

Bando STARTER

| Cultura e creatività per la sfida ambientale

Linee guida

Per un approccio sistemico,
olistico e consapevole al
bando STARTER



**Politecnico
di Torino**

sys

Systemic
Design
Lab

L'obiettivo del presente documento è quello di fornire una serie di **linee guida, strumenti e consigli pratici** a supporto dell'ideazione e definizione della proposta di progetto da candidare al bando STARTER.

Con questo bando, La Fondazione Compagnia di San Paolo si impegna a sostenere **produzioni culturali e artistiche riguardanti tematiche ambientali** volte a sensibilizzare e creare maggiore consapevolezza nei cittadini, coinvolgendo realtà nazionali e internazionali nei territori del Nord-Ovest.

Lo sviluppo di questi progetti dovrà essere caratterizzato da **collaborazioni inedite tra enti culturali ed esperti appartenenti agli ambiti della sostenibilità e del cambiamento climatico**, attraverso lo sviluppo di confronti tra generazioni e settori differenti.

In questo contesto si inserisce la metodologia del **Design Sistemico**, a supporto dello sviluppo di nuovi approcci e della creazione di relazioni all'interno dei territori coinvolti.

Nelle seguenti pagine sono raccolti alcuni suggerimenti pratici per strutturare al meglio le proposte di progetto, secondo la metodologia e gli strumenti dell'approccio sistemico.

In particolare, il processo di analisi del contesto e della definizione del progetto è analizzato attraverso 5 linee guida, per ognuna delle quali vengono presentate una breve analisi e alcune **domande di spunto**. L'obiettivo di queste ultime è di fornire supporto e un punto di partenza per l'elaborazione delle idee e dei progetti che saranno candidati al bando; è quindi necessario che le riflessioni condotte nascano dal proprio **contesto di riferimento**, esplorandolo nel dettaglio e con sguardo critico.

Per ciascuna delle linee guida è inoltre indicato il **riferimento alle sezioni del Modulo ROL** che presentano attinenze tematiche.

In aggiunta, sono stati raccolti alcuni **casi studio** reali a cui è possibile fare riferimento per lo sviluppo della proposta di progetto.

Linee Guida

1. Il contesto è un sistema complesso
 2. A ogni sfida, una o più opportunità
 3. Coinvolgere gli attori e co-progettare il sistema
 4. Costruire un immaginario per innescare il cambiamento
 5. Generare un cambiamento sistemico
-
6. Modulo ROL | Approfondimento

1. Il contesto è un sistema complesso

→ Comprendere il territorio e il contesto di progetto come un sistema vivente fatto di relazioni, connessioni e flussi.

Il contesto territoriale in cui il progetto nasce e si sviluppa è composto da **attori**, intesi come enti e persone, **che attraverso le relazioni che li legano danno vita a un sistema sociale, economico e culturale complesso.**

Questo sistema è inserito a sua volta all'interno del contesto ambientale, sul quale esso ha un impatto e dal quale è condizionato.

Per comprendere a fondo un sistema complesso è fondamentale **analizzarlo in modo olistico**¹, identificando gli attori principali, le connessioni che li legano e i flussi materici² che attraversano il sistema stesso.

A supporto di questa analisi è importante **raccogliere dati**, di carattere quantitativo e qualitativo, attraverso ricerche *desk* (da fonti già esistenti) e *field* (sul campo).

Domande di riferimento

→ Cosa caratterizza in modo peculiare il contesto in cui si inserisce il progetto?

Identificare le caratteristiche culturali, economico-produttive e ambientali che descrivono il territorio e il contesto sociale di riferimento (tradizioni e cultura locale, turismo, imprese presenti, settori economici - primario/secondario/terziario, caratteristiche geografiche e ambientali, ecc.).

→ Chi vive o agisce in questo contesto e con quali ruoli?

Comprendere la popolazione che vive il contesto e la sua distribuzione (genere, età, provenienza, distribuzione sul territorio, istruzione/impiego, ecc.) e le attività presenti (imprese, enti e associazioni, servizi, ecc.).

¹ Analizzare e comprendere un soggetto o un sistema nella sua interezza, considerando tutti i suoi aspetti correlati, piuttosto che concentrarsi sulle singole componenti.

² Scambi di risorse materiali tra attori di un sistema; comprendono le materie prime, i semi lavorati e gli oggetti finiti, ma anche i materiali di scarto di determinate produzioni, che possono essere smaltiti oppure riciclati, o diventare nuova materia prima per un'altro tipo di produzione.

→ Quali relazioni esistono (o sono assenti) tra attori culturali, ambientali e società?

Dopo aver compreso il contesto e identificato gli attori, capire quali sono le relazioni che li legano o i gap presenti nel contesto (i rapporti tra enti, imprese e persone, gli impatti che ognuno ha sugli altri, sull'ambiente e sulla società, le reti presenti all'interno di questo contesto, ecc.).



Design Sistemico per la promozione del distretto UNESCO piemontese

L'obiettivo del progetto è valorizzare e promuovere in modo integrato i 5 siti UNESCO piemontesi, attraverso un approccio sistemico e territoriale, volto a comprendere e attivare relazioni tra patrimonio culturale, comunità locali e sviluppo sostenibile. Il progetto, attraverso la creazione di mappe e visualizzazioni, ha evidenziato le connessioni tra siti, attori coinvolti e risorse esistenti, promuovendo un'identità condivisa del Distretto.

- Il Distretto UNESCO piemontese è caratterizzato da una pluralità di patrimoni (culturali, paesaggistici, storici e industriali). È un contesto territorialmente ampio e frammentato, dove ogni sito ha una forte identità ma opera spesso in modo autonomo.
- All'interno del contesto analizzato si possono individuare numerosi attori: enti locali e istituzioni pubbliche, operatori culturali e turistici, associazioni e comunità locali, aziende agricole, produttori e imprese del territorio, ricercatori, designer e università.
- Le relazioni sono parziali, discontinue e spesso localizzate. Chi si occupa di patrimonio culturale spesso non comunica con chi lavora su temi ambientali o di sviluppo locale, e viceversa.

<https://www.systemicdesignlab.it/it/work/projects/unesco>



Modulo ROL

- Descrivere il territorio interessato dalle attività;
- Descrivere il target al quale intende rivolgersi l'iniziativa.

2. A ogni sfida, una o più opportunità

→ Comprendere le criticità e le potenzialità del contesto e individuare i punti di leva per lo sviluppo di nuove opportunità

Dopo aver effettuato l'analisi olistica del contesto di riferimento, aver identificato gli attori e aver compreso i rapporti presenti all'interno dello stesso, è necessario analizzare in modo critico il quadro delineatosi, per comprendere i **punti di forza e di debolezza** presenti (intesi come caratteristiche po-

sitive e negative del contesto e delle realtà analizzate), quali **impatti** di tipo ambientale, sociale ed economico siano presenti, la possibile assenza di **rapporti/relazioni** tra enti e attori e la presenza di **risorse** non sfruttate o utilizzate impropriamente.

Domande di riferimento

→ Quali problemi e bisogni emergono nel contesto in cui voglio che il mio progetto agisca?

Identificare le problematiche esistenti (risorse non sfruttate, relazioni interrotte o inesistenti, impatti ambientali, situazioni sociali complesse, ecc.) e le necessità della popolazione (inadeguatezza o assenza di determinati servizi, presenza di situazioni sociali critiche, ecc.).

→ Cosa è già presente che potrebbe essere valorizzato, potenziato o trasformato in chiave positiva attraverso il mio progetto?

Riconoscere e valorizzare elementi già esistenti, tuttavia trascurati o sottoutilizzati, che possiedono caratteristiche potenzialmente implementabili con l'obiettivo di generare impatti ambientali, sociali ed economici positivi e duraturi.

→ Dove posso intervenire con un'azione mirata per generare un cambiamento più ampio?

Selezionare aree d'intervento su cui è possibile agire con interventi chiari e definiti, dalle quali si possono generare cambiamenti che, grazie al miglioramento di relazioni già esi-

stenti o alla creazione di nuovi rapporti, possano trasferirsi all'intero sistema. Questo può avvenire attraverso il coinvolgimento progressivo di più attori o agli impatti consequenziali che da un intervento specifico si trasmettono all'intero contesto.

Echigo-Tsumari Art Field

L'Echigo-Tsumari Art Field è un grande progetto di arte territoriale e rigenerazione rurale avviato nel 2000 in Giappone, nella regione di Niigata. Il territorio è stato trasformato in un museo a cielo aperto grazie a installazioni artistiche nate dalla collaborazione tra artisti internazionali, abitanti locali e istituzioni. L'evento si basa sul principio che l'uomo è parte della natura e che l'arte può attivare relazioni e nuova vita nei territori dimenticati.

- Il territorio è caratterizzato da una serie di problematiche: declino demografico, abbandono rurale e isolamento culturale e sociale sono le principali.
- Allo stesso tempo, punti di forza di questo contesto sono il paesaggio naturale e agricolo caratteristici, l'architettura rurale tradizionale e la comunità e cultura locale.
- Le azioni mirate realizzate dal progetto sono l'attivazione culturale a lungo termine - attraverso la creazione di un'infrastruttura permanente, le collaborazioni tra artisti e comunità - grazie a iniziative di co-progettazione, e il rilancio del turismo in una forma sostenibile e rigenerativa, in grado di contribuire all'economia locale senza snaturare l'identità del territorio.

<https://www.echigo-tsumari.jp/en/about/>



Modulo ROL

- Descrizione dell'iniziativa;
- Motivazioni dell'iniziativa;
- Descrivere il tema e il messaggio relativo ai nuovi modelli di comportamento sostenibile che la produzione intende affrontare.

3. Coinvolgere gli attori e co-progettare il sistema

→ Attivare sinergie tra competenze e prospettive diverse, unendo creatività, sapere tecnico e coinvolgimento comunitario.

Una volta identificati gli attori attivi all'interno di un contesto e le opportunità presenti nello stesso, è fondamentale **coinvolgerli nello sviluppo di soluzioni concrete**, dalla fase della progettazione a quella dell'attuazione effettiva.

Essi, infatti, conoscono in modo approfondito il contesto in cui il progetto ideato sarà realizzato e sono fondamentali per riconoscere eventuali limiti e implementare soluzioni che davvero abbiano la possibilità di radicarsi, crescere e avere un impatto positivo sul sistema stesso.

Domande di riferimento

→ Con quali soggetti e realtà potrei co-progettare la mia proposta, per arricchirla di significati e per massimizzarne gli impatti?

Identificare e attivare gli attori (attraverso partnership, collaborazioni, lettere di intenti) del contesto individuato, valutandone l'interesse e il potere nei confronti del progetto stesso. In particolare, determinare coloro che hanno un alto livello di interesse verso il progetto e i suoi risultati, e coloro che hanno invece un grande potere (ad esempio economico o burocratico) che può concorrere alla realizzazione dello stesso³.

→ Come posso integrare artisti, ricercatori ed esperti nei temi della sostenibilità ambientale all'interno del mio progetto, per comunicarla in modo concreto e diretto ai cittadini?

Identificare le modalità più adatte per coinvolgere esperti dei settori definiti all'interno del progetto e, allo stesso tempo, rendere accessibile il messaggio e il significato alla popolazione del contesto di riferimento, concorrendo all'obiettivo finale del bando.

³ Allo stesso modo, è importante identificare quegli attori che, al contrario, non sono interessati dal progetto, ma comunque possiedono un grande potere di azione: è importante monitorarne le azioni e fare in modo di non entrarci in contrasto.

→ Quali nuove connessioni posso facilitare attraverso l'iniziativa da me proposta?

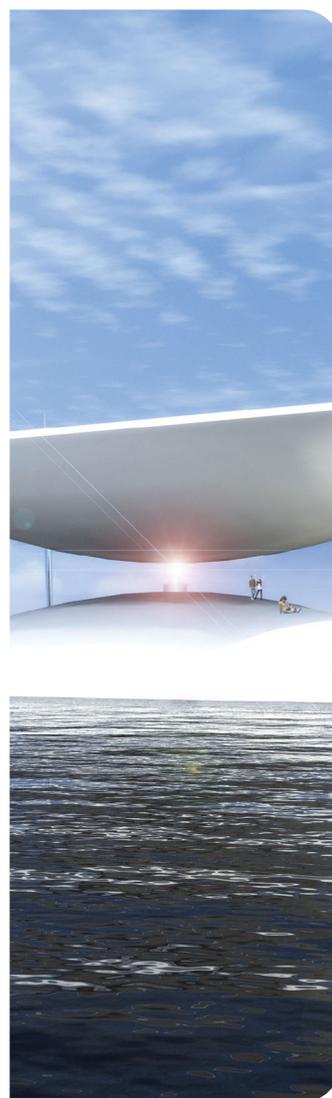
Comprendere a quali relazioni può dare vita il progetto, tra quali attori e con che obiettivi. Essere in grado di visualizzare la nuova rete del sistema, valutandone la solidità e gli impatti positivi da essa generati.

Land Art Generator Initiatives

Il progetto LAGI, nato nel 2008, è una piattaforma internazionale che unisce arte pubblica, produzione energetica sostenibile e rigenerazione urbana e paesaggistica, promuovendo concorsi e progetti collaborativi in cui artisti, architetti, ingegneri, urbanisti e comunità locali co-progettano installazioni artistiche funzionali, capaci di generare energia pulita e al tempo stesso stimolare immaginazione collettiva e consapevolezza ambientale.

- Il progetto coinvolge, in ogni edizione, artisti e designer specializzati in arte pubblica, installazione e narrazione visiva, ingegneri e architetti, istituzioni locali, municipalità e urbanisti, e organizzazioni ambientaliste, cittadini e scuole, per stimolare la consapevolezza.
- Attraverso concorsi aperti e call interdisciplinari, laboratori pubblici e workshop e sviluppando prototipi o installazioni partecipative, è possibile integrare esperti e professionisti dai background differenti, usando l'arte come interfaccia comunicativa nei confronti della società.
- Creazione di connessioni trans-disciplinari, comunitarie ed educative nei confronti della cittadinanza. Il rapporto tra locale e globale è fondamentale, in quanto ogni progetto LAGI parte da un contesto specifico ma contribuisce a una visione globale del futuro sostenibile.

<https://landartgenerator.org/>



Modulo ROL

- Artisti e creativi coinvolti nel progetto;
- Eventuali realtà culturali coinvolte nel partenariato di progetto;
- Esperto tematico coinvolto nel progetto.

4. Costruire un immaginario per innescare il cambiamento

→ Usare la cultura, l'arte e lo storytelling per cambiare il modo in cui immaginiamo e raccontiamo il rapporto tra esseri umani, natura e futuro.

Impiegare proficuamente la capacità dell'arte e della cultura di arrivare alle persone e ai cittadini in modo diretto e impattante per **raccontare le tematiche della sostenibilità e dell'importanza del cambiamento**, aspetti che spesso vengono percepiti come distanti e poco accessibili o che frequente-

mente vengono affrontati con superficialità e preconcetti. **Stimolare le persone a riflettere** sulla tematica e sull'impatto che ha il proprio stile di vita, nell'ottica di generare un cambiamento a livello sociale nei comportamenti e nella consapevolezza che ogni cittadino ha rispetto al tema.

Domande di riferimento

→ Quale messaggio voglio trasmettere attraverso il progetto?

Definire con precisione quale idea, valore, emozione o cambiamento si desidera comunicare a chi entra in contatto con il progetto. Identificare l'obiettivo e mantenerlo centrale durante tutte le fasi di progettazione, in modo da creare una narrazione coerente.

→ Che tipo di narrazione attivo attraverso il progetto?

Riflettere su come il progetto racconta il messaggio individuato e quali personaggi, contesti, o trasformazioni emergono. La narrazione può essere lineare o frammentata, esplicita o simbolica, personale o collettiva. L'obiettivo è comprendere in che modo il progetto coinvolge chi lo vive, quale percorso narrativo propone e con quale tone of voice⁴.

→ Come posso ispirare nuovi comportamenti sostenibili e inclusivi?

Comprendere quali espedienti narrativi e strumenti pratici applicare al progetto per far

⁴ Tono di voce dato alla comunicazione del proprio progetto (diretto/indiretto, formale/informale, accademico/pratico, serio/ironico, ecc.); delinea la personalità del progetto e determina come esso è percepito dagli utenti.

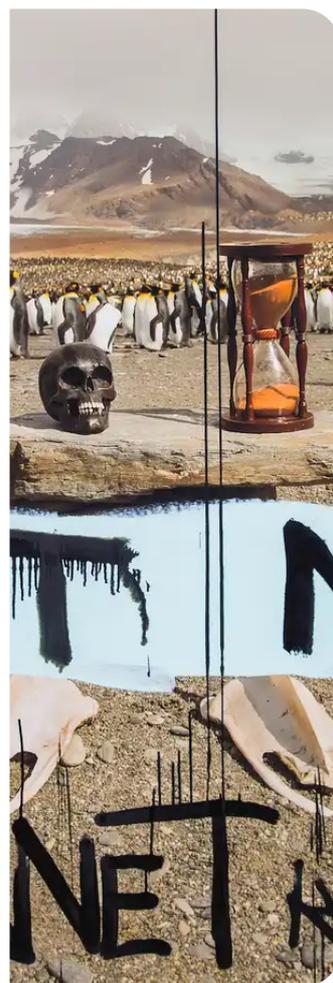
sì che esso arrivi concretamente a toccare utenti e fruitori, condizionandone realmente i comportamenti in chiave positiva. Attraverso una ricerca desk, analizzare progetti già esistenti che hanno avuto un impatto concreto, studiarli e comprenderne i punti di forza: studiare ciò che già esiste è fondamentale per creare innovazione.

One Planet One Future

Progetto artistico e culturale creato dall'artista e attivista Anne de Carbuccia, utilizza fotografia, installazioni e storytelling per sensibilizzare il pubblico sull'urgenza della crisi ambientale e sulla necessità di ripensare il rapporto tra uomo e natura. Il progetto è accompagnato da mostre internazionali, cortometraggi e attività educative.

- Attraverso un linguaggio simbolico e artistico, l'autrice invita a riscoprire la sacralità della natura, a riflettere sulle nostre responsabilità individuali e collettive e a superare l'indifferenza ambientale.
- Il progetto utilizza una narrazione visiva, poetica e universale, comprensibile a pubblici diversi, che attiva l'empatia più che l'allarmismo; l'arte diventa testimonianza di ciò che rischiamo di perdere e atto di memoria e di speranza.
- Il progetto ispira nuovi comportamenti attraverso mostre pubbliche gratuite, utilizzando un'estetica coinvolgente, tramite materiali educativi e video narrativi rivolti alle scuole e ai giovani e con azioni di advocacy e storytelling digitale che mostrano soluzioni reali e ispirano azioni trasformative quotidiane.

<https://oneplanetonefuture.org/it>



Modulo ROL

- Descrivere il tema e il messaggio relativo ai nuovi modelli di comportamento sostenibile che la produzione intende affrontare;
- Descrivere le modalità e le azioni attraverso cui la produzione intende narrare e sensibilizzare sui temi della sostenibilità ambientale;
- Descrivere azioni e percorsi volti a favorire il confronto intergenerazionale sul tema della sostenibilità ambientale durante tutto lo svolgimento del progetto.

5. Generare un cambiamento sistemico

- Sviluppare progetti che non si esauriscano in un'iniziativa episodica ma che inneschino trasformazioni durature, condivise e capaci di raggiungere gli impatti predefiniti.

Un cambiamento di tipo sistemico consiste in un intervento che sia in grado di **apportare modifiche migliorative a un sistema complesso**, partendo da un'azione concreta e definita i cui risultati, attraverso le relazioni (preesistenti o nate grazie al progetto), hanno la possibilità e capacità di propagarsi all'intero sistema.

Un risultato concreto avrà un **impatto posi-**

tivo sull'ambiente e sulla società, essendo allo stesso tempo sostenibile economicamente per il contesto territoriale in cui si sviluppa e per gli enti che lo sostengono.

Un cambiamento sistemico, inoltre, non si riduce a un singolo intervento, ma è in grado di generare una catena di cambiamenti consecutivi e un processo non puntuale ma che **duri nel tempo**.

Domande di riferimento

- Quali cambiamenti duraturi può generare il mio progetto?

Definire quali conseguenze nel tempo e nel futuro può avere ogni azione realizzata all'interno del progetto, quali trasformazioni può attivare nelle persone, nei comportamenti, nei contesti sociali, culturali o ambientali. Non si tratta solo dell'effetto immediato, ma di ciò che del progetto può restare o evolversi nel tempo. Può riguardare un nuovo modo di pensare, di agire, di collaborare, oppure piccoli cambiamenti quotidiani che si consolidano nel lungo periodo.⁵

- Come posso progettare, misurare e raccontare risultati e impatti?

Riflettere sul modo migliore per rendere visibili e valutabili gli effetti del progetto, pensare sin dalle prime fasi a quali sono i cambiamenti che si vuole generare, come e con quali

⁵ È importante, fin da subito, delineare una scansione temporale delle azioni che costituiranno lo sviluppo del progetto: avere chiara la suddivisione nel tempo di attività e impatti delle stesse consente migliore gestione e monitoraggio del progetto e dei suoi impatti.

strumenti monitorarne l'effettiva manifestazione, e in che modo comunicarli agli attori esterni. È importante raccogliere e considerare sia dati quantitativi che qualitativi.

→ In che modo il progetto può garantire la sua efficacia nel corso del tempo?

Comprendere e definire in che modo mantenere l'efficacia del progetto nel tempo, facendo sì che si adatti ai cambiamenti e preservi il valore generato. Possibili modalità attuabili sono la scalabilità all'interno del contesto di riferimento, la capacità di coinvolgere attivamente la comunità, la creazione di reti di supporto, la disponibilità di risorse nel lungo periodo o l'adozione di meccanismi di monitoraggio e aggiornamento continui.

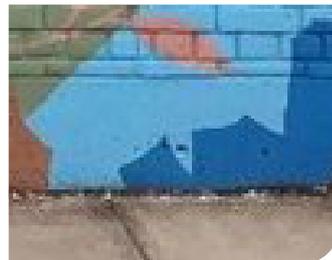
Paint the Change

Paint the Change è un'iniziativa internazionale che usa l'arte pubblica, i murales e la street art per stimolare dialogo, giustizia sociale e consapevolezza ambientale. Il progetto lavora in collaborazione con artisti, attivisti, scuole, enti pubblici e comunità locali per trasformare i muri delle città in strumenti narrativi e catalizzatori di cambiamento.

- Il progetto ha dato vita a cambiamenti concreti e duraturi, come il rafforzamento del senso di appartenenza e dell'identità collettiva nelle comunità urbane, la riduzione dello stigma sociale su temi come salute mentale, razzismo o crisi climatica, il potenziamento della cittadinanza attiva, grazie al coinvolgimento diretto dei cittadini, la riqualificazione urbana sostenibile, trasformando spazi anonimi o degradati in luoghi simbolici e condivisi.
- I risultati e gli impatti sono raccontati attraverso diverse modalità: la co-progettazione partecipata, per cui ogni murale parte da un ascolto attivo delle comunità locali, affiancata alla definizione di indicatori qualitativi e quantitativi e a uno storytelling digitale e visivo definito e condivisibile.
- Il progetto è in grado di garantire la propria efficacia nel corso del tempo grazie a partnership locali consolidate con scuole, associazioni, municipalità e artisti del territorio, che garantiscono continuità e radicamento. L'utilizzo di archivi digitali permanenti che raccontano e mantengono viva la



memoria dei murales anche se gli spazi cambiano, mentre l'uso di format replicabili e adattabili consente di estendere l'iniziativa in città diverse mantenendo la coerenza tematica ma adattandosi ai bisogni locali. Infine, ogni intervento include componenti educative che piantano semi culturali duraturi nelle nuove generazioni.



Modulo ROL

- Azioni di restituzione previste;
- Replicabilità, riproducibilità e capacità di distribuzione della produzione;
- Descrivere le modalità e le azioni attraverso cui la produzione intende narrare e sensibilizzare sui temi della sostenibilità ambientale;
- Descrivere le modalità con il quale si intende sviluppare la produzione creativa e l'ingaggio del target prescelto.

6. Modulo ROL Approfondimento

→ Descrivere come si intende sperimentare e applicare la metodologia del Design Sistemico:

L'approccio e la metodologia del Design Sistemico si basano su cinque principi, riportati di seguito. Per far sì che un progetto sia davvero sistemico, è necessario tenerli in considerazione nella loro totalità e far sì che la propria proposta abbia ricadute concrete negli ambiti da essi rappresentati.

Humanity-Centred Design - i problemi complessi e interconnessi vengono considerati attraverso la prospettiva della società e dell'essere umano, intesi come parte attiva di un ecosistema più ampio.

Agire localmente - l'azione sul territorio, il coinvolgimento degli attori locali del sistema e il lavoro sulle relazioni che li legano porta ricchezza al territorio stesso, riducendo gli impatti ambientali tipici di un'economia di larga scala.

Da rifiuto a risorsa - ispirato dai processi della natura, in cui nulla è rifiuto ma tutto è risorsa per un altro sistema, lo scarto di un sistema diventa risorsa per un altro.

Relazioni - il sistema esiste in quanto frutto delle relazioni che legano le sue componenti. Lo sviluppo di nuove relazioni rafforza e arricchisce il sistema.

Autopoiesi - la capacità di un sistema di autosostenersi e autoevolgere, mantenendo la relazione con l'esterno ma senza esserne dipendente.



Politecnico
di Torino

sys Systemic
Design
Lab