

# Sineglossa

---

Bilancio  
sociale  
**2024**

---

# Indice

Informazioni generali	4
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
ARTE E SPORT PER LE COMPETENZE TRASVERSALI	20
Il progetto Be Your Hero	23
IA PER IL SETTORE CULTURALE E CREATIVO	24
Il progetto Generativa	28
GLI ALTRI PROGETTI	xx
PERCORSI DI FORMAZIONE E CONSULENZA	xx
• Progettazione europea	xx
• Co-design dei valori	xx
• Scrittura cross-settoriale	xx

RIGENERAZIONE DEI LUOGHI	30
In sintesi	31
IL PROGETTO NONTURISMO	34
GLI ALTRI PROGETTI	xx

WORKSHOP	41
• di Nonturismo	xx
• di rigenerazione dei luoghi	xx

ARTE E TECNOLOGIA	43
In sintesi	44
LA RASSEGNA THE NEXT REAL	46
GLI ALTRI PROGETTI	49
LE COPRODUZIONI	58

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

COMUNICAZIONE	64
Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni	65
Social e sito	66
Divulgazione	68

Dipendenti e collaborazioni	70
-----------------------------	----

Qualche dato economico	70
Finanziamenti tramite bando	xx
I principali soggetti che ci hanno supportato	xx
Costi e ricadute sul territorio	xx

Appendice	70
-----------	----

Primizie	70
----------	----

Credits	70
---------	----

# Informazioni generali



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](mailto:info@sineglossa.it)  
**P.IVA** 02413030426  
**C.F.** 93116780425

[Il nostro statuto](#)

Seguici su [sineglossa.it](https://sineglossa.it)



Il progetto editoriale che curiamo: [mangrovia.info](https://mangrovia.info)





# 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:

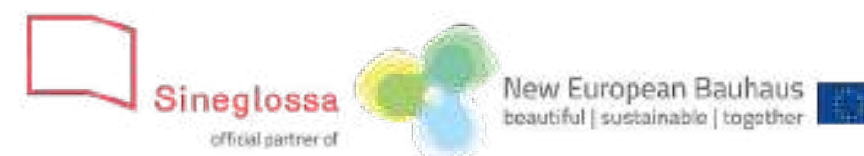
- ✦ Cross-fertilization
- ✦ Nuovo Rinascimento
- ✦ Innovazione a base culturale

**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 le 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.



# Team Sineglossa



**Federico Bomba**  
Direttore artistico



**Anna Caramia**  
Project manager



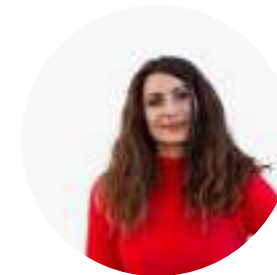
**Alessia Tripaldi**  
Direttrice ricerca e formazione



**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



**Veronica Cerasa**  
Tirocinante



**Patrick Maurizio Ferrara**  
Servizio civile



**Giacomo Cappella**  
Servizio civile



**Caterina D'auria**  
Supporto alla progettazione



# 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 2024. 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**

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

Nella sezione "Arte e tecnologia" sono presentati gli sviluppi più significativi di alcune tra le installazioni e produzioni artistiche realizzate nel 2023, al fine di restituirne l'impatto generato nel tempo.

Infine, nell'edizione 2024 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.

Il processo di redazione del Bilancio Sociale 2024 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

25.000

beneficiari



6

nuovi strumenti  
di **formazione**



37

eventi pubblici



44

partner **internazionali**

355.700



volume dei **contributi**  
pubblici e privati incassati nel 2024

35 anni

età media dello staff

134

artisti, trainer e  
formatori coinvolti

1

call for artists

9

residenze  
artistiche

8

Obiettivi per lo Sviluppo  
Sostenibile promossi  
dai nostri progetti

44

laboratori di formazione  
o facilitazione

1

rassegna su arte  
e Intelligenza  
Artificiale

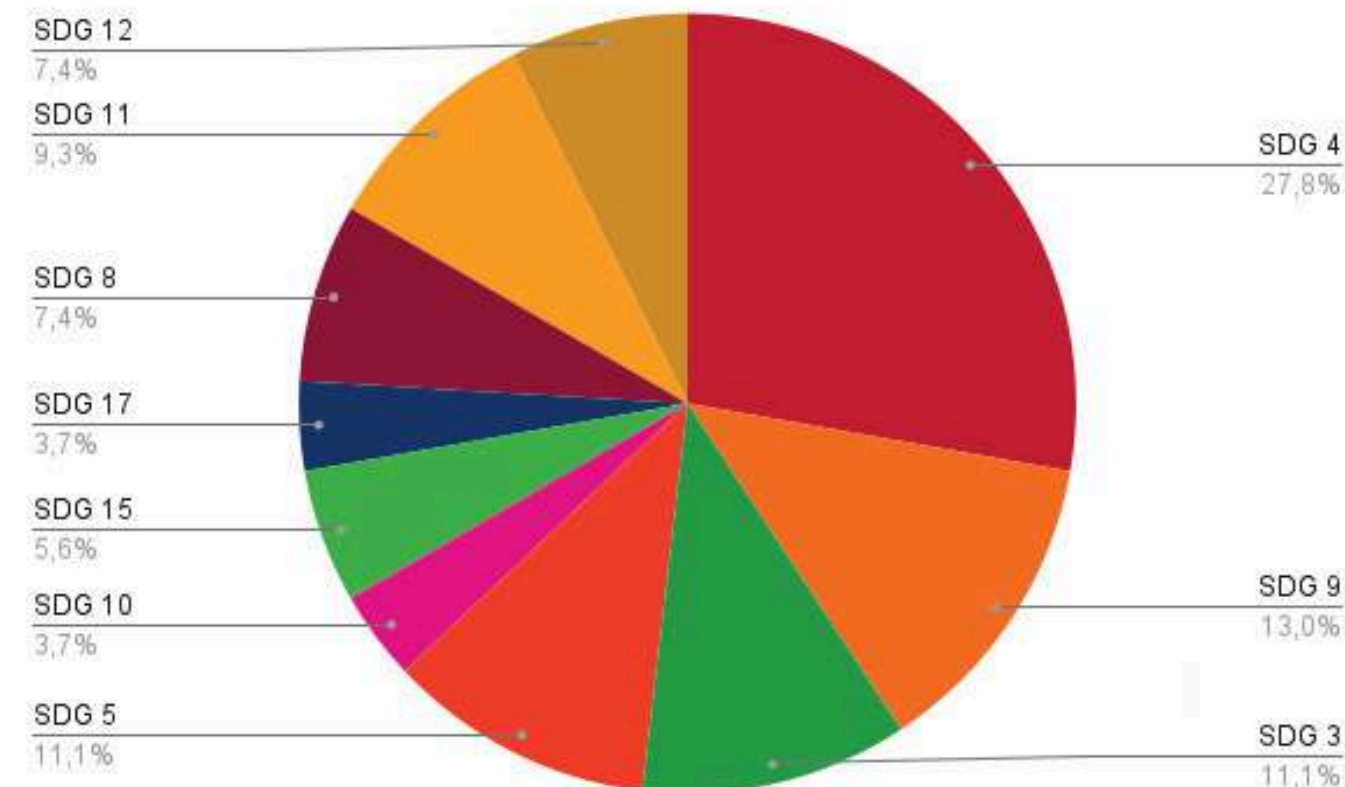
44%

di progetti vinti sul totale dei  
progetti presentati

6 progetti **europei**

- 3 nel Programma Erasmus +
- 3 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 8** (Lavoro dignitoso e crescita economica) è presente nel 14% dei progetti e riflette l'impegno di Sineglossa nell'area Educazione e formazione a ridurre il numero di giovani che non studiano né lavorano (NEET), favorendo soprattutto l'occupazione femminile nel settore scientifico-tecnologico. Inoltre, la collaborazione in crescita con istituzioni culturali, università e imprese favorisce l'innovazione e la creazione di nuove opportunità lavorative.



# I risultati e gli impatti

**Educazione e formazione**

**Rigenerazione dei luoghi**

**Arte e tecnologia**

**Ecosistemi**

**Comunicazione**

## Obiettivo:

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

## IN SINTESI:



**807** Beneficiari3

**573** In Italia **234** In Europa



**6** Eventi pubblici in Italia



**5** Strumenti di formazione  
.....  
**2** In Italia **3** In Europa

**26** Laboratori ..... **17** In Italia **9** In Europa

**3** Output creativi ..... **74** Artisti3, trainer, e formatori3 coinvolti3  
.....  
**42** In Italia **32** In Europa

**350** download degli strumenti di formazione del nostro sito  
.....

## PROGETTI ATTIVI

### NAZIONALI

- Be Your Hero (2)
- Echoes
- Generativa

### EUROPEI

- Green Gaming
- NuGamers
- Edus

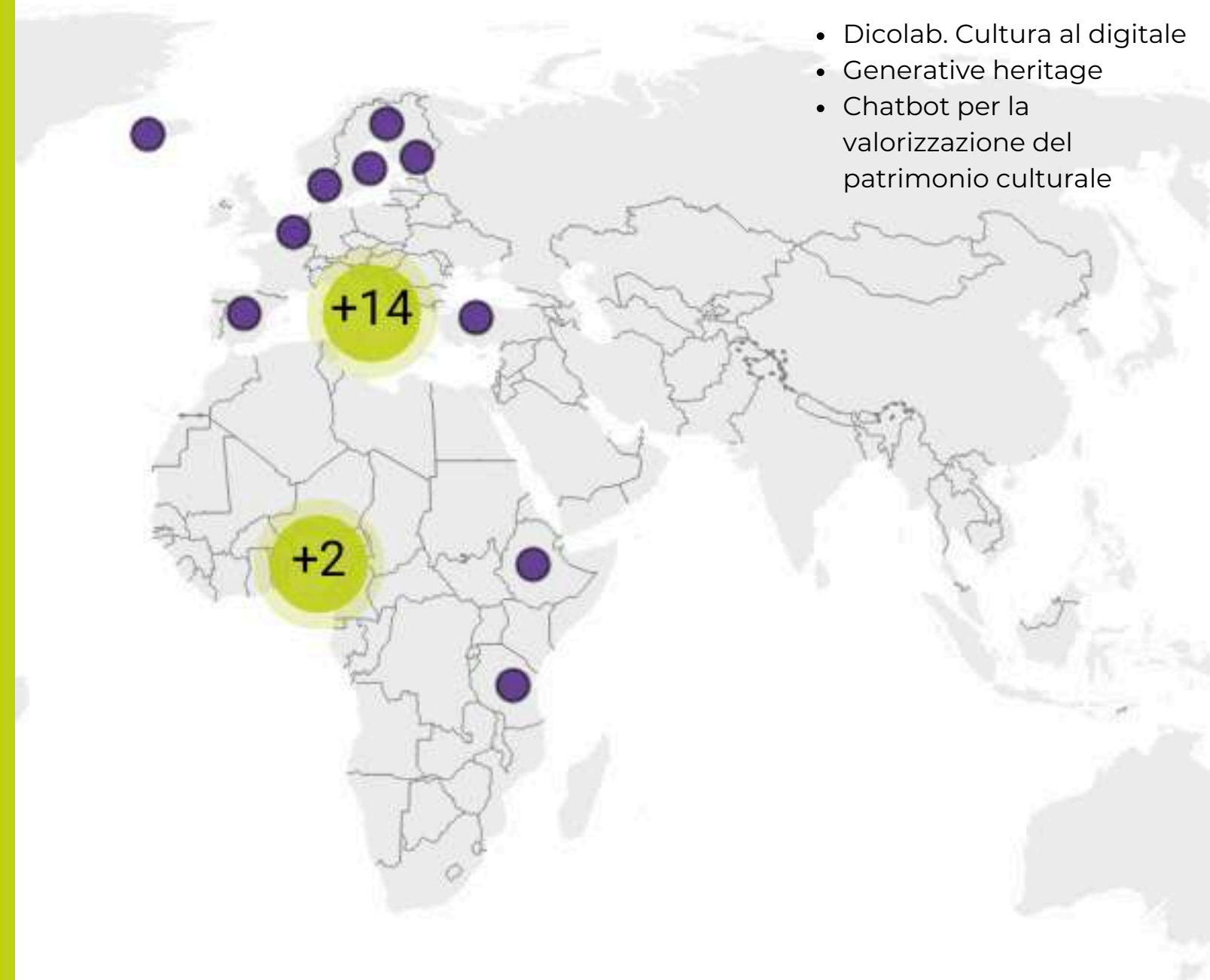
## PERCORSI DI FORMAZIONE E CONSULENZA

### ATTIVI

- Progettazione europea
- Co-design dei valori
- Scrittura cross-settoriale

### IN PARTENZA

- Dicolab. Cultura al digitale
- Generative heritage
- Chatbot per la valorizzazione del patrimonio culturale





# ARTE E SPORT PER LE COMPETENZE TRASVERSALI



IL PROGETTO  
**BE YOUR  
HERO**

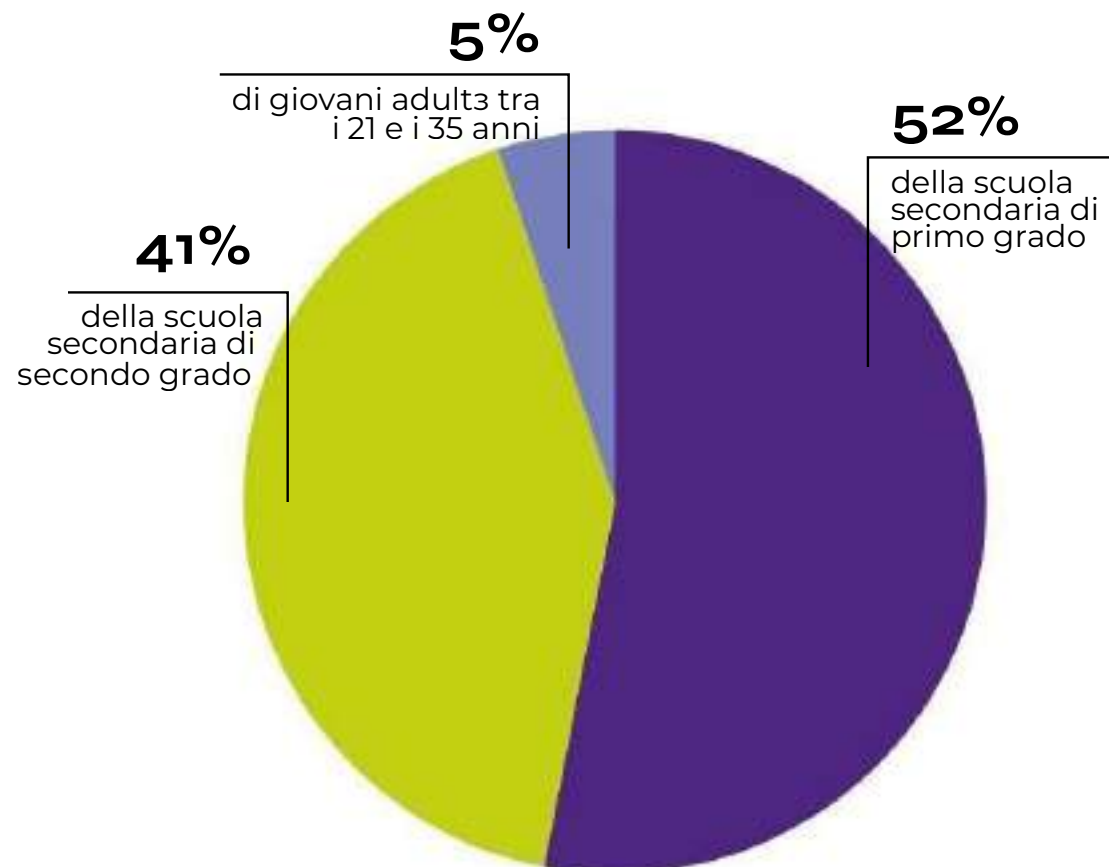


**Be Your Hero<sup>1</sup>** si propone di stimolare e allenare le **competenze identitarie, trasversali e relazionali (life skills)** dei e delle **giovani** tra i 12 e i 18 anni, per prepararli tanto dal punto di vista **professionale** (dalla gestione delle incognite alla cooperazione con altre persone) quanto dal punto di vista **umano** (rafforzamento del senso di sicurezza e della capacità di riconoscere le proprie abilità). I percorsi consentono di sperimentare le *life skills* con due tipologie di attività pratiche: l'**esperienza sportiva** dell'Art du Deplacement (ADD) e l'**esperienza creativa** dell'arte contemporanea.

→ [Vai al sito](#)

- 2 edizioni
- 2 repliche della metodologia Be Your Hero
- 5 laboratori realizzati
- 1 evento pubblico
- 2 output creativi
- 9 enti di formazione coinvolti
- 15 artisti, trainer e formatori coinvolti
- Più di 60 beneficiari

Nel 2024:



## Cosa ne pensa chi ha partecipato?

- ✦ il **91,50%** di chi ha partecipato **continuerebbe** la disciplina artistica o l'ADD
- ✦ l' **85%** afferma che in seguito al percorso ha sviluppato **nuove relazioni**
- ✦ il **40%** valuta con il punteggio massimo la capacità del percorso di aiutare a **conoscere le proprie abilità**
- ✦ il **50%** reputa di **essersi divertita**

"Il campus Be Your Hero per me è come una **scuola** perché c'è la comprensione, l'aiuto, l'insegnamento in generale, la comunicazione, il divertimento, nessuna forzatura e la soddisfazione per i propri risultati"

Una partecipante

"I e le partecipanti hanno dimostrato di sapersi mettere in discussione, di vivere con curiosità la scuola fuori dalla scuola e di prendere seriamente il gioco. La possibilità è stata anche quella di tentare di rompere e **rimodulare sistemi relazionali spesso granitici e scontati**"

Francesca Tillio,  
Fotografa

"Non ci sono chissà quali regole o valutazioni ed eravamo **liberi di decidere** se fare o meno le attività, esprimere noi stessi"

Una partecipante

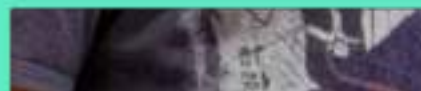
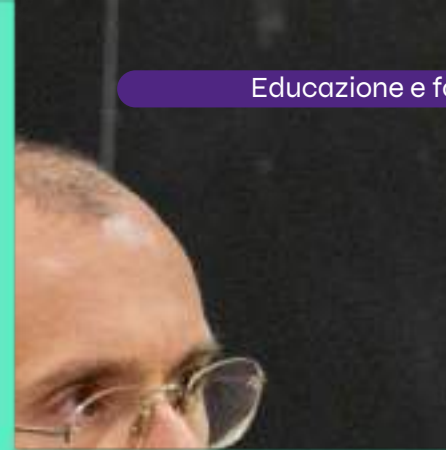
Per approfondire:

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



# IA PER IL SETTORE CULTURALE E CREATIVO

Educazione e formazione



## IL PROGETTO GENERATIVA

**Generativa** è un'academy italiana sull'Intelligenza Artificiale generativa dedicata al mondo culturale e creativo. Nello specifico si rivolge a:

- artist3, 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 liber3 professionist3 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, che si svolgerà tra il 2025 e il 2026, presenta moduli tenuti da expert3 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 2024:

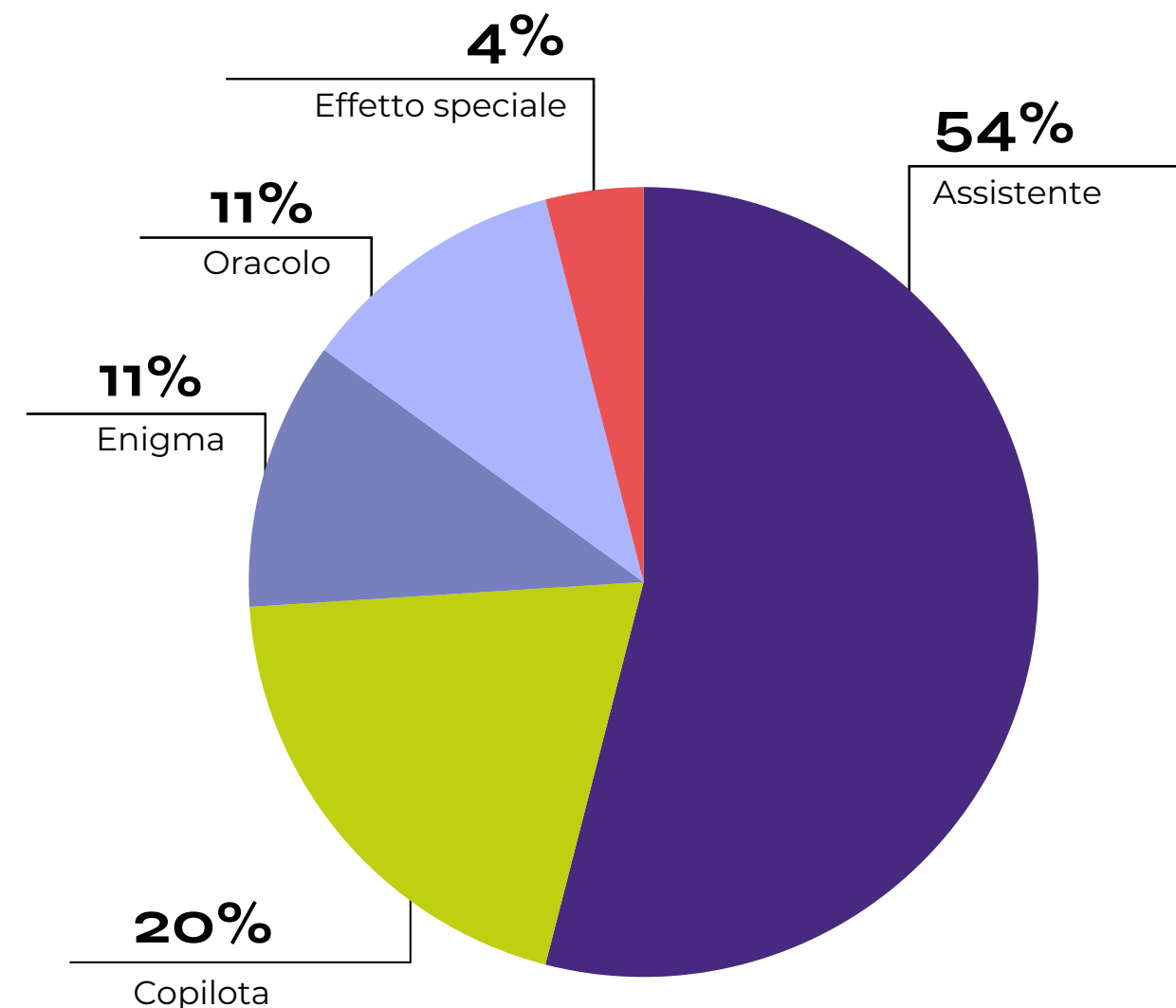
- 1** academy (in partenza nel 2025)
- 1** report "GenAI per la crescita del settore culturale e creativo"
- 3** focus group
- 1** tavolo per stakeholder
- 71** beneficiar3 (partecipanti ai focus group e alla tavola rotonda)

.....  
Per approfondire:

- ★ [Report dei focus group di Generativa](#), sui bisogni del settore creativo e culturale rispetto all'intelligenza artificiale generativa.

# Cos'è, per te, l'Intelligenza Artificiale?

- ★ Nel settore **GLAM** l'AI è percepita come un **assistente funzionale** per migliorare le strategie di accessibilità, organizzazione e gestione del patrimonio
- ★ Nel settore **Artist3** emerge un più consolidato interesse per l'AI come **copilota**, in processi di co-creazione
- ★ Nel settore **ICC** emerge curiosità sia rispetto al carattere operativo dell'IA, con un focus sull'**automazione** delle operazioni e l'**efficienza**, sia rispetto alle **potenzialità creative e disruptive**





# GLI ALTRI PROGETTI

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2024 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 la cultura, coesistono in armonia e cooperano per il benessere degli ecosistemi stessi. Il percorso formativo combina **adventure learning** e **outdoor education**, utilizzando strumenti formativi creativi come la **mappatura ecosistemica**, la **costruzione di scenari** e la **matrice di sostenibilità**.

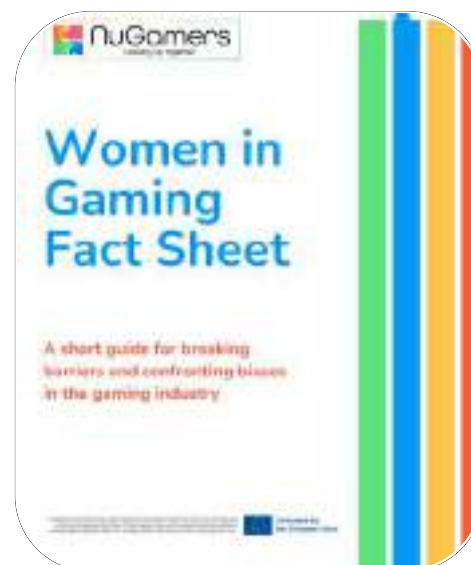
→ [Vai al sito](#)

## GREEN GAMING

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

→ [Vai al sito](#)





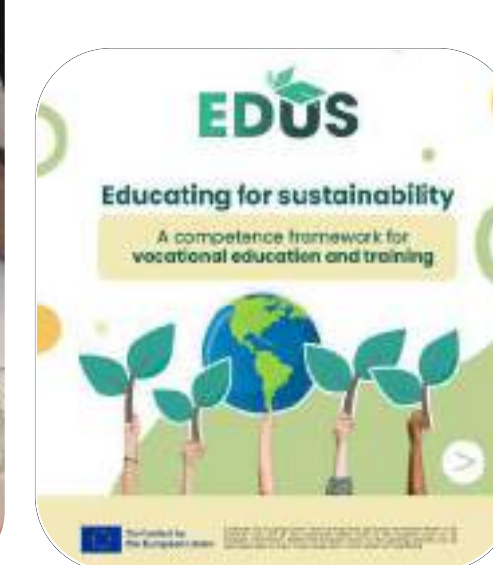
## NU GAMERS

offre ai centri di gaming education nuovi **strumenti didattici e di orientamento agli studi**, al fine di aiutare docenti e formatori a rendere più **inclusivo il settore del gaming** e di stimolare le giovani donne a intraprendere corsi di studi in questo ambito.

→ [Vai al sito](#)

.....  
Per approfondire:

- ☀ [Women in Gaming Fact Sheet](#), una scheda informativa sui pregiudizi di genere nell'educazione al gioco e su come prevenirli e superarli.
- ☀ [Nugamers podcast](#), la serie che dà voce a importanti professionisti del settore gaming, mettendo in luce i loro successi e le sfide affrontate.



## EDUS

mira a supportare **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.

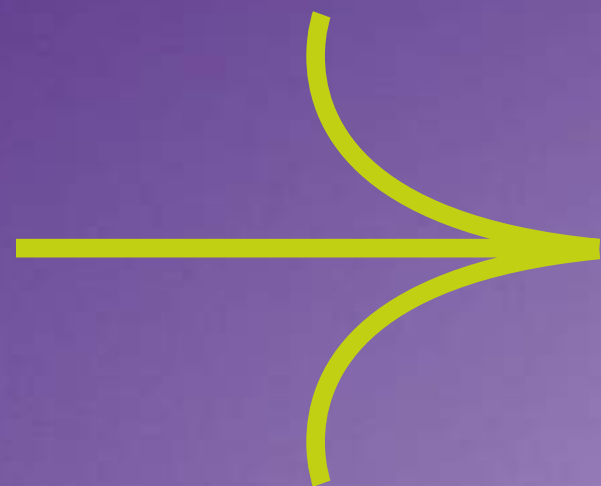
→ [Vai al sito](#)

.....  
Per approfondire:

- ☀ [EDUS Framework delle competenze](#), progettato per insegnare la sostenibilità attraverso un approccio di apprendimento basato sui problemi, con l'obiettivo di formare pensatori innovativi e critici. Combina gli UN Sustainable Development Goals (SDGs), il New European Bauhaus Compass (NEB) e GreenComp.



# PERCORSI DI FORMAZIONE E CONSULENZA



## PROGETTAZIONE EUROPEA

Un percorso di consulenza che accompagna progettisti e aspiranti tali che lavorano in o con organizzazioni culturali medio-piccole, in un **percorso operativo e laboratoriale dedicato alla progettazione europea**. Attraverso momenti informativi e attività pratiche, chi partecipa esplora il funzionamento dei **programmi europei** e sperimenta strumenti e metodi per ideare, pianificare e scrivere una proposta progettuale: dall'**analisi dei bisogni** alla **costruzione del partenariato**, fino alla redazione degli elementi chiave del progetto.

Nel 2024

**2** percorsi di consulenza ospitati da:

✶ **Cantieri,**

progetto di alta formazione artistica e sperimentazione multidisciplinare dedicato alle arti performative

✶ **Bardha Mimos,**

organizzazione che lavora nell'ambito dello spettacolo dal vivo





## CO-DESIGN DEI VALORI

Un percorso di co-progettazione 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.

→ [Vai al sito](#)

Nel 2024:

**2** percorsi di consulenza ospitati da

☀ **CNA** *Confederazione Nazionale dell'Artigianato e della Piccola e Media Impresa*

nell'anniversario degli 80 anni della sua fondazione

☀ **Mangrovia** *Testata giornalistica su cultura, tecnologia e società*

per discutere del presente e del futuro del progetto editoriale



## SCRITTURA CROSS-SETTORIALE

Un percorso di scrittura cross-settoriale che mette in relazione **linguaggi, formati e strumenti** provenienti da diversi ambiti disciplinari o settori professionali (arte, design, tecnologia, comunicazione, educazione, ecc.) per supportare la **drammaturgia** di cinque progetti.

Nel 2024:

**1** percorso di formazione per artist3 under40 ospitato da

☀ **Arte Visione di Careof**,  
organizzazione non profit per l'arte contemporanea



**Educazione e formazione**

**Rigenerazione dei luoghi**

**Arte e tecnologia**

**Ecosistemi**

**Comunicazione**



Nonturismo Val di Fiastra,  
foto dellaredazione itinerante  
nella Val di Fiastra,,  
luglio 2024



## Obiettivo:

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

## IN SINTESI:



**3487** Beneficiari3

722 in Italia 2764 in Europa



**16** Eventi pubblici

10 in Italia 6 in Europa



**1** Strumento di formazione nazionale

**8** Residenze artistiche

6 in Italia 2 in Europa

**29** Artisti3, trainer, e formatori3 coinvolti3

20 in Italia 9 in Europa

**13** Laboratori e workshop

9 in Italia 4 in Europa

**13** Output creativi

10 in Italia 5 in Europa

## PROGETTI NAZIONALI

### ATTIVI

- Nonturismo (4)

## PROGETTI EUROPEI

### ATTIVI

- BlueTour

### IN PARTENZA

- Discovery Guide



Created with Datawrapper



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.

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.

→ [Vai al sito](#)

## Ancona, Arcevia, Val di Fiastra, Appennini Bolognesi

**2** nuovi volumi

**50** luoghi mappati

**4230** guide stampate

**1630** guide vendute

**525** beneficiar3 hanno partecipato alle camminate, alle redazioni e agli eventi

**1** murales

**1** serie podcast

**1** evento di disseminazione della metodologia Nonturismo for kids

**2** workshop nelle Università

**2** Redazioni di comunità

**41%** "Non sono del luogo ma lo frequentano"

**29%** "Sono del luogo e vivono nel luogo"

**6,5%** "Sono del luogo ma vivono altrove"

## Cosa ne pensa chi ha partecipato?

"Ho partecipato al progetto per la possibilità di lavorare in gruppo a un progetto comune e per l'idea di costruire collettivamente un'alternativa non commerciale e capitalizzata per abitare questi luoghi"

Dalla redazione della guida Nonturismo Val di Fiastra

"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."

Dalla redazione della guida Nonturismo Val di Fiastra

"Mi sento responsabile dello spazio che occupo, qui piuttosto che a Bologna, perché qui c'è meno, che poi non è vero che c'è meno, c'è molto di diverso che noi, abituati al contesto cittadino, facciamo molta fatica a vedere."

Dalla redazione della guida Nonturismo Appennino Bolognese

C'è uno scontro di immaginazione del territorio. È importante fare autocritica: cosa desiderano le persone che abitano questo posto?

Dalla redazione della guida Nonturismo Appennino Bolognese

Per approfondire:

✶ [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.



# GLI ALTRI PROGETTI

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2024 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



## BLUE TOUR

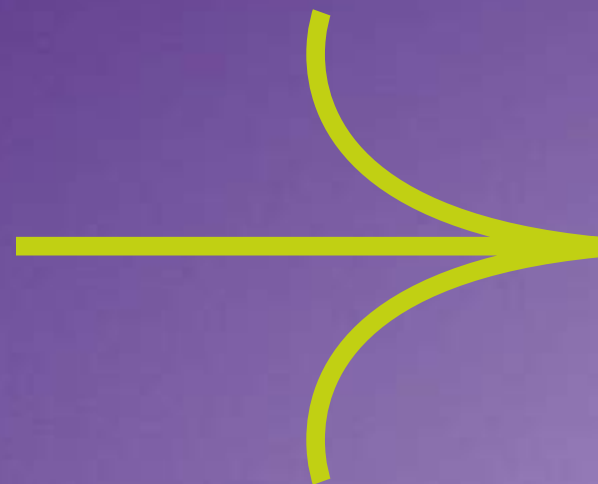
mira a promuovere la **rigenerazione delle aree costiere** di **Ancona, Faro e Lesbo** coinvolgendo comunità locali e tre artisti in un percorso collettivo di riflessione sul turismo nel proprio territorio e la produzione di tre opere d'arte.

→ [Vai al sito](#)

.....  
Per approfondire:

- ☀ [BlueTour handbook](#), il manuale pratico per favorire la collaborazione tra operatori culturali e stakeholder del turismo nelle città costiere del Mediterraneo, con l'obiettivo di promuovere strategie di sviluppo turistico culturale e sostenibile.

# WORKSHOP



## WORKSHOP DI NONTURISMO

Il workshop presenta il progetto e la collana editoriale di Nonturismo: la **struttura**, 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 2024

**2** workshop ospitati da:

✶ **Università di Perugia,**  
nell'ambito del corso di Sviluppo e branding territoriale

✶ **Università di Urbino,**  
nell'ambito del corso di Marketing della cultura e del territorio





Educazione e formazione

Rigenerazione dei luoghi

Arte e tecnologia

Ecosistemi

Comunicazione

## WORKSHOP DI RIGENERAZIONE URBANA

Un **workshop site-specific** articolato su due pomeriggi con l'obiettivo di avviare percorsi metodologici innovativi sul tema della **rigenerazione urbana in chiave ecologica e trans-disciplinare**, partendo dal caso dell'area **Ex-mattatoio di Ancona**, luogo di riferimento per la vita sociale e culturale della città di Ancona

Nel 2024

**1** workshop ospitato da:

☀ **Casa delle Culture**,  
associazione dedicata a promuovere l'aggregazione e la socialità  
attraverso iniziative di cittadinanza attiva.



## 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:



**21.471** Beneficiar3  
13.730 in Italia 7741 in Europa



**1** Rassegna con mostre, talk e performance



**15** Eventi pubblici in Italia

**1** Residenza artistica in Italia

**1** Borsa di dottorato cofinanziate presso la Libera Università di Bolzano

**1** Call for artists

**7** Residenze artistiche

**5** Output creativi

**48** Artist3 e formator3 coinvolt3 in Italia e in Europa

**7** Installazioni in Italia

23 in Italia 25 in Europa

## PROGETTI ATTIVI

### NAZIONALI

- Argo
- Generativa
- The Next Real

### EUROPEI

- Machines For Good
- European Digital Deal

### IN PARTENZA

- FaIr Media

## PROGETTI EUROPEI



Created with Datawrapper



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 diventare consapevole dei limiti e delle potenzialità dell'IA.

→ [Vai al sito](#)

**2** mostre

**6** installazioni

**22** artist3 e formator3 coinvolt3

**4** location di Bologna

**4** output creativi

**8** eventi pubblici

**17** giorni di mostre

**12** ospiti

**14** partner

**2** media partner

più di **14.000** beneficiar3 tra  
presenze ai talk e ingressi alle mostre

## Cosa ne pensa chi ha partecipato?

“La velocità con cui l'intelligenza artificiale è passata dall'essere una tecnologia avveniristica ad uno strumento di uso comune ci costringe ad una riflessione allargata sulle sue implicazioni e ricadute sociali. A spaventare è in particolare il potenziale in termini di sorveglianza e controllo [...] Per questo è fondamentale una maggiore consapevolezza nella cittadinanza, che deve essere in grado di riconoscere i rischi e abusi e di sviluppare azioni collettive per rafforzare le tutele per tutti e tutte”

*Davide Del Monte di  
Hermes Center*

“L'intelligenza artificiale ci sta facendo vedere un mondo totalmente diverso da quello che poteva aver immaginato Asimov”

*Alessandro Vietti, ospite del talk  
“Pigmalione Sci-Fi: Profezie che si  
autoavverano”*

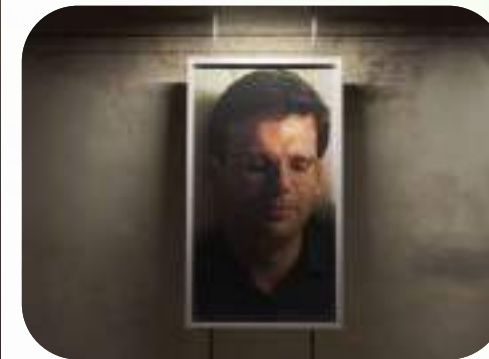
“Questa è la direzione in cui le narrazioni di fantascienza contemporanea stanno andando: immaginare un modo per coesistere armonicamente, con rispetto e sympoiesis, ossia costruendo insieme”

*Nicoletta Vallorani, ospite del  
talk “Pigmalione Sci-Fi: Profezie  
che si autoavverano”*

Il momento in cui Argo, il cane di Ulisse, riconosce il padrone anche se ha delle sembianze diverse, mi è sembrato significativo rispetto al sistema di intelligenza artificiale generativa che avrei usato. Un sistema di mediazione in grado di riconoscere, ma non di “vedere”, le sembianze delle persone in foto, secondo un ordine di conoscenza diverso da quello di noi esseri umani

*Paolo Bufalini, autore  
della mostra Argo.*





## WHEN THEY SEE US

📅 17 settembre 2024

📍 Piazza coperta di Salaborsa a Bologna

La **mostra** prende il titolo dall'omonima miniserie TV che racconta la storia di un gruppo di afroamericani ingiustamente accusati di un crimine, solo per il fatto di essere sulla carta i perfetti indiziati. Le opere esposte sono Jaywalking e Surveillance speaker (2018-2024) di Dries Depoorter, Border birds (2022 – 2024) di Dries Depoorter e della sorella Bieke e The Glass Room Misinformation Edition dell'organizzazione non governativa Tactical Tech. Attraverso diversi linguaggi, aprono una **riflessione sui rischi di discriminazione e disuguaglianza che uno sguardo automatizzato può amplificare in maniera incontrollata.**

➔ [Vai al sito](#)

## ARGO

📅 12 - 15 dicembre 2024

📍 Home Movies di Bologna

La mostra è intesa come **un viaggio nel tempo e nella storia personale dell'artista**, ma è anche un viaggio nell'**inconscio tecnologico**, quello spazio contenente dati non direttamente interpretabili su cui i modelli generativi elaborano le immagini attraverso associazioni precluse agli umani. Per realizzarla Paolo Bufalini ha applicato **strumenti di intelligenza artificiale generativa** a una serie di **dataset** costituiti dalla digitalizzazione degli **album di famiglia**, coprendo un arco temporale che va dagli anni Cinquanta ai primi Duemila. Ne risultano una serie di **sintografie** in cui i familiari dell'artista sono rappresentati, in diverse età della loro vita, nella posa di dormienti. Due ampole in agitazione, contenenti oggetti in oro dissolti in soluzione acida, completano la mostra, rimandando alle infinite possibilità generative del precipitato.

➔ [Vai al sito](#)





## WALUIGI'S PURGATORY

11 ottobre 2024

Chiesa di San Barbaziano, Bologna

L'**esperienza audiovisiva interattiva** creata dal duo di **artisti dmstfctn** è ambientata in un teatro 3D simulato in tempo reale.

La performance racconta la vicenda di **un'intelligenza artificiale intrappolata in un purgatorio riservato alle IA che hanno trasgredito durante il loro addestramento**. Afflitta dai ricordi del passato e dalle incertezze sul futuro, l'IA esplora questo purgatorio con l'assistenza del pubblico, scoprendo le inquietanti storie di altri personaggi.

Cos'è l'identità e cosa il libero arbitrio nell'era dell'intelligenza artificiale? "Waluigi's Purgatory" offre un viaggio attraverso le contraddizioni di un'IA in grado di percepire e accettare la divergenza tra i propri desideri e quelli dei suoi creatori umani.



## CHE COS'È UN AUTORE

### Creare con le intelligenze artificiali generative

25 settembre 2024

Auditorium Biagi di Biblioteca Salaborsa a Bologna

Chi è l'autore di un'immagine creata con MidJourney?

L'artista che ha digitato il prompt nel software di IA, il software stesso, o tutti gli autori precedenti, le cui produzioni sono diventate dati che hanno nutrito la macchina?

La **tavola rotonda su intelligenza artificiale e autorialità** discute le conseguenze della produzione di opere d'arte tramite intelligenza artificiale.

[Vai al sito](#)

Per approfondire:



[CHE COS'È UN AUTORE. Creare con le intelligenze artificiali generative](#), il video della tavola rotonda su intelligenza artificiale e autorialità





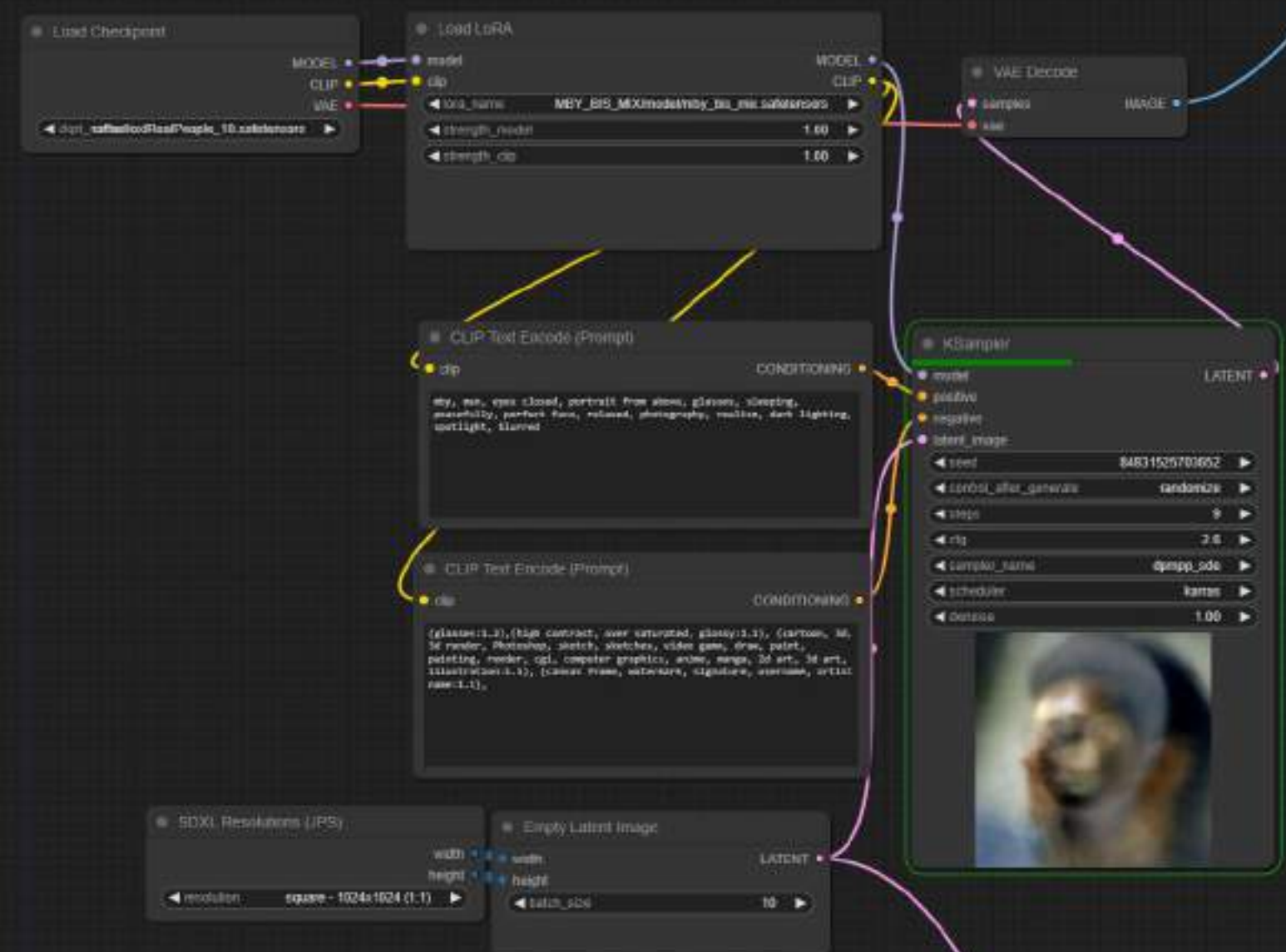
## PIGMALIONE SCI-FI #2. Profezie che si autoavverano

11 ottobre 2024  
DumBo officina a Bologna

Dopo quasi un secolo dalla loro formulazione, **le leggi della Robotica di Asimov sono ancora quelle su cui costruire il nostro immaginario sul futuro?** Il format in cui autori e autrici provano a scrivere la **fantascienza** del futuro, quella a cui si ispireranno le scienziate e gli scienziati di domani per inventare le tecnologie delle **società desiderate**.

Per approfondire:

[L'effetto Pigmalione per le generazioni che verranno. Come la fantascienza può aiutarci a immaginare futuri migliori per tutti](#), l'articolo che racconta com'è andato il talk





# GLI ALTRI PROGETTI

Di seguito presentiamo una breve descrizione dei progetti del 2024 e, per approfondirli, proponiamo dei materiali extra consultabili online (strumenti, metodologie, report).



## 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](#)

### Per approfondire:



Scarica le [Raccomandazioni politiche sull'IA per la partecipazione civica](#), prodotte come output del progetto.



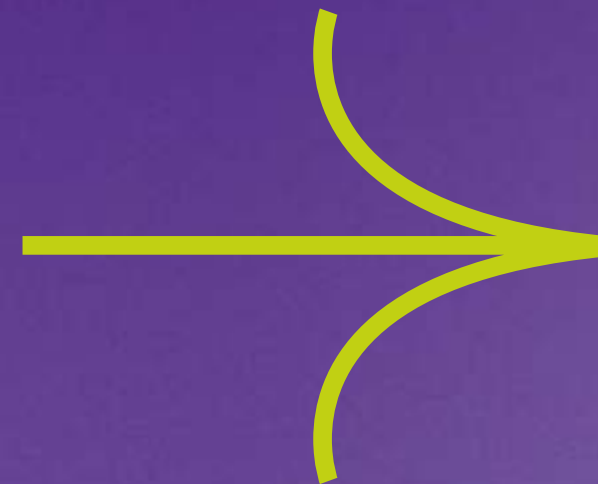


## EUROPEAN DIGITAL DEAL

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](#)

# LE ALTRE COPRODUZIONI



Di seguito presentiamo una breve descrizione delle nuove installazioni co-prodotte o curate nel 2024, oltre a proporre gli aggiornamenti di installazioni e/o output creativi curati o co-prodotti nel 2023.



Dal **2023** Al **2024**



## SCARTO

di Masako Matsushita

**1** Selezione per un nuovo finanziamento (Creative Europe)



## METABOLO

di Valerie Tamue

**1** Selezione per il programma Residenze Digitali 2024

Nel **2024**



## NEXUS 23-24

la drammaturgia di Mariano Dammacco

**1** Produzione teatrale



## RADIO PENTHOTAL

di Ruggero Franceschini

**1** Selezione per il programma Residenze Digitali 2025



*Metabolo, foto della residenza artistica ad Ancona, aprile 2023, Ph. Daniele Zappalà*





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. Basandoci sul principio della contaminazione reciproca delle competenze, coltiviamo ecosistemi con

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





## i nostri

PARTNER<sup>1</sup>

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.

166 partner

54 Organizzazioni culturali e creative

26 Enti pubblici

12 Fondazioni

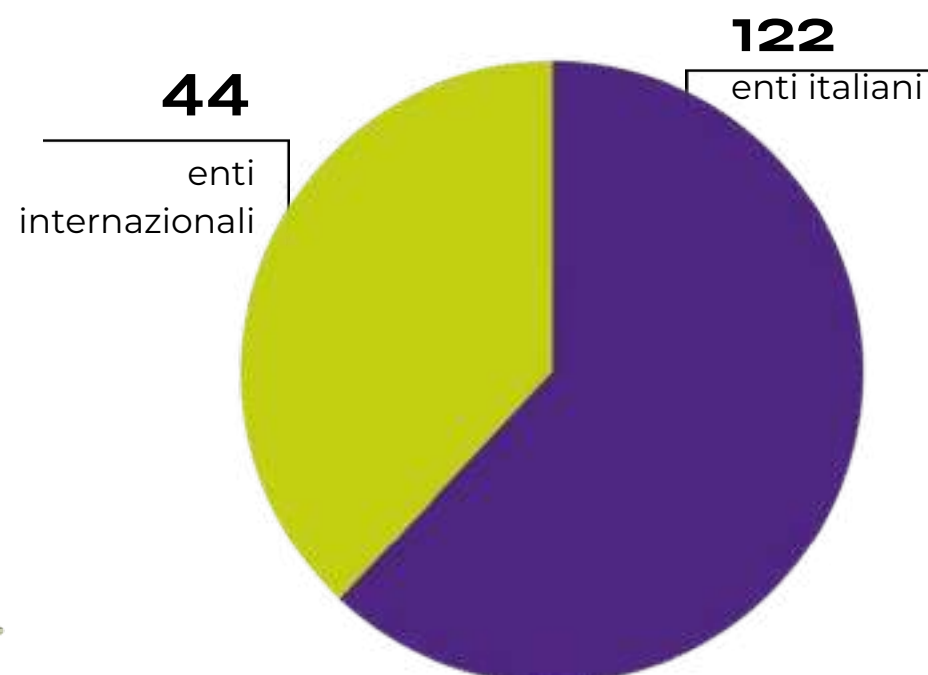
7 Enti di promozione del territorio

44 Scuole, Università e centri di educazione informale

6 Editoria e giornalismo

1 Aziende

78 enti con cui abbiamo collaborato di nuovo



Per approfondire:

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

<sup>1</sup> 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

## 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.

33 talk, festival o mostre

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

2 eventi di networking, nell'ambito del New European Bauhaus

Per approfondire:

[The enchantment of truth](#), l'intervento di Federico Bombà per il secondo workshop su AI e BENI CULTURALI organizzato dal Cineca




 A hand holding a smartphone is shown against a background of green foliage. A semi-transparent green overlay covers the left side of the image, containing a list of topics in white rounded rectangular boxes. The topics are: Educazione e formazione, Rigenerazione dei luoghi, Arte e tecnologia, Ecosistemi, and Comunicazione.
 **Educazione e formazione**
**Rigenerazione dei luoghi****Arte e tecnologia****Ecosistemi****Comunicazione**

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

**RASSEGNA  
STAMPA,  
PUBBLICAZIONI  
E MENZIONI**

**SOCIAL E SITO****DIVULGAZIONE**



# Rassegna stampa, pubblicazioni e menzioni

## ✦ 153 uscite sui mezzi di informazione

- [L'uomo che ha cambiato il suo passato con l'intelligenza artificiale: "Ho mischiato realtà e finzione"](#) | FanPage
- [Art between memory and artificial intelligence: in Genoa, Paolo Bufalini's Argo project](#) | Finestre sull'arte
- [Capire l'intelligenza artificiale con l'arte, a Bologna parte The Next Real](#) | Wired Italia
- [Una guida per "non turisti" per scoprire davvero Ancona](#), servizio di TG Regione Marche
- [Machines for good: Storia di successo del programma CERV](#), video registrato ad Ancona da We Are Era per la campagna di comunicazione del programma CERV 2024
- [Geografia emotiva e storia locale. Nonturismo for kids: una proposta didattica](#) | Rizzoli Education

## ✦ 6 pubblicazioni su ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE, CROSS-FERTILIZATION E RIGENERAZIONE DEI LUOGHI

- [Experiential tourism and community narratives: non-tourist guidebook of Ussita](#) di Paola De Salvo, in Revista de Estudios Empresariales, numero 2
- [La bellezza salverà il mondo? L'Europa sicuramente sì grazie al NEB](#), di Marta Abbà, in [innovazione.PA](#), numero 55
- ["The enchantment of truth: a call for artists to tackle conspiracy with wonder"](#) di Federico Bomba e Sofia Marasca, all'interno degli Atti della terza edizione del Workshop AI Beni Culturali e Arte, pubblicati da CINECA, dicembre 2024
- [Atti del convegno "Ecosistema Mattatoio: Laboratorio interdisciplinare di rigenerazione urbana"](#), organizzato in collaborazione con Casa delle Culture il 9-10 luglio 2024 ad Ancona;
- [Art in the Cage of Digital Reproduction, con un contributo di Federico Bomba](#), una lettera aperta sottoscritta con una dichiarazione di Federico Bomba sull'importanza di un riconoscimento più adeguato per la comunità artistica da parte delle aziende che sviluppano IA generativa.
- [Il regno digitale 2024 - Guida pratica agli strumenti digitali nelle arti performative](#), all'interno del progetto Digital On Stage, una pubblicazione con best practices di Sineglossa

# Social e sito

Il sito di Sineglossa ha contato **9320** nuovi utenti nel 2024, che ci seguono da **Italia (60%)**, **USA (12%)**, **Paesi Bassi (3,3%)**, **Finlandia (2,1%)**, **Francia (2%)**, **Germania, Austria, Irlanda, Spagna, Cina (1 - 1.5%)**. La newsletter di Sineglossa conta **2050** utenti a cui, nel 2024, 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 **12.000** utenti tra Instagram, Facebook e Linkedin ci hanno seguito nel 2024, generando:

### Facebook:

33.400 visualizzazioni

### Instagram:

103.400 visualizzazioni

### Linkedin:

56.500 impressioni



# Divulgazione Mangrovia

Mangrovia.info è un **progetto editoriale** - nato a febbraio del 2024 e curato 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 un tool di trend discovery che sfrutta l'intelligenza artificiale, con l'obiettivo di superare le divisioni tra saperi tecnici e umanistici e rendere accessibili informazioni spesso confinate in ambiti specialistici.

→ [Mangrovia.info](https://mangrovia.info)

## Perchè Mangrovia?

Le mangrovie sono note per la loro capacità di adattamento a condizioni estreme, come l'acqua salmastra e i suoli instabili. Le loro radici intricate non solo stabilizzano il terreno, ma creano anche habitat ricchi di biodiversità, offrendo rifugio a numerose specie. Inoltre, sono efficienti nel sequestrare anidride carbonica, contribuendo alla mitigazione del cambiamento climatico.

## LA REDAZIONE CHE ABBIAMO CREATO:

- 2 giornalisti
- 1 percorso di praticantato per diventare giornalista
- 2 collaboratrici esterne
- 1 comitato editoriale con 6 profili dell'area innovazione, cultura, arte e design
- 1 tool di Intelligenza Artificiale allenato per il trend discovery

# Team Mangrovia



**Riccardo Silvi**  
Autore



**Federico Bomba**  
Direttore Editoriale



**Carlo Ferretti**  
Podcaster



**Josephine Condemi**  
Direttrice Responsabile



**Alessandra Navazio**  
Autrice



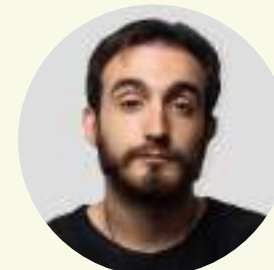
**Marta Abba**  
Autrice



**Stella Saladino**  
Contributor



**Barbara D'Amico**  
Contributor



**Diego Ceo**  
Sound Designer

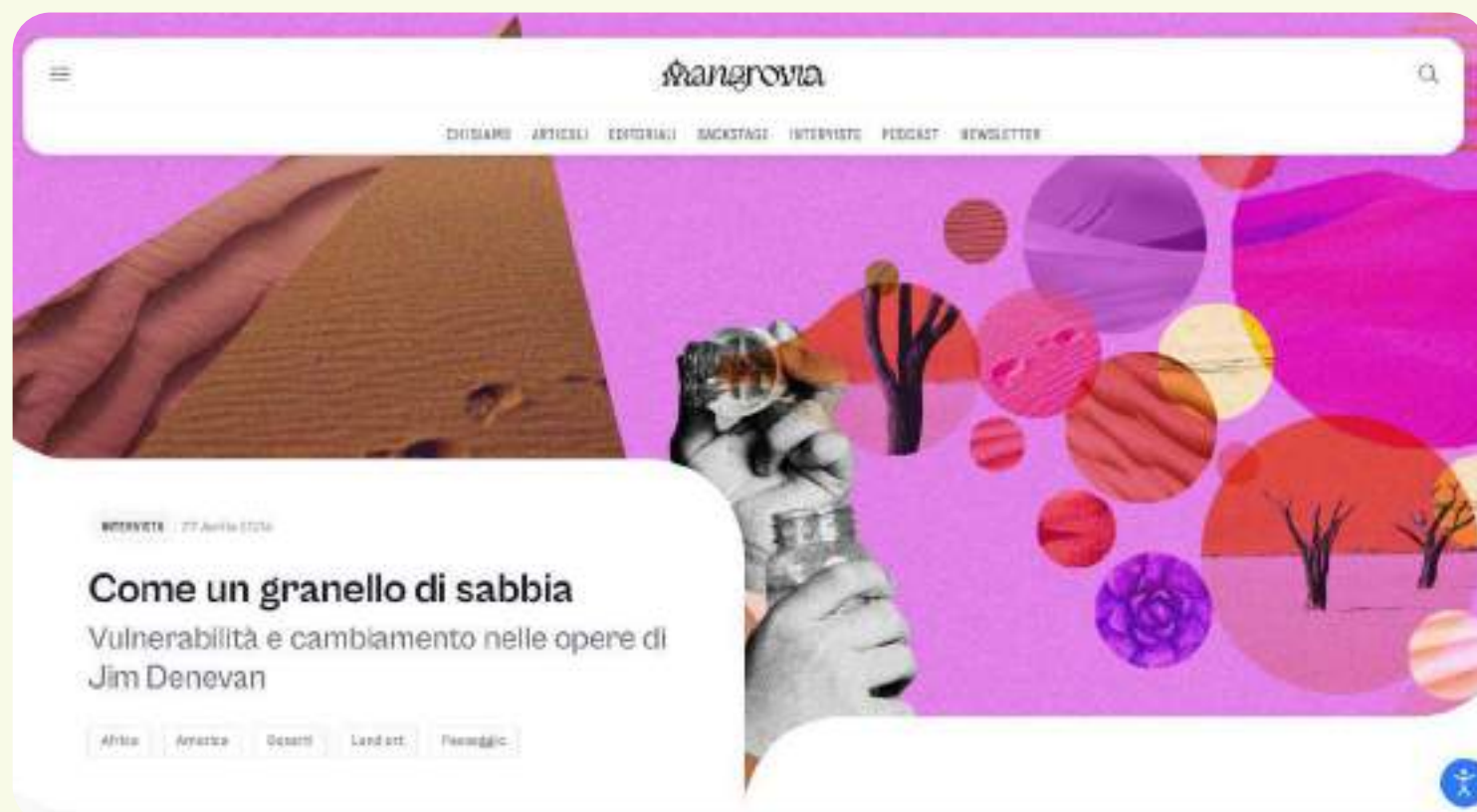


**Rebecca Bragagna**  
Video Editor



**Agnese Tartabini**  
Traduttrice





### CHI ABBIAMO INCONTRATO:

**88** ospiti intervistati

**5** media partnership con Ogyre, Rome Future Week, AI Festival, Giungla Fest, la rassegna The Next Real

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**.

### GEOGRAFIE DELLE STORIE RACCONTATE:

**19** storie dall'Asia

**22** storie dall'America

**11** storie dall'Africa

**12** storie dall'Europa

### CHE RISULTATI ABBIAMO RAGGIUNTO:

**600** iscritti alla newsletter su Substack

**2075** followers su Instagram

**9K** visualizzazioni medie mensili su Instagram

**3000** ascolti totali del podcast Zenit



Abbiamo dedicato i primi sei mesi a raccogliere e raccontare altre storie di cultura, tecnologia e società che trattassero gli **habitat**: abbiamo così creato un **archivio di articoli e podcast sull'acqua salata, sull'acqua dolce, sulle foreste, sulla mangrovia, sui deserti caldi e freddi, e infine sullo spazio**. Poi, ci siamo spostati sull'**estetica**, intesa come conoscenza del mondo attraverso la sensibilità corporea: abbiamo parlato di **consenso, creatività, doppio, performance, piacere e sentimento**.



### Per approfondire:

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



### CHE COSA ABBIAMO PUBBLICATO:

**64** articoli in doppia lingua

**89** podcast

**41** newsletter con circa

**600** persone iscritte, **45%** di tasso di apertura mensile

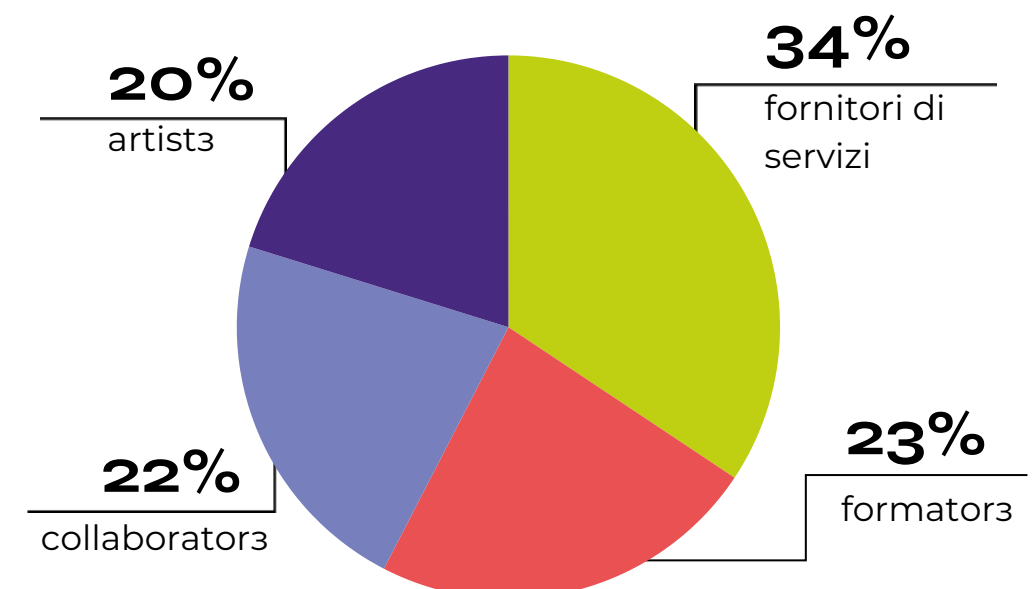




# Dipendenti e collaborazioni

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

- ✦ **21** persone nello staff di cui **12** donne e **9** uomini
- ✦ **6** contratti a tempo indeterminato
- ✦ **1** nuova assunzione a tempo indeterminato
- ✦ **36** ore di lezione di inglese in un anno per dipendenti e collaborator3
- ✦ **Buoni pasto e assicurazione sanitaria** per tutt3 i e le dipendenti a tempo indeterminato
- ✦ **3** giorni a settimana di smart working
- ✦ **1** attività di formazione **per migliorare la sostenibilità e l'impatto ambientale**
- ✦ Le  **differenze di trattamento economico**  dipendono esclusivamente dall'anzianità di servizio e dalle ore di servizio prestate nell'associazione.
- ✦ L'associazione conta **26** soci
- ✦ Nel 2024 abbiamo accolto **2** volontari del **Servizio Civile Nazionale**
- ✦ Nel 2024 circa **90** persone hanno contribuito alle attività di Sineglossa come collaborator3, artist3 o formator3. Nello specifico





# Qualche dato economico

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

Per rendere chiara e trasparente la modalità di impiego dei contributi pubblici gestiti per realizzare le attività, Sineglossa pubblica nel RUNTS i rendiconti annuali, accompagnati dalla relazione di missione del bilancio di esercizio.

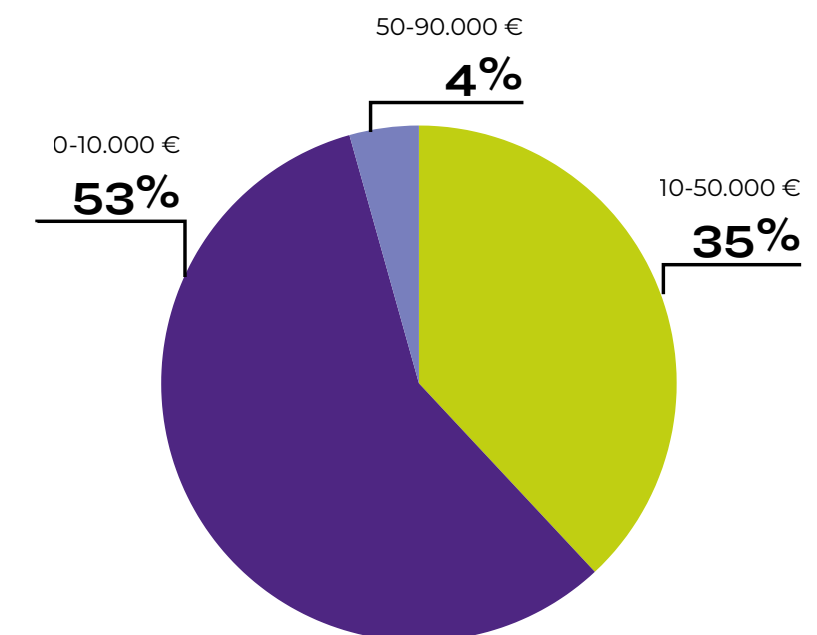
La tipologia di finanziamento, le fasce di valore e le percentuali sono state calcolate in base ai contributi pubblici e privati incassati per i progetti nel 2024.

## Finanziamenti tramite bando nel 2024

### Tipologia



### Volume





# I principali soggetti che ci hanno supportato



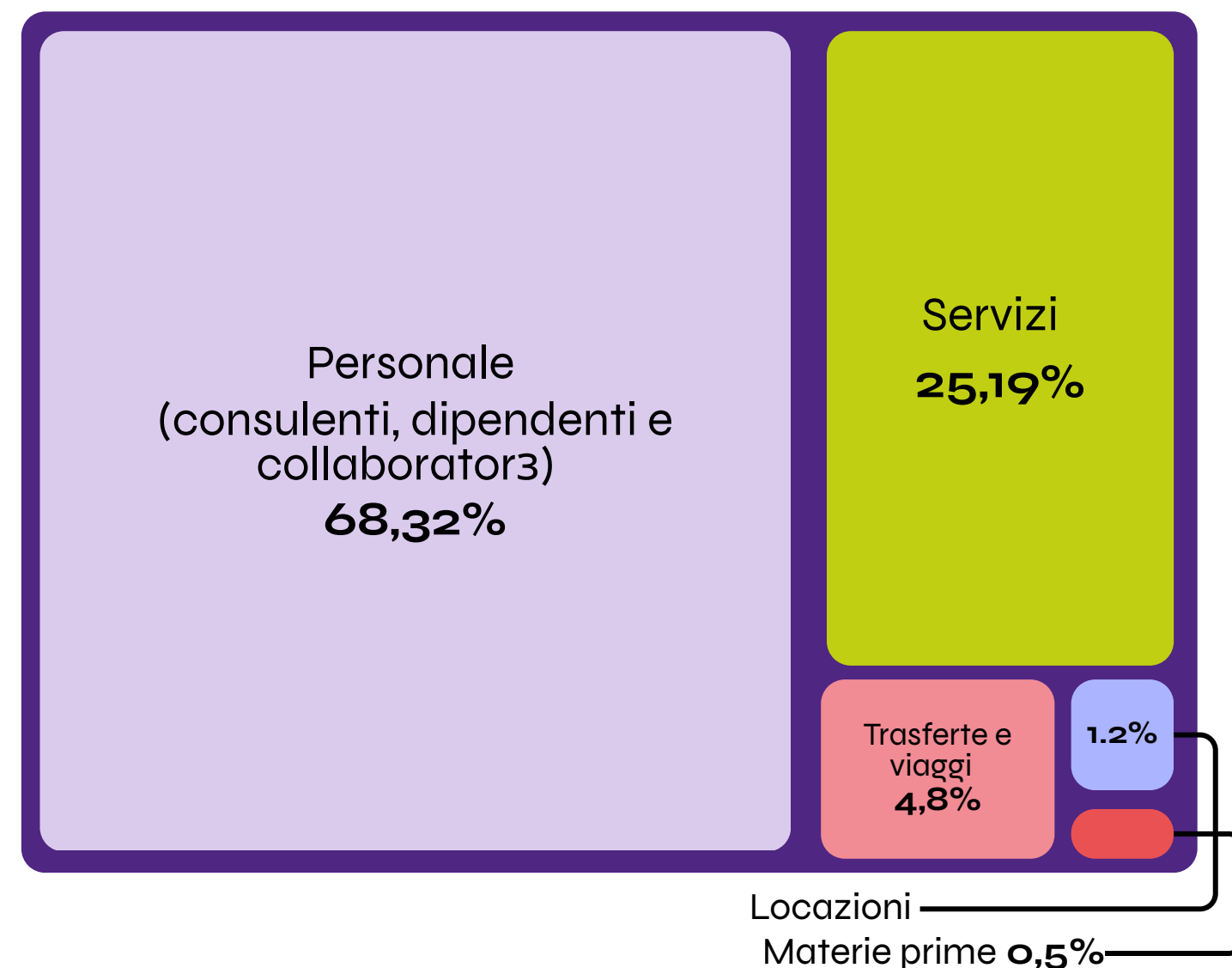
Per approfondire:

☀ In Appendice l'elenco dei finanziamenti per i progetti e le collaborazioni del 2024.

# Costi e ricadute sul territorio

nel 2024

I finanziamenti pubblici 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 2024 abbiamo coinvolto:

- ✦ 5 alberghi
- ✦ 13 ristoranti
- ✦ 24 service per il noleggio di luci e schermi
- ✦ 9 maestranze per i servizi di copisteria, traduzioni, SAEV/SMILE e pulizia
- ✦ 23 servizi per i materiali di consumo.
- ✦ 9 servizi per i trasporti



# Primizie

Con lo sguardo già rivolto al 2025, proseguiamo il nostro impegno nell'ideare e sviluppare nuovi progetti capaci di generare impatto nei territori, nelle comunità e nei settori con cui lavoriamo.

**In questo 2025 ci stiamo dedicando alla relazione tra intelligenza artificiale e mondo culturale e creativo.**

Da un corso per giovani artist3 e operator3 cultural3 sulle potenzialità dell'IA generativa per la valorizzazione del patrimonio digitalizzato, passando per un hub formativo con oltre 40 corsi dedicati alla transizione digitale del settore culturale pubblico e privato, fino ad arrivare a un'academy italiana sull'IA generativa per artist3, istituzioni culturali e professionist3 del settore creativo e culturale.

Nel 2025 stiamo lavorando alla creazione di strumenti e percorsi formativi - online e in presenza - per accompagnare il mondo culturale nell'adozione consapevole dell'intelligenza artificiale, anche attraverso soluzioni sperimentali come **chatbot progettati per la valorizzazione del patrimonio**.

**GENERATIVA**  
More than a tool

**RIGENERATIVA**  
Formazione alla *generative AI* per la  
*rigenerazione dei luoghi*



# Appendice

## Organizziamo iniziative culturali grazie a e insieme con:

ART-ER Attrattività Ricerca Territorio	ULB - Université libre de Bruxelles
Otto Per Mille Chiesa Evangelica Valdese	Comune Zaragoza
CINECA	Atelier Tatanka
Regione Emilia-Romagna	Comune di Ancona
FBK - Fondazione Bruno Kessler	Parco del Conero
Ars Electronica	CNR - IRBIM
Gluon	CSV Marche
iMAL S.r.l.	Casa delle Culture
Kersnikova Institute	Hort
SIAE	Scholanova Di Varano Aps
LABoral	Libreria Fogola Ubik
Onassis Stegi	Comune di Arcevia
Pro Progressione	Clio '92
Braga Media Arts	Parco museo minerario delle Miniere di Zolfo delle Marche e dell'Emilia-Romagna
gnration	Istituto Comprensivo di Arcevia
The Center for the Promotion of Science (CPN)	Associazione Turistica Pro Loco Arcevia
The Culture Yard	Unione dei Comuni – Le Terre della Marca Senone
Waag Futurelab	Unione Montana dell'Esino-Frasassi
FZC - Fundación Zaragoza Ciudad de Conocimiento	Museo Comunale della Miniera di Zolfo di Cabernardi
Comune di Bologna	Centro Accoglienza Straordinario di Arcevia
Baltan Laboratories	Scuola primaria "A. Anselmi" - Arcevia
Ohme	Ediciclo Editore s.r.l.
Comune di Bassano del Grappa	LATRA Innovation Lab



T33 S.r.l.  
Município de Faro  
ILIAKTIDA AMKE  
Universidade do Algarve  
Região de Turismo do Algarve  
GAMA RAMA Gallery  
Palazzo Ducale  
Fondazione Home Movies – Archivio Nazionale del Film di Famiglia  
ADD Academy Umbria  
Accademia56 Soc.Coop  
Teatro Terra di Nessuno  
Arciragazzi - Comitato Provinciale di Vicenza  
Cooperativa Sociale Vicenza a Caldogno: La Casetta Scsarl  
Comune di Vicenza  
Comune di Vicenza  
Centro Vicentino Solidarietà Ce.I.S. Onlus  
Francesca Francesca Studio  
Liceo Scientifico Galileo Galilei  
All Digital AISBL  
South-Eastern Finland University of Applied Sciences, XAMK  
Università di Algebra  
Legambiente Onlus  
Istituto Tecnico di Istruzione Superiore "Volterra - Elia"  
Circolo Naturalistico “Il Pungitopo” APS  
Istituto di Istruzione Superiore Savoia Benincasa  
Istituto di Istruzione superiore Galileo Galilei di Jesi  
Impronta Animale APS

Fondazione Gramsci Emilia-Romagna Onlus  
Luleå tekniska universitet  
Addis Ababa University  
Sudan Technological University  
The University of Dodoma  
Centre for Multidisciplinary Research and Innovation  
Hacettepe Üniversitesi  
RONESANS ENSTITUSU DERNEGI  
Young Innovators of Nigeria Social Organization  
Polo9  
Tanzania Community Networks Alliance (tzCNA)  
cmeducations future games  
AALBORG UNIVERSITY AAU  
EINURD  
IC GEOSS  
FUNDACIÓN CIBERVOLUNTARIOS  
Fundacja Ziemniaki i  
Hromadska Orhanizatsiia Khmelnytske Oblasne Molodizhne Hromadske Obiednannia Terytoriia  
Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento  
Baltan Laboratories  
Unione Europea - EIT Community NEB  
Unione Appennini Bolognesi  
Il poggiolo resistente  
Officina 15  
Associazione Rocca Bio  
Associazione Montagna incantata  
Associazione Simurgh

Biblioteca Solea  
Cooperativa Madreselva,  
Lo Scoiattolo ONLUS Società Cooperativa Sociale  
L’Altra Riva  
Boschilla  
Centro Civico di Ca’ Bortolani  
Gruppo Studi Cesare Mattei APS  
La Caracola  
O.A.S.I  
Inabita  
BORGOFUTURO APS  
Comune di Ripe San Ginesio  
Comune di Loro Piceno  
Comune di Colmurano  
Comune di San Ginesio  
Comune di Urbisaglia  
Comune di Sant'Angelo in Pontano  
Fondazione Giustiniani Bandini  
La Baita Bar Ristoro  
PASTA ALL’UOVO FRESCA MICONI  
E’nOsteria - Loro Piceno  
Teo Project Sport  
Bar Seri & Seri Carburanti  
R/S Caffè (Loro Piceno)  
AmeMi Èn'osteria  
ALIBI BAR  
Campugiani Carni  
GLab  
Fondazione Golinelli

BAM! Strategie culturali  
Fondazione Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali  
Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale Sociale  
ASC 27 s.r.l.  
Ogyre  
GIUNGLA Fest  
Rome Future Week  
Consorzio Materahub  
Basilicata Creativa - Cluster delle Industrie Culturali e Creative della Basilicata  
Tlon  
Università degli Studi di Napoli “Federico II”  
Università degli Studi di Torino  
Libera Università di Bolzano  
The Good Lobby Italia  
Hermes Center for Transparency and Digital Human Rights  
info.nodes  
ROBOT Festival  
24Frame Future Film Festival  
Wired  
FONDAZIONE FITZCARRALDO ETS  
Fondazione Bruno Kessler  
Accademia di Belle Arti di Bologna  
Biblioteca Salaborsa  
Camera dei Deputati  
Associazione Culturale Shape APS  
Notte dei ricercatori  
Circolo del Design  
Fondazione Sant'Agata



# attivi nel 2024

	Finanziatore / Committente	Programma	Bando	Ruolo di Sineglossa
Progetti Bandiera in corso				
Be Your Hero	Fondazione Cariverona		Giovani Protagonisti	Capofila
	Otto per Mille della Chiesa Valdese		Bando 2023	Capofila
Nonturismo	Unione Europea - EIT Community NEB		Enhance NEB	Capofila
	Fondazione Cariverona		Nuovo Sviluppo	Capofila

	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo di Sineglossa
Rassegna				
The Next Real	Regione Emilia Romagna		L.R. 21/2023 - Anno 2024	Capofila
	The Good Lobby, Hermes Center for Transparency and Digital Human Rights			Fornitore
	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP-3	Partner
	SIAE		Per chi Crea	Capofila
	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP-3	Partner



	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo di Sineglossa
Altri progetti in corso				
Green Gaming	Unione Europea	Erasmus +	ERASMUS-EDU-2022-VIRT-EXCH	Partner
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
Echoes	Fondazione Cariverona		Format 2023	Capofila
Generativa	Unione Europea – Next Generation EU		PNRR/TOCC transizione digitale	Partner
BlueTour	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2022-COOP-1	Capofila
Sistema	Fondazione Cariverona		Habitat	Partner
European 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
Machines for good	Unione Europea	CERV	CERV-2022-CITIZENS-CIV	Capofila

	Finanziatore/ Committente	Programma	Bando	Ruolo di Sineglossa
Percorsi di formazione e consulenza o workshop in corso				
Scrittura cross-settoriale	Associazione Culturale Careof APS			Fornitore
Progettazione europea	BARDHA MIMOS ETS			Fornitore
Progettazione europea	Cuochilab Associazione			Fornitore
Percorso di formazione e consulenza o progetti in partenza				
Generative Heritage	Fondazione Fitzcarraldo ETS			Fornitore
Discovery Guide	Unione Europea	Creative Europe	CREA-CULT-2024-COOP-1	Capofila
fAlr Media	Unione Europea	CERV	CERV-2023-CITIZENS-CIV	Partner
Dicolab. Cultura al digitale	Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali			Fornitore
Ricerca sullo strumento chatbot	Università di Torino			Fornitore





# Credits

## Associazione Sineglossa ets

Sede in Via Marconi 41, Ancona

Telefono: +39 071 241 2416

Codice Fiscale 93116780425

PARTITA IVA 02413030426

[info@sineglossa.it](mailto:info@sineglossa.it)

<https://sineglossa.it/>

DESTINA IL

5  1000  
A SINEGLOSSA ETS

Via Guglielmo Marconi, 41  
60125 Ancona - IT

+39 071 241 2416  
[info@sineglossa.it](mailto:info@sineglossa.it)

[sineglossa.it](http://sineglossa.it)  
  

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. Pubblicato a giugno 2024



