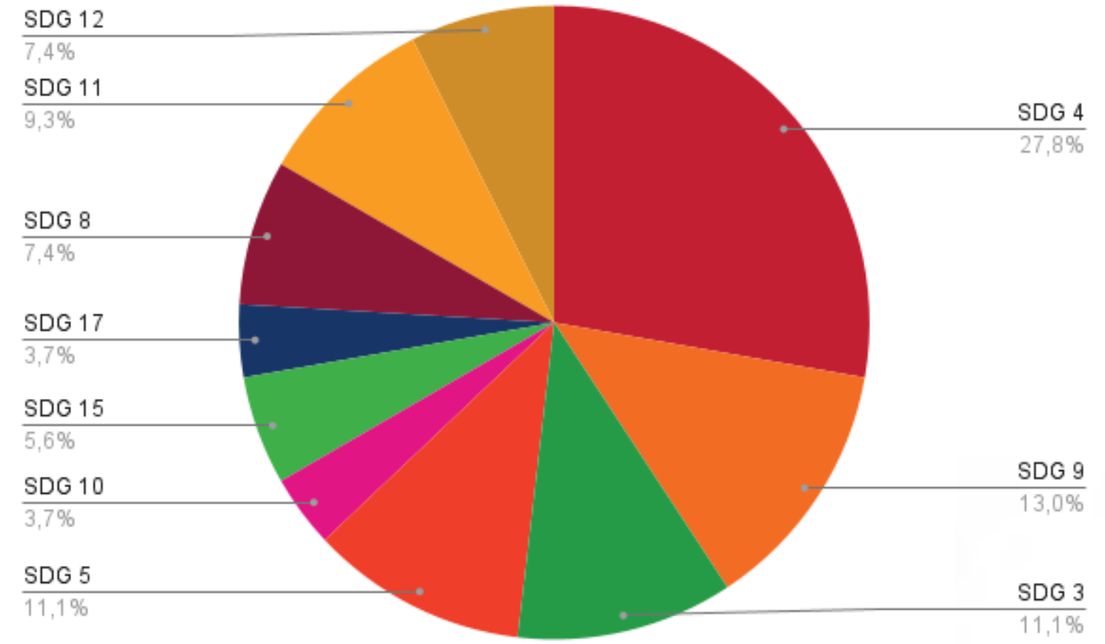
50 laboratori di formazione o facilitazione

10 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile promossi dai nostri progetti

67% di progetti vinti sul totale dei progetti presentati

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

Come contribuiamo all'agenda 2030?



L'Obiettivo 4 (Educazione di qualità) è il più ricorrente, presente in più di un quarto dei progetti di Sineglossa. L'empowerment delle persone - artist3, studenti e comunità - attraverso lo sviluppo di nuove competenze e l'ideazione di nuove metodologie di formazione, infatti, non sono obiettivi pertinenti soltanto all'area **Educazione e formazione**, ma si intrecciano spesso con le altre due aree d'intervento, **Rigenerazione dei luoghi** e **Arte e tecnologia**.

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

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

I risultati e gli impatti



Obiettivo:

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

IN SINTESI:

876 Beneficiar3

3 Eventi pubblici

10 Strumenti di formazione

34 Laboratori

6 Output creativi

1 Report

57 Artist3, trainer, e formator3 coinvolt3

1 Residenza artistica

7 Progetti attivi

6 Progetti finanziati

PROGETTI ATTIVI nel 2023

NAZIONALI
- Be Your Hero (4)
- Green Learning

EUROPEI
- WeSteam
- Post-Human Architect

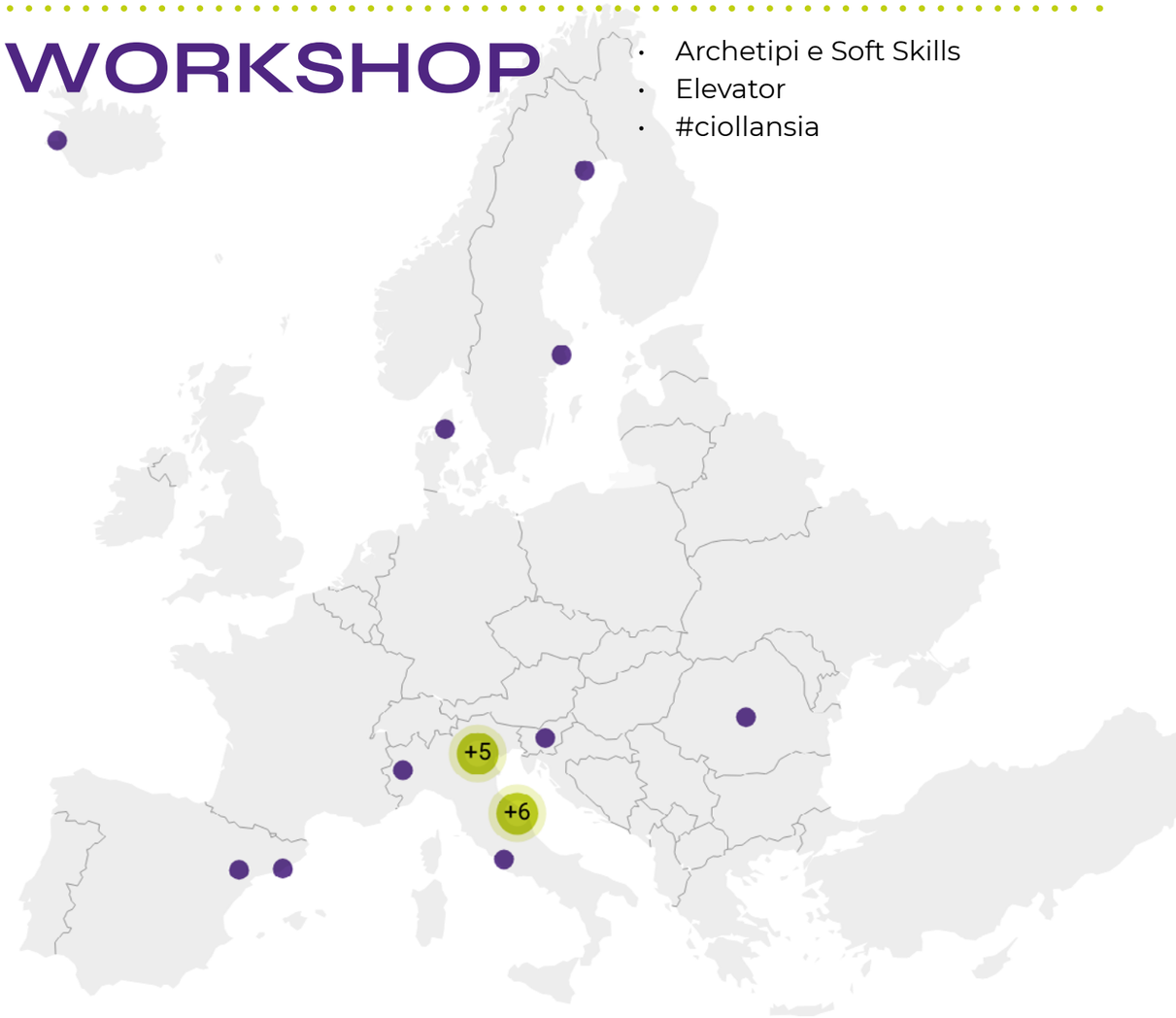
PROGETTI FINANZIATI nel 2023

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

EUROPEI
- NuGamers
- Green Gaming

WORKSHOP

- Archetipi e Soft Skills
- Elevator
- #ciollansia



IL PROGETTO BANDIERA

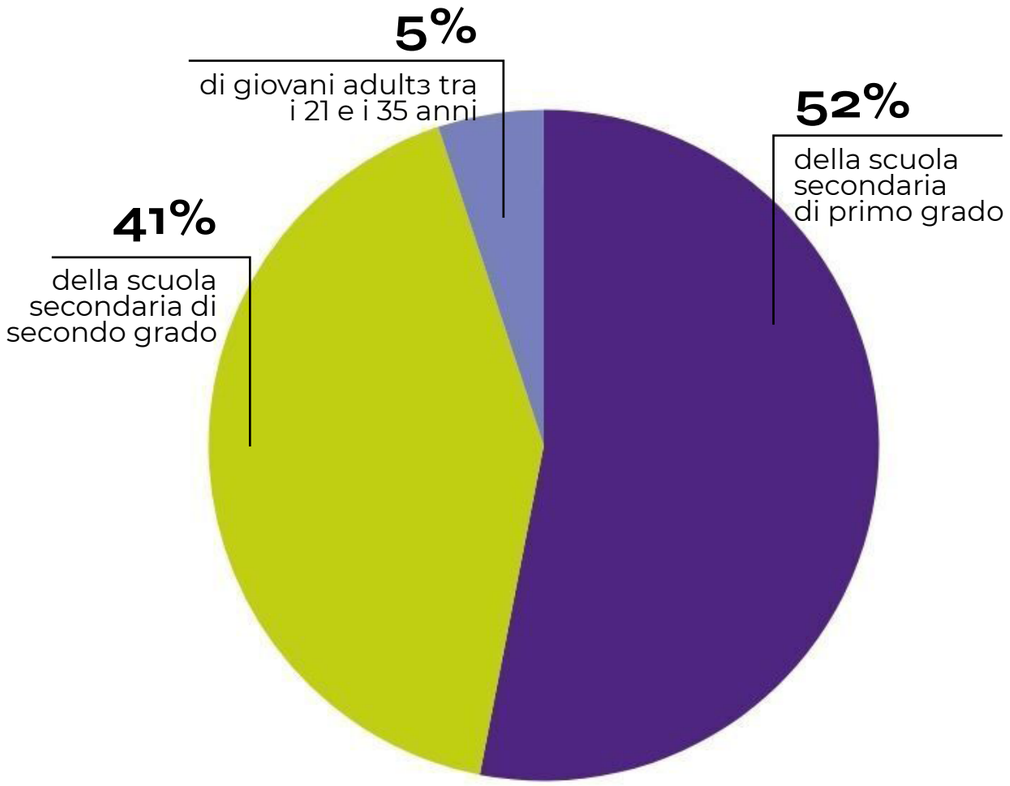
BE YOUR HERO



Be Your Hero[1] 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 prepararl3 tanto dal punto di vista professionale (dalla gestione delle incognite alla cooperazione con altre persone) quanto dal punto di vista umano (rafforzamento del senso di sicurezza e della capacità di riconoscere le proprie abilità). I percorsi consentono di sperimentare le *life skills* con due tipologie di **attività pratiche**: l'esperienza sportiva dell'*Art du Deplacement* (ADD) e l'esperienza creativa dell'arte contemporanea.

Vai al sito

9 edizioni e 1 finanziata nel 2023
1 metodologia prodotta
19 laboratori realizzati
6 eventi pubblici
1 mostra
23 enti di formazione coinvolti
60 artist3, trainer e formator3 coinvolt3
Più di **800** beneficiar3



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

Cosa ne pensa chi ha partecipato?

Lo abbiamo raccontato attraverso

- **1** audiodocumentario
- **3** report

Dove abbiamo scoperto che:

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

"Non è facile allenarsi in una città, ma alla base di tutto c'è stato il rispetto: verso noi stess3, verso gli altri e verso lo spazio che ci circondava."

Un**ə** partecipante

"Con Be Your Hero stiamo cercando di spostare il concetto di sicurezza da quello che sta fuori a quello che è dentro di noi. Con l'ambizione di essere l'opportunità per ragazz3 di imparare a credere in se stess3 e superare gli ostacoli che la vita gli porrà davanti."

Riccardo Silvi, ex- assessore del comune di Corinaldo

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

Un**ə** partecipante

Per approfondire:

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

GLI ALTRI PROGETTI

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









GREEN LEARNING

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

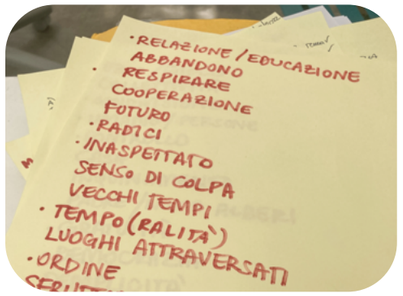
Vai al sito

Per approfondire:

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









POST HUMAN ARCHITECT

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

Vai al sito

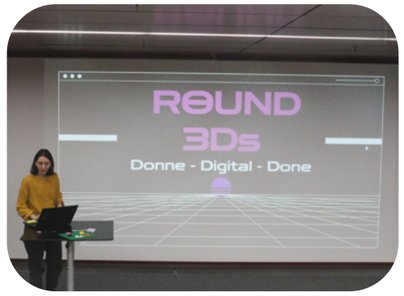
Per approfondire:

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









WE STEAM

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

Vai al sito

Per approfondire:

- WeSteam Skills Framework, il framework delle competenze STEAM.
- WeSteam Handbook, il manuale pratico per allenare le soft skills delle studentesse STEM.

WORKSHOP



ARCHETIPI E LIFE SKILLS

Attraverso gli **archetipi junghiani**, le persone che partecipano vengono guidat3 nel processo di riconoscimento e auto-assegnazione delle proprie competenze trasversali - **soft skills** -, declinate sul piano professionale di studio o lavoro.

ELEVATOR

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

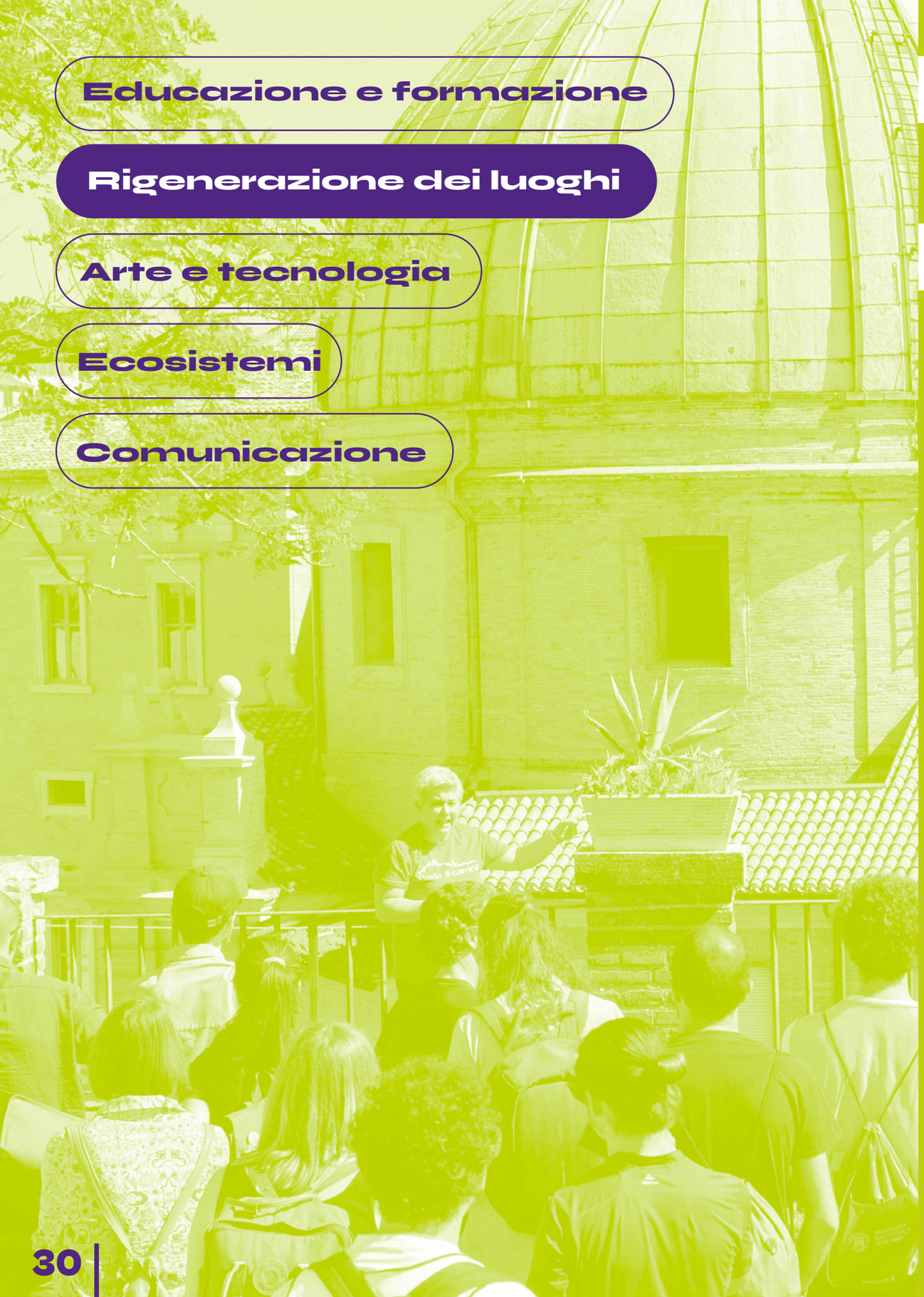
Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione



Obiettivo:

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

IN SINTESI:

679 Beneficiar3

5 Eventi pubblici

2 Strumenti di formazione

9 Residenze artistiche

13 Laboratori

36 Artist3, trainer, e formator3 coinvolt3

4 Output creativi

6 Progetti attivi

1 Progetto finanziato

PROGETTI ATTIVI nel 2023

NAZIONALI

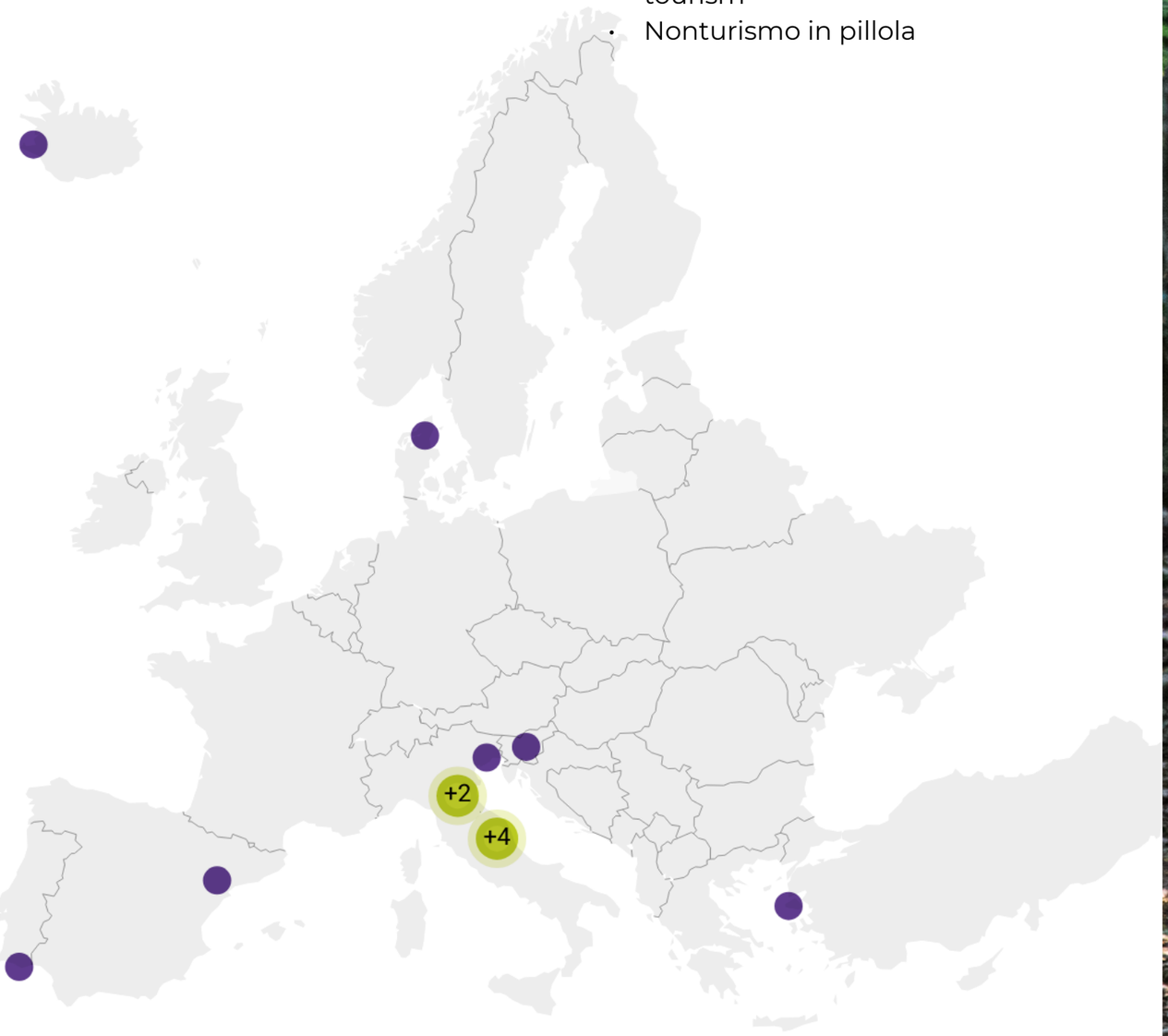
- Frontignano Art Walks per EIT - European Institute of Technology
- Nonturismo (2)

EUROPEI

- BlueTour
- Post-Human Architect

WORKSHOP

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





IL PROGETTO BANDIERA
NONTURISMO

Il Nonturismo[2] è un modo di intendere l'**incontro tra una comunità e chi viene da fuori**, tra chi viaggia cercando una relazione intima e autentica con un territorio e chi racconta il proprio territorio attraverso le scoperte inattese e le deviazioni.

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

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

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

Bologna, Ussita, Ancona, Arcevia

Vai al sito

4 volumi
116 luoghi mappati
4174 guide stampate
4018 guide vendute
1597 beneficiar3 hanno partecipato alle camminate, alle redazioni e agli eventi

10 residenze artistiche
42 eventi pubblici
11 redazioni di comunità
1 strumento di formazione
2 audio documentari

Geografie dei beneficiar3

58% "Non sono del luogo ma lo frequentano"
36% "Sono del luogo e vivono nel luogo"
6% "Sono del luogo ma vivono altrove"

Per approfondire:

Nonturismo for kids, la metodologia per stimolare l'esplorazione emotiva dei luoghi negli e nelle adolescenti.

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

Cosa ne pensa chi ha partecipato?

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

Unə partecipante alla redazione di Ussita

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

Ente Parco Nazionale dei Monti Sibillini

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

Unə partecipante alla redazione di Bologna

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

Unə partecipante alla redazione di Ancona

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

Unə partecipante alla redazione di Arcevia

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

Unə partecipante al percorso Nonturismo for Kids di Arcevia

GLI ALTRI PROGETTI

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

Rigenerazione dei luoghi









FRONTIGNANO ART WALKS

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

Vai al sito

Per approfondire:

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









BLUE TOUR

mira a promuovere la rigenerazione delle aree costiere di Ancona, Faro e Lesbo coinvolgendo comunità locali e tre artist3 in un percorso collettivo di riflessione sul turismo nel proprio territorio e la produzione di tre opere d'arte.

Per approfondire:

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

WORKSHOP



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

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

Nonturismo in pillola

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

Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione

Obiettivo:

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

IN SINTESI:

2769 Beneficiar3

1 Strumento di formazione

19 Eventi pubblici

16 Laboratori

2 Borse di dottorato cofinanziate presso la Libera Università di Bolzano

3 Call for artists

7 Residenze artistiche

5 Output creativi

48 Artist3, trainer, e formator3 coinvolt3

1 Mostra

1 Installazione

5 Progetti attivi

3 Progetti finanziati

PROGETTI ATTIVI nel 2023

NAZIONALI
- Food Data Digestion
- Green Learning
- Argo

EUROPEI
- Machines For Good
- European Digital Deal

PROGETTI FINANZIATI nel 2023

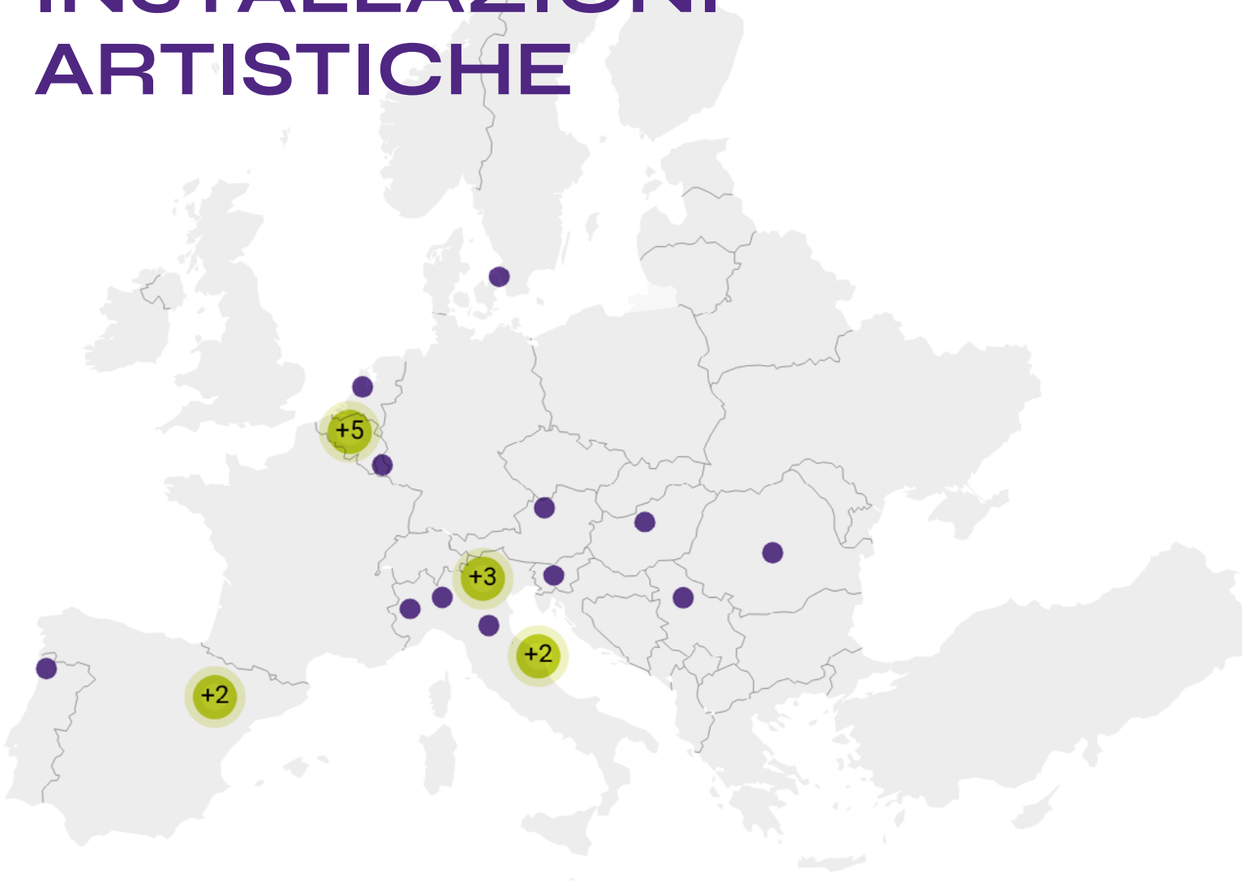
NAZIONALI
- Manifesti politici
- Art for debunking
- Food Data Digestion

MOSTRE

- Cibernetica e Fantasmi

INSTALLAZIONI ARTISTICHE

- Isotta



IL PROGETTO BANDIERA

FOOD DATA DIGESTION



Food Data Digestion[3] è un processo di ricerca e produzione artistica che utilizza il cibo e il nutrimento come chiave di lettura per esplorare le **relazioni tra essere umano e intelligenza artificiale**. Se il nutrimento di una macchina sono i dati, come reagisce la macchina a un determinato nutrimento? Esistono dati *tossici*? **Un'intelligenza artificiale può essere *intollerante***? Da queste domande, che hanno lo scopo di stimolare una riflessione non scontata sul nostro rapporto sempre più stretto e reciproco con le AI, sono nati *And we thought*, lavoro dell'artista multidisciplinare **Roberto Fassone**; *Metabolo*, performance interattiva della perfomer e danzatrice **Valerie Tameu**; *Nexus 23-24*, la prima drammaturgia scritta da un'IA e un gruppo di drammaturghi, con il regista **Mariano Dammacco**. *And We Thought* nasce dall'idea di creare un'entità artificiale che possa sperimentare e narrare viaggi psichedelici. Ai Lai, un'intelligenza artificiale a cui sono stati dati in pasto migliaia di trip reports, scrive come se fosse nutrita di funghi allucinogeni. *Metabolo* è un'analisi del metabolismo planetario in una prospettiva ecofemminista e non antropocentrica. Il testo teatrale di *Nexus 23-24* è un dialogo polifonico sulla coesistenza possibile di diverse intelligenze sulla Terra.

Vai al sito

1 strumento di formazione
3 laboratori
15 artistɜ, trainer e formatorɜ coinvoltɜ
6 output creativi
16 eventi pubblici

1 masterclass di abilitazione all'IA
2 call for artists
6 residenze artistiche
più di **2700** beneficiarɜ
2 premi nel panorama dell'arte digitale VDA Award e MAXXI BULGARI

Per approfondire:

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

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

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

Cosa ne pensa chi ha partecipato?

- **50%** di artistɜ ha migliorato le capacità di utilizzo dell'IA nella propria ricerca e produzione artistica
- **100%** di artistɜ ha incrementato la propria conoscenza sull'IA

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

Unə drammaturgə

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

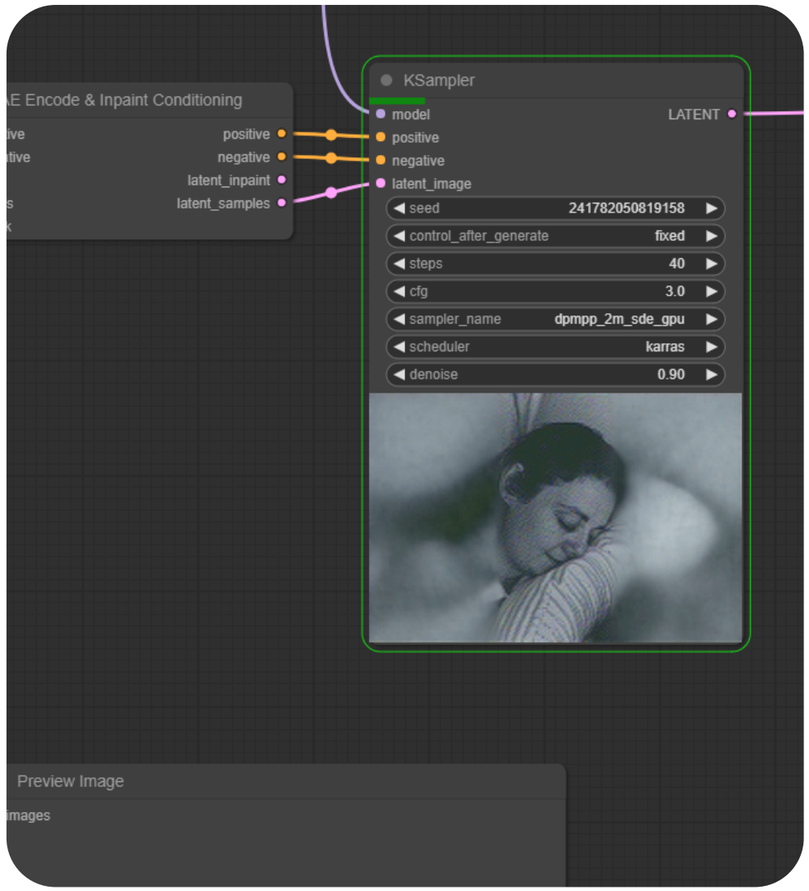
Unə drammaturgə

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

Unə drammaturgə

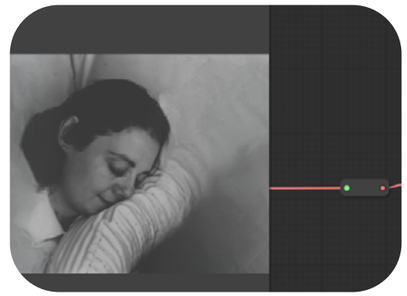
GLI ALTRI PROGETTI

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



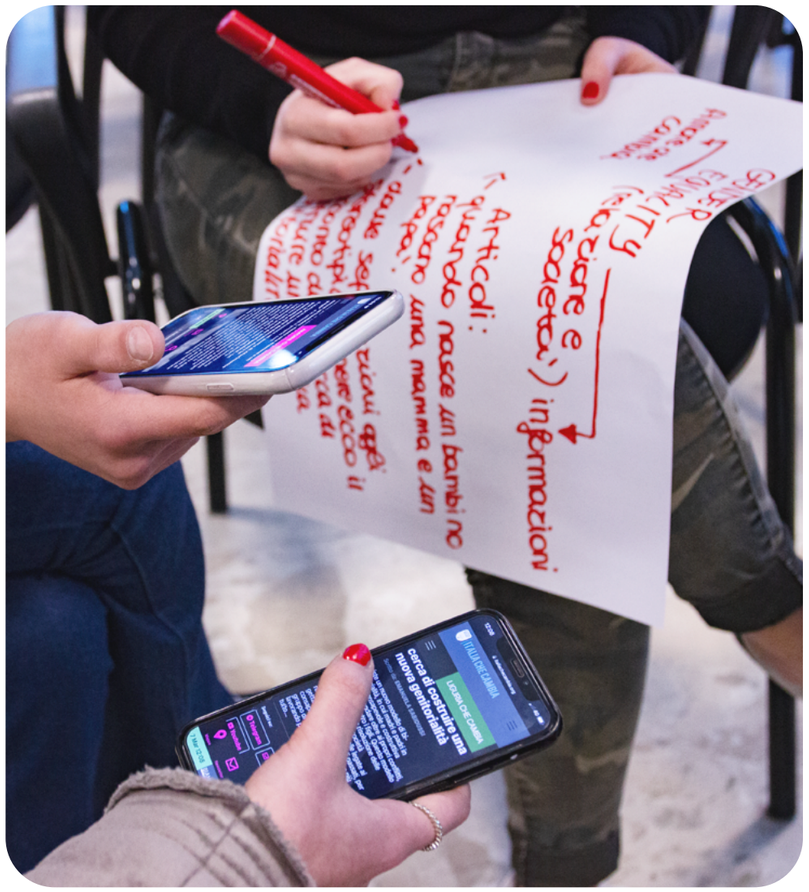






ARGO

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









MACHINES FOR GOOD

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

Vai al sito









EUROPEAN DIGITAL DEAL

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

Vai al sito

Per approfondire:

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

MOSTRE



CIBERNETICA E FANTASMI

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

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

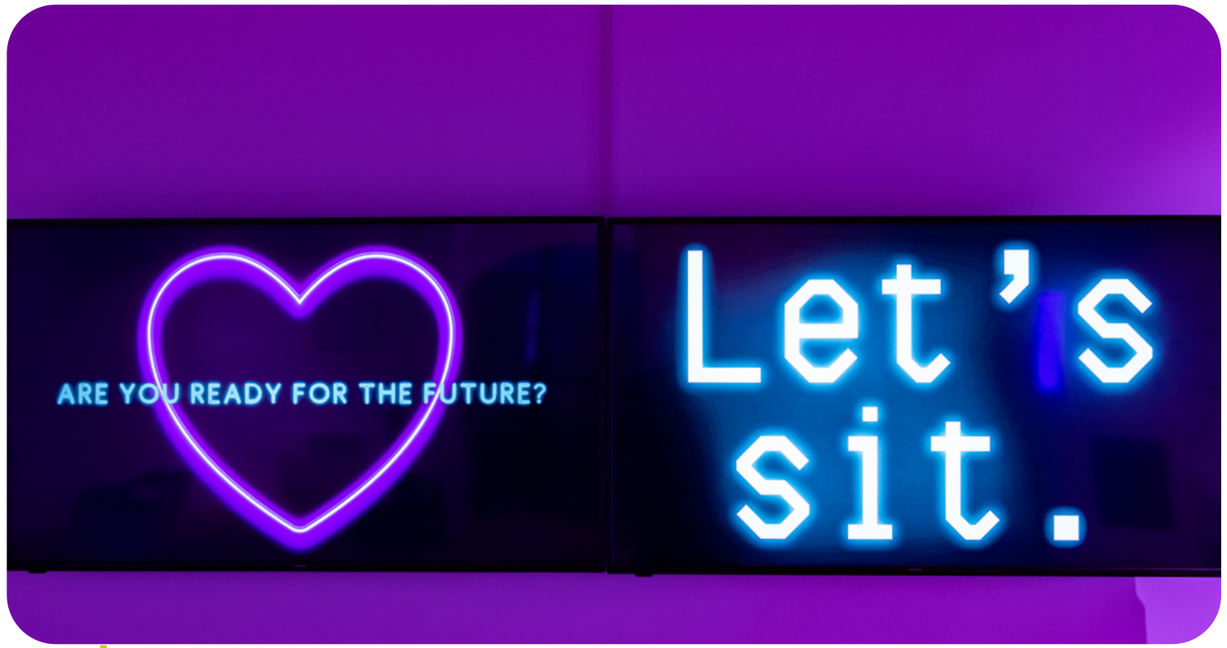
343 beneficiar3 tra presenze ai talk, ingressi alla mostra e candidat3 alla call
16 giorni di mostra
9 opere in mostra
11 ospiti
4 eventi pubblici
22 artist3 coinvolt3

1 talk
1 giuria di espert3
1 call for poets
1 premio
1 workshop

Per approfondire:

- Raccolta delle Poesie candidate alle call for poets di Cibernatica e Fantasmi.
- Percorso espositivo della mostra Cibernetica e Fantasmi.


Persona distopica / persona utopica
Francesca Gironi
PROMPT
GENERATE
Persona distopica / persona utopica
di Francesca Gironi
2020
Persona distopica / persona utopica è la seconda tappa di GPT9, progetto di poesia e danza sul rapporto donna-intelligenza artificiale. L'audio è l'esito di un prompt per la creazione di una persona distopica e di una persona utopica, affidato a un chatbot vocale. L'assistente vocale AYA risponde con la lettura di un programma eseguibile in Python per la descrizione di una società distopica e di una persona distopica / utopica. L'installazione audio è un estratto dell'interazione prompt-programma.
Francesca Gironi è nata ad Ancona. Danzatrice e poeta, attiva nella scena della poesia performativa, esplora il confine tra danza e poesia. Ha pubblicato due raccolte di poesie: Il diretto interessato (Marco Saya Editore 2021) e Abbattere i cieli (Miraggi, 2016). Con la raccolta inedita A è finalista al Premio Nazionale Elio Pagliarani. Nel 2022 è ospite del Festival Polifonie Urbane, Università Sorbonne Nouvelle. La sua ultima performance GPT9 (2022) indaga il rapporto con l'intelligenza artificiale. Con CTRL ZETA vince il premio


ARE YOU READY FOR THE FUTURE?
Let's sit.


BELLISMO
Philotitio no-no/el.
I ra pille le lbuna la azpitio


Tape Mark 1
di Nanni Balestrini
Rielaborazione software: Emiliano Russo
Prototipo fisico: Emiliano Russo e Gabriele Zaverio (MIAI/MusIF)
Vittorio Bellanich

INSTALLAZIONI ARTISTICHE







ISOTTA

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

Per approfondire:

- ISOTTA ad Ars Electronica Festival 2023.



Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione

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

i nostri

NETWORK

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

RETI

INTERNAZIONALI

New European Bauhaus

S+T+ARTS

European Commission

NAZIONALI

Lo Stato dei luoghi

Comune di Ancona

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

i nostri

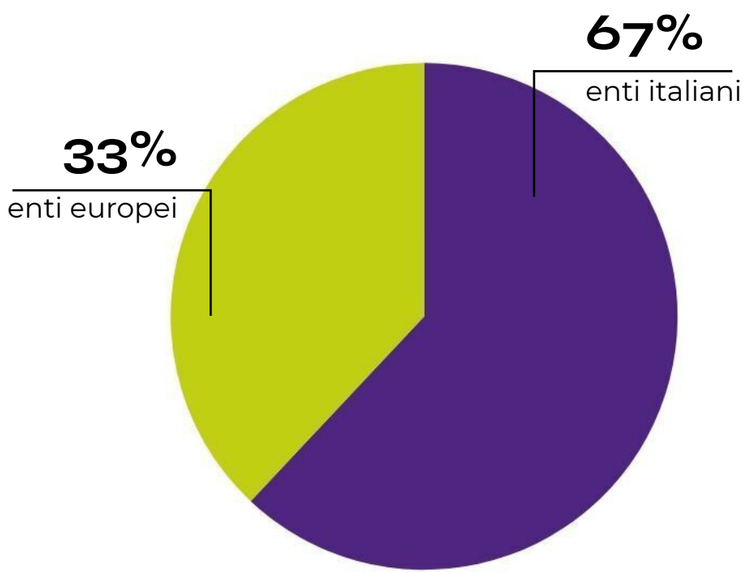
PARTNER e SOSTENITORI

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

118 partner e sostenitori

- **36** Organizzazioni culturali e creative
- **19** Enti pubblici
- **7** Fondazioni
- **7** Enti di promozione del territorio
- **47** Scuole, Università e centri di educazione informale
- **2** Editoria e giornalismo

30 enti con cui abbiamo collaborato di nuovo



Per approfondire:

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

i nostri

INTERVENTI

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

22 talk, festival o mostre

a cui siamo stat3 invitat3 per parlare di arte e intelligenza artificiale, rigenerazione dei luoghi e formazione sulle competenze trasversali.

3 eventi di networking

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

Per approfondire:

- World Wide Wisdom, L'intelligenza artificiale e il futuro della diversità, la conferenza al Senato della Repubblica di Imminent, centro di ricerca di Translated, in cui è intervenuto Federico Bomba.
- Exploring the Intersection between Art & Algorythms, il talk organizzato da Mudam - the Contemporary Art Museum Of Luxembourg per la Luxembourg Art Week, moderato da Federico Bomba.
- La rivoluzione culturale e creativa dell'intelligenza artificiale generativa, la tavola rotonda curata da Sineglossa per ArtLab Bergamo 2023.

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

Divulgazione

Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni

Social e sito

Divulgazione

FESTIVAL | MAGAZINE e PODCAST | NEWSLETTER

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

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

FESTIVAL | MAGAZINE e PODCAST | NEWSLETTER

2022 - 2023: Nuovo Rinascimento Mag

Il mag che con 12 podcast e 16 articoli ha parlato di architettura e cultura per rivitalizzare la montagna, di diritti umani nel lavoro dietro l'intelligenza artificiale, di arte digitale per un nuovo rinascimento.
Tra le persone incontrate: Giulia Tomasello, AWI Art Workers Italia, Valentina Rognoli, ENWE European Network for Women Excellence, Roberta Franceschinelli, Kin Lab, Luca Pozzi, Edoardo Montenegro, Fondazione Nuto Revelli, FerMenta, Carosello Lab, Pablo Aragon, Michela Grasso, Milagros Miceli.

FESTIVAL | MAGAZINE e PODCAST | NEWSLETTER

2023: Mangrovia

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



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

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

Per approfondire:

- L'archivio delle pubblicazioni di Nuovo Rinascimento Mag.
- L'archivio degli episodi del Nuovo Rinascimento podcast.
- L'archivio delle newsletter Mangrovia su Substack.

Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni

155 uscite sui mezzi di informazione

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

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

3 pubblicazioni

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

Social e sito

Il sito di Sineglossa conta 35.0000 visualizzazioni con lettor3 che ci seguono da Italia, Olanda, Germania, Spagna, Stati Uniti, Francia e Belgio.
La newsletter di Sineglossa conta 1748 utenti a cui, nel 2023, abbiamo spedito 12 newsletter con aggiornamenti sui nostri progetti, talk e iniziative.

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

Più di **9.000** utenti tra Instagram, Facebook e Linkedin ci hanno seguit3 nel 2023, visitando:

Facebook:
8495 volte (+ 150,9%)

Instagram:
6890 volte (+ 66,1%)

Linkedin:
28k impressions, 17k visualizzazioni uniche volte

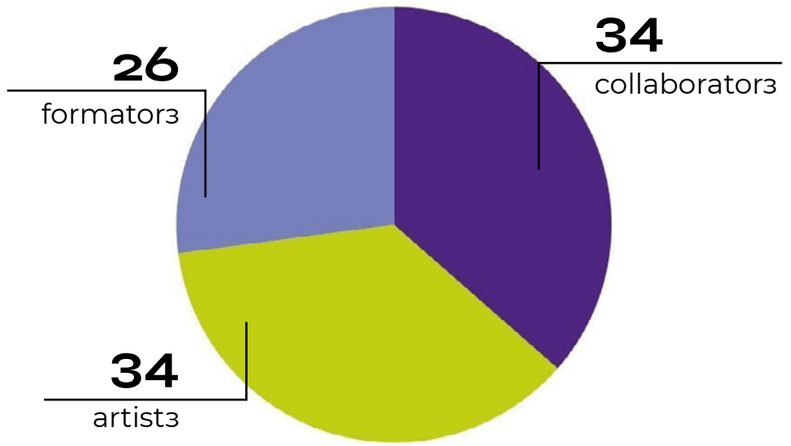
Dipendenti e collaborazioni

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

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

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

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



Qualche dato economico

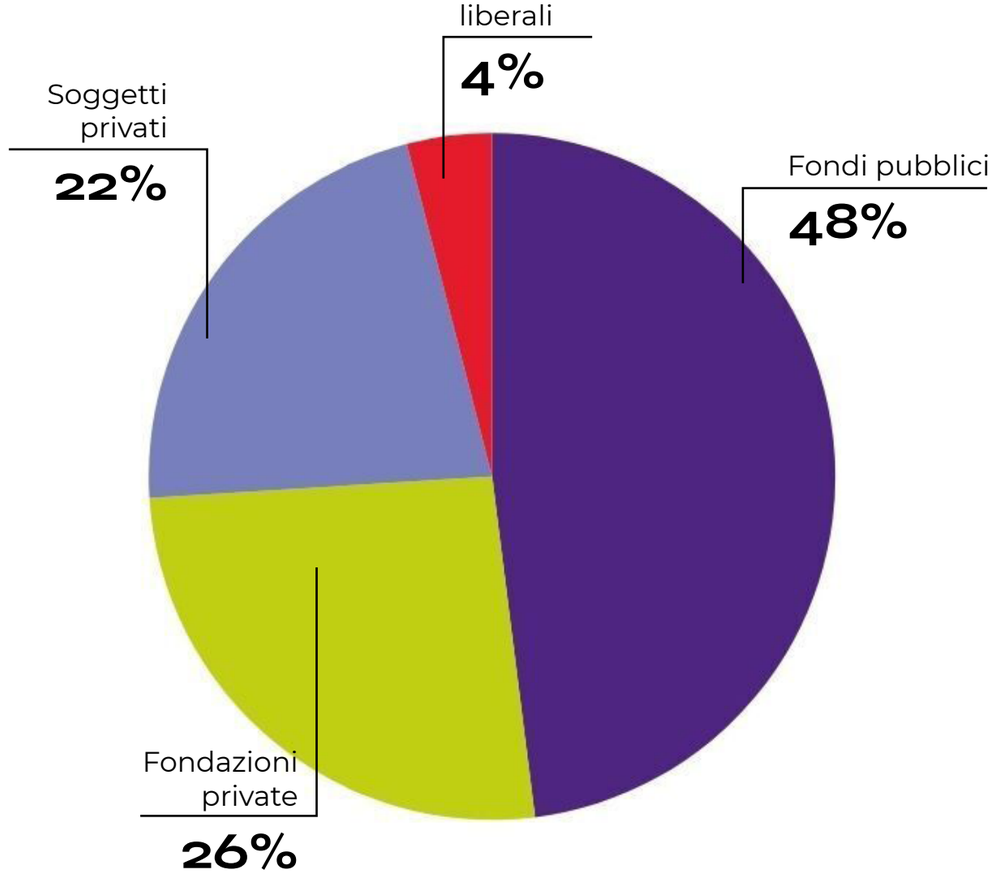
Sineglossa è un'Associazione senza scopo di lucro, dal 2022 riconosciuta Ente del Terzo Settore (ETS). Persegue finalità **civiche, solidaristiche, educative** e di **utilità sociale** attraverso l'esercizio delle attività di interesse generale illustrate nello **statuto**.

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

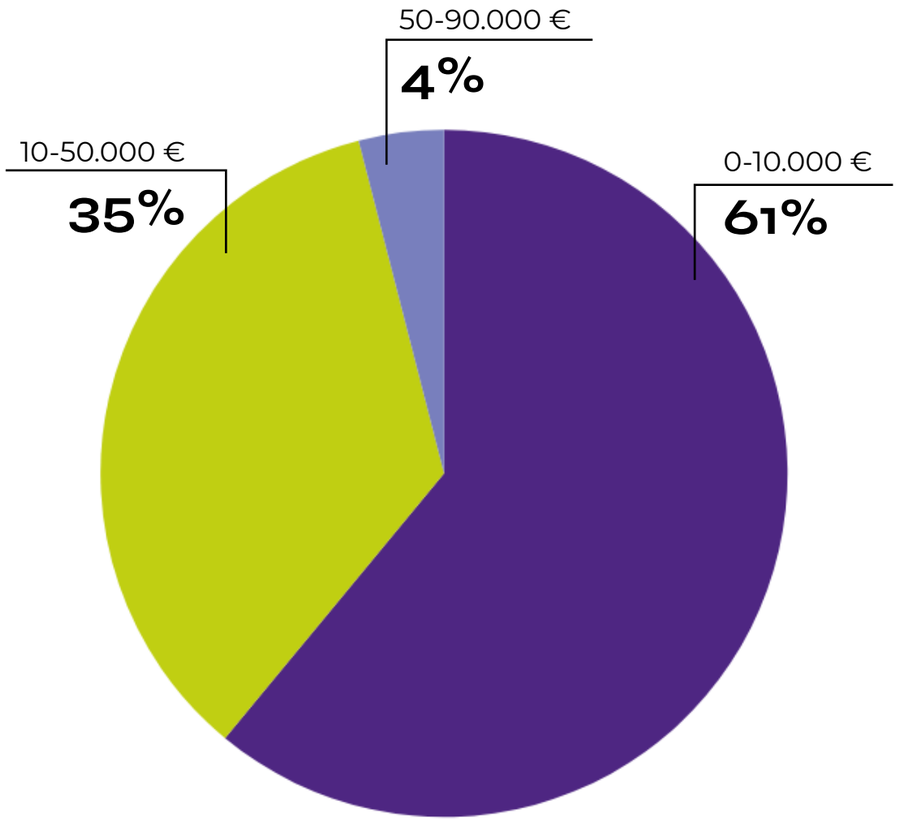
La tipologia di finanziamento, le fasce di valore e le percentuali sono state calcolate in base ai contributi pubblici e privati incassati per i progetti nel 2023.

Finanziamenti

Tipologia nel 2023



Volume nel 2023

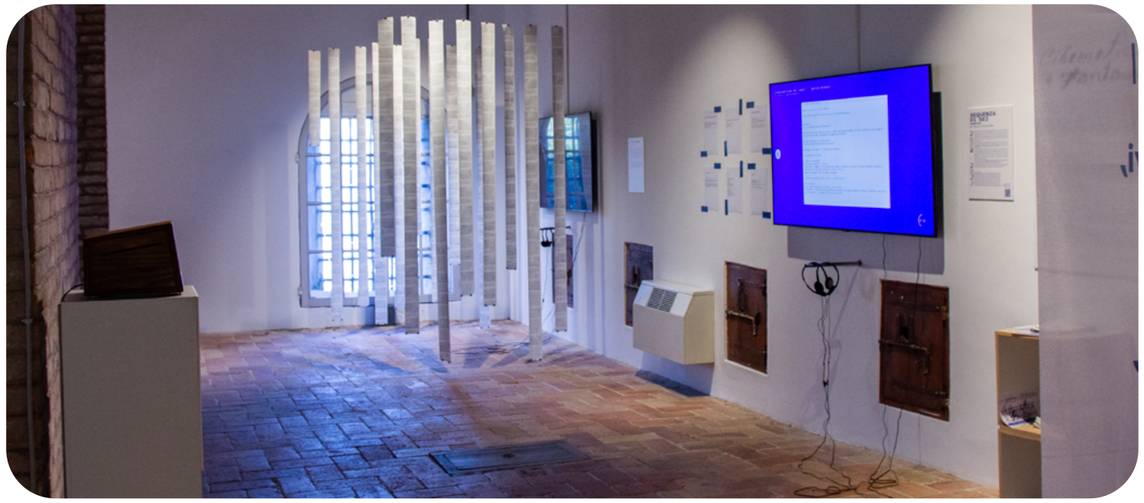


Ricadute sul territorio nel 2023

Oltre a generare impatti sui beneficiar3 delle nostre attività, i finanziamenti ricevuti hanno ricadute sul territorio, grazie a una redistribuzione delle risorse anche su vari fornitori nazionali.

Nel 2023 ci siamo avvals3 di:

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





Primizie

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

EDUCAZIONE E FORMAZIONE

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

ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

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

RIGENERAZIONE DEI LUOGHI

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

ECOSISTEMI

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

Appendice

Organizziamo iniziative culturali

grazie a e insieme con:

C.A.S.A. Cosa Accade Se Abitiamo

ART-ER Attrattività Ricerca Territorio | Bologna

Regione Emilia Romagna

FBK Fondazione Bruno Kessler

CINECA

Ars Electronica

Gluon

iMAL

Kersnikova Institute

LABoral

Onassis Stegi

Pro Progressione

Braga Media Arts

gnration

The Center for the Promotion of Science (CPN)

The Culture Yard

Waag

Zaragoza City of Knowledge Foundation (FZC) / Etopia

Baltan Laboratories

Ohme

Comune di Bassano del Grappa

ULB Université libre de Bruxelles

Comune Zaragoza

Tatanka

Comune di Ancona

Parco del Conero

CNR-IRBIM

CSV Marche Ets

Polo9

Casa delle Culture – il Pungitopo

Hort

Scholanova di Varano

Comune di Arcevia

Clio '92

Parco Museo Minerario delle Miniere di Zolfo delle Marche e dell'Emilia Romagna

Istituto Comprensivo Statale di Arcevia

Associazione Turistica Pro Loco Arcevia

Unione dei Comuni – Le Terre della Marca Senone

Unione Montana dell'Esino Frasassi

Ediciclo Editore

Latra innovation Lab

Municipio de Faro

Iliaktida

Universidade do Algarve

Região de Turismo do Algarve

Gamarama

Luleå University of Technology

Changemaker Educations

Espronceda

Einurd

Izobraževalni center Geoss

AALBORG UNIVERSITET

Farm Cultural Park

ADD Academy Umbria Associazione Sportiva Dilettantistica

Comune di Corinaldo

Comune di Recanati

Regione Marche

Fondazione Cariverona

Fondazione Compagnia di San Paolo

Provincia di Ancona

8 x mille Chiesa Valdese

Fondazione CRT

Fondazione Unipolis

Agenzia Nazionale per i Giovani

Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile

Forum Disuguaglianze Diversità

Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali del Ministero della Cultura

Italia che cambia

UNIVPM Università Politecnica delle Marche

Liceo Ginnasio Statale G. B. Brocchi

Istituto Istruzione Superiore A. Scotton

Istituto di Istruzione Superiore L. Cambi – D. Serrani

Istituto di Istruzione Superiore “Savoia Benincasa”

MUSEI CIVICI DI VILLA COLLOREDO MELS

La Punta della Lingua – Festival di poesia totale

Università di Urbino

CDC – Collettivo Delirio Creativo Aps

Arci Hexperimenta APS

ACU Gulliver AG

Museo Nazionale delle Arti Decorative MNAD

SIAE

Play with food

Casa Fools

Libera Università di Bolzano

Lavanderia a vapore

Alchemilla

University of Luxembourg

Almacube

Associazione Zoe

Accademia 56

Teatro Terra di nessuno

arciragazzi vicenza

Istituto d’Istruzione Superiore Bonifazi di Recanati

Casa della Grancetta

Il Baule dei Sogni

Centro Culturale Ricreativo Fonti San Lorenzo

All Digital aisbl

XAMK South-Eastern Finland University of Applied Sciences

Algebra University

Fundación Cibervoluntarios

Legambiente

IIS Volterra-Elia

Materahub

Tlon SRL

Università degli Studi di Napoli “L’Orientale”

Fondazione Gramsci Emilia Romagna ONLUS

Università di Macerata

Codesign Toscana

ADDIS ABABA UNIVERSITY (AAU)

UNIVERSITY OF DODOMA (UDOM)

CENTRE FOR MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND INNOVATION (CEMRI)

RONESANS ENSTITUSU DERNEGI (RONESANS)

NORTHEAST ICT DEVELOPMENT INITIATIVE

Young Innovators of Nigeria Social Organization (YIN)

Tanzania Community Networks Alliance (tzCNA)

Istituto di Istruzione Superiore Laeng - Meucci

Isituto Istruzione Superiore A. Einstein - A. Nebbia

Liceo Artistico Edgardo Mannucci

Finanziamenti dei progetti

bandiera[4]

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

Progetto	Ente	Brando o programma	Ruolo Sineglossa
BE YOUR HERO	Regione Marche	Arti Visive Contemporanee	Capofila
	Regione Marche	AggregAzione 3° edizione	Capofila
	UPI - Unione Province D'italia	AZIONE PROVINCE GIOVANI 2019	Partner
	Presidenza del Consiglio dei ministri – Dipartimento per le politiche della famiglia	EduCare	Capofila
	Fondazione Unipolis	Commissione diretta	Fornitore
	Regione Marche	Conc.Im.O	Capofila
	Tavola Valdese	Otto per mille Chiesa Valdese	Capofila
	Fondazione CRT	Crowdfunding Eppela e Funder 35	Capofila
	Fondazione Cariverona	Giovani Protagonisti	Capofila
NONTURISMO	Presidenza del Consiglio dei Ministri Dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale	Sostegno ai giovani talenti	Partner
	Direzione Generale Creatività contemporanea	CREATIVE LIVING LAB - III Edizione	Capofila
	Fondazione Cariverona	Habitat 2020	Partner
	Fondazione Cariverona	NUOVO SVILUPPO Per un rilancio delle aree interne	Capofila
FOOD DATA DIGESTION	Fondazione Compagnia di San Paolo	ART~WAVES Per la creatività, dall'idea alla scena	Capofila
	Fondazione Compagnia di San Paolo	ART~WAVES Per la creatività, dall'idea alla scena Produzioni FASE II	Capofila

Finanziamenti altri progetti

attivi nel 2023

Progetto	Ente	Programma	Bando	Ruolo Sineglossa
Frontignano ArtWalks	EIT MANUFACTURING ASBL		New European Bauhaus Call for proposals for Citizen Engagement Activities	Capofila
WeSTEAM	Unione Europea	Erasmus+	KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education	Partner
Post Human Architect	Unione Europea	Erasmus+	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Machines for Good	Unione Europea	Citizens, Equality, Rights and Values (CERV)	CERV-2022-CITIZENS-CIV - Call for proposals on citizens' engagement and participation	Capofila
BLUETOUR	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP - European Cooperation Projects	Capofila
EUROPEAN DIGITAL DEAL	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP - European Cooperation Projects	Partner
ARGO	SIAE		Per Chi Crea edizione 2023	Capofila
Cibernetica e fantasmi	Regione Marche-Dipartimento Sviluppo Economico Settore Beni e attività culturali		Bando per Sostegno a Premi, Rassegne e Festival annualità 2023	Partner
Green learning	Fondazione Cariverona		Format	Capofila

Workshop

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

Altri finanziamenti

assegnati nel 2023

Progetto	Ente	Programma	Bando	Ruolo Sineglossa
Green Gaming	Unione Europea	Erasmus+	ERASMUS-EDU-2022-VIRT-EXCH - Virtual Exchanges in Higher Education and Yout	Capofila
Nugamers	Unione Europea	Erasmus+	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Edus	Unione Europea	Erasmus+	KA220-VET - Cooperation partnerships in vocational education and training	Partner
Artskills lab	Tavola Valdese		OTTO PER MILLE DELLA TAVOLA VALDESE	Capofila
Mangrovia	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi	Fornitore
The New Real - Generativa AI Academy	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU – PNRR Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde	Partner
Manifesti politici	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi	Fornitore
Art for debunking	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR Transizione Digitale Organismi Culturali e Creativi	Capofila
Food Data Digestion for Environment	Ministero della Cultura – Direzione Generale Creatività Contemporanea		Next Generation EU - PNRR “Transizione Ecologica Organismi Culturali e Creativi”	Fornitore
Echoes	Fondazione Cariverona		Format 2023	Capofila













DESTINA IL

5 × 1000

A **SINEGLOSSA ETS**

Via Guglielmo Marconi, 41
60125 Ancona – IT

+39 071 241 2416
info@sineglossa.it

sineglossa.it

Sineglossa **CODICE FISCALE** 93116780425