PICTURE TOMORROW

visualizing the future to act today

Politecnico di Torino

Politecnico di Torino
Dipartimento di Architettura e Design
Corso di laurea in Design e Comunicazione Visiva
Tesi di laurea di Primo Livello

PICTURE TOMORROW

visualizing the future to act today

Candidato
Elisa Spagna

Relatore
Luca Cattaneo

anno accademico
2020-2021

INDICE

Introduzione 8

Scenario 11

Concept art 12

Breve storia 14

La concept art oggi 20

Arte e design 20

Il processo creativo 24

Le references 27

Tipologie di concept art 28

Character design 30

Environment design 32

Props design 34

Creature design 36

The Future We Choose: Surviving the Climate Crisis 38

Gli autori 40

Contenuti 42

Senso di frustrazione 42

Effetti a catena 44

Due mondi 46

Analisi 50

Le condizioni dell'aria 52

La vegetazione e gli ecosistemi 54

Lo stato dei mari e degli oceani 56

Gli eventi climatici e l'immigrazione 58

Le temperature e i suoi effetti 60

L'alimentazione e la società 62

La salute e il benessere 64

Le fonti di energia 66

I trasporti e le infrastrutture 68

Three Mindsets 70

Stubborn Optimism 73

Endless Abundance 75

Radical Regeneration 77

Ten action 78

Let Go of the Old World 80

Face Your Grief but Hold a Vision of the Future 81

Defend the Truth 82

See Yourself as a Citizen — Not as a Consumer 83

Move Beyond Fossil FuelsReforest the Earth 84

Reforest Earth 85

Invest in a Clean Economy 86

Use Technology Responsibly 87

Build Gender Equality 88

Engage in Politics 89

Il finale 91

Casi Studio 93

Future World Vision 94

Paris Smart City 2050 96

Climate Clock 98

NASA - Global Climate Change 100

Jewel Changi Airport 102

Bosco Verticale 104

National Geographic - The cities issue 106

Block'hood 108

Personas 111

I curiosi 114

Lo studente 114

Il nonno 116

Gli informati 118

L'attento 118

Il genitore 120

Gli esperti 122

L'attivista 122

Il laureato 124

I professionisti 126

L'ente no-prfit 126

Il publisher 128

Progetto 131
Concept **132**
Il significato 134
L'ispirazione 134
Gli obiettivi 134
Il nome 135
Linee guida **136**
Identità visiva **138**
Palette colori 140
Elementi grafici 142
Tipografia 144
Logo 146
Varianti logo 148
Il linguaggio 150
Strategia di comunicazione **152**
Concept art e storytelling 154
I temi trattati 154
Primi concept 156
Gli elaborati finali 157
Lo storytelling 182
Strategia online 192
Instagram 192
Facebook 195
Sito web 196
Strategia offline 198
Manifesti 198
Workshop 200
Flyers 204

Conclusioni 207
Questionario **208**

Fonti 215

Ringraziamenti 218

introduzione

Questo progetto nasce dall'unione di due mie grandi passioni: la concept art e la sostenibilità ambientale.

Il mio obiettivo è comunicare, attraverso delle illustrazioni suggestive, quanto siano importanti le scelte di oggi per il futuro del pianeta.

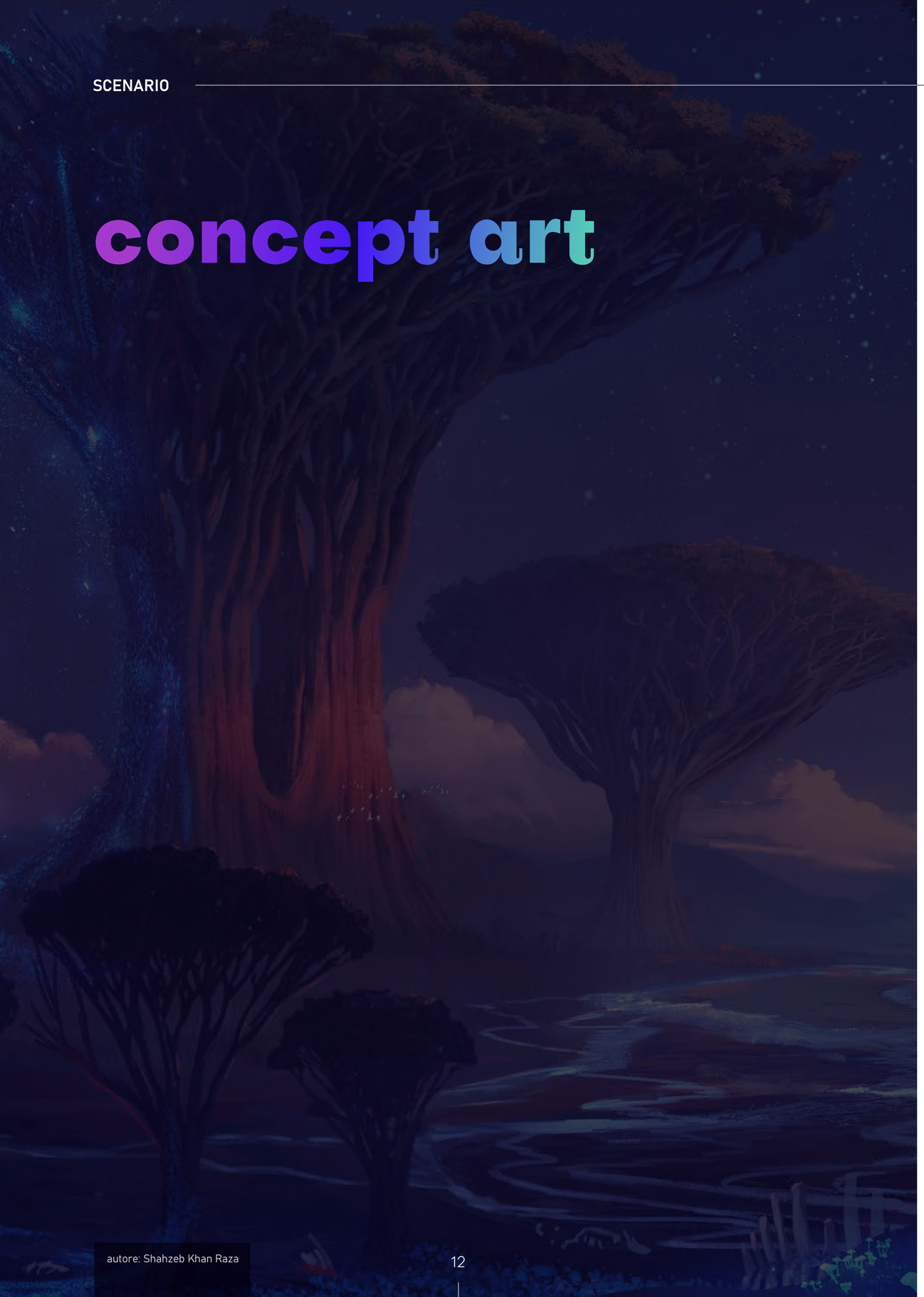
Per la realizzazione del concept mi sono ispirata al libro *The Future We Choose: Surviving the Climate Crisis*, scritto da Christiana Figueres e Tom Rivett-Carnac, due strateghi di polita ambientale che hanno contribuito all'Accordo di Parigi del 2015.

Dopo un'approfondita analisi del libro e di altri casi studio, ho selezionato alcuni argomenti trattati dagli autori per realizzare diverse illustrazioni e racconti con l'obiettivo di aumentare la consapevolezza sui cambiamenti climatici.

A completamento del progetto ho realizzato una campagna di comunicazione a supporto delle illustrazioni per garantirne una diffusione efficace.

SCENARIO

concept art



autore: Shahzeb Khan Raza

Il nome

Il termine “concept art” è composto dalle parole “concept”, ad indicare che si tratta di “creazione” e dal termine “arte”.
Il concept artist ha il compito di esplorare e generare idee attraverso la creazione di **immagini suggestive**.
A differenza di un designer un concept artist non deve confrontarsi con le limitazioni fisiche del mondo reale, avendo così la possibilità di creare immagini sorprendenti.

Di cosa si tratta

Per concept art si intende quel **metodo di progettazione che sviluppa la creazione di mondi immaginari**, utilizzata in particolare dall’industria dell’intrattenimento visivo.
Questo metodo è relativamente giovane e in questi anni si sta sviluppando molto velocemente. Lo strumento utilizzato dai concept artists è principalmente il computer anche se alcune bozze vengono ancora sviluppate con metodi di disegno tradizionale.
Come vedremo la concept art è sempre esistita ma oggi è conosciuta principalmente per il suo contributo all’industria dei **videogiochi**.
Questo metodo di progettazione è in forte espansione dato che le aziende che lavorano nel campo dell’intrattenimento visivo non hanno subito alcuna crisi negli ultimi decenni.

cinema

fumetti

videogiochi

BREVE STORIA

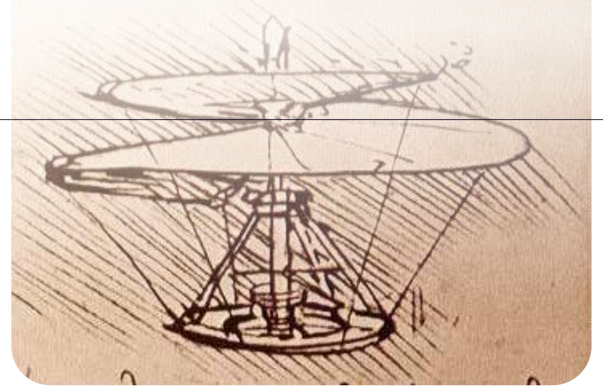
Nonostante la concept art oggi sia legata al mondo dei videogiochi e in generale all'industria dell'intrattenimento, non è affatto un fenomeno così recente.

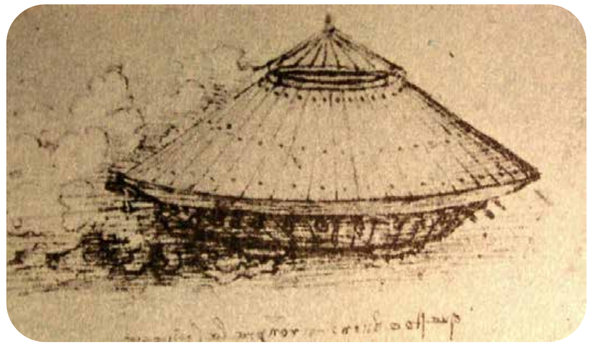
Non è facile definire una data precisa in cui la concept art inizia ad essere utilizzata propriamente. Infatti la necessità di creare visivamente un'idea che esprima qualcosa di non presente nella realtà esiste da secoli.

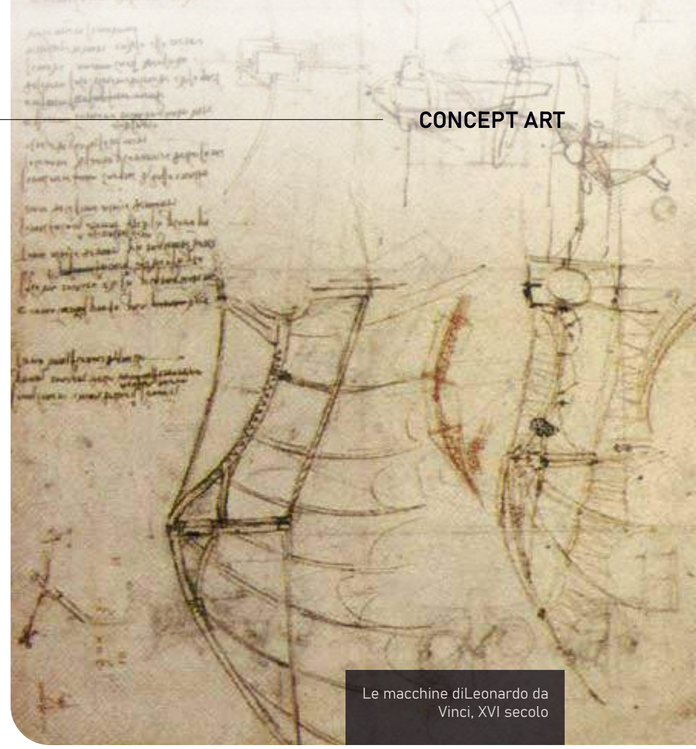
Leonardo da Vinci, vissuto tra il quindicesimo e il sedicesimo secolo, potrebbe essere identificato come il primo concept artist della storia.
Pur non rispettando i processi tipici della concept art, né avendo come scopo finale un progetto di intrattenimento visivo, con le sue opere hanno l'obiettivo di dare forme alle macchine che secondo lui avrebbero portato l'uomo in cielo.

Proseguendo con questo ragionamento si potrebbero considerare come **concept artists** tutti coloro che nell'antichità hanno cercato di **dare vita alla loro immaginazione**, ottenendo mondi, macchinari e creature fantastiche.

Alcuni esempi potrebbero essere i bestiari medievali e, più indietro nel tempo, le illustrazioni egiziane degli dei.







Le macchine diLeonardo da Vinci, XVI secolo

Psicostasia contenuta nel papiro di Hunefer, 1275 a.C

Dettaglio di un drago alato di un bestiario, 1278-1300

Dettaglio di un grifone, Book of Flowers, 1460

Con la redazione dei **primi fumetti moderni** la concept art subì uno sviluppo importante. Per la produzione di un fumetto è necessario stabilire le caratteristiche di ogni singolo personaggio e ambientazione per renderli coerenti tra loro. Questi **studi preliminari** sono proprio ciò di cui la concept art si occupa.

Pioniera di questi studi è stata la **Disney**. Durante gli anni venti iniziò a produrre i primi lungometraggi d'animazione, in cui i personaggi e le ambientazioni dovevano **mantenere necessariamente lo stesso carattere** per rimanere riconoscibili lungo tutta la durata del film.

Primo fumetto moderno: "The Adventures of Oldbuck" di Rodolphe Topffer, 1827

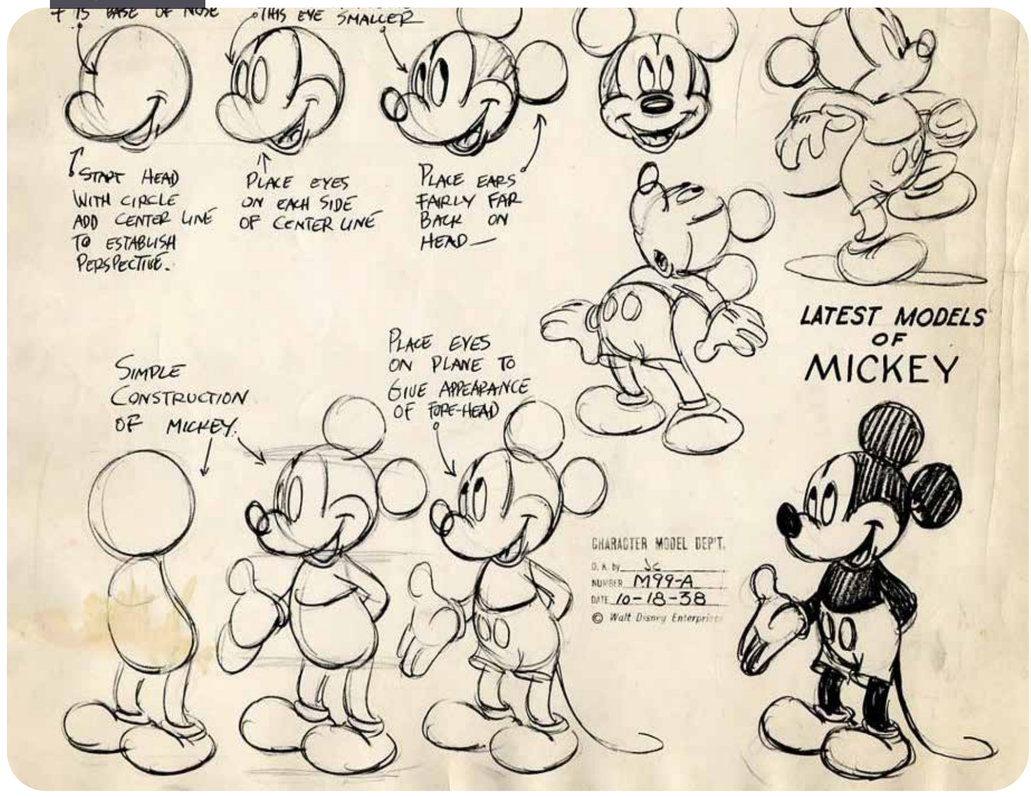
Film di fantascienza "Il viaggio sulla luna di George Méliès, 1902

"Oswald il coniglio fortunato", character sheet, 1929

Tra questi personaggi ci sono delle icone che ancora oggi vengono ricordate come "**Oswald il coniglio fortunato**" del 1928 e "**Mickey Mouse**" dell'anno successivo. Fu proprio nei titoli di coda di questo cartone animato che si lesse per la prima volta la professione di "concept artist".

Inizialmente **i film** hanno influito meno sullo sviluppo della concept art, oggi al contrario il primo step per lo sviluppo visivo di un film parte proprio attraverso questi studi preliminari.

Character sheet di Mikey Mouse, 1929



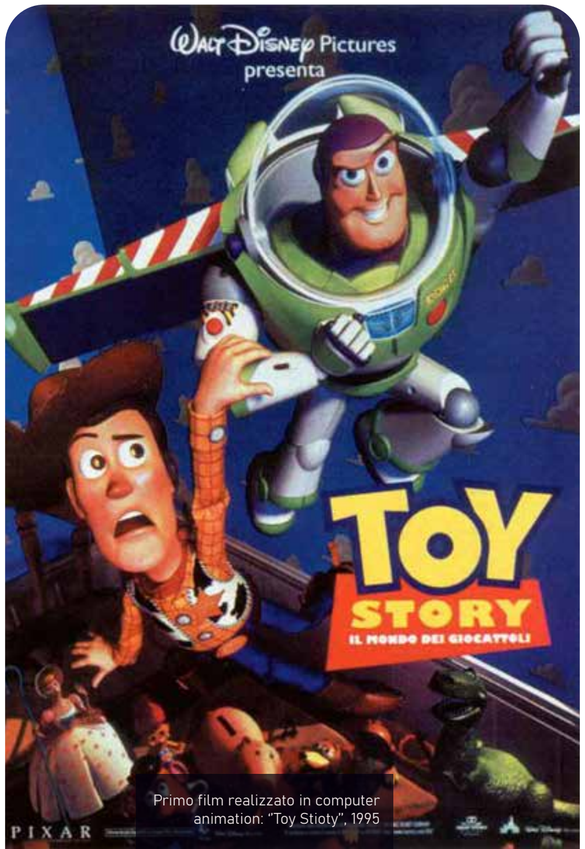
Con lo sviluppo dei computer, alla fine degli anni ‘80, la concept art subì un ulteriore avanzamento.
La computer-grafica nacque per scopi industriali e militari nella seconda metà degli anni ‘60. Ma a partire dalla seconda metà degli anni ‘80, con la diffusione dei personal computer, molte persone hanno potuto accedere alla **computer grafica**.

Attraverso la **rappresentazione digitale è stato possibile minimizzare i tempi di lavoro** rendendo le modifiche in corso d’opera molto più agili rispetto ai metodi tradizionali. Successivamente con l’utilizzo di **grafica 3D e animazione al computer** è stato possibile produrre realtà credibili più vicine al fotorealismo.

La concept art assume dunque i caratteri di quelli odierni soltanto tra gli anni settanta e ottanta, decennio in cui la tecnologia dei **videogiochi** cambia radicalmente, passando da interfacce semplici a programmi molto più complessi quali i primi Loom e Monkey Island (entrambi usciti sul mercato nel 1990).

Questi tipi di videogiochi hanno richiesto uno studio molto accurato della programmazione e della caratterizzazione di ogni personaggio, compresi i loro **aspetti emotivi,** all’interno di **ambientazioni complesse**.

Uno dei primi videogiochi: “Monkey Island, 1990



Primo film realizzato in computer animation: “Toy Stioty”, 1995

Character design di Russel da “Up”, 2009

LA CONCEPT ART OGGI

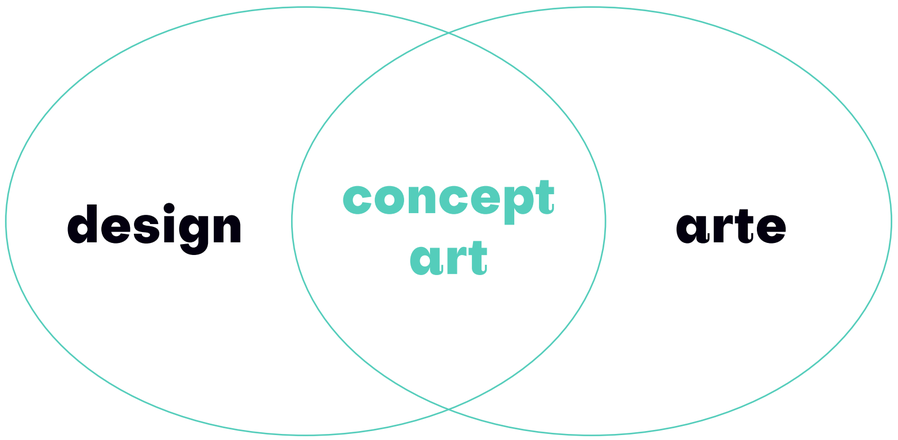
Arte e design

É possibile considerare la concept art come una **terra di mezzo tra l'arte e il design**.

Rispetto all'arte, la concept art spesso intende comunicare qualcosa di più della semplice emozione visiva. Vuole **indagare concetti innovativi** per raccontare le storie attraverso le immagini.

Gli elaborati di concept art sono, nonostante queste differenze, spesso visti come **vere opere d'arte**, tanto da essere esposti a mostre d'arte, proprio per la loro capacità di catturare chi le vede, essendo state create per prodotti immersivi come film e videogiochi.

La concept art si distingue anche dalla progettazione di design, come ad esempio quella di prodotto. Un concept artist non è interessato all'oggettiva funzionalità delle componenti delle sue opere, quanto alla trasmissione delle idee che esse rappresentano. Tralascia così la parte ingegneristica avendo quindi più **libertà di ricerca formale**.



Concept art per "Assassins Creed Origins", opera di EddieBennun, Ubisoft

Lo scopo di questo metodo di progettazione è quello di creare, per ogni parte del progetto, una precisa immagine che mantenga lo stesso carattere in tutto il processo di sviluppo.

Nonostante la quantità enorme di elaborati che vengono realizzati, solo **una minima parte** viene poi utilizzata come effettivo materiale di riferimento per la produzione finale.

Proprio per questa ragione viene definita “concept”, intesa come quella parte di progettazione in cui si definisce l’aspetto, nel senso più ampio del termine, di ogni elemento del progetto.

Città di Zaun, da League of Legends, Riot Games

Creature della città di Zaun, League of Legends, Riot Games. Autori: Claudiu-Antoniu Magherusan, Alessandro Poli, Högni Jarleivur Mohr

Il processo creativo

I concept artists hanno il compito di dare un aspetto a ciò che prima era soltanto un pensiero o una frase, creando qualcosa di “nuovo” ed interessante.

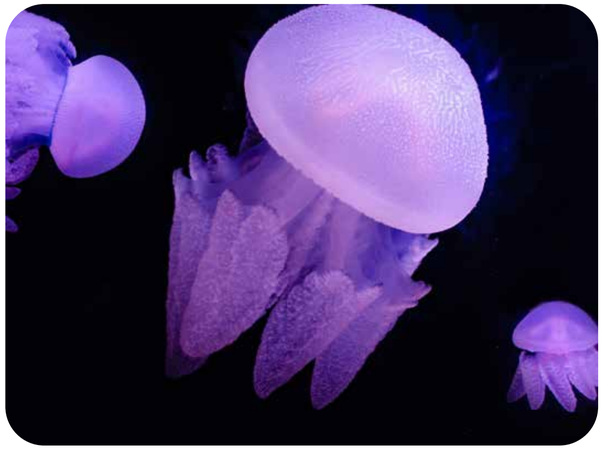
Hanno l’obiettivo di creare nuove realtà o visualizzazioni della realtà in cui viviamo, enfatizzando certi aspetti e aggiungendo **elementi suggestivi** e “magici” che prima non erano visibili.

É davvero possibile creare qualcosa di nuovo?

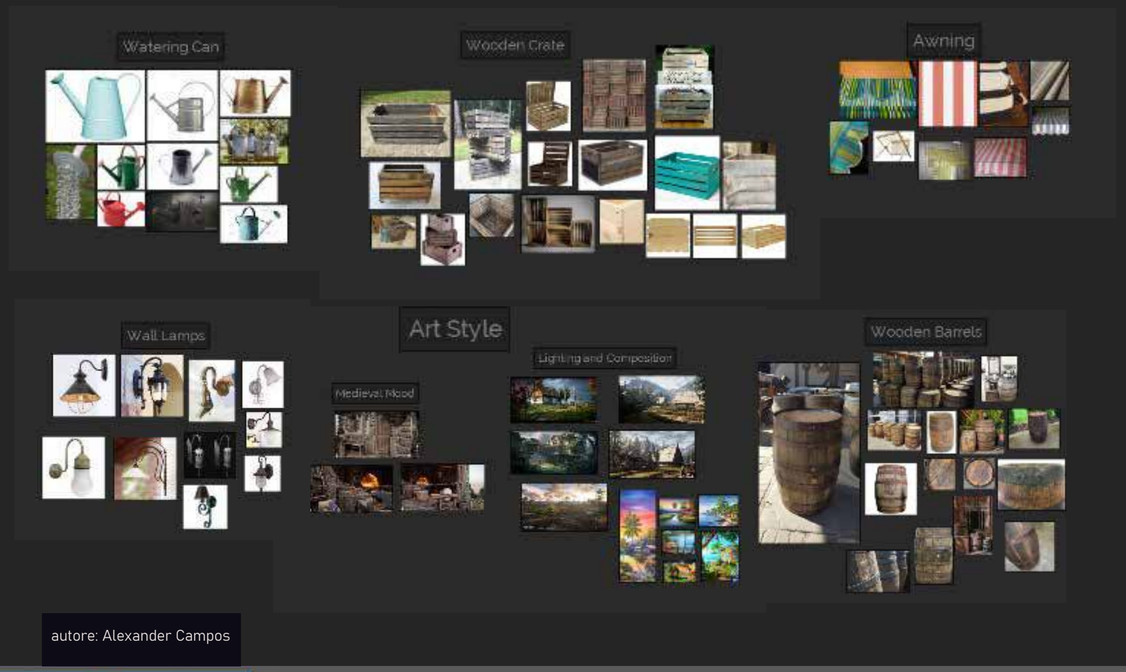
É errato pensare che i concept artists riescano ad ottenere delle forme completamente nuove soltanto grazie alle loro capacità artistiche.

Nel momento in cui un artista crea, **miscela e modifica caratteristiche e parti di più oggetti o esseri esistenti**.

Il nostro cervello non è in grado di creare da zero, ma solo di tradurre la realtà che già conosce, scomporla e ricomporla in sistemi diversi.



autore: Tore Wesolowski



autore: Alexander Campos

FLOWER SHOP
E-ART CG SCHOOL-DEMO

Le references

Un nuovo concept è frutto di un'**approfondita ricerca ed esperienza**. Le conoscenze e le informazioni necessarie ad un artista devono perciò essere molto vaste per poter creare mentalmente del maggior numero di schemi e sistemi.

Così non è soltanto necessaria una grande capacità tecnica, ma soprattutto un'**ampia conoscenza** in tutti i campi: dalla storia alla geografia, dalla biologia alla botanica, ecc.

Non si può dire che un ambito influisca più di altro, anzi, maggiore è la conoscenza e la connessione tra tutte le materie, migliori saranno i risultati. Queste conoscenze, che possono avere forme molto varie (libri, immagini, fotografie, musiche, etc.) vengono chiamate "**references**".

TIPOLOGIE DI CONCEPT ART

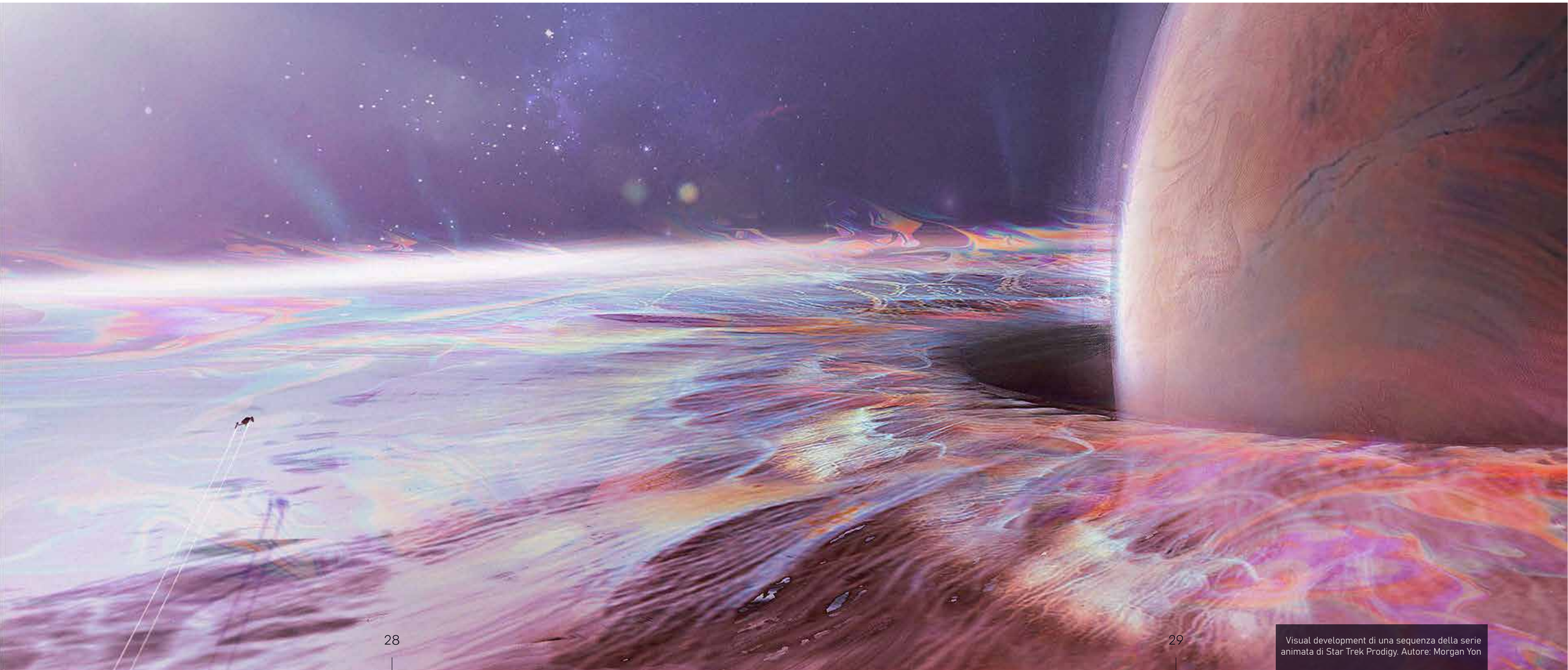
Per la realizzazione di un prodotto di intrattenimento visivo è necessaria la creazione di un **grande numero di concept**. Per questo sono necessarie molte **abilità differenti fra loro** e che non possono essere sempre ricoperte da un'unica persona.
Pertanto si rende necessaria un **specializzazione** dei compiti:

Character Desing: relativo ai personaggi

Environment Design: esplora le ambientazioni

Props Design: che raggruppa in sé tutta l'oggettistica

Creature Desing: si occupa degli animali e delle creature



Visual development di una sequenza della serie animata di Star Trek Prodigy. Autore: Morgan Yon

Character design

Con character design si intende la **caratterizzazione dei personaggi** della storia.

Il character designer si occupa di dare ai personaggi il **massimo dell'espressività**: deve sceglierne la fisionomia, le proporzioni, l'atteggiamento, la postura, la pettinatura, l'abbigliamento, etc.

Questo studio ha l'obiettivo di fornire una di guida di riferimento utile ai colleghi impegnati nella produzione degli elaborati finali.

Miles Morales, Spider-Man: Into the Spider-Verse.
Opera di Florent Auguy

Lavoro personale per Inktober 2020

MANDO COSTUME VERSION 05 "I played with the armor color spectrum because, at least at this point, Jango Fett is the only canonical live-action example of unpainted beskar steel. So, I wanted to push it: 'Can this metal be a dull brass matte sort of sheen? Something a little bit darker?'" Matyas

MANDO SKETCH 05 "We thought that maybe the Mandalorian would have a big Jon Snow [from the TV series *Game of Thrones*] cloak, at one point. It's a little more furry and Arctic-looking. It works for the ice planet environment." Filoni

MANDO COSTUME VERSION 04 "I tried a medieval vibe, something Viking, something that felt a little older and maybe even more archaic." Matyas

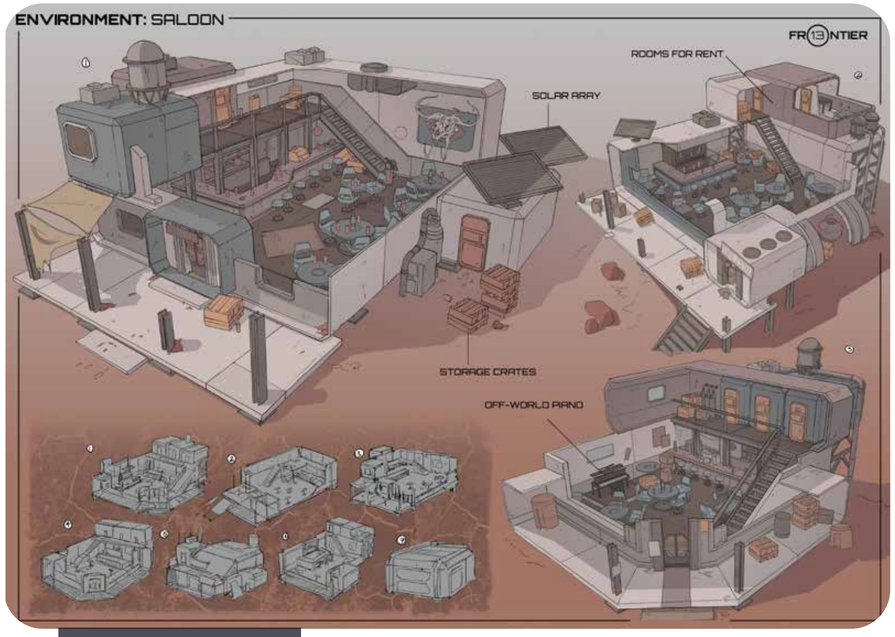
MANDO COSTUME VERSION 07 "So, this was my first assignment. The design brief was very specific about the helmet being clean and new, like [the armor in Excalibur (1981)], just the raw metal, and the rest of his armor old, with some history to it. ... to mix-and-match, like he pilfered it off of his fallen

Din Djarin per The Mandalorian creato da Brian Matyas

Environment design

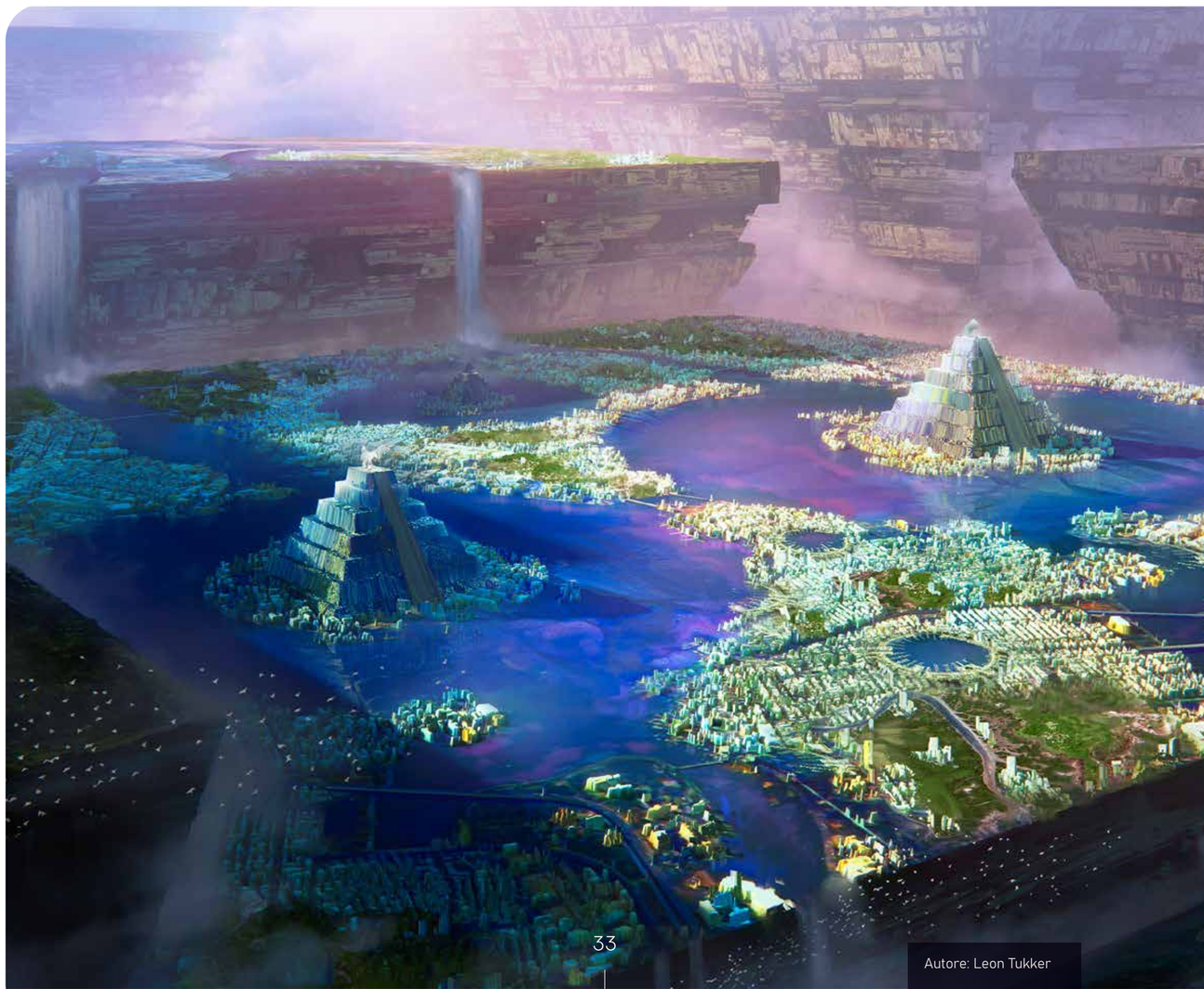
Il design e l'aspetto visivo delle **scene e delle ambientazioni** viene definito dagli artisti di environment design.
Tuttavia la separazione tra i diversi tipi concept non è sempre così netta, in quanto spesso negli environment sono compresi **props, character, veicoli** e tutto ciò che può essere utile alla descrizione di una scena.

L'environment design si occupa della creazione di quelle immagini suggestive di paesaggi sconfinati, di città antiche o futuristiche o di interni ricchi di particolari.



Autore: Lloyd Drake-Brockman

Autore: Karine Villette



Autore: Leon Tukker

Props design

Con il termine “props” si intendono tutti gli **oggetti** che dovranno comparire nelle scene. Il termine deriva dal mondo cinematografico ed è l’abbreviazione di “property”.

Il props design sviluppa l’aspetto esteriore di tutti gli oggetti presenti nelle scene indipendentemente dalla loro importanza. Ognuno di questi deve essere studiato in modo completo nel caso in cui l’interazione sia a 360°, o in modo parziale se la sua visualizzazione a “camera” fissa.

Questo tipo di progettazione comprende **molti sottoinsiemi** come il design di veicoli, di vestiti, di arredamento, di armi, etc.

Props design per CYBERPUNK 2077 creato da Bogna Gawrońska

Props design per League of Legends, creato da Alexandr Pechenkin

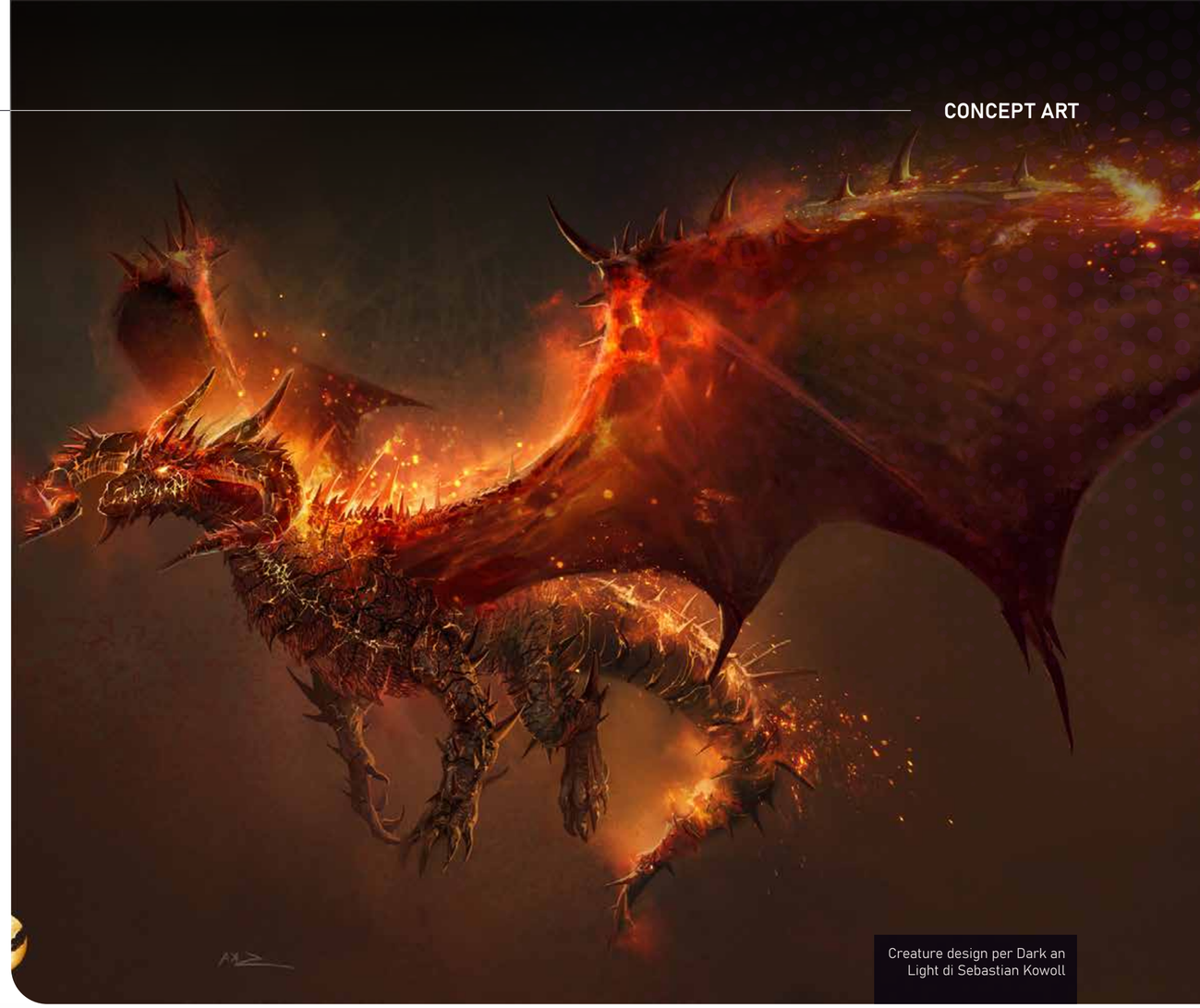
Autore: Maria Zvonkova

Creature design

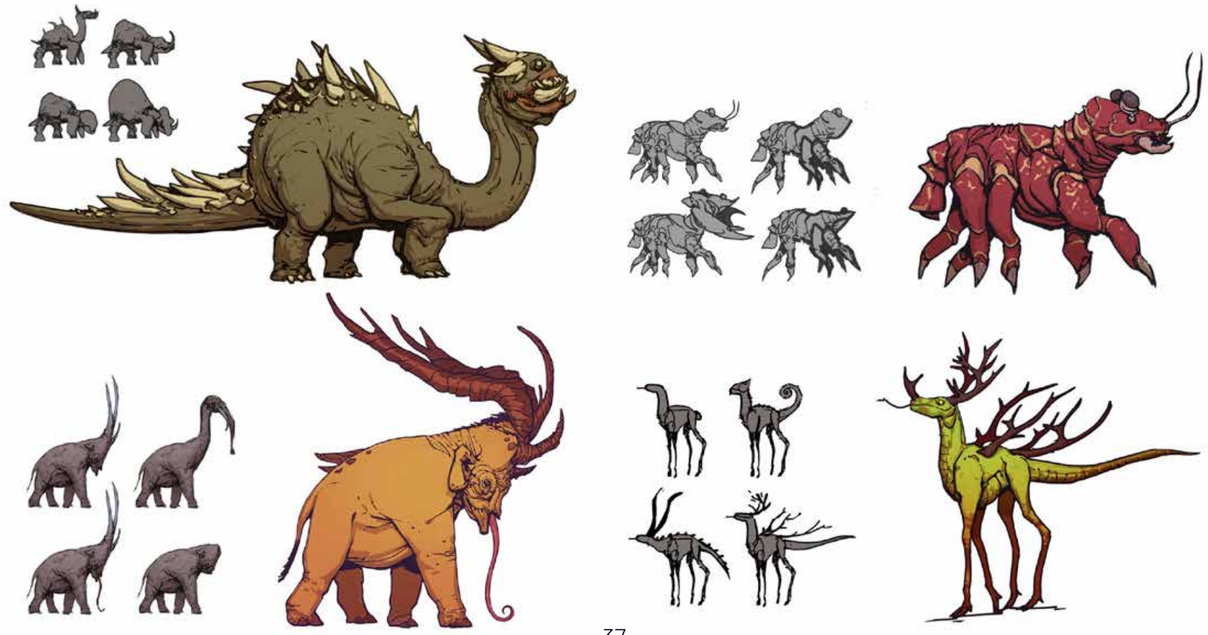
Attraverso il creature design è possibile approfondire la **fauna** e a volte anche la **flora** in cui si svolgono le vicende della storia.
Per quanto secondaria come categoria, un studio ben fatto sulle creature che abitano il mondo immaginato può fare la differenza tra un progetto mediocre e uno spettacolare.

Spesso l'artista durante i suoi studi si immagina come questi esseri possano sopravvivere in determinati habitat e come si siano adattati ed evoluti nel corso del tempo.

Autore: Lip Comarella



Creature design per Dark an Light di Sebastian Kowoll



Autore: Sergey Karpenko

The future we choose: surviving the climate crisis

Perchè questo libro?

Questo libro può essere considerato come un **manifesto ottimistico** che vuole incentivare il lettore ad agire contro i cambiamenti climatici. Nel farlo descrive, su **basi scientifiche**, due possibili futuri dipendenti dalle scelte che faremo da qui al 2050.

In un futuro si descrive una Terra soffocata dal fallimento dell'Accordo di Parigi del 2015, dovita al nostro immobilismo. Nell'altro come sarà vivere in un mondo in cui saremo riusciti a ridurre a zero le emissioni.

Particolarmente interessante è come gli autori invitano il lettore ad affrontare la crisi climatica a testa alta, con **determinazione e ottimismo**, mantenendo sempre un'ottica realistica e concreta.

ottimistico *basi scientifiche* *pragmatico*

GLI AUTORI

Christiana Figueres è un leader riconosciuto a livello internazionale sulla questione climatica. È stata Segretario Esecutivo della Convenzione Quadro delle Nazioni Unite sui Cambiamenti Climatici (UNFCCC) dal 2010 al 2016.
Christiana è nata nel 1956 in Costa Rica, un piccolo paese che oggi è un modello di crescita economica in armonia con la natura.

Tom Rivett-Carnac è stato Segretario Esecutivo alla Convenzione delle Nazioni Unite sul clima, dove si è concentrato sulla strategia politica per raggiungere lo storico accordo di Parigi nel dicembre del 2015.
Tom è nato nel 1977 in Inghilterra, la quinta economia mondiale.

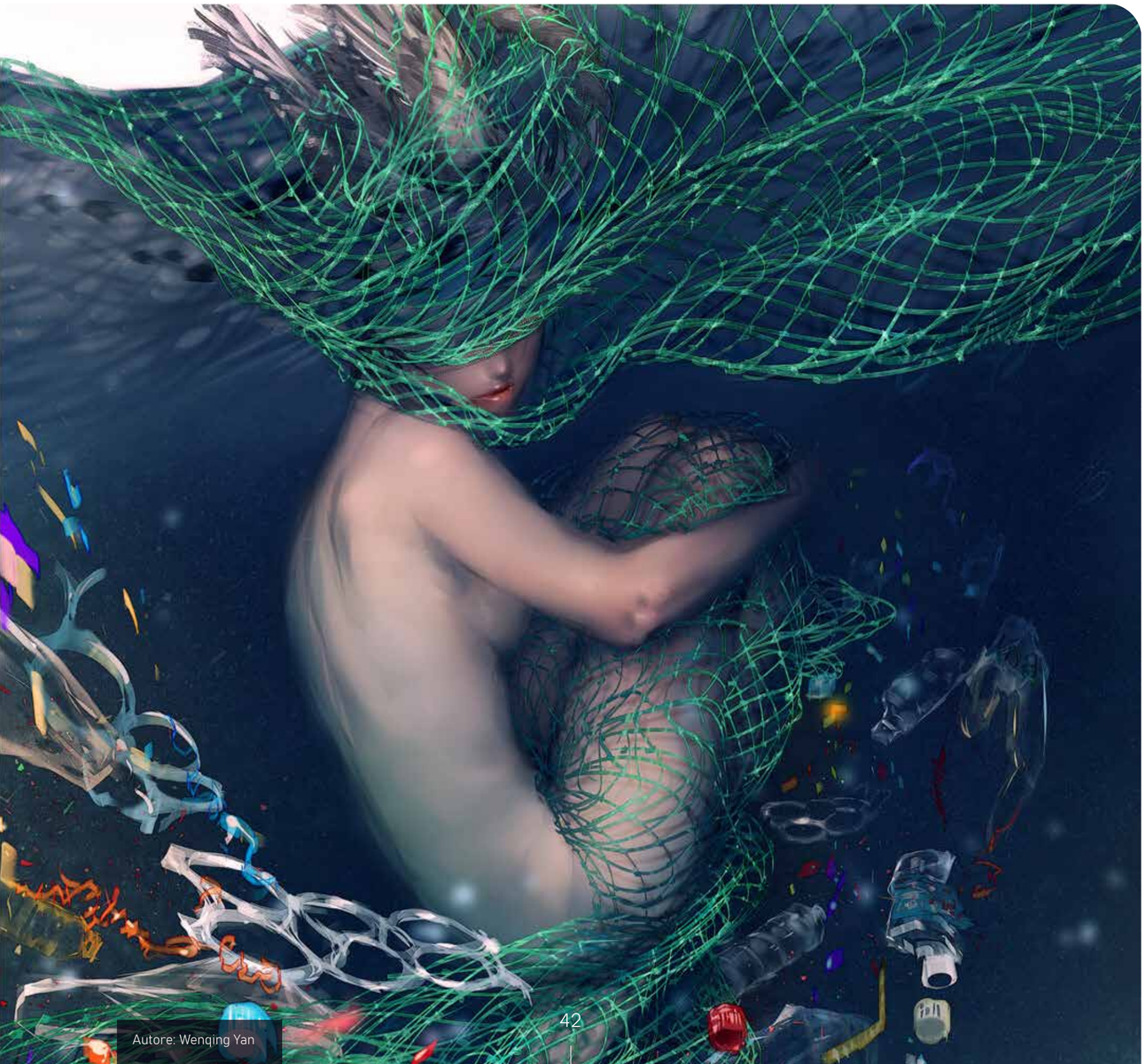
Insieme hanno fondato **Global Optimism**, un'organizzazione che agisce contro il cambiamento climatico attraverso la diffusione e promozione di podcast, libri, articoli scientifici ed eventi.

Nel 2020 hanno pubblicato insieme "The future we choose: surviving the climate crisis".

CONTENUTI

Senso di frustrazione

Gli autori aprono il libro discutendo di un tema forse più importante del cambiamento climatico stesso: la **frustrazione** e l'**impotenza** che molti provano rispetto alla complessità della situazione ambientale.



Autore: Wenqing Yan

Ciò porta spesso a non fare nulla, a lasciarsi trasportare da **sentimenti negativi** e lasciare le cose come sono, perché risulta più facile.
Gli autori comprendono questo sentimento, però sanno anche quanto sia sbagliato lasciarsi sopraffare da queste emozioni.

Affermano che non è più il tempo di restare passivi. Gli anni che abbiamo a disposizione sono molto limitati e le conseguenze della passività potrebbero essere catastrofiche per l'intera specie umana.

Nel corso degli anni le nostre azioni hanno già causato **danni irreparabili** alla Terra e alle specie vegetali ed animali che la abitano. Non possiamo tornare indietro nel tempo, ma possiamo fare il possibile per **salvaguardare il futuro**, non solo mantenendo la situazione attuale stabile, ma migliorando la qualità di vita per tutti gli esseri viventi.

Nel corso dei secoli abbiamo superato altri momenti critici, e oggi abbiamo il dovere di fare il possibile per ridurre al minimo gli effetti negativi causati dalle nostre azioni.

Gli autori affermano che oggi **abbiamo le tecnologie e le conoscenze** per rendere reale questo cambiamento positivo, ma siamo ancora molto distanti dal aver fatto ciò che è necessario.

Effetti a catena

Secondo le fonti degli autori dovremmo **azzerare le emissioni nocive entro il 2050**, preferibilmente entro il 2040, per evitare le conseguenze peggiori del cambiamento climatico.

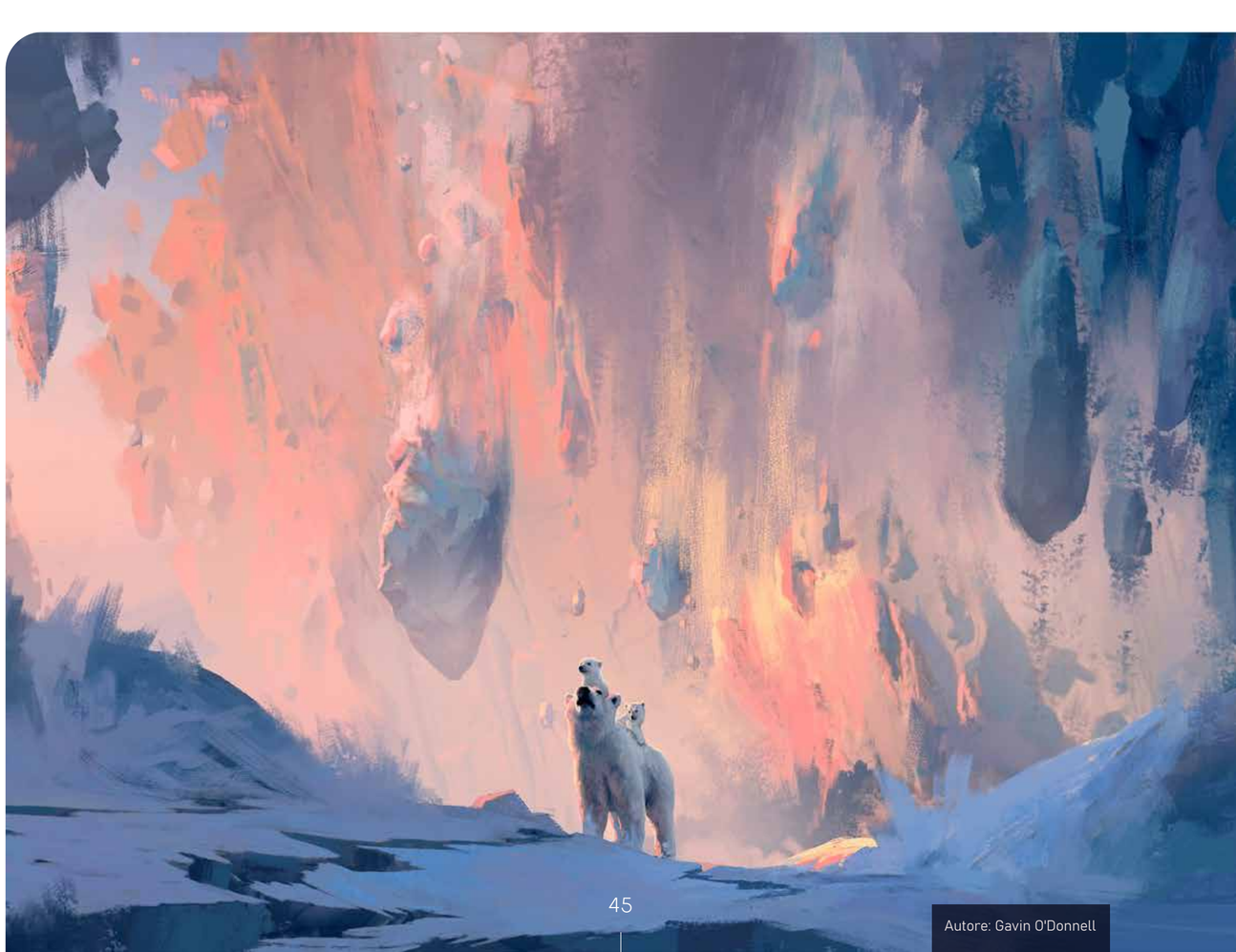
Gli effetti della crisi ambientale non hanno una crescita lineare. Alcune parti del pianeta sono criticamente sensibili all'aumento della temperatura e, se questa aumenta, si **innescano effetti a catena in modo esponenziale.** Tra questi vi sono l'Artide, le foreste boreali situate in Canada e in Russia e la foresta amazzonica. Queste zone hanno mantenuto per millenni stabile la temperatura Terrestre e gli autori sanno che la perdita di questi delicati ecosistemi avrebbero conseguenze negative non più controllabili dalle nostre azioni.

Ad esempio con la diminuzione dei ghiacciai e del permafrost il cui colore bianco ha un'alta capacità di riflessione dei raggi solari, aumenterebbe la superficie delle terre sottostanti che hanno una minore capacità di riflessione.
Di conseguenza le temperature nell'atmosfera terrestre aumenterebbero ulteriormente innescando un ciclo negativo di perdita dei ghiacciai.

Analogamente con lo scioglimento dei ghiacciai si innalza il livello dei mari. Questi, ampliando la loro superficie, trattengono più calore e ciò aumenta ulteriormente la temperatura terrestre.

Nel caso in cui gli effetti citati si attivassero, se anche riuscissimo ad azzerare completamente le emissioni nocive, la temperatura terreste continuerebbe a cresce per diverso tempo, arrecando danni irreversibili a tutti gli ecosistemi.

Per evitare l'innesco di questi effetti a catena non possiamo più ignorare la situazione ambientale in cui ci troviamo e dobbiamo tentare il possibile per **mantenere i livelli di surriscaldamento entro i 1,5°C** di aumento rispetto ai livelli preindustriali. Oltre i 2°C gli effetti sarebbero irreversibili.



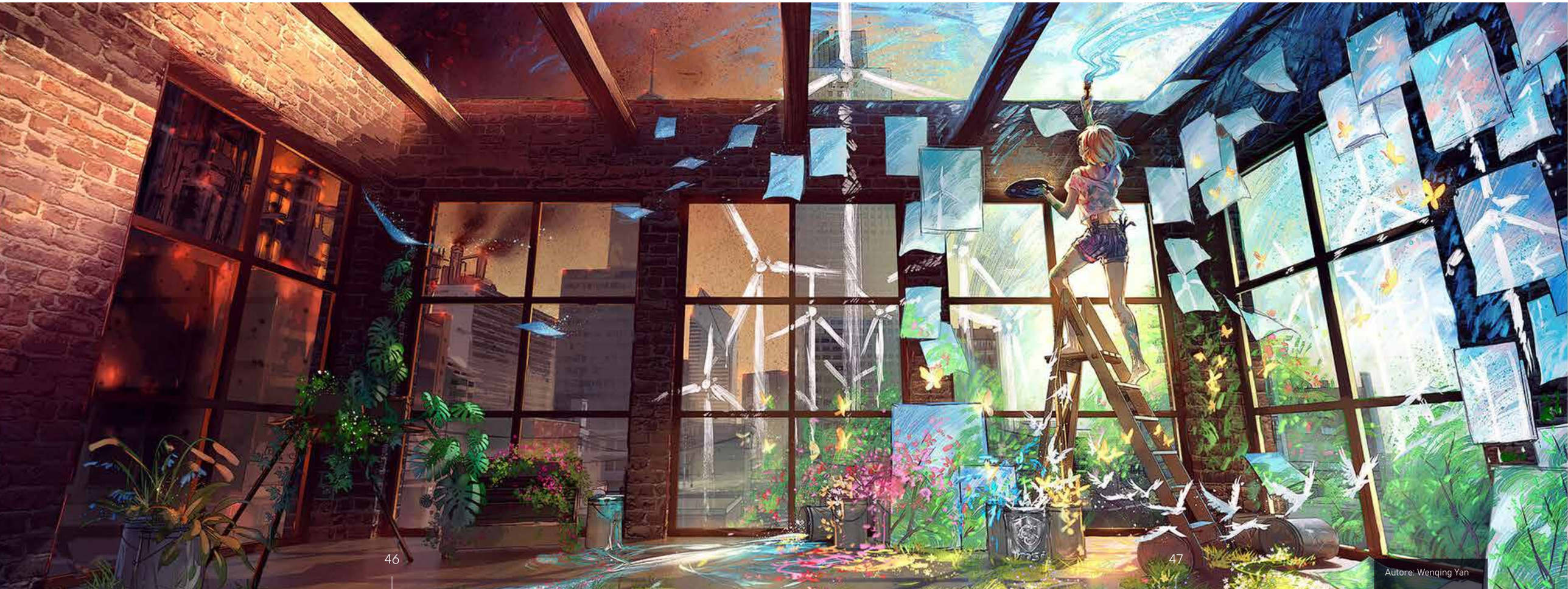
Autore: Gavin O'Donnell

Due mondi

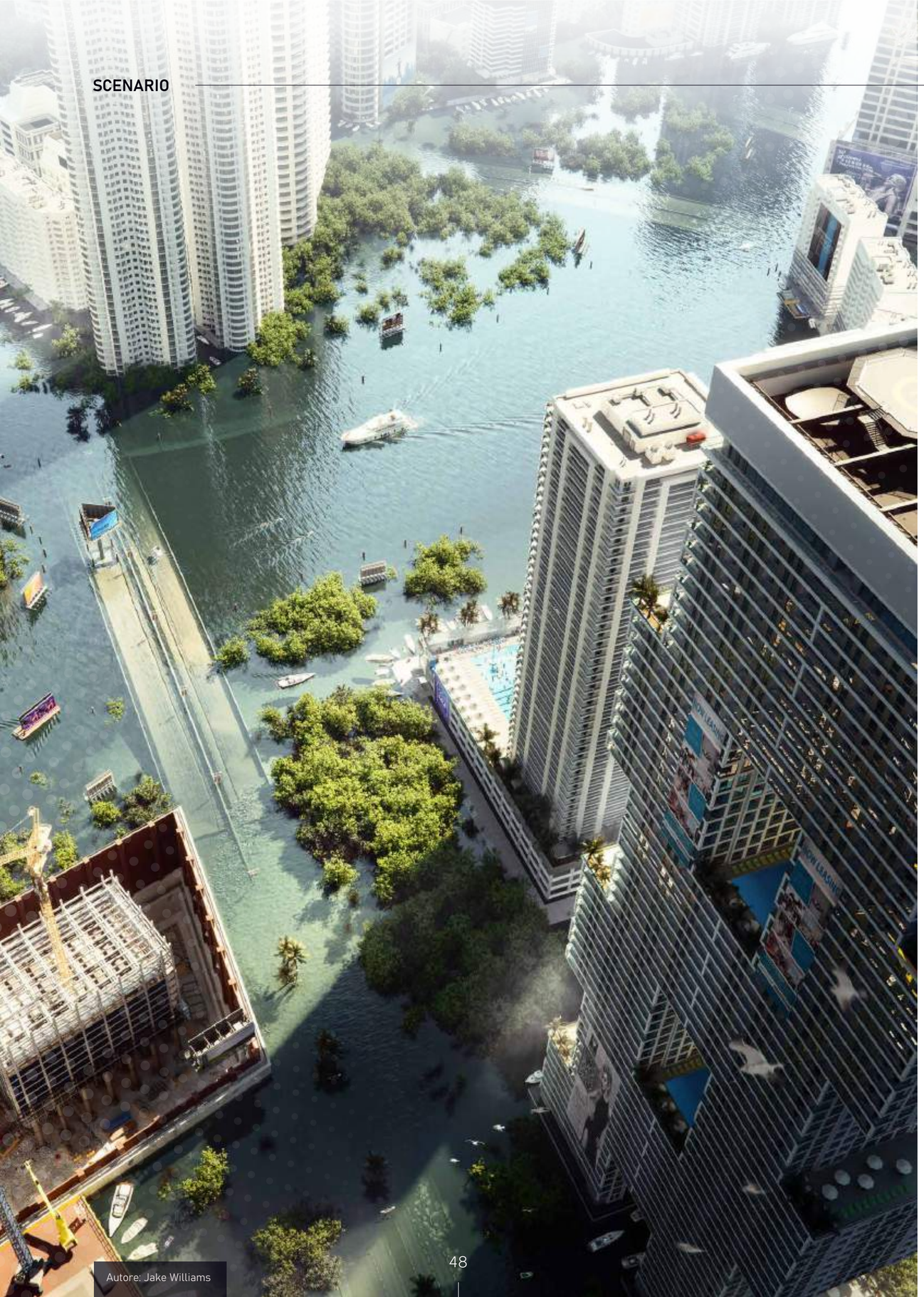
Gli autori entrano così nel cuore della narrazione ipotizzando **due mondi** ambientati in un futuro situato all'incirca dopo il 2050 termine ultimo fissato dall'accordo di Parigi per ridurre le emissioni a zero.

Il primo mondo è denominato "**The world we are creating**" ("il mondo che stiamo creando") e descrive un futuro condizionato dall'aumento della temperatura di 2°C perché **non siamo stati in grado di diminuire le emissioni**.

Il secondo mondo è chiamato "**The world we must create**" ("il mondo che dobbiamo creare") ed è ambientato in un futuro in cui l'umanità ha messo in pratica tutte le azioni possibili per **rallentare il surriscaldamento terrestre**, senza farlo salire oltre 1.5°C.



Autore: Wenqing Yan



Autore: Jake Williams

La modalità in cui gli autori descrivono i due mondi è molto **affascinante e immersiva.** Leggendo il libro sembra di essere presenti in quel luogo e in quel momento del futuro descritto.
Spesso viene usata la prima persona per raccontare alcune azioni che le persone compiono in uno o nell'altro mondo rendendo l'**esperienza coinvolgente**.

Leggere che questi mondi futuri dipendono effettivamente dalle **nostre scelte** fa prendere coscienza e diminuisce la propria sensazione di impotenza.

Nonostante gli autori descrivano senza mezzi termini il tipo di mondo disastroso, che potremmo creare se non facessimo nulla, riescono sempre ad infondere coraggio e ottimismo sulle possibilità di cambiarlo.

Al contrario nonostante sia esaltante l'idea di un mondo "green", gli autori non insinuano mai che quell'obiettivo sia garantito, ma è possibile ottenerlo solo grazie ai nostri sforzi.

Attraverso una **dialettica eccellente** riescono, pagina per pagina, a rassicurare nei momenti di maggiore sconforto e a spronare a fare di più nei momenti in cui il lettore si sente insicuro.

ANALISI

In seguito ad un'approfondita analisi sono stati messi a confronto le due descrizioni dei mondi.
Gli autori nel corso dei capitoli si soffermano su diversi punti, tra i quali questi nove sono quelli individuati:

1 Le condizioni dell'aria

2 La vegetazione e gli ecosistemi

3 Lo stato dei mari e degli oceani

4 Gli eventi climatici e l'immigrazione

5 Le temperature e i suoi effetti

6 L'alimentazione e la società

7 La salute e il benessere

8 Le fonti di energia

9 I trasporti e le infrastrutture

Autore: Dario Pinat

1. Le condizioni dell'aria

Il primo tema trattato in entrambi i capitoli riguarda l'**aria**. Gli autori approfondiscono ampiamente il tema. La qualità dell'aria influenza enormemente molti altri temi quali il pH dei mari e la salute dell'uomo.

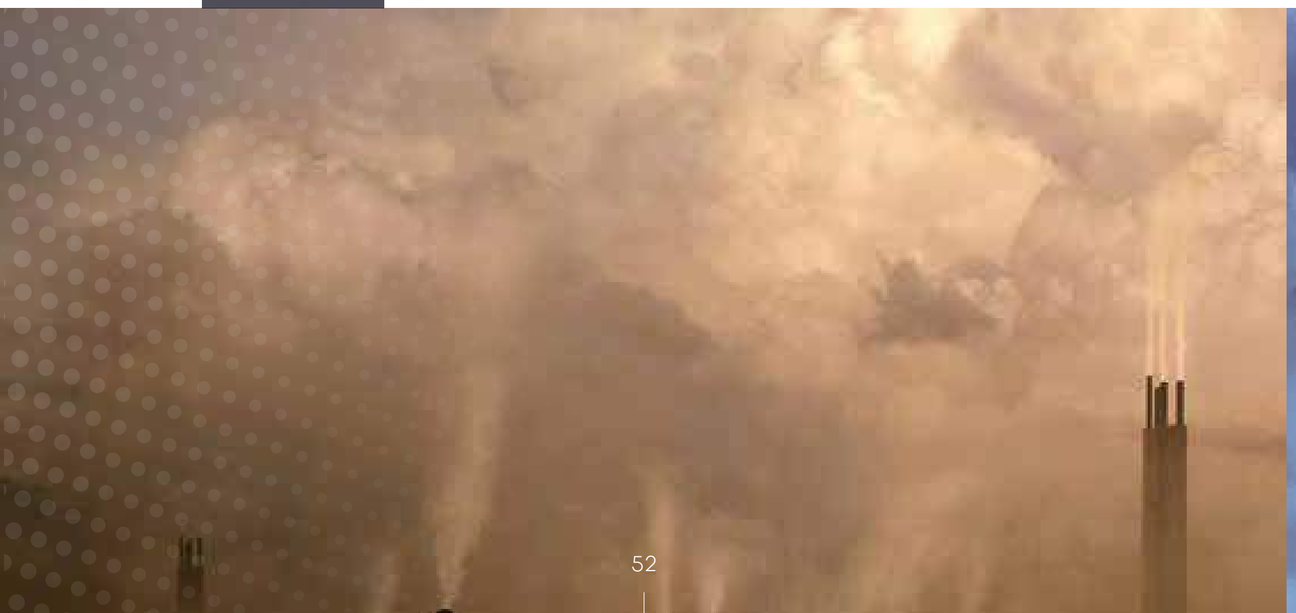
The world we are creating

Descritta come **acida, nauseante e irritante**, l'aria del primo mondo è altamente **pericolosa** al punto che i cittadini escono raramente di casa e solo dopo essersi assicurati che le condizioni siano accettabili.
Il problema dell'aria in questo mondo è così grave che moltissime persone muoiono per **problemi respiratori** e, tutti coloro che se le possono permettere, acquistano **maschere antismog**.
I più fortunati lavorano da casa non dovendo entrare in contatto direttamente con l'aria, mentre gli altri sono costretti ad uscire per lavoro.

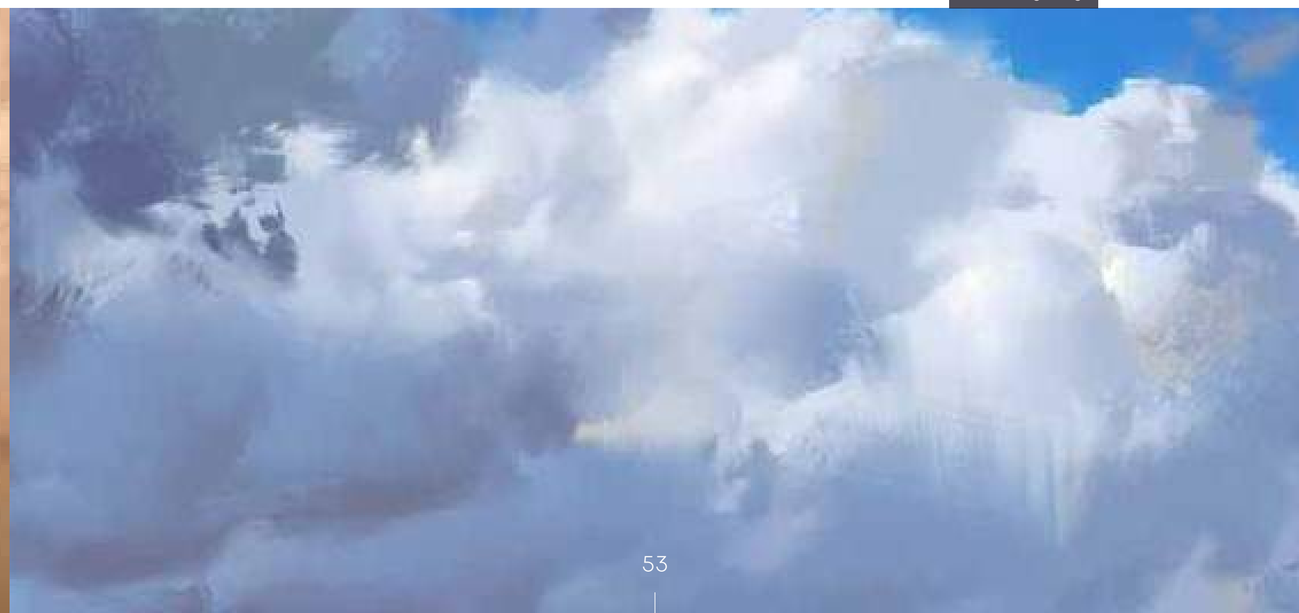
The world we must create

L'aria è descritta come **fresca, umida e ossigenata**. La vegetazione, che cresce ovunque, garantisce un continuo riciclo dell'aria. In città la **qualità dell'aria è ottima** e le malattie respiratorie sono sempre meno frequenti.
I cittadini passano molte ore fuori casa per le proprie attività lavorative o per svago.

Autore: Tobias Roetsch



Autore: Ling Xiang



2. La vegetazione e gli ecosistemi

La flora, strettamente legata alla qualità dell'aria, per questo motivo è un ambito che gli autori approfondiscono in diversi contesti.

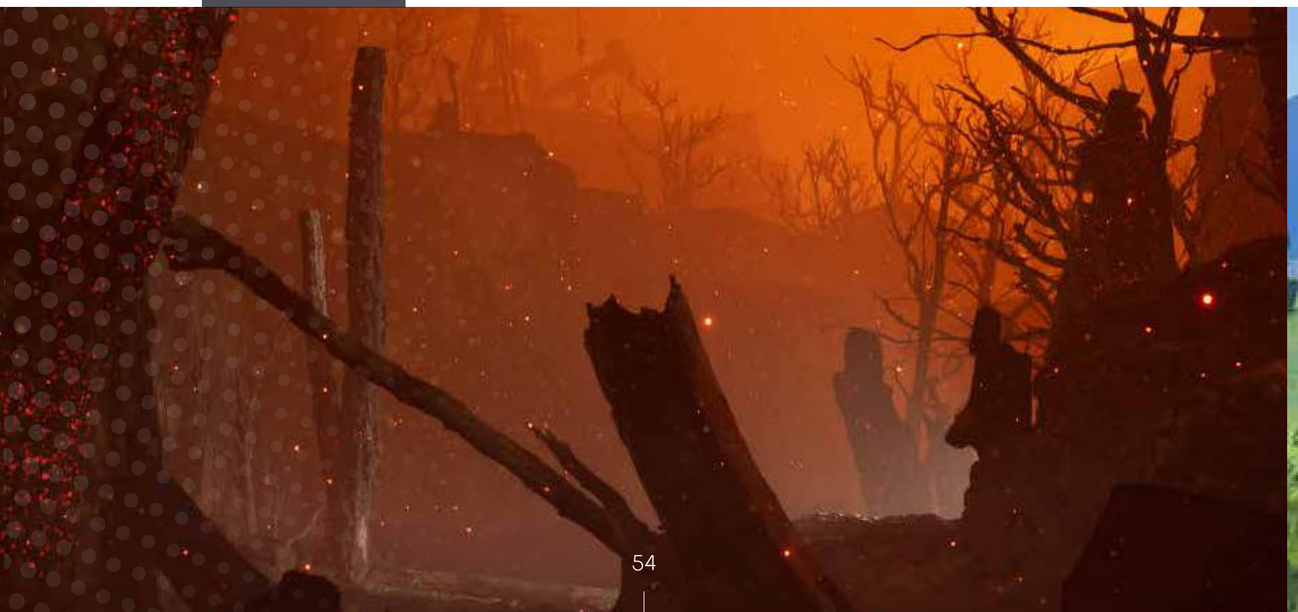
The world we are creating

In questo mondo la maggior parte delle foreste è andato **perduto**. Le principali causa sono sicuramente l'aumento degli **incendi incontrollati** dovuti alle alte temperature e il **disboscamento programmato** dall'uomo per i propi interessi. Inoltre, con l'aumento dell'umidità dovuta allo scioglimento dei ghiacci, proliferano **muffe dannose** alla crescita della vegetazione. La foresta amazzonica, in particolare, è quasi totalmente **sparita** contribuendo così all'innesco degli effetti a catena citati precedentemente.
La **desertificazione** avanza ricoprendo zone che un tempo erano territori miti o floride foreste.

The world we must create

La vegetazione **cresce ovunque** e ricopre più del 50% della superficie del pianeta. Non esiste uno scorcio di città che non sia riempito da piante e da alberi.
Le piante, oltre a migliorare la qualità dell'aria, **assorbono l'inquinamento acustico** delle metropoli elevando così lo stile di vita degli abitanti, anche sotto questo aspetto.
Ogni città presenta **molti parchi e aree verdi** in cui i cittadini possono recarsi per rilassarsi, distrarsi dalla vita cittadina o lavorare in modalità smart.

Autore: Aaron Winnenberg



Autore: Tyler Edlin

3. Lo stato dei mari e degli oceani

Mantenere intatti gli **ecosistemi marini** è particolarmente importante per l'umanità, infatti gran parte dell'ossigeno che respiriamo deriva dalle alghe che li popolano. Per questo motivo gli autori si soffermano a lungo su questo argomento.

The world we are creating

I **mari si inacidiscono** assorbendo i gas serra presenti nell'atmosfera. La maggiore acidità attacca tutti gli organismi marini e, in particolare, i molluschi e gli animali con guscio, il cui esoscheletro si scioglie provocandone la morte. Anche le barriere coralline ne risentono e deperiscono, nonostante gli sforzi per coltivarle artificialmente.
Lo scioglimento dei ghiacci, inoltre, comporta una **diminuzione della salinità** delle acque che influisce sulla sopravvivenza della fauna e della flora marina.
La vita marina è allo stremo e pescare diventa quasi impossibile.

The world we must create

Grazie agli sforzi intrapresi negli anni, gli ecosistemi marini **si rinforzano e si stabilizzano**, riducendo al minimo i danni subiti. Inoltre, grazie ad una drastica diminuzione dell'immissione di gas serra il **pH marino e la salinità tornano a livelli buoni**.
I coralli, tenuti costantemente sotto controllo **rifioriscono** tornando ad essere l'habitat perfetto per moltissime specie marine.

Autore: Bas Kerkdijk

Autore: Lino Khay

4. Gli eventi climatici e l'immigrazione

Il racconto pone particolare attenzione all'analisi degli eventi climatici, come questi possono evolvere e quali effetti possono avere sulle popolazioni che ne vengono colpite.

The world we are creating

Il clima è molto **instabile** e una giornata di sole può trasformarsi velocemente in un pericoloso temporale. Ovunque sono frequenti **eventi climatici estremi**: desertificazione, inondazioni, uragani, frane, ecc.
Aumentano i **flussi dei migranti climatici** ma raramente vengono soccorsi perché ogni Stato è impegnato a fronteggiare le proprie crisi ambientali.
Tutto ciò aumenta i **conflitti politici, sociali ed economici** sia interni, sia tra le varie Nazioni.

The world we must create

In questo scenario non si ipotizza che gli eventi estremi spariscano improvvisamente, ma le azioni intraprese cercano di mitigarne la frequenza e la potenza.
Gli Stati più fortunati cercano di **soccorrere quelli maggiormente colpiti**, per limitare la migrazione climatica e, contemporaneamente, offrono corridoi sicuri per le persone costrette a scappare dalle situazioni difficili.

Autore: Luciano Neves

Autore: Tran Vinh

5. Le temperatrure e i suoi effetti

L'innalzamento della temperatura, causata da diversi fattori, è uno dei temi più importanti trattati nel libro. Essa infatti colpisce indistintamente tutte le regioni del mondo.

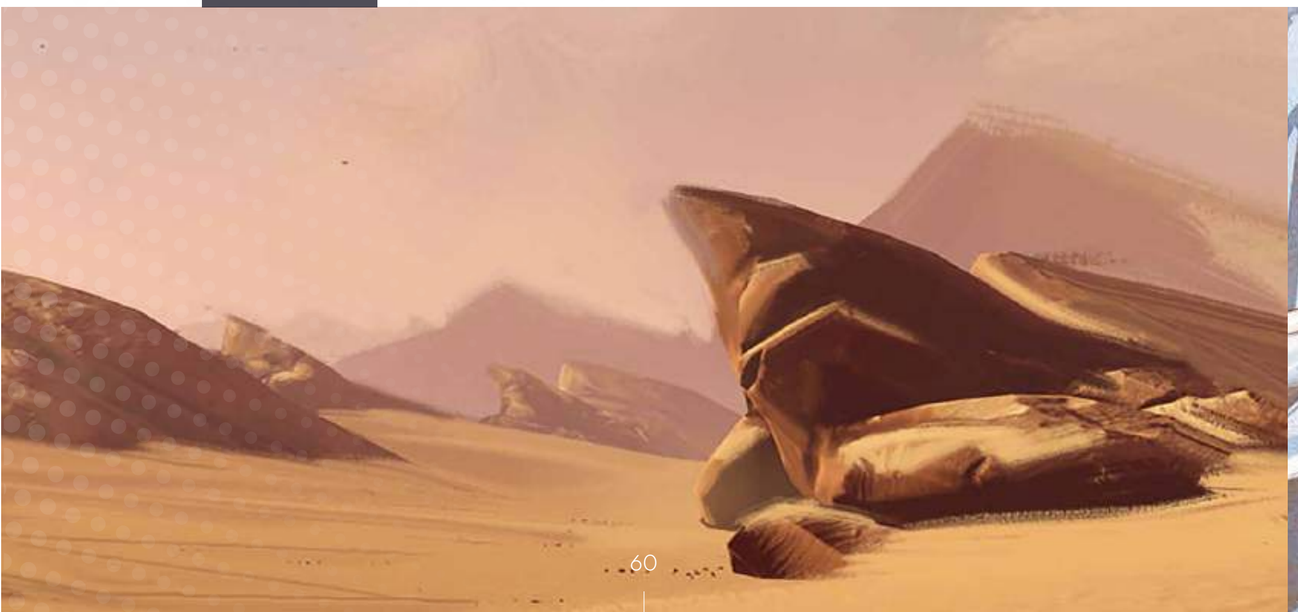
The world we are creating

In città l'aumento delle temperature è così rilevante che si possono raggiungere i **40-45°C** per diversi mesi all'anno e le **ondate di calore** mietono molte vittime.
Per questo motivo vi è un **progressivo abbandono delle città** e le persone cercano di rifugiarsi in campagna e ad altitudini maggiori, per trovare un po' di fresco.
Le persone costrette a rimanere in città vivono **rinchiuse nei loro appartamenti** oltre che per l'inquinamento dell'aria anche per non esporsi alle alte temperature e se possibile cercano di rinfrescarsi con ventilatori o condizionatori.

The world we must create

Le temperature **sono stabili e più prevedibili**. Le città sono state dipinte di bianco per incrementare la riflessione del calore. Lo scioglimento dei ghiacciai è un **fenomeno più contenuto** rispetto agli anni precedenti e in generale il clima è fresco.
Per queste ragioni circa il 70% della popolazione vive in città.

Autore: Maks Trofimov



Autore: Henrik Evensen

6. L'alimentazione e la società

Un tema interessante è quello relativo all'alimentazione.
Gli autori approfondiscono l'argomento mettendo in luce come la **disponibilità dei viveri** modifichi significativamente le relazioni sociali e politiche.

The world we are creating

L'acqua è contaminata e spesso le sue riserve sono state danneggiate da eventi climatici distruttivi. Allo stesso modo l'agricoltura e l'allevamento producono meno derrate alimentari a causa delle condizioni climatiche estreme.
Il costo degli alimenti sale e contemporaneamente aumentano i morti per **malnutrizione**.

Tutti questi fattori producono **conflitti sociali e rivolte popolari che** possono portare al collasso economico.
Le tensioni tra gli Stati aumentano.

The world we must create

I prezzi del cibo sono più alti rispetto a quelli attuali, ma la popolazione è **consapevole** che coltivare nel rispetto dell'ambiente è più oneroso rispetto ai metodi intensivi.
Per questa ragione in città **ognuno coltiva ovunque sia possibile**: sui tetti, sui balconi e per le strade.
Sono frequenti **gruppi d'acquisto** per ridurre al minimo il costo di trasporto dei beni e quasi tutto ciò che viene acquistato è a km 0.
La carne viene consumata sempre meno, e quella che viene prodotta, rispetta la naturale crescita dell'animale.

Autore: David Yaninterior

Autore: Diep Bui

7. La salute e il benessere

La salute e il benessere della popolazione è un argomento proposto molto frequentemente dagli autori.
La sanità influisce, infatti, su molti degli altri temi trattati quali l'economia di un paese e la sua capacità produttiva.

The world we are creating

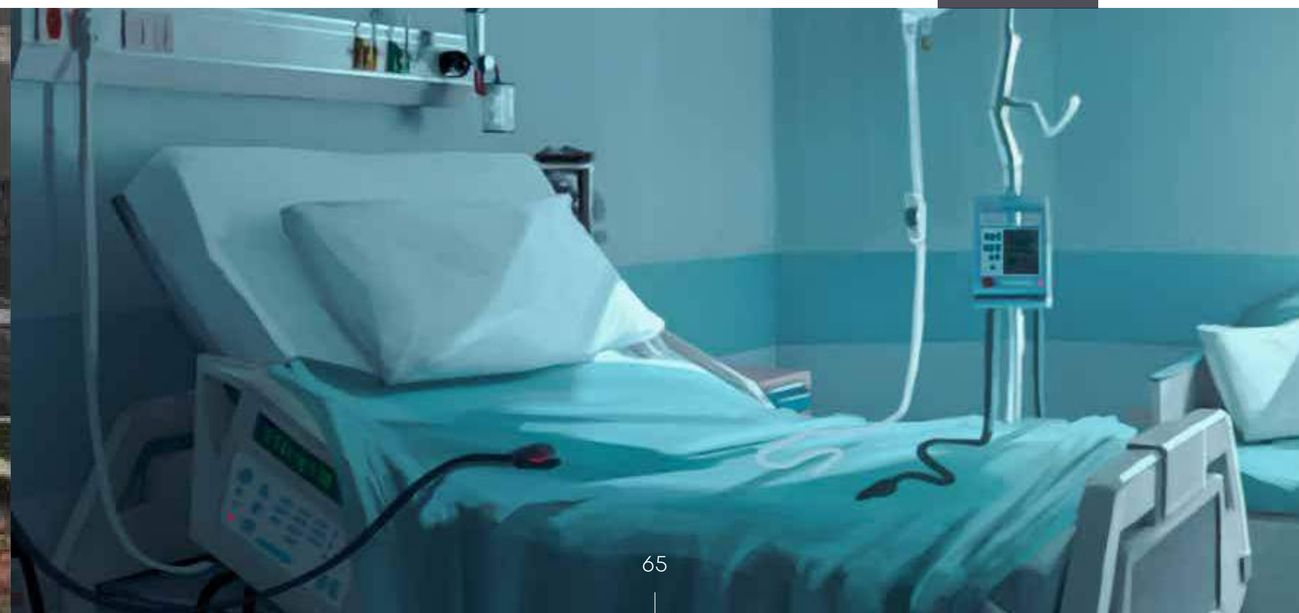
Il **costo della sanità pubblica è altissimo** e in molti paesi non è garantita o è fortemente ridotta.
Vi è un aumento della **mortalità infantile** e dei **suicidi**. La popolazione è stremata fisicamente e mentalmente dalla situazione climatica.
Oltre alle malattie causate dallo smog e dalla malnutrizione, con il clima caldo le zanzare proliferano diffondendo **infezioni e malattie**.
Infine, con lo scioglimento dei ghiacciai si sono liberate diverse specie di **batteri e virus antichi** per i quali potremmo non avere difese immunitarie adeguate.

The world we must create

Il costo della sanità pubblica è basso perché meno persone si ammalano.
Oltre a una migliore qualità dell'aria e ad un aumento contenuto delle temperature, vengono adottati **corretti stili di vita e di alimentazione**, elementi che sono alla base di una società sana.
Inoltre con la diminuzione dei costi della sanità è possibile **investire nella ricerca** per debellare malattie un tempo incurabili.

Autore: Elias Wirthams

Autore: Luiz Carlos



8. Le fonti di energia

Le fonti energetiche sono ciò che fa la differenza tra una società prosperosa e una in decadenza.
L'energia è alla base di tutte le **attività umane** ed è quindi importante affrontare l'argomento per comprenderne l'importanza.

The world we are creating

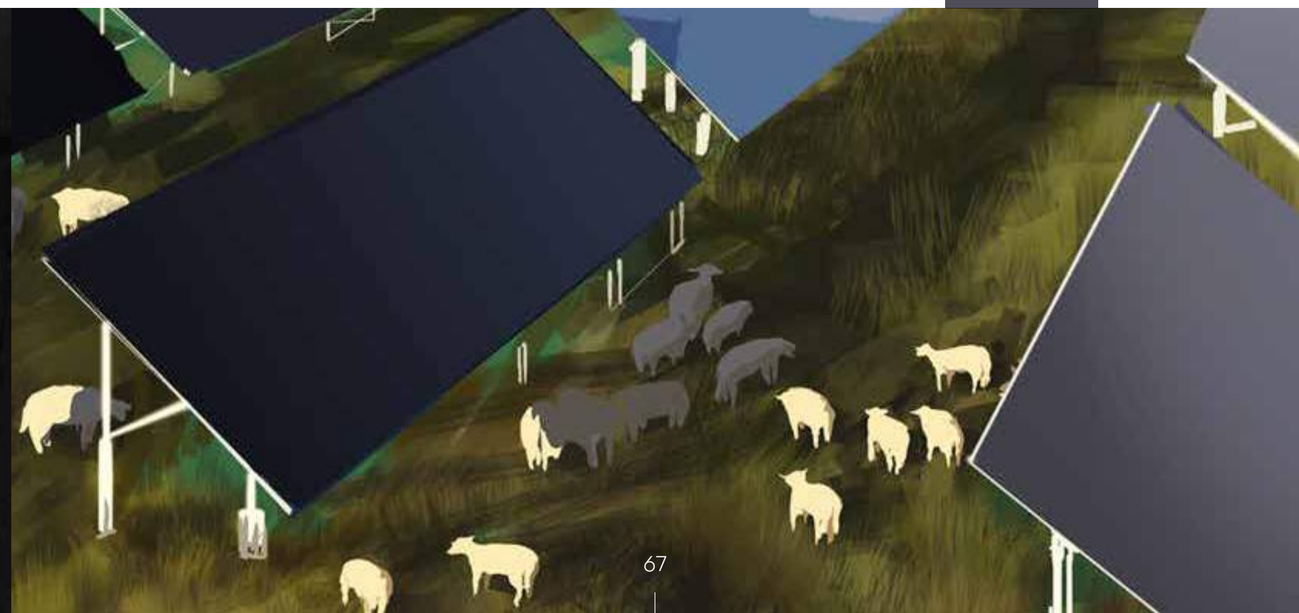
Il primo mondo risente di una **scarsissima efficienza energetica**. Non si è ancora arrivati ad avere emissioni zero e **il costo dell'energia è in continua crescita**.
Gli stati sono in conflitto per le **poche risorse disponibili**.
Le fonti di energia tradizionale scarseggiano e la richiesta aumenta a causa degli eventi climatici estremi.
Inoltre, proprio a causa di questi eventi molte città rischiano di rimanere frequentemente e per lunghi periodi senza luce e acqua.
Anche questa situazione influisce sulle **tensioni sociali già delicate**.

Autore: Subroto Bhaumik

The world we must create

L'efficienza energetica è a livelli altissimi e l'energia ha origini completamente rinnovabili. Pannelli solari e pale eoliche sono costruite ovunque, inoltre per permettere il passaggio ad un'energia 100% rinnovabile sono state abilitate **centrali nucleari sicure e pulite**. Ogni casa o palazzo è **autosufficiente**: sono infatti muniti di **pannelli solari e cisterne di raccolta dell'acqua piovana**.
Le città sono connesse da una **rete elettrica** che bilancia l'erogazione dell'energia in base ai bisogni, evitando che questa venga sprecata.

Autore: Lo Hanami



9. I trasporti e le infrastrutture

Per comprendere meglio i due mondi è infine importante parlare del tema dei **trasporti** e delle **infrastrutture** che collegano le città.

The world we are creating

Le **automobili private** sono ancora un mezzo altamente utilizzato. Le città risultano spesso **intasate dal traffico** e gli spostamenti sono lenti. L'utilizzo dei **treni** è costoso e la popolazione non è incentivata a farne uso.
Al contrario gli **aerei** risultano meno costosi e vengono molto utilizzati: questo aumenta l'emissione dei gas serra che contribuiscono al surriscaldamento climatico.
A causa della pessima qualità dell'aria, sempre meno persone si muovono a piedi o in bici.

Autore: Le Anh Nhan

The world we must create

Il **treno elettrico** è il principale mezzo di trasporto utilizzato specialmente per le lunghe distanze, abbandonando così dove possibile l'utilizzo dell'aereo.
In città le persone si muovono principalmente **in metro, in bus, in bicicletta, in monopattino o a piedi**.
Inoltre l'utilizzo di **droni** minimizza l'uso dei mezzi di trasporto su gomma per portare i beni a casa dei cittadini.

Autore: Art. Lebedev Studio

THREE MINDESTS

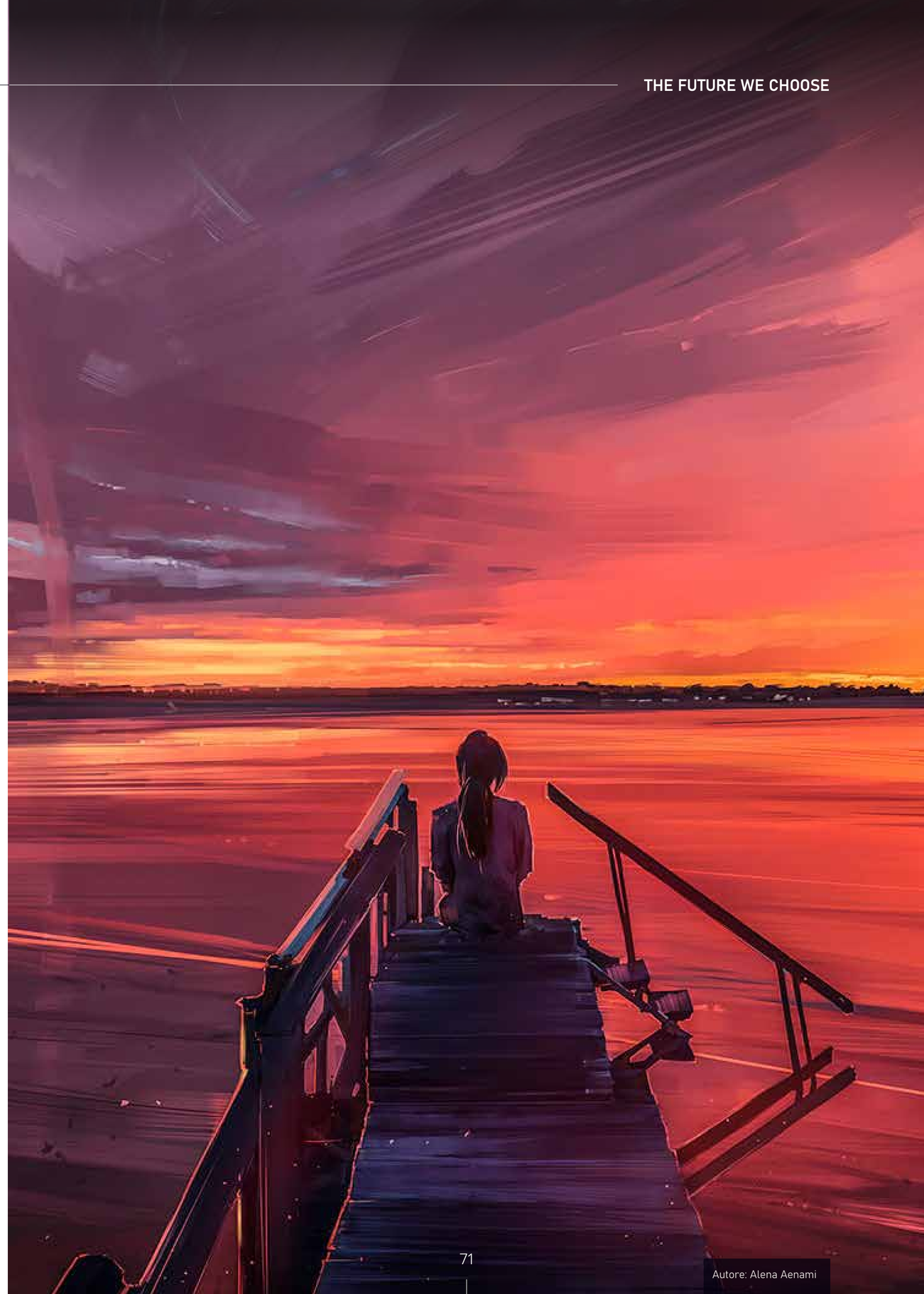
Dopo aver descritto approfonditamente i due mondi, gli autori comprendono che per affrontare la crisi climatica è necessario **cambiare** per prima cosa **l'approccio al problema.**

Gli autori affermano che ci sono **tre mentalità fondamentali** che ognuno dovrebbe coltivare per cercare di co-creare un mondo migliore.

Gli autori le chiamano in modo provocativo:

> **Stubborn Optimism**
> (Ottimismo Ostinato)
>
> **Endless Abundance**
> (Abbondanza Infinita)
>
> **Radical Regeneration**
> (Rigenerazione Radicale)

Queste qualità sono **capacità umane innate** (individuali e collettive) e sono valori che possono essere evocati, nutriti e sviluppati durante la quotidianità.



Autore: Alena Aenami

Autore: Wenqing Yan

Stubborn Optimism

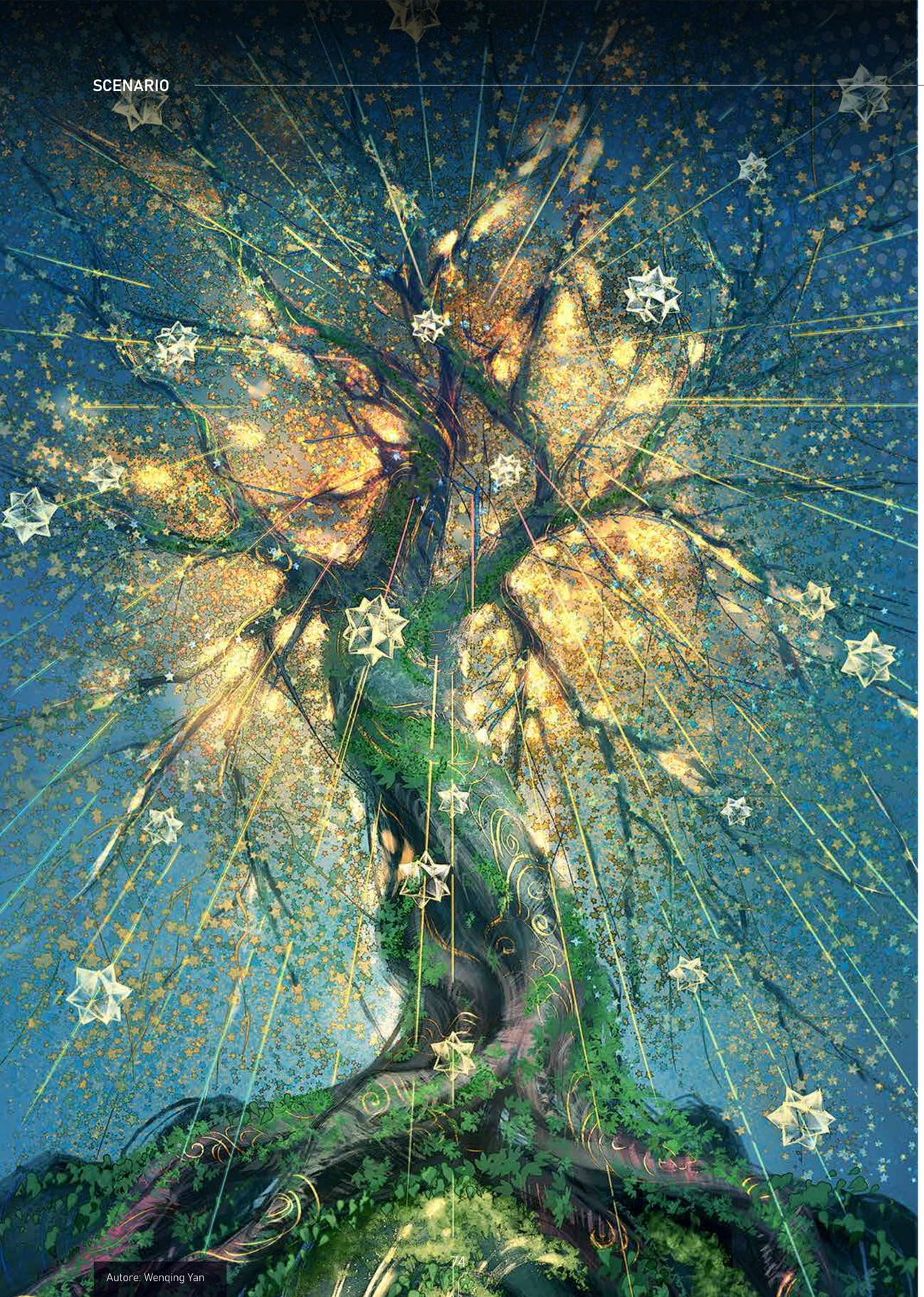
Coltivare deliberatamente **un approccio costruttivo al problema** è il primo passo per risolverlo.

Per molti è comune **sentirsi inermi di fronte alla magnitudine della crisi climatica**. Pensiamo sia un fenomeno terribile eppure spesso ci abbandoniamo ad esso credendo di non poter far nulla per fermarlo.
Questa reazione è estremamente **irresponsabile** e abbiamo l'obbligo di cambiare questa risposta passiva.

Ciò che gli autori sottolineano è che in questo momento **abbiamo il potere di cambiare** ciò che verrà.

Quando la nostra mente ci dice che è troppo tardi e che non possiamo fare la differenza da soli, dobbiamo combattere questo pensiero con tutte le nostre forze e ricordarci che **le nostre azioni** non solo influenzano le cose che ci circondano, ma **influenzano specialmente le persone** che ci stanno attorno.

Un **pensiero ottimista** può portarci ad agire e contribuire alla causa per fare la differenza **ispirando** anche chi ci è vicino a fare di più.

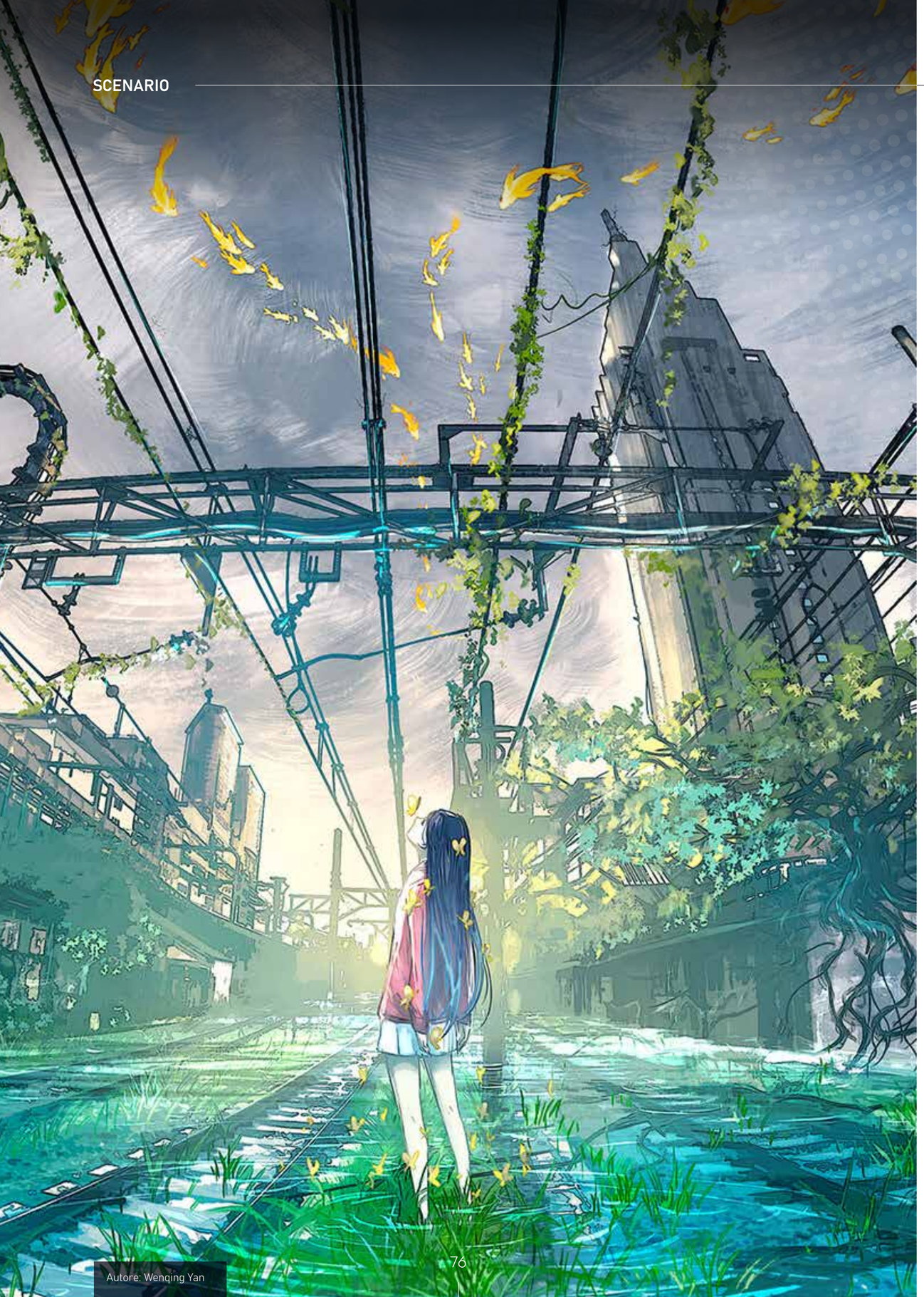


Autore: Wenqing Yan

Endless Abundance

Un problema di fondo che gli autori affrontano è quello della **competitività**. In modo innato l'umo crede che ci sia un **limite ad ogni bene**, per questo motivo fa di tutto per guadagnarlo e tenerlo per sé. Questo atteggiamento **è stato di grande successo in passato**: grazie alla competitività siamo riusciti ad avanzare enormemente in tutti i campi. Oggi però questa mentalità potrebbe distruggerci perché la maggiore **conflittualità porta a un ulteriore riduzione delle scarse risorse disponibili**.
Tra i concetti illustrati dagli autori questo è il più complesso perché presuppone che l'essere umano riesca ad affrancarsi dalla paura atavica della "mancanza". Si può pertanto interpretare come la **necessità di superare l'egoismo soggettivo in un altruismo collettivo** in cui ogni singolo ci guadagna più di quanto ci perda. Si perde il concetto di "**somma zero**" (il guadagno di uno corrisponde ad una analoga perdita di un altro) in favore di una mentalità che non vede il rapporto perdita/guadagno come una corrispondenza "uno ad uno", ma come una perdita che può trasformarsi in un **guadagno di natura diversa**.

Il fatto che ci sia o meno un limite ad ogni bene non è quindi importante perché **la collaborazione e la condivisione ridistribuiscono i beni in base alla reale necessità** e non secondo la logica dell'accumulo individuale.



Autore: Wenqing Yan

Radical Regeneration

Il sentimento di dover **cambiare luogo** per poter guadagnare qualcosa di meglio è intrinseco nella natura umana. Questo sentimento non è un male in sé. Ma con questa logica ci siamo abituati ad una transizione a senso unico: **ottenere, consumare, buttare e andare avanti**.

Questa logica continuerebbe a funzionare se le risorse terrestri fossero in grado di rigenerarsi alla stessa velocità con cui noi le consumiamo. Il nostro pianeta però **non può sostenere una crescita unidirezionale** perché il consumo intensivo e indiscriminato delle risorse terrestri altera gli equilibri degli ecosistemi.

Per combattere questa mentalità abbiamo il dovere di concentrarci su un altro tratto altrettanto forte e intrinseco della specie umana: **la capacità di supportare la rigenerazione**. Prendendoci cura di noi stessi, degli altri e dell'ambiente in cui viviamo.

Non saremo in grado di recuperare ciò che abbiamo perso come le specie estinte e gli ecosistemi troppo danneggiati, ma possiamo **fare il possibile per salvare ciò che è rimasto** attuando una rigenerazione della natura intenzionale, pianificata e ben eseguita su larga scala.

TEN ACTIONS

Dopo aver esplorato i tre mindsets che ognuno di noi dovrebbe avere per affrontare la crisi climatica, gli autori promuovono **dieci azioni** da attuare **per rendere reale il cambiamento**.

1. Let Go of the Old World
(Lascia andare il vecchio mondo)
2. Face Your Grief but Hold a Vision of the Future
(Affronta il tuo dolore ma mantieni una visione del futuro)
3. Defend the Truth
(Difendi la verità)
4. See Yourself as a Citizen-Not as a Consumer
(Vedi te stesso come un cittadino - non come un consumatore)
5. Move Beyond Fossil Fuels
(Andare oltre i combustibili fossili)
6. Reforest the Earth
(Riforestare la Terra)
7. Invest in a Clean Economy
(Investire in un'economia pulita)
8. Use Technology Responsibly
(Usa la tecnologia in modo responsabile)
9. Build Gender Equality
(Costruire l'uguaglianza di genere)
10. Engage in Politics
(Impegnarsi in politica)

Autore: Wenqing Yan

1. Let Go of the Old World

Dobbiamo **onorare il passato**, ringraziare per tutti i progressi che abbiamo fatto fin'ora, e poi **lasciarlo andare**.

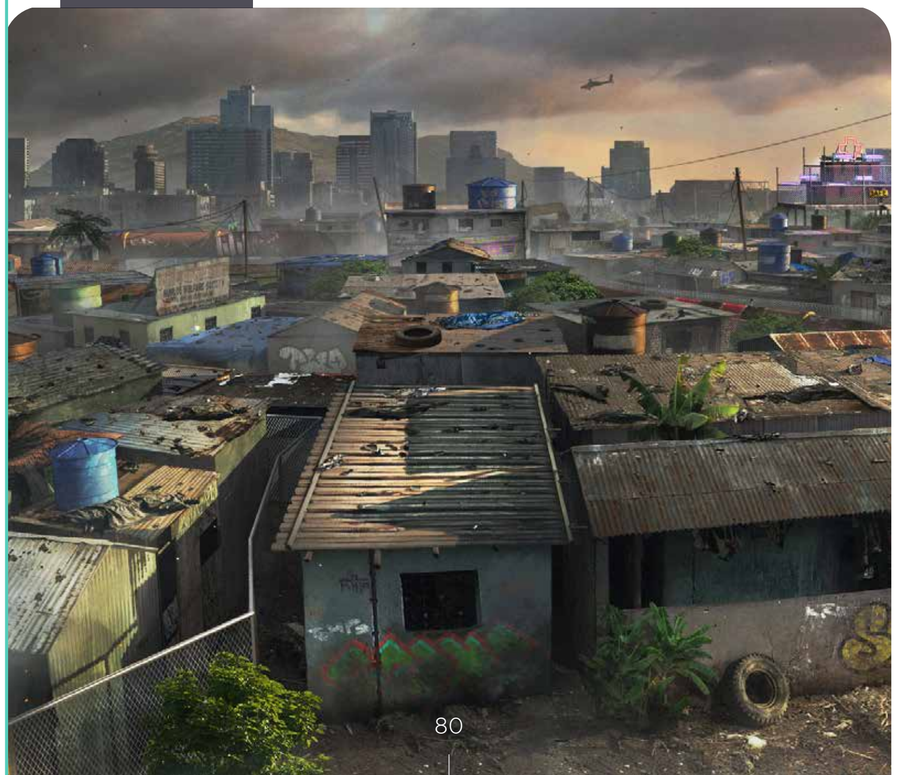
Un esempio è quello dei **combustibili fossili**: grazie al loro utilizzo siamo arrivati dove siamo ora, **ma non ci salveranno dalla crisi climatica**.

Concentriamoci su dove stiamo andando, non su dove siamo stati, per non aver paura di andare oltre.

Costruiamo resilienza nei confronti della nostalgia e non lasciamo che il passato condizioni le nostre azioni.

Usciamo dalla nostra bolla e cerchiamo di comprendere le posizioni e i problemi del prossimo.

Autore: Pavel Proskurin



2. Face Your Grief but Hold a Vision of the Future

Non possiamo ignorare il **dolore** che scaturisce dalla perdita di biodiversità.

Dobbiamo **assumerci la responsabilità di questa realtà** affrontando il futuro incerto con tutto il coraggio possibile.

Iniziamo chiedendoci perché stiamo lottando contro il cambiamento climatico per capire cosa stiamo perdendo.

Ciò che pensiamo essere permanente, spesso non lo è. Immaginare soluzioni e futuri alternativi è essenziale.

Nonostante l'impegno e i progressi nella salvaguardia dell'ambiente, avverranno ancora catastrofi climatiche ma dobbiamo restare concentrati sull'obiettivo.

Autore: Sylvain Sarrailh

3. Defend the Truth

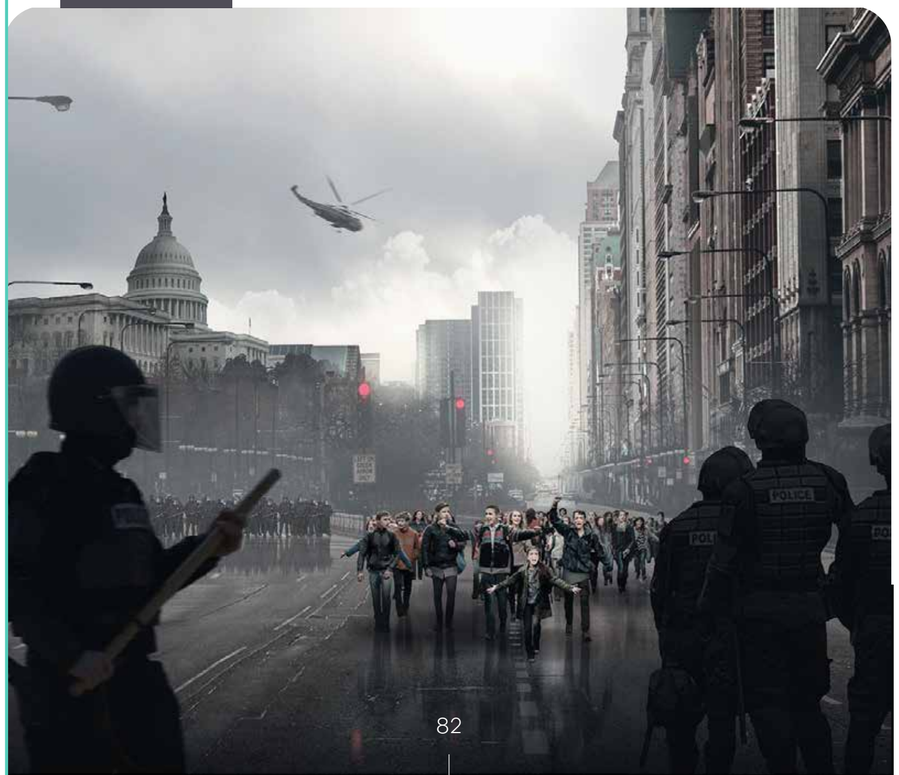
I social media sono un motore per la **produzione e la diffusione di informazioni false** e spesso i politici stessi sono coloro che utilizzano questa tecnica per consolidare il proprio potere basato sul populismo.
É nostro compito riconoscere questo fenomeno, allontanarci da esso e denunciarlo.

Impariamo a capire quando una nostra convinzione è infondata.

Impariamo a distinguere tra scienza e pseudoscienza. Se necessario determiniamo quali sono le fonti che ha finanziano le ricerche.

I fatti non sono sufficienti per far cambiare idea a un negazionista, per raggiungerli è necessario ascoltare le loro preoccupazioni.

Autore: Ania Bulavina



4. See Yourself as a Citizen–Not as a Consumer

Sappiamo che il **consumismo ci sta intrappolando**, ma è diventato così radicato nella nostra psiche che non possiamo rinunciarci.

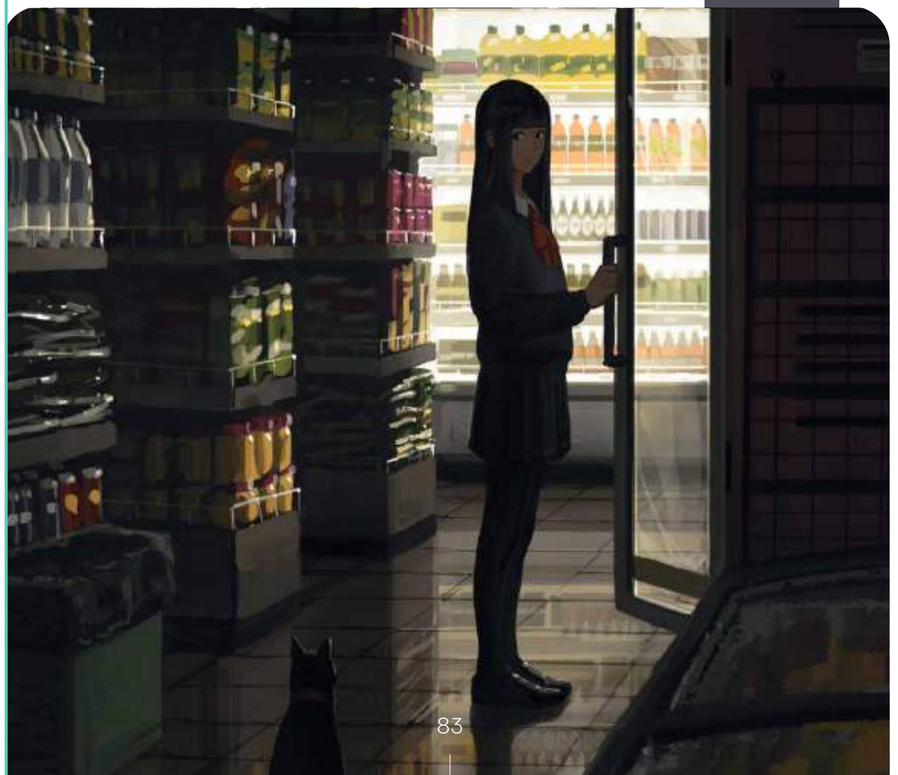
Abbiamo **l'obbligo di informarci sui nostri acquisti** a sostegno di **un'economia pulita** che rispetti il pianeta.

Dobbiamo sviluppare la disciplina mentale per resistere agli imperativi del consumismo e supportare prodotti sostenibili.

Comperare il necessario e dove possibile: ridurre, riutilizzare, riciclare.

Smaterializzare: la tecnologia ci consente di godere dei servizi, senza bisogno di comprare gli oggetti che un tempo quei servizi come lo sharing o servizi di musica e film in streaming.

Autore: Gwueiz



5. Move Beyond Fossil Fuels

Per **andare oltre i combustibili fossili**, dobbiamo abbandonare la convinzione che siano necessari affinché l'umanità possa prosperare in futuro. Solo quando questa mentalità viene messa in discussione possiamo orientare il nostro pensiero, le nostre finanze e le nostre infrastrutture **verso le nuove energie**.

Sostieni il 100% di energia rinnovabile votando politici che promuovono la causa e che mantengono le promesse. Per diventare la nostra nuova realtà, l'energia rinnovabile dovrà essere erogata attraverso autorità politiche e istituzionali.

Le aziende e i paesi hanno una grande responsabilità nel guidare la carica, ma tutti possiamo fare la nostra parte riducendo le emissioni derivate dal nostro stile di vita e abbandonando l'idea che il nostro contributo sia ininfluente.

Autore: Tarmo Juhola

6. Reforest the Earth

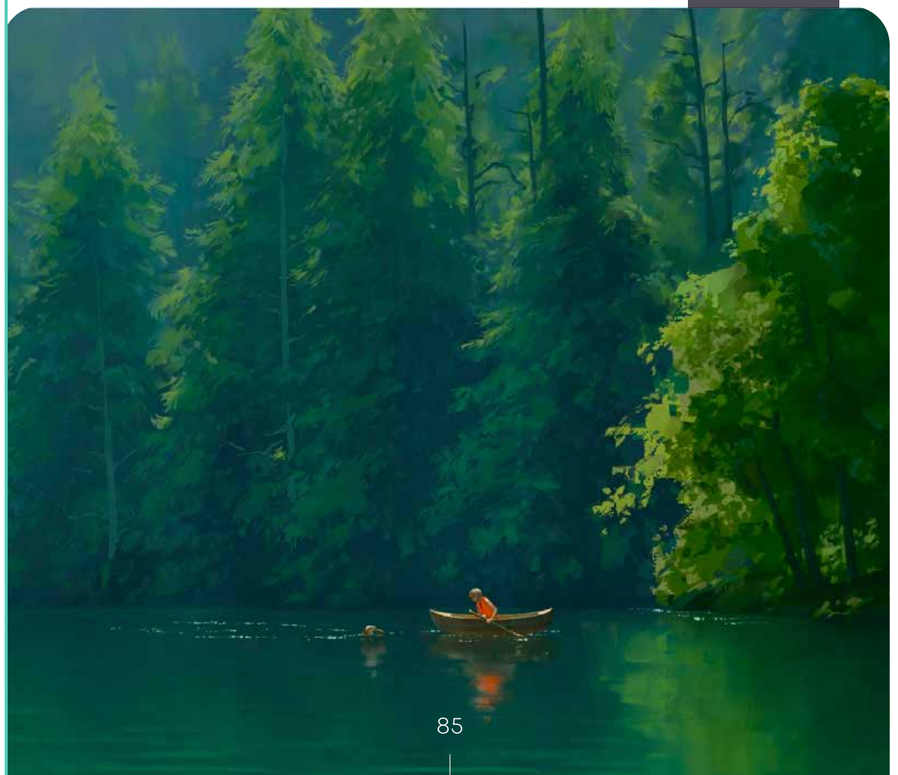
Quasi tutta la **deforestazione tropicale** è causata da quattro prodotti: manzo, soia, olio di palma e legno. I bovini da carne sono responsabili di più del doppio della deforestazione degli altri tre insieme.
Ma abbiamo le conoscenze per raggiungere la sicurezza alimentare per tutti **senza compromettere il futuro del pianeta**.

Piantare alberi: vaste aree di terra in tutto il mondo sono disponibili per il rimboschimento.

Rewilding: pratica che consente alla terra di tornare ai suoi processi naturali attraverso l'inserimento di animali liberi.

Adottare una dieta basata su alimenti vegetali. Boicottiamo quando possibile i prodotti che contribuiscono alla deforestazione.

Autore: Vivian Wu



7. Invest in a Clean Economy

L'idea che la **crescita infinita del PIL** sia l'obiettivo di ogni Paese è fortemente radicata nelle nostre culture.

Ma il PIL non è un indicatore che tiene conto di ciò che gli esseri umani hanno bisogno per prosperare, ma **si basa sull'estrazione, sull'utilizzo e sulla successiva dismissione delle risorse**.

> Il capitale tende a spostarsi verso gli investimenti che hanno già funzionato in passato, perché ritenuti più sicuri. Questo limita gli investimenti verso fonti energetiche innovative.
>
> Affinché la redditività del capitale sul lungo periodo possa essere fruttuosa, è necessario investire in studi, ricerche e nuove tecnologie green anche se, nel breve periodo, possono essere economicamente più rischiose.

Autore: Kiev Decatoire

8. Use Technology Responsibly

La tecnologia non è intrinsecamente buona o cattiva, dipende dall'**uso che ne facciamo**. Essa può aiutarci a risolvere i problemi della nostra società, ma può anche crearne altri. Ad esempio con l'intelligenza artificiale possiamo prevedere gli effetti delle nostre azioni sul clima, mentre con altre tecnologie **possono creare disoccupazione**, se il loro utilizzo non è pianificato correttamente a livello politico.

> Informati se il tuo governo o l'azienda per cui lavori stanno investendo nell'intelligenza artificiale e per quali scopi.
>
> I governi e le aziende di tutto il mondo dovranno vigilare sull'applicazione responsabile dell'intelligenza artificiale e investire nella sua capacità di fornire risposte innovative contro i cambiamenti climatici.

Autore: Ma Yue

9. Build Gender Equality

In molti paesi, si presume che la discriminazione basata sul genere sia un ricordo del passato. Tuttavia, gli studi dimostrano che tutti i settori tendono ancora fortemente a sopravvalutare le prestazioni maschili e a **sottovalutare le prestazioni femminili.**
L'emarginazione delle donne dai processi decisionali fa si che **non ne siano sfruttate le potenzialità**.

> Le donne istruite possono lavorare, essere economicamente più produttive e aiutare la società a prendere decisioni migliori.
>
> Rimodellare la nostra società in modo che le donne svolgano almeno un ruolo nel processo decisionale a tutti i livelli (famiglia, comunità, professioni, governo) è ora una questione di sopravvivenza.

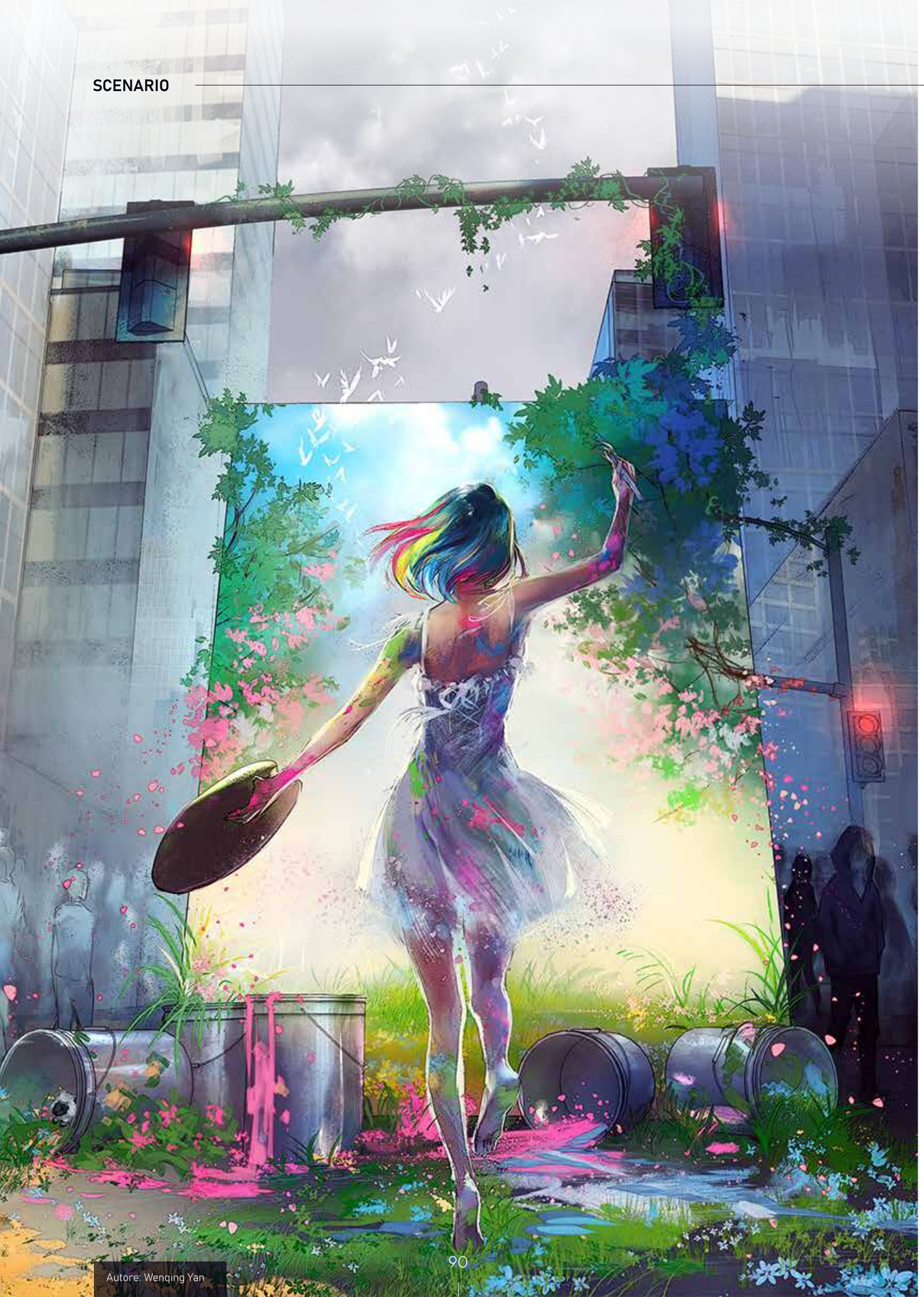
Autore: Alena Aenami

10. Engage in Politics

La transizione verso un **mondo rigenerativo** è possibile solo se disponiamo di **sistemi politici stabili** che riescano a dare risposte alle mutevoli esigenze del nostro pianeta e ai molteplici desideri dei cittadini.
Per aiutarli in questo processo è necessario che **tutti partecipino attivamente**.

> Negli ultimi anni il cambiamento climatico sta scalando la lista delle priorità degli elettori, ma ancora nessuna percentuale significativa di questi considera il clima come massima priorità.
>
> Dobbiamo eleggere solo leader che mettano al primo posto dei propri programmi la questione dei mutamenti climatici e che agiscano prontamente per arginarne i danni.

Autore: Pedro Blanco



Autore: Wenqing Yan

Il finale

Il libro si conclude con un **inno ottimistico all'azione**.
Propone diversi comportamenti e pratiche che possiamo tutti iniziare ad attuare per migliorare la situazione climatica.

In particolare propone obiettivi che ognuno si dovrebbe dare e che possano essere pianificati in un proprio calendario.
Le azioni proposte sono suddivise in giornaliere, mensili, annuali, entro il 2030 ed entro il 2050.

Alcune fra le azioni proposte sono:

> Lavorare sulla propria mentalità per comprendere che come collettività possiamo superare questa crisi.
>
> Decidere di evitare il consumo di carne per almeno un giorno alla settimana.
>
> Informarsi sui programmi politici per scegliere coscientemente chi votare.
>
> Parlare con le persone care dei propri obiettivi.
>
> Non utilizzare mezzi inquinanti quando possibile.
>
> Riconnettersi con la natura e apprezzarne la bellezza.
>
> Piantare alberi anche supportando associazioni volontarie che già lo fanno.

CASI STUDIO

Future World Vision

Di cosa si tratta?

Creato da **ASCE** (American Society of Civil Engineers), Fiture World Vision è un sito web permette l'**esplorazione di possibili scenari urbani futuri**.

Con un'impronta ottimistica affronta temi come **città subacquee e megalopoli verdi**.

Analisi

Un progetto che unisce **fantascienza e ingegneria** per raccontare di un futuro prossimo che possiamo realizzare.

I temi trattati sono vari ma tutti hanno un unico obiettivo: risolvere i problemi delle città future considerando che si andrà verso megalopoli che ospiteranno molti milioni di persone.
Gli ingenieri civili devono immaginare, oggi, il futuro di queste città in un'ottica sostenibile e **conservandone la storia e la cultura**.

https://www.futureworldvision.org/
https://www.asce.org/

Paris Smart City 2050

Di cosa si tratta?

É un progetto di **Vincent Callebaut**, vincitore nel 2015 di un concorso per una Parigi sostenibile.

Callebaut è un architetto belga sensibile ai temi ambientali. I suoi progetti architettonici tengono conto di diversi aspetti della sostenibilità: **energie rinnovabili, biodiversità, agricoltura urbana**, etc.

Analisi

Questo progetto, dall'immenso **valore artistico**, è in grado di suscitare, in chi osserva le immagini proposte dall'autore, emozioni positive circa la possibilità di rendere reale una visione all'apparenza utopica.

Le architetture illustrate sono **in perfetto equilibrio tematico**: mostrano come sia possibile implementare elementi innovativi, futuristici ed ecologici con le architetture preesistenti in perfetta armonia.

https://vincent.callebaut.org/

Climate Clock

Di cosa si tratta?

Questo progetto è basato su un grafico che dimostra la velocità con cui **il pianeta si sta avvicinando ai +1,5°C di riscaldamento globale**.

Mostra anche la **quantità di CO2** già emessa e il riscaldamento globale fino ad oggi calcolato.

Analisi

Ciò che rende speciale questo progetto è il modo in cui comunica direttamente con le persone.

Crea un **forte senso di urgenza**, specialmente nelle giovani generazioni.

Una critica potrebbe essere che **rischia di intimidire** le persone e indurle a pensare che non ci sia più tempo, ma il progetto **promuove molte azioni positive** che possiamo attuare per cambiare la situazione in tempo.

https://climateclock.world/

NASA - Global Climate Change

Di cosa si tratta?

É il sito web della NASA che **monitora in tempo reale le condizioni della Terra**, quali la temperatura, lo scioglimento dei ghiacciai, il livello del mare, etc.

Promuove articoli e azioni per rallentare il processo di surriscaldamento.

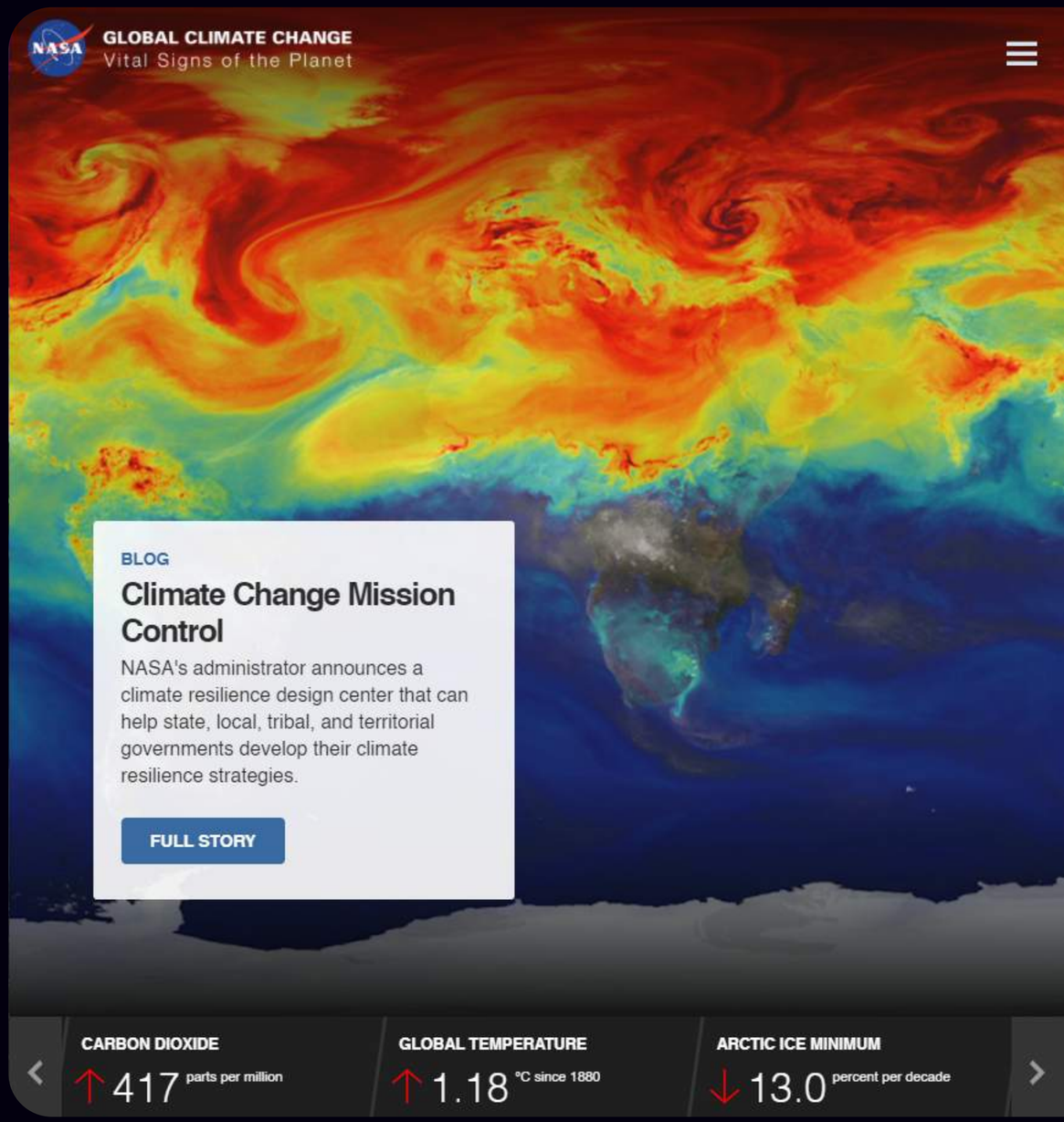
Analisi

Esplorare il sito è di grande utilità perchè spesso è facile dimenticarsi dei **danni che stiamo causando al pianeta**.

Il sito fornisce dati oggettivi rilevati in tempo reale dai satelliti e da altri strumenti di misura.

Spiega inoltre in modo dettagliato **cos'è e da cosa è causato il cambiamento cliamtico**, promuovendo infine soluzioni praticabili.

https://climate.nasa.gov/



Jewel Changi Airport

Di cosa si tratta?

Inaugurato nel 2019 e ideato da **Moshe Safdie**, è un complesso architettonico di intrattenimeno e vendita al dettaglio a tema naturale. Esso si trova all'interno dell'aeroporto di Changi, Singapore.

Analisi

Tra tutte le architetture a tema naturale, il Jewel Changi Airport è sicuramente una fra le più **affascinanti a livello estetico**.
Il suo fulcro è la c**ascata coperta più alta del mondo**, il Rain Vortex, che è circondata da una foresta a terrazze.
Scendendo attraverso sette piani, la cascata è uno spettacolo mozzafiato posto al centro di Jewel.
L'acqua che alimenta la cascata viene raccolta dalla pioggia e poi fatta ricircolare nella fontana.

Questo progetto mostra come sia possibile coniugare la natura, la tecnologia e la bellezza.

https://www.jewelchangiairport.com/

Bosco Verticale

Di cosa si tratta?

É un complesso di **due palazzi residenziali** progettato nel 2014 da **Boeri Studio** a Milano.

Peculiarità di queste costruzioni è la presenza di più di **duemila specie arboree**, tra arbusti e alberi ad alto fusto, distribuite su tutte le facciate dei palazzi.

Analisi

L'obiettivo di questa architettura è mettere al centro il **rapporto tra l'uomo e la flora**.

La componente forse più singolare di questo sistema è costituita dai "**Flying Gardeners**": una squadra specializzata di **arboricoltori-scalatori** che, una volta all'anno, si cala dal tetto degli edifici per eseguire la potatura e la verifica dello stato delle piante, nonché la loro eventuale rimozione o sostituzione.

https://www.stefanoboeriarchitetti.net/

National Geographic - The cities issue

Di cosa si tratta?

É un magazine di National Geographic che si propone di **descrive dettagliatamente la possibile vita in una futura città ecosostenibile**.

I temi affrontati ruotano attorno a dieci parole chiave: ecologia, acqua, energia, vivibilità, spreco, cibo, mobilità, culture, infrastrutture ed economia.

Analisi

Un'iniziativa molto interessante che rispecchia sotto diversi punti di vista ciò che hanno scritto Christiana Figueres e Tom Rivett-Carnac nel libro "The Future We Choose: Surviving the Climate Crisis".

Inoltre sono state realizzate **illustrazioni affascinanti** che mostrano possibili città del futuro nei minimi dettagli.

https://www.nationalgeographic.com/magazine

Block'hood

Di cosa si tratta?

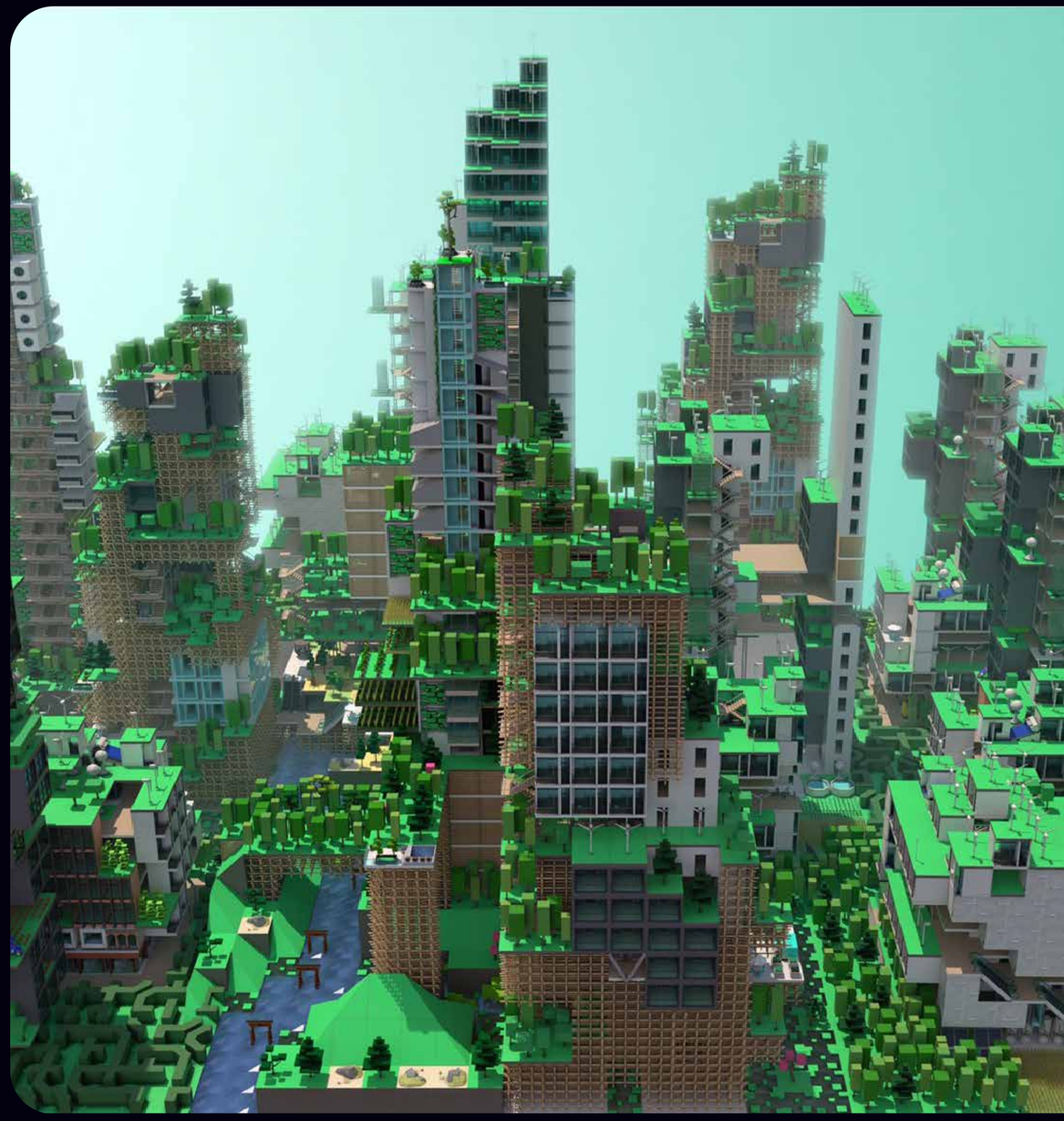
É un videogioco in cui **l'obiettivo è la costruzione di quartieri ecosostenibili** attraverso l'aggiunta e sovrapposizone di blocchi che rappresentano le attività umane come blocchi abitativi, commerciali, di produzione e di svago.

Analisi

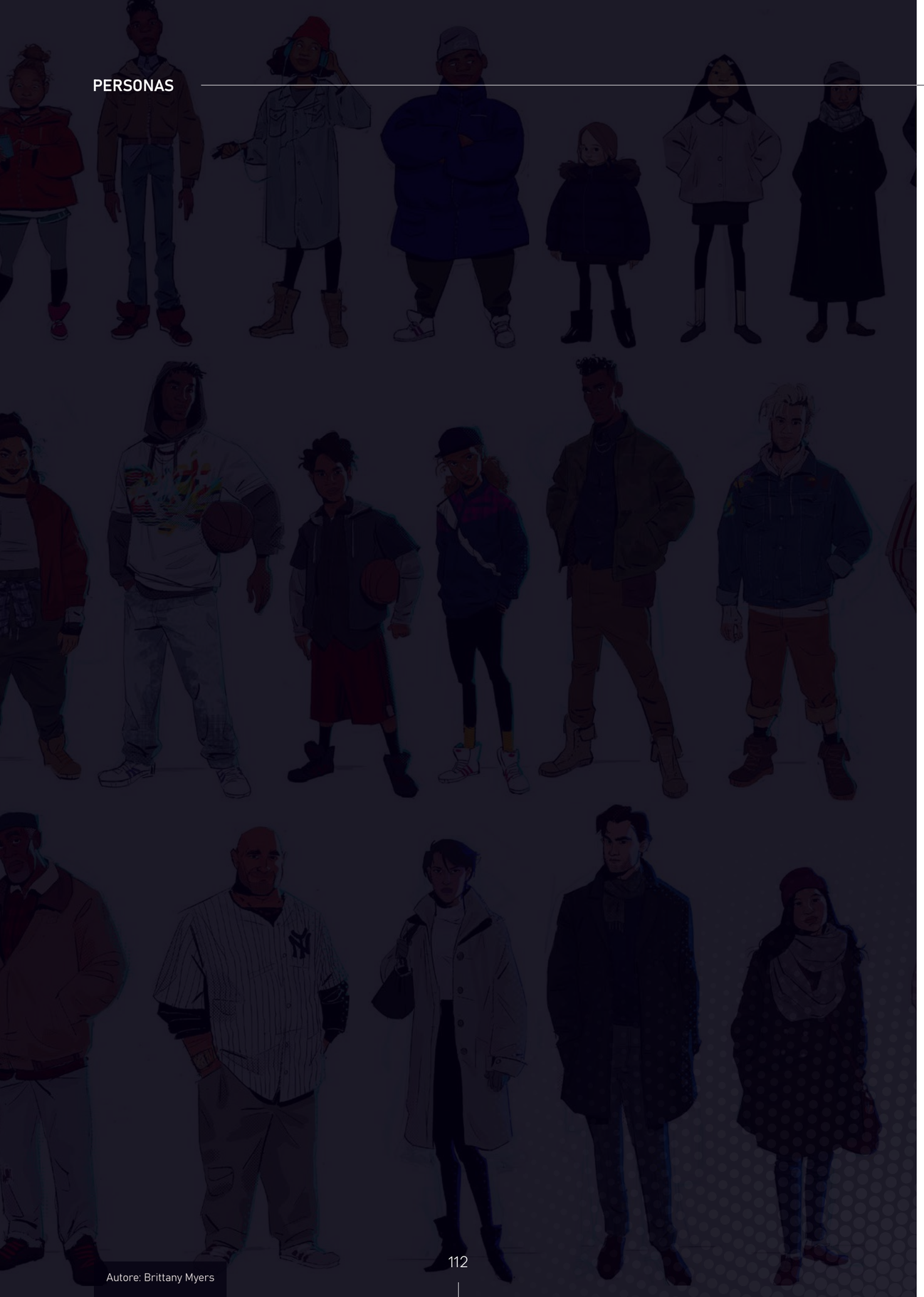
Nonostante i giochi di tipo gestionale siano già molteplici, Block'hood si differenzia dagli altri perchè con l'aggiunta di ogni elemento deve **mantenere invariati gli equilibri ofra risosre usate e le risorse disponibili**.

Questo gioco non è solo incentrato sul costruire una città, o meglio un quartiere, per l'uomo, ma prevede la possibilità al giocatore di inserire la vita animale.
Il gioco incentiva così a pensare che la pianificazione di una città debba essere fatta **nel rispetto delle altre specie**.

https://www.plethora-project.com/blockhood



PERSONAS



Autore: Brittany Myers

Cosa sono le personas

Ideare le personas è un **modo efficace per analizzare il possibile target di riferimento**.
Il focus è stato quello di rendere queste personas realistiche dando a ciascuno un nome, un età e degli interessi personali. Sono state inoltre descritte in base al loro rapporto con il tema della sostenibilità ambientale.

Durante la realizzazione delle personas sono emerse alcune similitudini che hanno permesso il loro raggruppamento in quattro categorie formate ciascuna da due personas.

i curiosi *gli informati* *gli esperti* *i professionisti*

lo studente

MATTEO · 14 ANNI

Matteo è uno studente che attualmente frequenta la scuola secondaria di primo grado, nella sua città natale. Dopo l'orario scolastico dedica molto tempo ai social e a giocare ai videogiochi.
Nel weekend inoltre ama giocare a basket con i suoi amici in un parco vicino a casa.

Relazione con la sostenibilità

Nonostante sia al corrente del problema in linee generali non si è mai interessato troppo. Solo nell'ultimo periodo ha iniziato a guardare qualche video che tratta l'argomento.

« Da poco mi sono interessato alla sostenibilità dopo aver sentito il mio influencer preferito parlarne. »

Obiettivi

Il sogno di Matteo è quello di studiare programmazione alle scuole superiori e all'università per poter creare dei videogiochi emozionanti come quelli che lo appassionano.

Hobby e interessi

- Videogiochi
- Programmazione
- Arte
- Serie TV
- Musica Elettronica

Strumenti di informazione

il nonno

ANTONIO · 72 ANNI

Antonio ha lavorato per tutta la sua vita in fabbrica, ma da quando è in pensione ha iniziato coltivare il proprio orto dietro casa. Questa attività gli ricorda dei momenti felici di quando da piccolo aiutava i suoi genitori nella piantagione dove lavoravano.

Obiettivi
Antonio ha raggiunto molti traguardi nel corso degli anni, il suo obiettivo adesso è vivere una vita tranquilla e fare ciò che più gli piace senza troppe preoccupazioni. Inoltre ama passa molto tempo con i suoi nipotini e la sua famiglia.

Relazione con la sostenibilità

Da sempre scettico riguardo le attuali modalità di coltivazione intensiva, cerca di curare il suo orto senza l'utilizzo di prodotti artificiali.

Hobby e interessi

- Agricoltura
- Politica
- Musica Jazz
- Cucina
- Bocce

Strumenti di informazione

« Non conosco perfettamente la situazione ambientale però nel mio piccolo faccio quello che posso per coltivare bio. »

l'attenta

ILENIA · 20 ANNI

Ilenia si è recentemente trasferita in un appartemento con alcuni coinquilini vicino alla sua università. Studia psicologia e, finito il triennio, vorrebbe continuare gli studi e specializzarsi in psicologia scolastica.

Obiettivi
L'obiettivo di Ilenia è quello di continuare gli studi per poi lavorare come psicologa nelle scuole per aiutare i ragazzi a migliorare e sviluppare i propri processi d'apprendimento superando i momenti di crisi.

Relazione con la sostenibilità

Da molti anni è interessata alla questione ambientale e, fin da quando ha iniziato a votare si è informata sulle politiche ambientali proposte dai candidati.

« Ora che faccio la spesa da sola mi informo sempre sulla provenienza dei prodotti che acquisto. »

Hobby e interessi

- Lettura
- Cinema
- Passeggiare
- Visitare musei
- Viaggiare

Strumenti di informazione

il genitore

MARIA · 42 ANNI

Maria lavora come amministrativa in un ufficio nella città in cui abita.
Sta risparmiando per poter dare ai propri figli un'educazione che permetta loro di sviluppare le proprie capacità personali.

Obiettivi
Maria investe buona parte della sua giornata nel lavoro, ciò le impedisce di dedicare più tempo alla famiglia. Per questo si è iscritta ad un corso di pittura insieme ai suoi figli.

Relazione con la sostenibilità

Da anni è al corrente della problematica e sta attenta alle proprie abitudini, anche se spesso si accorge che è difficile essere green in una società consumistica.

« Sono pessimista riguardo la situaizone ambientale, ma vorrei fare il possibile per le generazioni future. »

Hobby e interessi

- Bricolage
- Cinema
- Musica Pop
- Pittura
- Yoga

Strumenti di informazione

l'ambientalista

SOFIA · 27 ANNI

Sofia sta studiando letteratura, ma la sua attività principale è organizzare eventi e manifestazioni a tema ambientale. Cerca sempre di promuovere attività green con i suoi amici più stretti.

Obiettivi

Il suo obiettivo è quello di convincere più persone possibili riguardo alla necessità di risolvere al più presto crisi climatica. Nel farlo cerca di non perdere la speranza anche quando le notizie sono negative.

Relazione con la sostenibilità

Sin da quando era piccola è stata introdotta alla questione ambientale dalla scuola e dai suoi genitori. Ora che è adulta vuole fare la sua parte.

« Sono convinta che tutti dovrebbero lottare per la causa climatica. Se il pianeta affonda, affondiamo insieme ad esso. »

Hobby e interessi

- Nuoto
- Fotografia
- Lingue straniere
- Cibo vegetariano
- Racconti fantasy

Strumenti di informazione

il laureato

STEFANO · 23 ANNI

Stefano si è recentemente laureato in ingegneria ambientale e sta decidendo come continuare gli studi.
Sin da quando era piccolo è appassionato di flora e ne sa riconoscere molte specie.

Obiettivi
Il suo obiettivo è quello di impegnarsi nella ricerca ingegneristica per dare il suo contributo alla soluzione della crisi climatica.

Relazione con la sostenibilità

Durante gli ultimi anni ha vissuto alcune esperienze climatiche negative che lo hanno portato a riflettere sull'argomento e a iscriversi al corso di ingegneria ambientale.

Hobby e interessi

- Piante
- Astronomia
- Giochi di ruolo
- Baseball
- Musica rock

Strumenti di informazione

« Spero di poter fare la differenza nella lotta contro i cambiamnti climatici. »

l’ente no-profit

GIULIA · 36 ANNI

Giulia fa parte di un ente che organizza podcast e workshop per promuove attività green in diversi ambiti pubblici e privati.

Obiettivi

Il sogno di Giulia è quello di creare una famiglia con il suo partner, ma ha paura di lasciare ai propri figli una Terra consumata.

Relazione con la sostenibilità

Si è avvicinata al problema ambientale da pochi anni. Quando ha compreso l’effettiva gravità della situazione ha deciso di cambiare lavoro per dedicarsi a questi temi a tempo pieno.

« Vogliamo diffondere la conoscenza sulla situazione climatica per combattere l’ignoranza e il negazionismo »

Hobby e interessi

- Letteratura
- Filosofia
- Ciclismo
- Escursionismo
- Sci

Strumenti di informazione

il publisher

DANIELE · 44 ANNI

Daniele trasmette messaggi green attraverso i suoi canali di distribuzione, dall'editoria ai social.

Obiettivi

Daniele mangia la carne, ma nell'ultimo periodo sta cercando di diminuirne il consumo sperando di arrivare ad una dieta vegetariana.

Relazione con la sostenibilità

Negli ultimi anni si è impegnato per la questione ambientale, prima riducendo le sue emissioni e le sue abitudini negative e poi parlando pubblicamente del problema.

« Sono sempre molto attento ai materiali che utilizzo per le mie pubblicazioni. »

Hobby e interessi

- Politica
- Graphic design
- Moda
- Illustrazione
- Mare

Strumenti di informazione

PROGETTO

PICTURE TOMORROW

visualizing the future to act today

IL SIGNIFICATO

L'ispirazione

L'ispirazione principale per la realizzazione del concept è nata dall'idea di "vedere" possibili scenari futuri, comprendere le problematiche attuali al fine di risolverle.

Gli obiettivi

Dall'analisi dei casi studio è emersa la **mancanza di elementi empatici** che potessero muovere i sentimenti dell'utente. Per questa ragione un elemento fondante del progetto riguarda proprio lo **storytelling** e la possibitià per l'utente di immedesimarsi e ragionare su ciò che vede e che legge, per poi agire successivamente con **consapevolezza**.

Il nome

Il nome del concept e dell'intero progetto è:
Picture Tomorrow, visualizing the future to act today.

La parola "picture" in inglese ha diversi significati e proprio per questo motivo è stata scelta per il concept.
"Picture" infatti può essere tradotta sia come "illustrazione", "disegno", sia come verbo "immaginare". Con questa parola vengono così racchiusi due elementi chiave del progetto: **l'illustrazione** di scenari futuri e **l'immaginazione** che questi suscitano in chi li guarda

linee guida

Gli elementi chiave emersi dall'analisi dello scenario si possono condensare in quattro linee guida che rappresentano la struttura del progetto:

Suscitare emozioni

L'obiettivo principale del progetto è quello di creare una connessione emotiva con l'utente attraverso lo storytelling e le illustrazioni.

Infondere ottimismo

Mantenere una comunicazione ottimista e positiva è il primo passo per alleviare il senso di frustrazione nei confronti del cambiamento climatico.

Basi scientifiche

Il libro scelto "The future we choose" è totalmente tratto da fonti certificate e per questo è stato usato come base per il progetto.

Promuovere la consapevolezza

L'obiettivo finale del progetto è quello di aiutare l'utente a formarsi propria una coscienza ambientale che lo spinga ad agire.

identità visiva

Con il termine identità visiva si intende l'insieme coordinato di simboli, font e colori ricorrenti in tutte le parti del progetto.

Questa sezione comprende:

Palette colori

Elementi grafici

Tipografia

Logo

Varianti del logo

Linguaggio

Palette colori

La palette scelta è costituita da colori generalmente **saturi e accesi** con l'obiettivo di trasmettere **emozioni positive**.

In alcune occasioni i colori vengono mischiati in dei **gradienti** per creare sfumature che suggeriscano un senso di **cambiamento e movimento**.

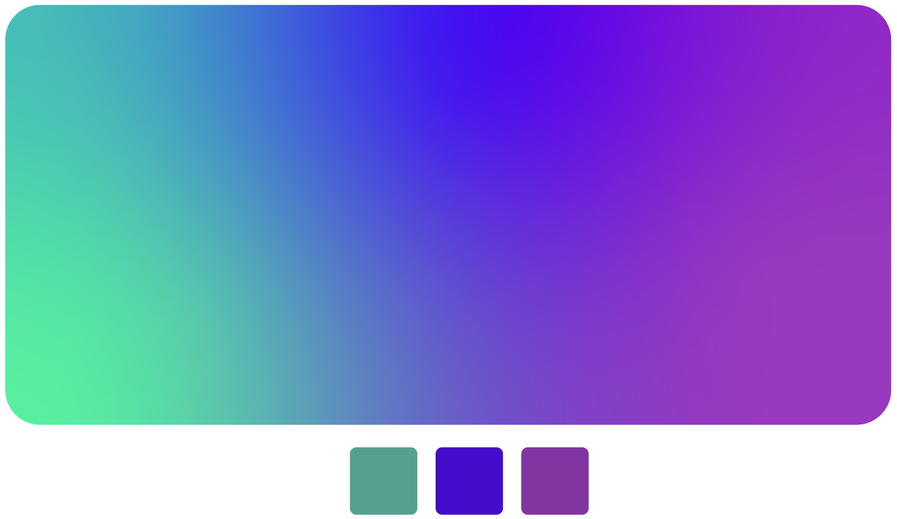
COLORI PRIMARI

HEX 56ccba	HEX 4717f6	HEX a239ca
R 86	R 71	R 162
G 204	G 23	G 57
B 186	B 246	B 202
C 61	C 88	C 62
M 0	M 77	M 80
Y 36	Y 0	Y 0
K 0	K 0	K 0

COLORI SECONDARI

HEX 0e0b16	HEX ffffff
R 14	R 255
G 11	G 255
B 22	B 255
C 61	C 0
M 0	M 0
Y 36	Y 0
K 0	K 0

ESEMPI DI GRADIENTI



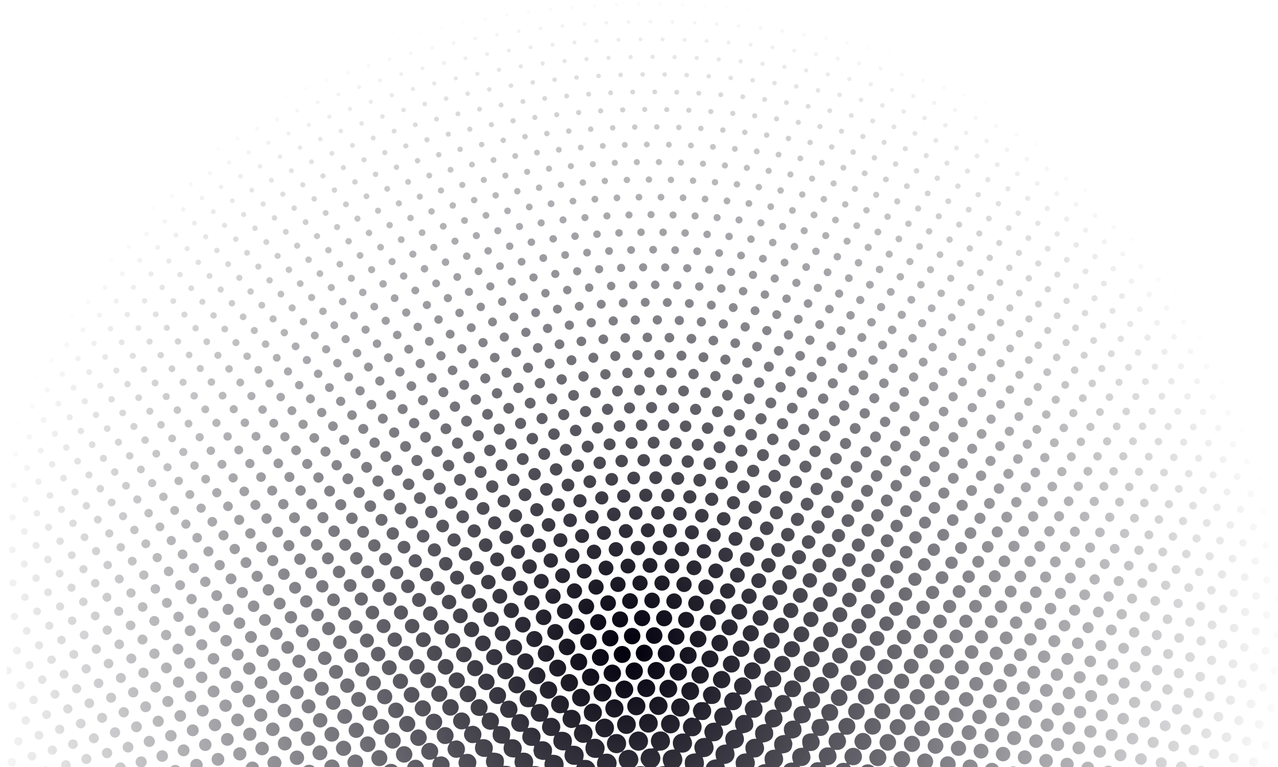
Elementi grafici

Gli elementi grafici utilizzati sono principalmente dei **pattern mezzitoni** di forma circolare.

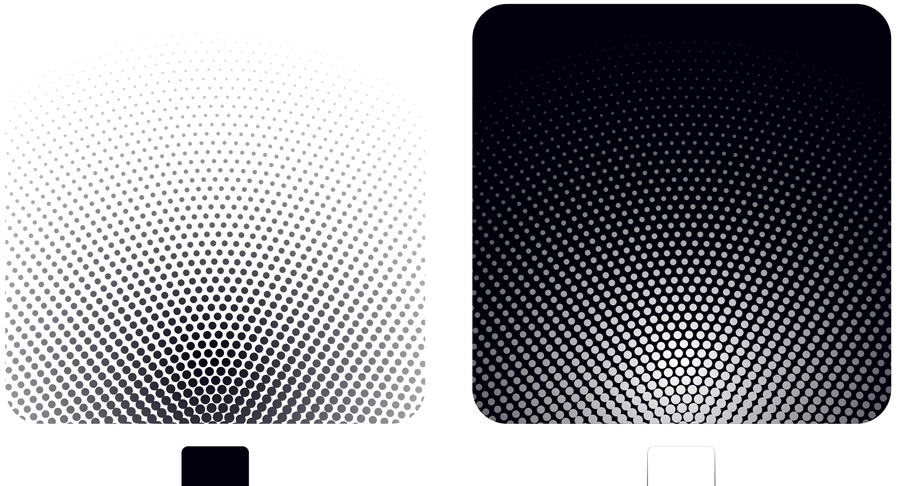
Questo tipo di grafica rimanda all'**immaginario della fumettistica** avvicinando così la comunicazione visiva al mondo del disegno.

Queste grafiche sono sempre nei colori della palette principale e vengono spesso inseriti in trasparenza per evitare un conflitto con le scritte e le immagini.

Questo tipo di pattern è inoltre stato utilizzato all'interno delle illustrazioni create per il progetto.



ESEMPI DI MEZZITONI



Tipografia

Per la realizzazione del progetto sono stati selezionati due famiglie di font utilizzate in due varianti:

Come font primario è stato selezionato **Subjectivity.**
Questo font è utilizzato per la parte di comunicazione di primo impatto come il logo, i titoli e scritte importanti.
Viene utilizato principalmente nella sua versione extra bold e medium slanted.

SUBJECTIVITY - EXTRA BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:;?!

subjectivity - medium slanted

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:;?!

Come font secondario è stato selezionato **Bahnschrift.**
Questo font è utilizzato per tutta la parte di comunicazione in secondo piano e per i testi di approfondimento del progetto.
Viene utilizzato sia nella sua versione light, sia nella versione semibold quando necessario.

BAHNSCHRIFT - SEMIBOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:;?!

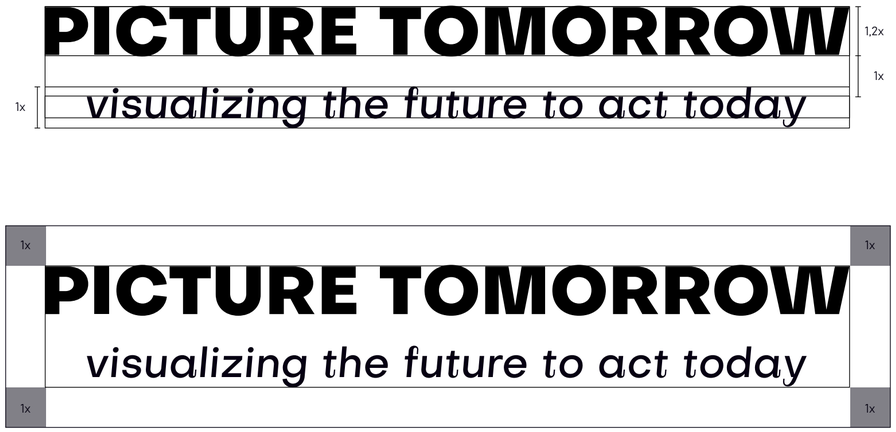
bahnschrift - light

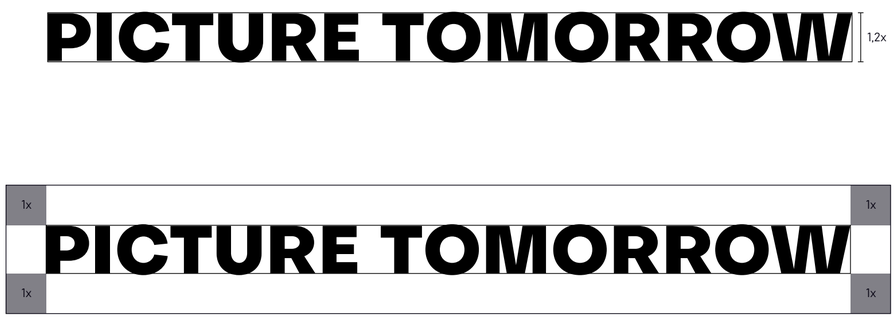
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:;?!

Logo

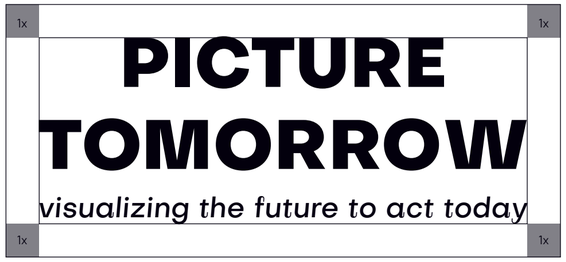
Il font utilizzato per il logo è **Subjectivity Extra Bold** per il naming e ***Subjectivity Medium Slanted*** per il payoff.

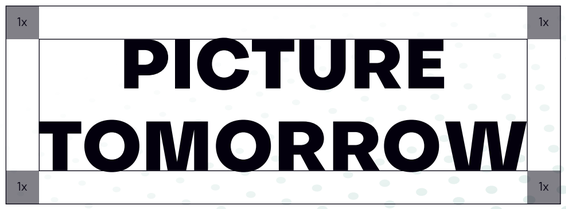
Il logo può anche essere rappresentato senza payoff.





Può anche essere rappresentato in questa variante secondaria con e senza payoff.





Varianti del logo

Il logo può essere rappresentato attraverso queste varianti.
I colori utilizzati sono quelli riportati nella sezione “palette colori”.

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

PICTURE TOMORROW
visualizing the future to act today

Linguaggio

La comunicazione relativa al progetto è totalmente in lingua **inglese.** È così possibile rendere il progetto il più inclusivo possibile e restando inoltre fedele al libro la cui lingua originale è proprio quella inglese.

In un secondo momento si potrebbe ipotizzare la traduzione in altre lingue diffuse tra cui l'italiano, il francese e il tedesco.

Il **tone of voice** è caratterizzato da:

> Linguaggio informale e diretto.
>
> Ricerca di un contatto con l'utente a livello emotivo.
>
> Vocabolario che incentiva l'utente a non restare passivo.

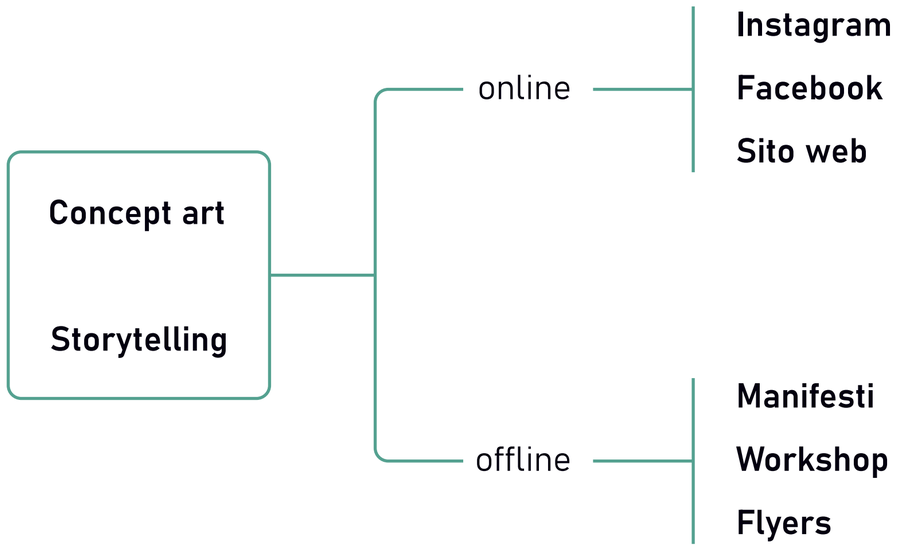
strategia di comunicaizone

Strumenti per la comunicaizone

La strategia di comunicazione ruota intorno ad alcune illustrazioni/concept art realizzate a partire dal libro scritto da Christiana Figueres e Tom Rivett-Carnac “The future we choose: surviving the climate crisis”.

Le illustrazioni sono **accompagnate da brevi racconti** in **prima persona** che hanno l’obiettivo di suscitare emozioni e pensieri negli utenti che li leggono.

La strategia prevede l’utilizzo di supporti online e offline:



CONCEPT ART E STORYTELLING

I temi trattati

Ispirate al libro “The future we choose: surviving the climate crisis” sono state realizzate **otto illustrazioni**: quattro per ciascuno dei due futuri descritti dagli autori.

Le illustrazioni sono state create sulla base dei nove temi emersi durante l’analisi del libro.

I temi trattati sono:

1 le condizioni dell’aria

2 la vegetazione e gli ecosistemi

3 lo stato dei mari e degli oceani

4 gli eventi climatici e l’immigrazione

5 le temperatrure e i suoi effetti

6 l’alimentazione e la società

7 la salute e il benessere

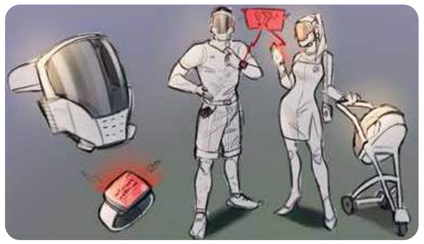
8 le fonti di energia

9 i trasporti e le infrastrutture

Primi concept

Gli sketch iniziali sono serviti a focalizzare gli elementi chiave dei due mondi raccontati dagli autori.
Pochi dei concetti espessi in questi sketch si sono poi concretizzati negli elaborati finali, ma sono stati utili per focalizzare i **temi da illustrare.**

The world we are creating



Cittadini facoltosi possono comprare maschere anti-smog di ultima generazione.

Una famiglia che si allontana da una città allagata per mettersi in salvo.

La desertificazione delle città porta ad un fenomeno di migrazione di massa.

Una città marittima sommersa dall’acqua a causa dell’innalzamento del livello del mare.

The world we must create

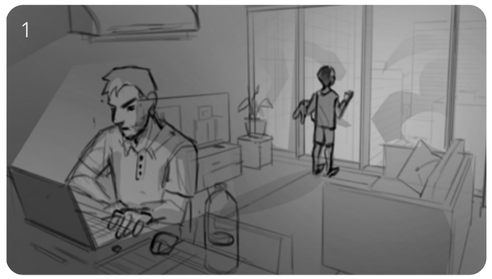
Un’azienda agricola green

I trasporti al dettaglio avverranno attraverso i droni

Gli elaborati finali

I concept mostrati fin'ora sono interessanti da un punto di vista formale, ma **non riescono a comunicare le emozioni** come previsto dalle linee guida.
In seguito ad un'analisi più approfondita del libro gli sketch sono stati rielaborai per realizzare immagini che racchiudessero meglio uno **storytelling** mirato.

The world we are creating



SKETCH INIZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

LINEART E BLOCKING

IMMAGINE FINALE

TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

> le condizioni dell'aria
>
> le temperatrure e i suoi effetti

Le condizioni pericolose dell'aria portano i cittadini a chiudersi in casa per lunghi periodi al fine di non incorrere in malattie respiratorie e virali a causa del proliferare di alcuni tipi di virus.
Le temperature possono superare i 40°C più volte nel corso dell'anno costringendo la chiusura dei luoghi pubblici.

SKETCH INIZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

LINEART E BLOCKING

IMMAGINE FINALE

TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- l'alimentazione e la società
- la salute e il benessere

In un mondo in cui il gli alimenti scarseggiano a causa del cambiamento climatico, la popolazione tende a diventare più avida, accumulando più di quanto gli serva.

La salute è direttamente collegata alla scarsità di cibo e alle condizioni delle falde acquifere. Un'alimentazione non equilibrata porta allo sviluppo di malattie.

SKETCH INIZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

LINEART E BLOCKING

IMMAGINE FINALE

TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- la salute e il benessere
- i trasporti e le infrastrutture

Solo le persone più facoltose possono permettersi di acquistare le maschere anti-smog di ultima generazione e usufruire dell'assistenza medica necessaria per mantenersi in salute.
L'utilizzo di mezzi pubblici diventa un vettore per contrarre malattie, spingendo così i cittadini più ricchi ad usare mezzi privati di trasporto.

SKETCH INIZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

LINEART E BLOCKING

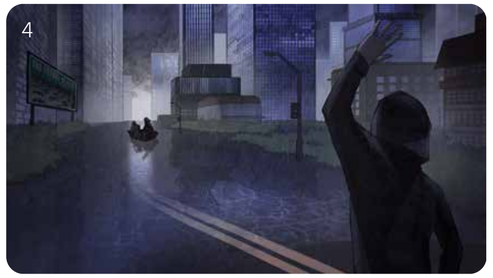


IMMAGINE FINALE

TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- gli eventi climatici e l'immigrazione
- lo stato dei mari e degli oceani

Gli eventi climatici sono sempre meno prevedibili e sempre più violenti, rendendo così difficile la quotidianità dei cittadini che devono affrontare tali catastrofiche problematiche.

L'innalzamento dei mari e degli oceani aumenta al punto da sommergere alcune città marittime rendendo difficoltosa l'abitabilità gli spostamenti.

The world we must create

SKETCH INIZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

LINEART E BLOCKING

IMMAGINE FINALE

TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- le condizioni dell'aria
- i trasporti e le infrastrutture

In un modno in cui le condizioni dell'aria nelle città sono buone, la popolazione è invogliata all'utilizzo dei mezzi di trasporti pubblici e green.

Inoltre l'utilizzo di droni per il trasporto di beni al dettaglio diminuisce drasticamente la necessità di utilizzare mezzi privati.

SKETCH INZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

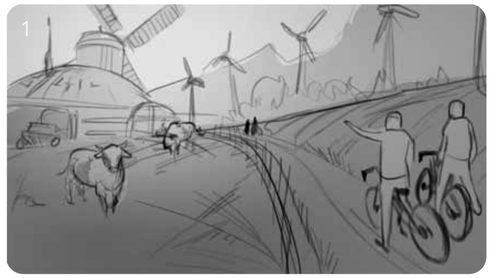
LINEART E BLOCKING

IMMAGINE FINALE

TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- l'alimentazione e la società
- la vegetazione e gli ecosistemi

Riducendo gli allevamenti e le coltivazioni intensive in favore di metodi ecosostenibili, i costi degli alimenti aumentano.
I cittadini iniziano a coltivare autonomamente i prodotti vegetali sui balconi e sui tetti rendono le citta dei grandi orti comuni. Questa iniziativa porta le persone a scambiare gli alimenti che hanno coltivato in eccesso e a formare gruppi d'acquisto per minimizzare i costi di spedizione.



SKETCH INZIALE

DEFINIZIONE DEL MOOD

LINEART E BLOCKING

IMMAGINE FINALE

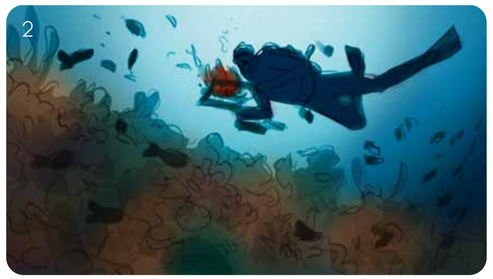
TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- le fonti di energia
- la vegetazione e gli ecosistemi

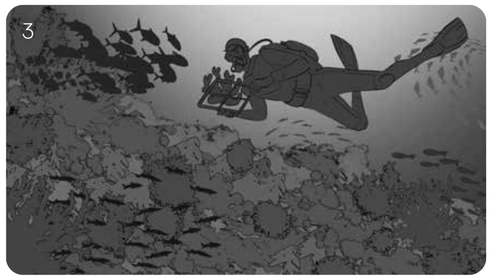
Tutti gli edifici sono alimentati al 100% da energia rinnovabile riducendo drasticamente l'impatto ambientale di tutte le attività umane.

L'agricoltura avviene nel rispetto degli ecosistemi evitando l'immissione nel terreno di elementi chimici dannosi e riducendo al minimo gli allevamenti che emettono gas serra.

SKETCH INIZIALE



DEFINIZIONE DEL MOOD



LINEART E BLOCKING

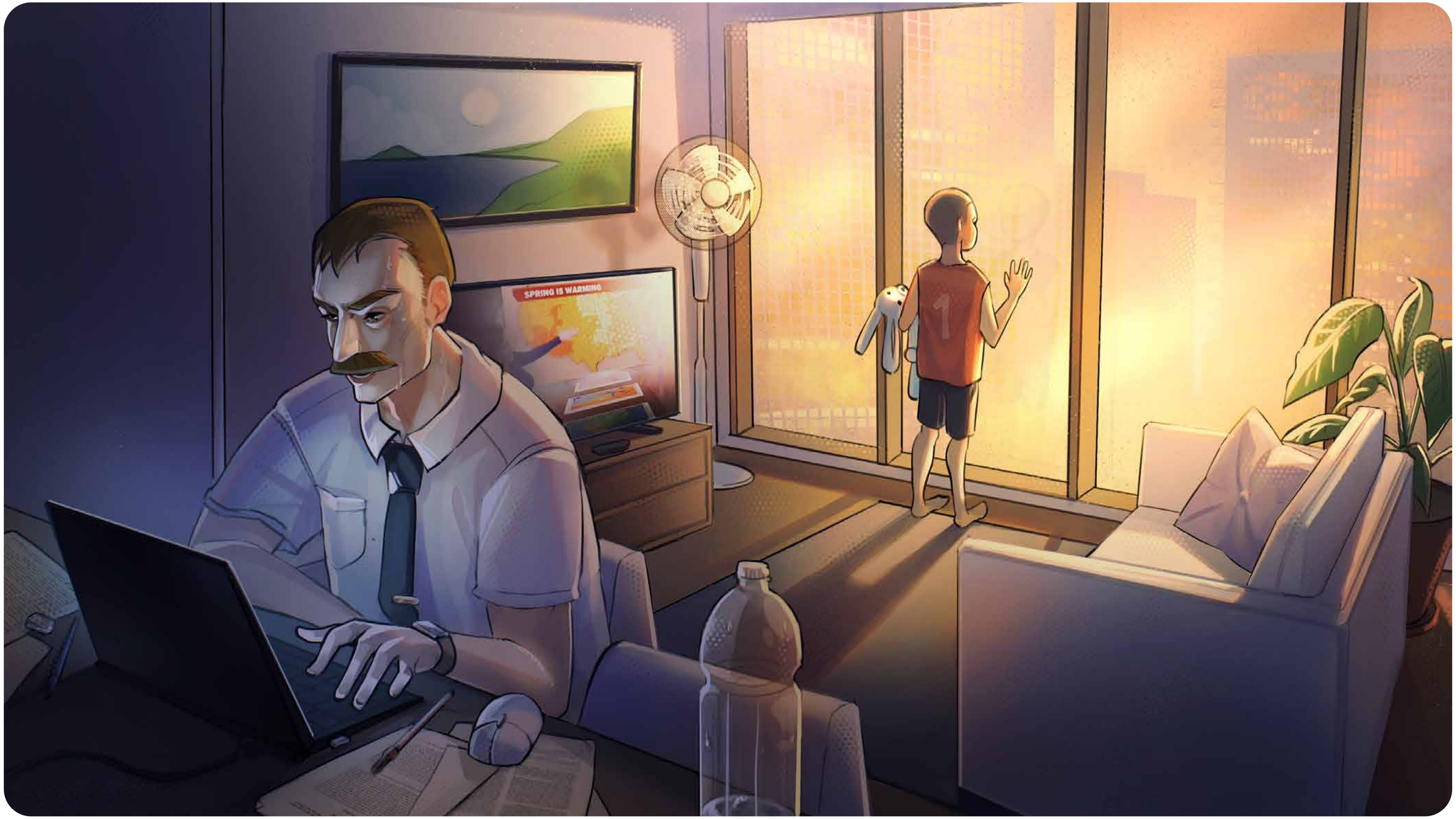
IMMAGINE FINALE

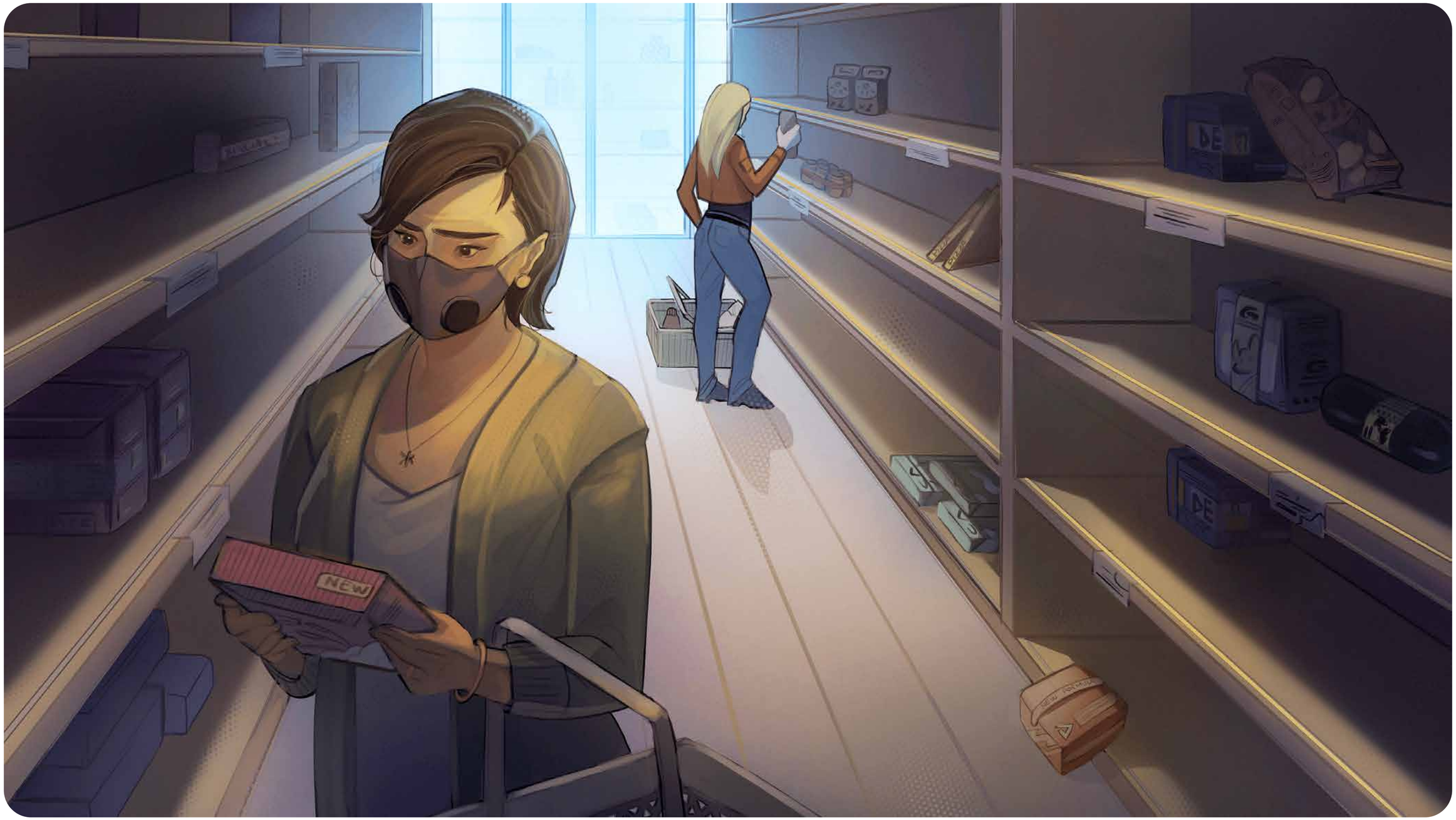
TEMI PRINCIPALI TRATTATI NELL'IMMAGINE:

- le temperatrure e i suoi effetti
- lo stato dei mari e degli oceani

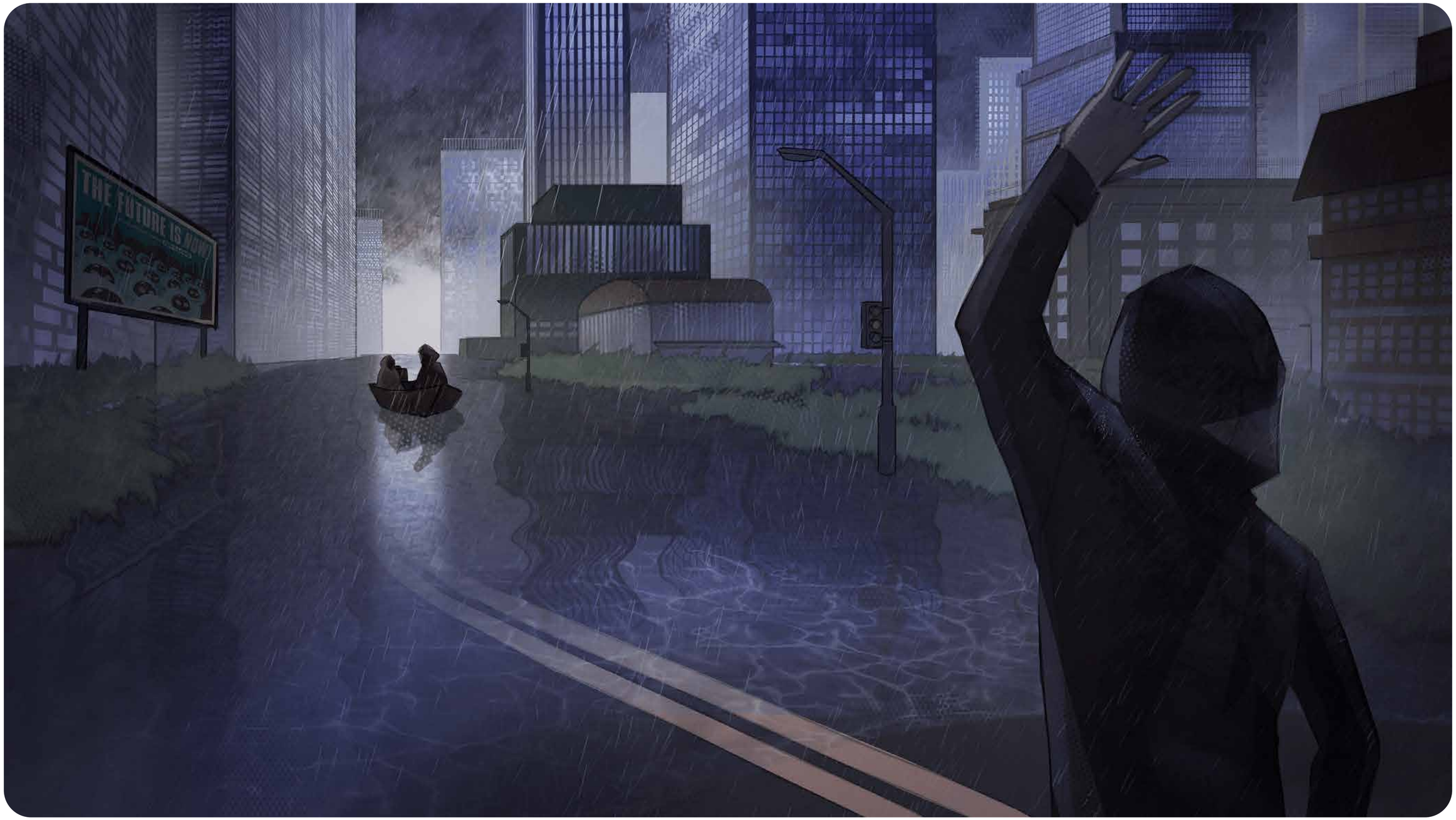
Una riduzione delle temperature e dell'effetto serra in superficie porta ad un'abbassamento dei livelli del pH dei mari e ad un ritorno della salinità a livelli accettabili.

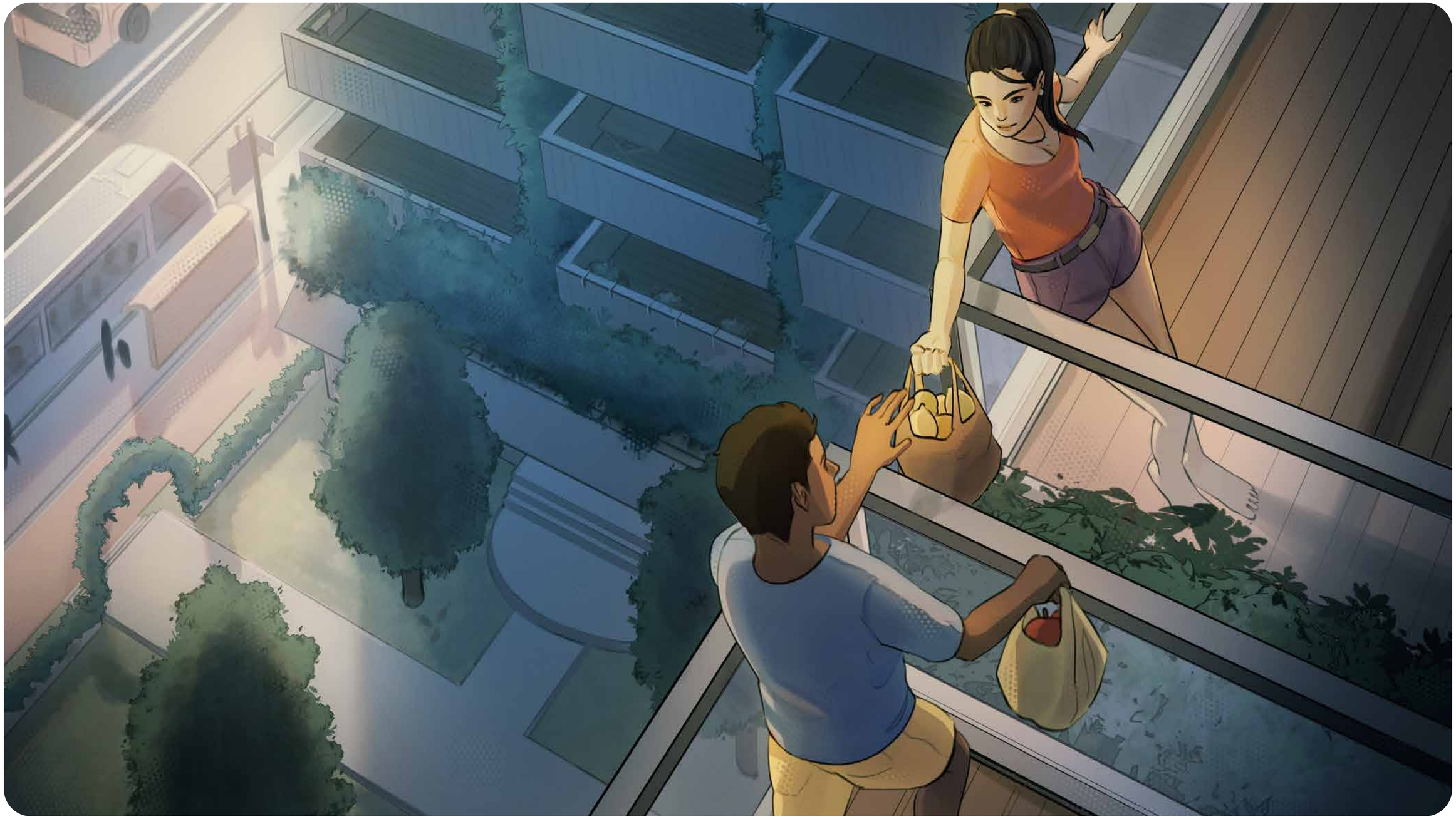
Questi cambiamenti rendono possibile la ricostituzione degli ecosistemi marini e i metodi di ripopolamento delle barriere coralline portano ai benefici sperati.


SPRING IS WARMING


NEW

YOUR
HEALTH
FIRST
only 299€!


THE FUTURE IS NOW!



Lo storytelling

Per ogni immagine realizzata sono stati selezionati tre punti d'interesse dei quali raccontare una storia in prima persona, come se i personaggi esplicitassero i propri pensieri.

August 2059

it's almost September and school should start again shortly.

I attended the last semester from home because the air conditions were too dangerous.

I hope things will get better this year, I miss my friends.

August 2059

It's too hot and I can't concentrate on the work to do.

I hope this heat wave will pass quickly even though I know that every year around this time it becomes more and more aggressive.

August 2059

You don't see many plants around the city these days.

The conditions of the air and rainwater are killing them all, so I decided to keep some at home so I can see some green.

April 2054

The latest pack of my favorite cereals, I always ate them when I was little.
Next time I'll try something new.

If I find something I like, I'll make a good stock of it before all the packs run out

April 2054

Some food supplies have been running low for some months due to continuous floods and fires.

But people are more greedy than ever and take everything they can from the supermarket shelves leaving almost nothing for others.

April 2054

I've been going back to the supermarket for two weeks to buy my father's favorite tomato sauce but I can't find it.

I have heard that the producer is having problems with water contamination which makes it difficult for tomatoes to grow.

May 2062

Air conditions have worsened dramatically lately.

The newspapers announced an increase in respiratory diseases.

I should buy a new smog mask for my mother.

May 2062

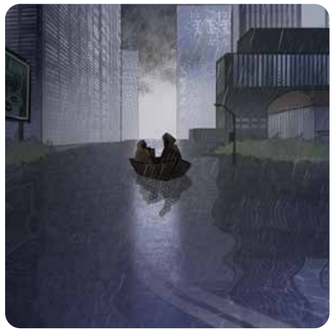
Every day I take the tram I see that advertisement, I wish I could buy one of that device for me and my partner.

May 2062

I have had this cough for weeks, I don't know exactly what the cause is.

My doctor says it could be one of these factors: a cold, smog, or illness.

Or maybe all three together.



October 2064

A few months ago the sea level started to rise visually and now on certain days it is not possible to reach the other part of the city without the use of boats.

This situation is really stressful.

October 2064

After the last downpour I was worried about the safety of my friends who had gone to retrieve some things from their old houses.

Luckily they called me on my cell phone and told me that everything is fine and that they are coming back.

October 2064

The weather is so unpredictable lately, a second before it's sunny and a second later there's a downpour.

Even if it's sunny now, I always carry an umbrella with me for safety.

September 2064

I'm so glad my generation did the right thing.

I can't imagine a future where my granddaughter lives in a broken world

September 2064

While on the train, I saw a drone carrying a package to some apartments.

I'm waiting for one too! My mom ordered a sweater for me!

September 2064

Nowadays I only travel by train or bicycle.

The services and infrastructures are always perfect and I feel happy when I am surrounded by people and nature.

August 2070

My neighbors always exchange the fruits and vegetables they have grown.

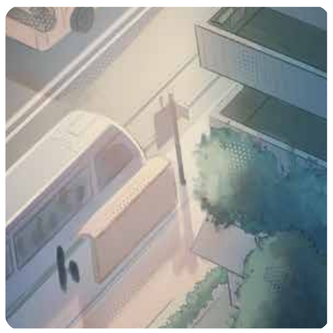
Next week I will bring them the jam I made with my strawberries.

I hope they will like it.

August 2070

Since we started planting trees all over the city I feel much happier.

Plants decrease noise pollution and I feel that the air has definitely improved.



August 2070

There are no more private cars around. The whole city is perfectly connected by fast public transport.

I can't imagine driving every day to work or to visit the city

July 2062

I love taking long bike rides on weekends!
it is very relaxing and I always manage to make new friends.

Sometimes I get to see wildlife like hawks and deer and I spend hours admiring them.

July 2062

It is a beautiful day, the sky is clear and the air is fresh.

For years now, solar panels have been installed on all roofs.

I initially thought we would never achieve this, but I was wrong.

With the right efforts and the right mindset we can overcome any crisis.

July 2062

Initially I didn't think I would ever like the look of wind turbines.

Now I think at them a they are pillars reminding us that it is possible to produce enough clean energy for everyone.

Also with new technologies they are very quiet!

June 2059

I have always loved the sea and marine life.
Years ago live felt sad for all the diversity we were losing due to climate change.

So I started working as a volunteer for the reconstitution of coral reefs and now seeing the progress we have made fills me with joy.

June 2059

Coral reefs are more beautiful than ever and I love spending hours and hours admiring every single species living there.

June 2059

We have lost some marine species with climate change, but we have managed to save many more with the efforts of recent years.

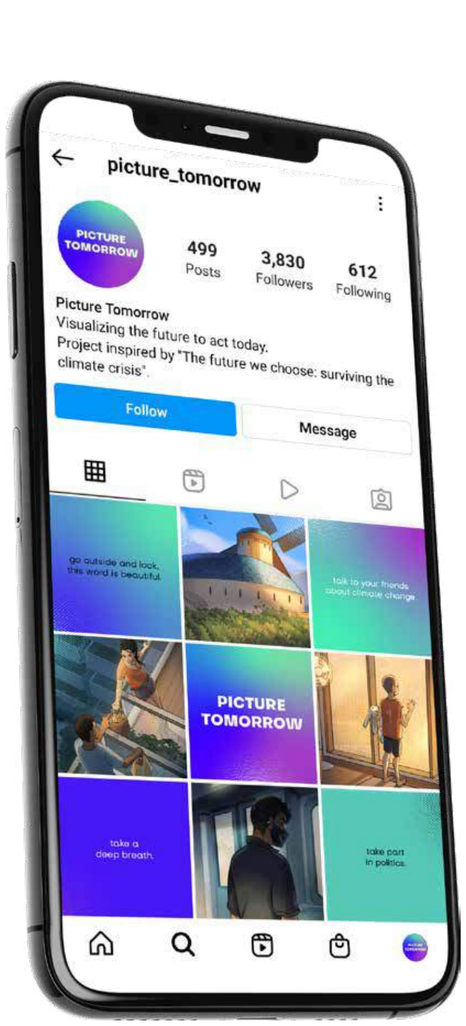
I am so grateful for the progress we have made.

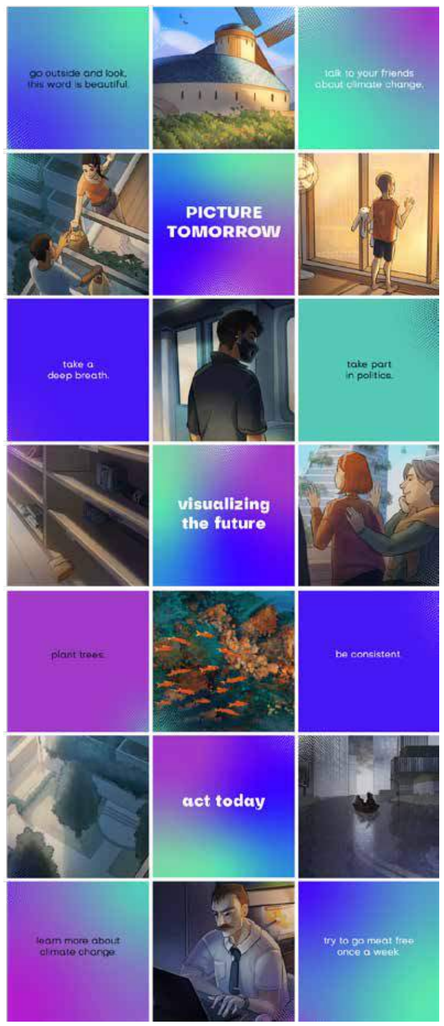
CAMPAGNA ONLINE

Instagram

La pagina Instagram è il mezzo principale per **incuriosire l'utente** e portarlo ad approfondire l'argomento.
I contenuti della pagina sono divisi in due categorie:

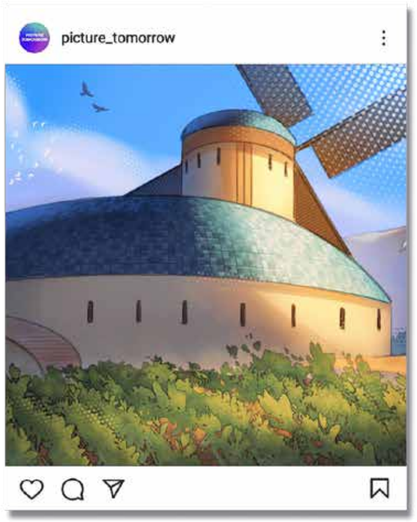
- **Immagini e storytelling**
- **Piccole azioni quotidiane**

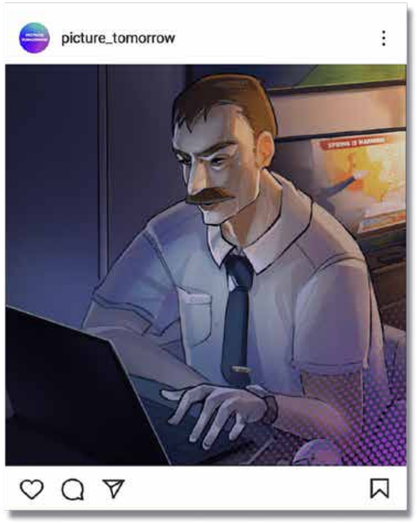


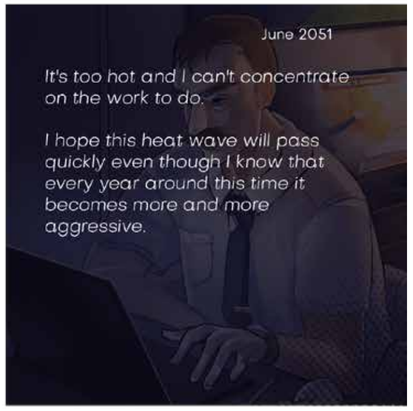


1 IMMAGINI E STORYTELLING

Sono dei post che mostrano alcuni punti d'interesse delle immagini con i relativi racconti.
Questo tipo di post ha l'obiettivo di **attirare l'attenzione** nell'utente e spingerlo ad approfondire i temi trattati sul sito web di riferimento.

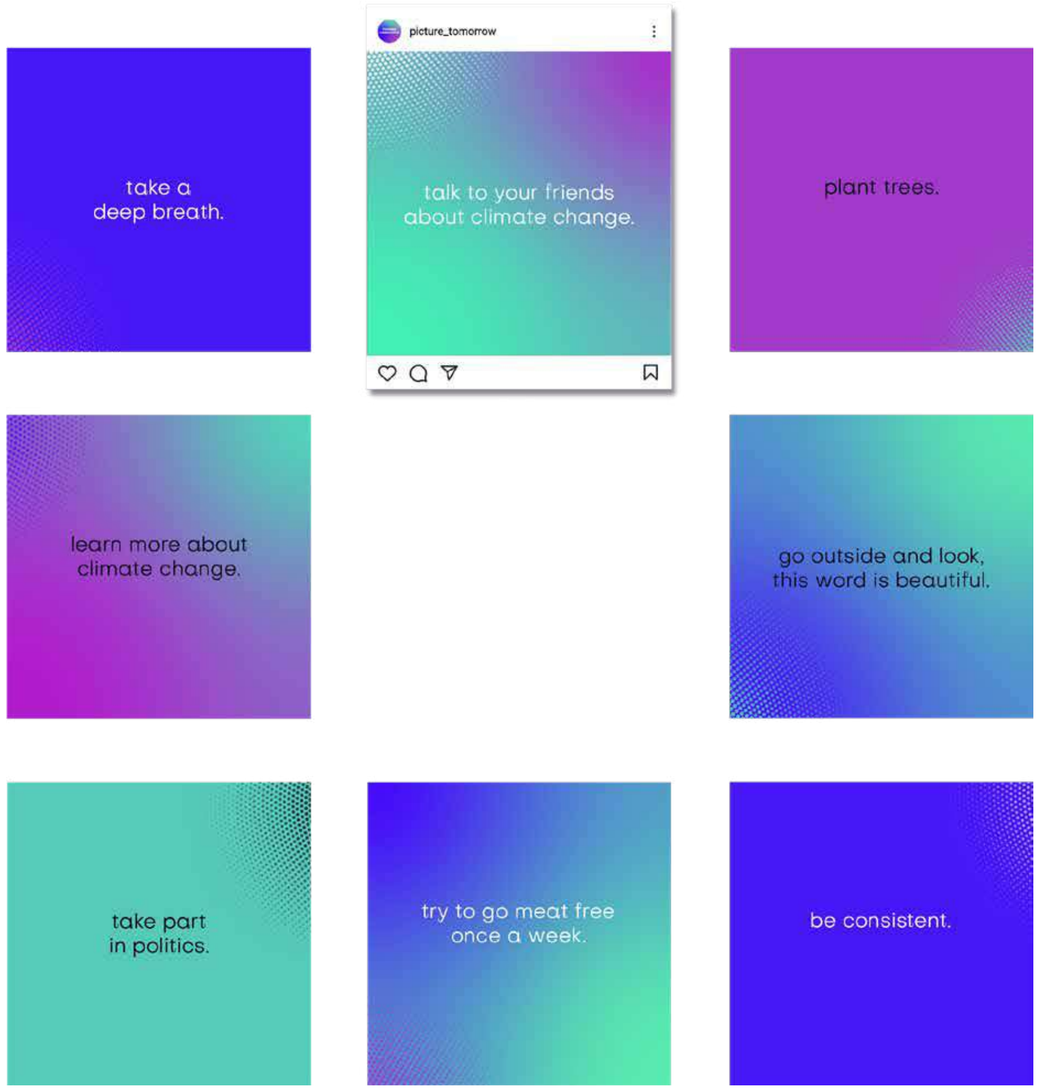






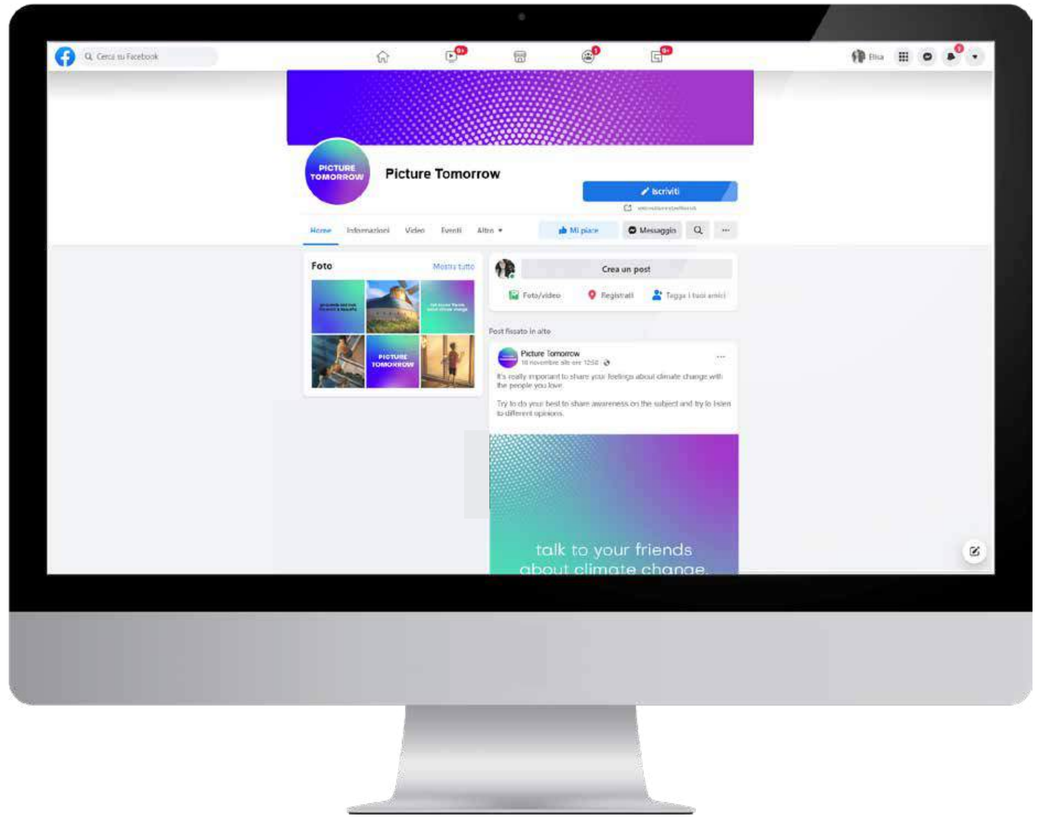
2 PICCOLE AZIONI QUOTIDIANE

Il secondo tipo di post prevede la **promozione di piccole azioni quotidiane** con l'obiettivo di agire positivamente sulla percezione che gli utenti hanno del problema.
Proprio perché sono **azioni semplici** possono incentivarli a fare **il primo passo** verso la creazione di una società più rispettosa dell'ambiente.



Facebook

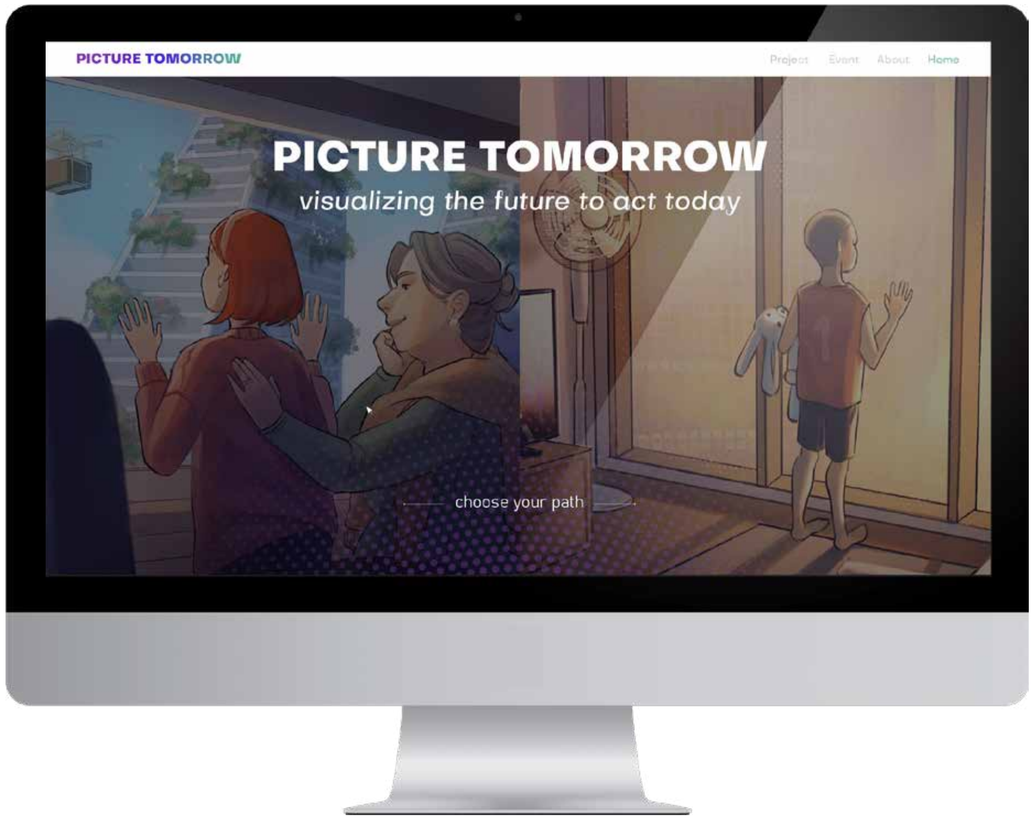
Facebook è un'ottimo strumento per raggiungere un'utenza più adulta. Su questo social verranno pubblicati contenuti stimolanti e gli aggiornamenti riguardo al progetto e agli eventi in programma.



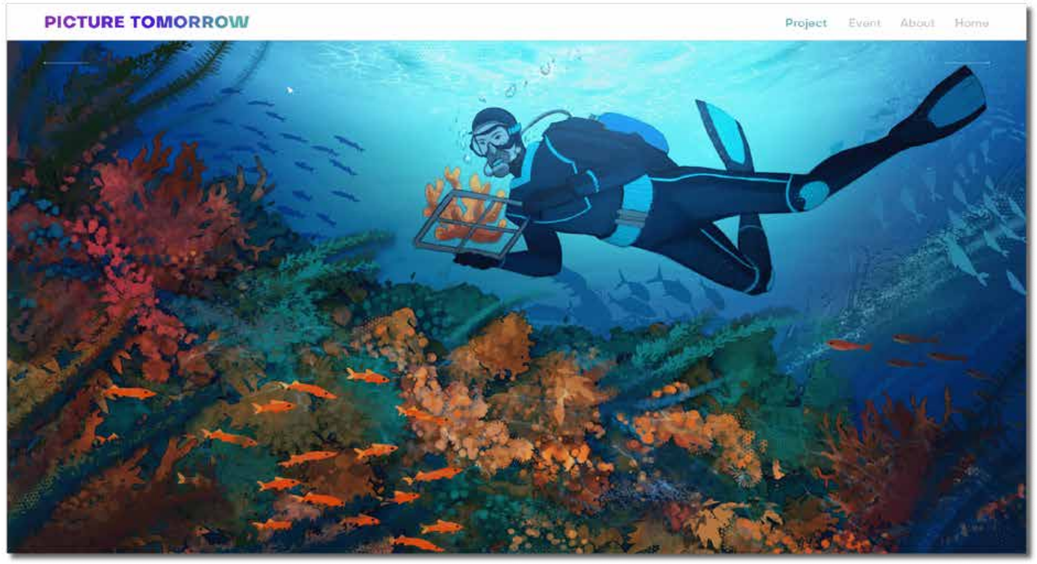
Sito web

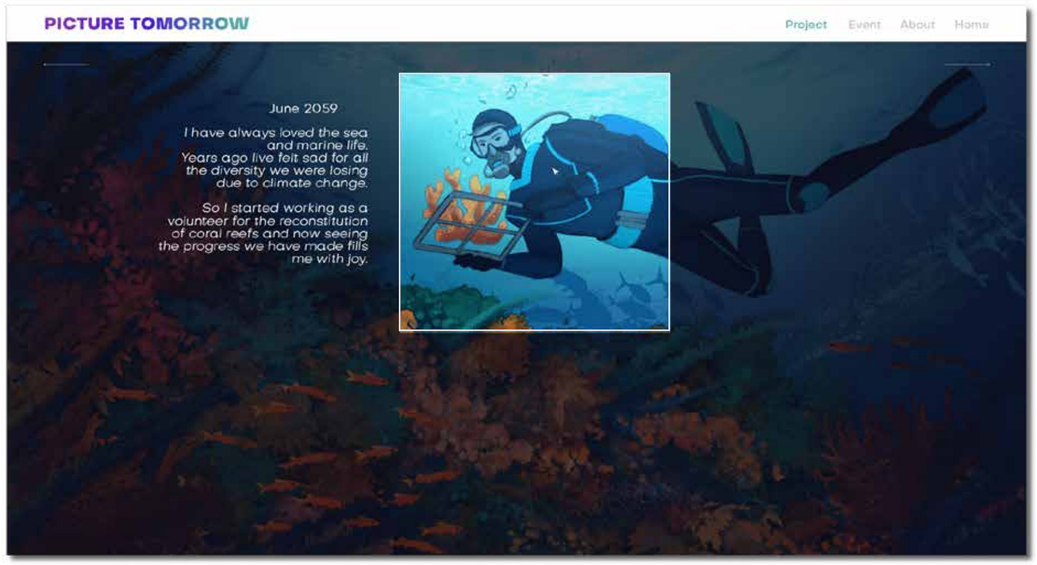
Il sito web ha l'obiettivo di a**mpliare i temi trattati sui social** e di promuovere attività extra come i **workshop**.
Sul sito è possibile immergersi nei due mondi vedendo le illustrazioni e interagendo con esse per scoprine i racconti.

Per ampliare il progetto si potrebbe creare un **network**, accessibile dal sito web, con altre realtà simili per la realizzazione di **eventi e/o collaboraizoni extra**.



Nella sezione "Project" l'utente potrà vedere le illustrazioni nella loro interezza.
Attraverso il **mouseover** l'utente scoprirà inaspettatamente le storie celate dietro ogni disegno.

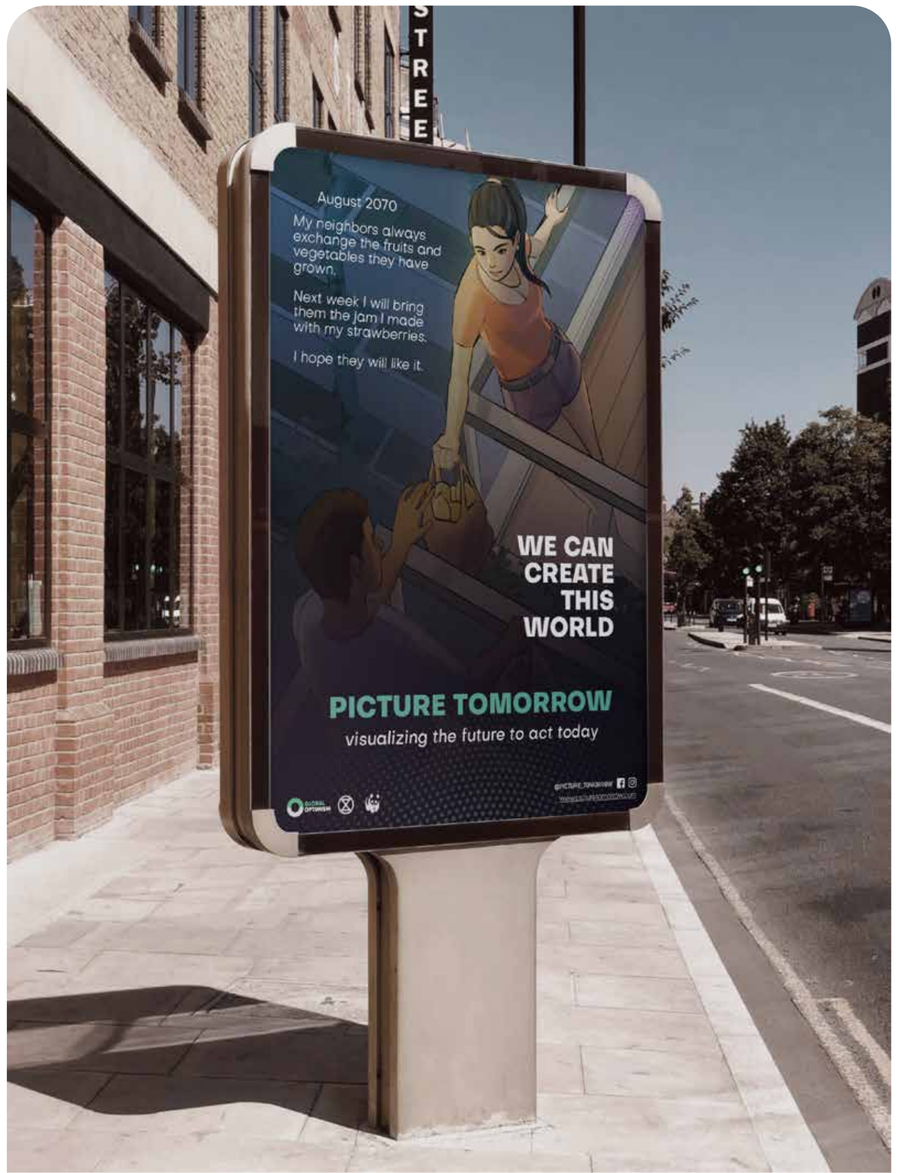




CAMPAGNA OFFLINE

Manifesti

I manifesti saranno installati in città molto popolate per poter raggiungere il maggior numero di persone.
Potrebbero essere installati durante **importanti eventi sociali** o durante **manifestazioni e meetings** riguardanti il clima.



Workshop

Rivolto ad un **pubblico giovane**, questi workshop hanno l'obiettivo di interagire direttamente con gli utenti.

SCUOLE PRIMARIE

Gli studenti sulla base di una breve descrizione dei due mondi, vedono le illustrazioni e **scrivono le storie** che secondo loro possono nascere in quei contesti.
Questo tipo di laboratorio punta sulla **scrittura creativa** e sull'**elaborazione dei temi ambientali**.

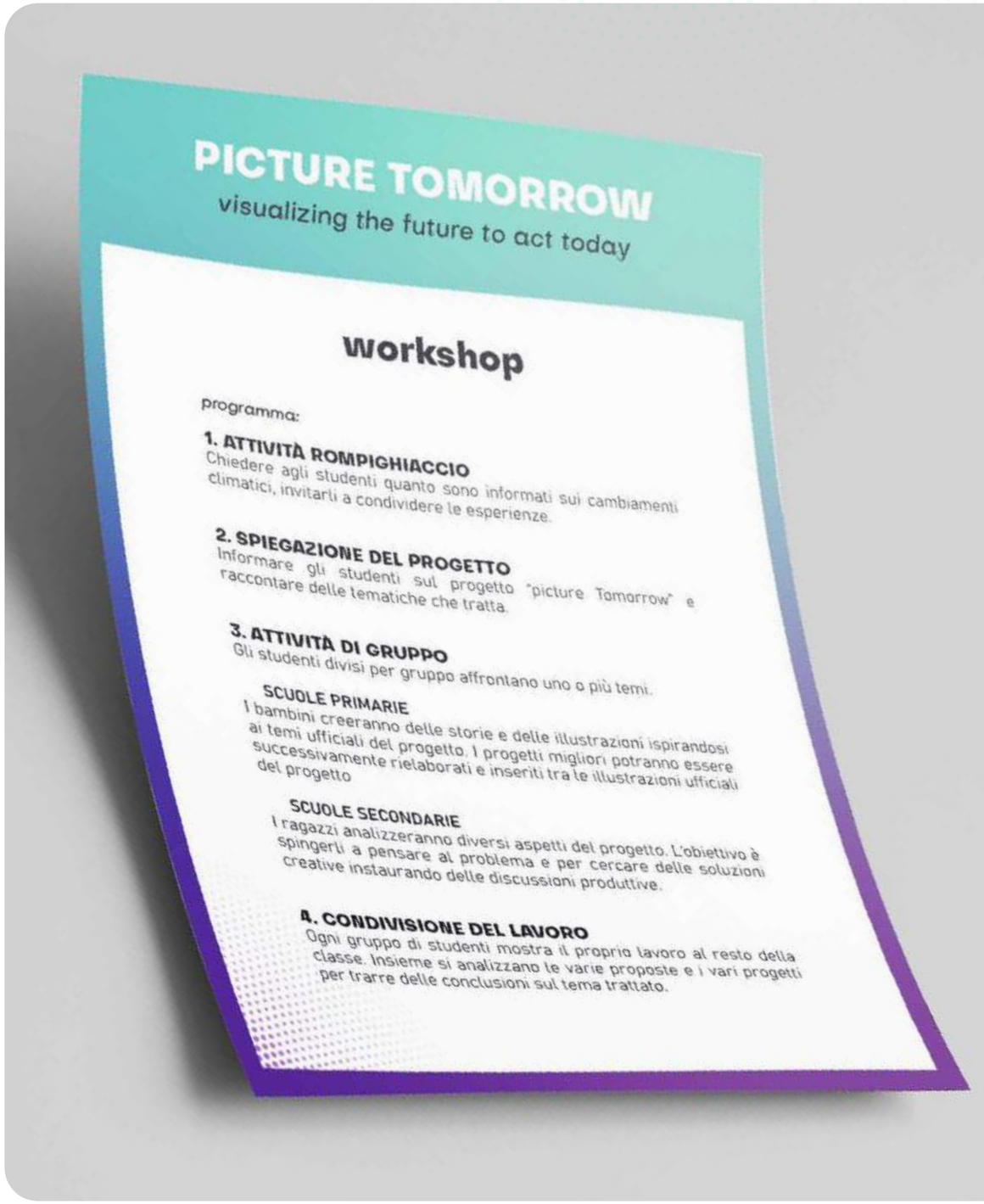
Inoltre i bambini potrebbero ideare loro stessi delle **nuove illustrazioni** che raccontino altri aspetti significativi non ancora trattati.

Tra i loro elaborati, quelli più brillanti potrebbero essere rielaborati per poi essere inseriti nella collezione ufficiale del progetto, vibibile sui social, sui manifesti e sul sito web.

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO

Per studenti più grandi si propone un workshop in cui, in seguito ad una breve descrizione del progetto, si instaura una **discussione** prima in gruppi, poi collettiva in cui è possibile dire la propria opinione e fare domande agli **ospiti**.

Questi ospiti potrebbero essere gli stessi creatori del progetto anche insieme ad e**sperti dei cambiamenti climatici**.



Flyer

I flyers verranno distribuiti durante i workshop, meetings e altre manifestazioni pubbliche.
Sui flyer saranno segnati tutti i **link utili** per poter approfondire il progetto in un secondo momento.

CONCLUSIONI

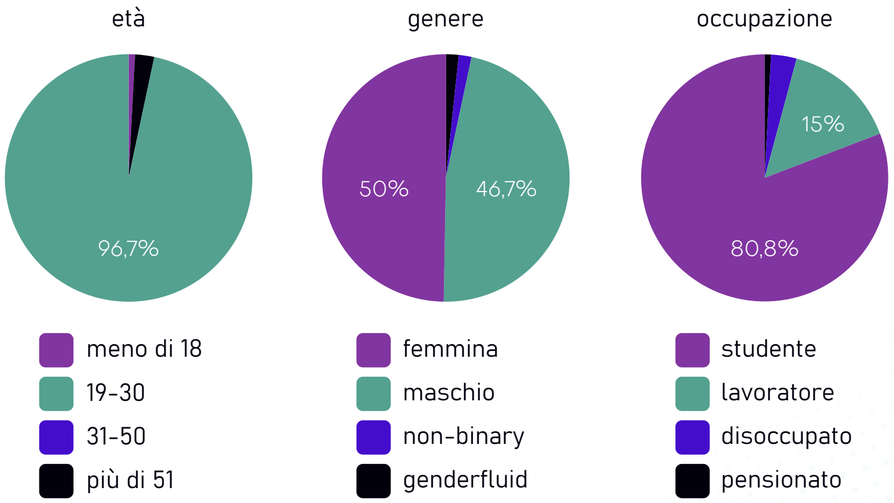
QUESTIONARIO

Per comprendere i punti di forza e di debolezza del progetto è stato stilato un questionario con l'obiettivo di indagare l'opinione degli utenti sulla validità del progetto. La creazione di tale questionario è avvenuta attraverso i moduli Google.

Oltre ad un pubblico generico il questionario è stato somministrato, fornendo il link d'accesso, anche agli studenti del corso di design. Attraverso il loro contributo è stato possibile **analizzare** più nel dettaglio **l'efficacia delle scelte** grafiche e comunicative.

Prima di compilare il questionario, agli utenti sono state presentate alcune slides significative che sintetizzano il progetto dal concept iniziale ai mezzi di comunicazione ipotizzati.

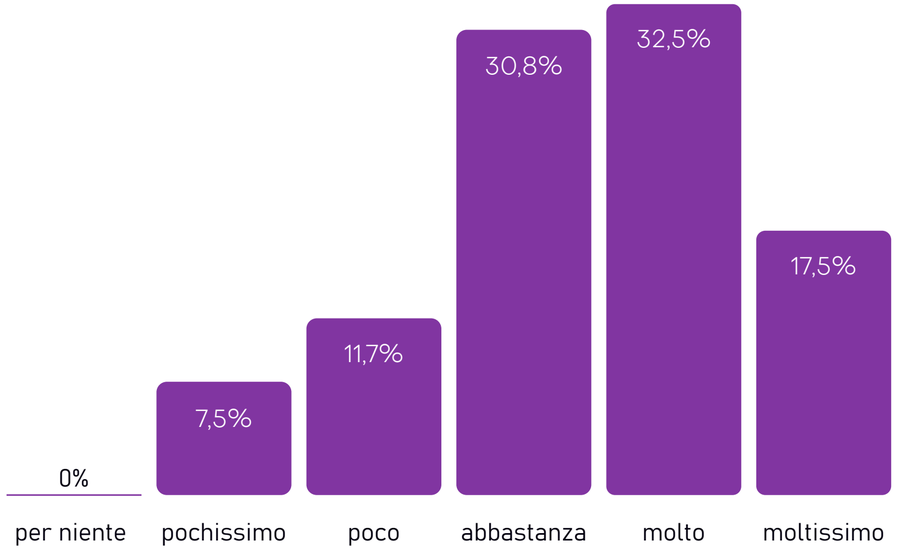
Sono state raccolte in totale **120 risposte** che rappresentano la seguente popolaizone:



Efficacia delle illustrazioni e dei racconti

Essendo **poco comune** l'utilizzo di illustrazioni e di storytelling per raccontare i cambiamenti climatici, la domanda centrale del questionario aveva l'obiettivo di comprendere se l'utenza fosse effettivamente interessata questo tipo approccio.

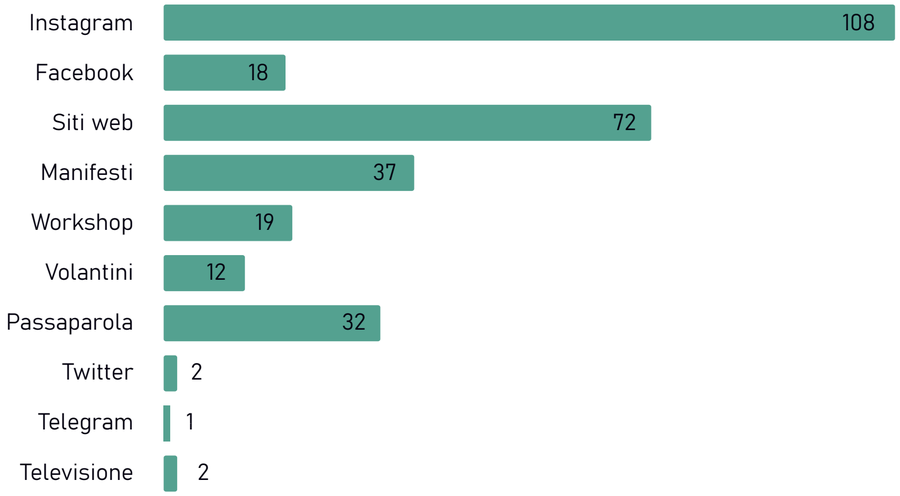
Il grafico sottostante riporta quanto gli utenti pensano che questo approccio **possa portarli a riflettere sul tema del clima**.



Questo dato è molto rilevante: certifica infatti che la maggioranza della popolazione che ha riposto trova **valida** questa metodologia di comunicazione.

Utilizzo di mezzi di comunicazione

Punto importante dell'indagine è stato quello di comprendere i **mezzi di comunicazione preferiti dall'utenza** per verificare se le proposte del progetto siano in linea con gli interessi di quest'ultima.



Da questi risultati si evince che l'utilizzo di **Instagram** e del sito web sia molto efficace, al contrario **Facebook** potrebbe essere un'investimento di risorse **non ottimale** dato lo scarso numero di utenza sulla piattaforma.

Come ipotizzato i volantini e i workshop non sono da considerarsi come strumenti principali, ma **di supporto**.

Feedback

Al termine del questionario è stata inserita una **casella di testo** in cui gli utenti interessati hanno avuto la possibilità di scrivere propri pareri o dubbi riguardo al progetto.
Questo strumento è stato altamente utile per comprendere a fondo le problematiche del progetto e i suoi punti di forza.

PUNTI DI FORZA

In un totale di **41 risposte**, risulta che l'idea del progetto è stata generalmente apprezzata dall'utenza.
Molti utenti infatti trovano la combinaizone di illustrazione e storie **accattivante** e **vicina alle nuove generazioni**.

«Progetto interessante e molto utile soprattutto per far avvicinare i più giovani verso il tema della sostenibilità in modo creativo.»

«Trovo che parlare di sostenibilità sia alle volte troppo astratto e quindi aggiungere delle storie e delle illustrazioni sicuro lo rende più reale, diventa più facile immaginarsi le reali conseguenze delle proprie azioni. »

«Penso che sia molto interessante, a volte un'immagine arriva più direttamente rispetto alle parole. »

« Penso che l'utilizzo di immagini sia fondamentale per una comunicazione efficace e che, anche a livello psicologico, l'accompagnamento di un racconto favorisca l'immedesimazione e di conseguenza faccia maggiormente leva su temi che in questo modo percepiamo come più vicini e personali. »

PUNTI DI DEBOLEZZA

Attraverso i **feedback** sono emersi diversi punti di debolezza che potrebbero essere migliorati con un futuro sviluppo del progetto.

I temi emersi sono principalmente due:

> Discrepanza tra le illustrazioni e la comunicazione
> Mancanza di risvolti applicabili nella realtà

« Nel feed di Instagram proverei a integrare maggiormente i post con gradienti alle illustrazioni magari creando degli sfondi utilizzando la palette cromatica dell'illustrazione che hanno vicino. Visti così mi sembra che parlino due linguaggi differenti. »

« Il viola, il ciano e il porpora non mi sembrano idonei alla tematica del progetto... Per il resto mi sembra un progetto validissimo! »

Nonostante i colori fossero stati scelti per delle motivazioni specifiche (ispirare calma e ottimismo), rivedendo tutto il progetto potrebbero risultano un po' in contrasto con lo stile delle illustrazioni.

Un obiettivo futuro potrebbe essere quello di integrare meglio i due linguaggi rendendo così il progetto più coeso.

« Imposterei in maniera differente la pagina Instagram. Per quanto i manifesti cartacei mi invoglierebbero a guardare il sito web la pagina Instagram sembra monotona e priva di contenuto. »

« Un punto un po' debole potrebbe essere il sito. Mentre i manifesti e la pagina ig rimandano ad azioni sostenibili nella quotidianità, nel sito si potrebbero aggiungere strumenti per aiutare l'utente a compierli (come una mappa dei supermercati biologici, o una guida per creare un gruppo di acquisto solidale). »

« Buona narrazione, illustrazioni molto carine. Sarebbe interessante provare a pensare a una specie di racconto illustrato a puntate da pubblicare su un quotidiano, un po' come fa Zerocalcare su "Internazionale" e "L'essenziale" »

« Ti consiglierei di animare le illustrazioni (se fattibile), un contenuto video attira di più l'attenzione »

Il progetto nasce come uno spunto di riflessione sulla problematica del cambiamento climatico e sul rapporto che abbiamo con esso a livello emotivo.

Potrebbe comunque essere utile implementare applicazioni più concrete come queste proposte dagli utenti.

FONTI

BIBLIOGRAFIA

Antonov V., *d'artiste Concept Art: Digital Artists Masterclass, Ballistic*, Australia, 2006

Hayashi H., *Character design. Progettazione dei personaggi*, Euromanga edizioni, 2013

Falcinelli R., *Guardare, pensare, progettare*, Stampa Alternative & Graffiti, Roma, 2015

Ubertino F., *Concept art: design per universi immaginari*, tesi di laurea, 2015

Kleon A., *Ruba come un artista*, Vallardi, Milano, 2013

Figueres C., Rivett-Carnac T., *The future we choose: surviving the climate crisis*, Vintage, 2020

SITOGRAFIA

Concept Art World, https://conceptartworld.com/

Concept art House, https://www.conceptarthouse.com/

Artstation, https://www.artstation.com/

IMasterArt, https://www.imasterart.academy/

Global climate change, NASA, https://climate.nasa.gov/

National Geographic, https://www.nationalgeographic.com/

ASCE, https://www.asce.org/

Future World Vision, https://www.futureworldvision.org/

Paris Smart City 2050, https://vincent.callebaut.org/

Climate Clock, https://climateclock.world/

Future World Vision, https://www.futureworldvision.org/

Jewel Changi Airport, https://www.jewelchangiairport.com/

Stefano Boeri Architetti, https://stefanoboeriarchitetti.net/

Blockhood, https://www.plethora-project.com/

Steam, https://store.steampowered.com/

ringraziamenti

Vorrei ringraziare tutti coloro che mi hanno accompagnato in questi anni fino al raggiungimento questo traguardo.

Ringrazio innanzitutto le mie amiche Adele, Alessia, Caterina e Ilaria per essere al mio fianco da più di dieci anni e sulle quali so di poter sempre contare.

Ringrazio i miei genitori Graziella e Francesco, mio fratello Lorenzo e i miei nonni Esterina e Antonio per tutti i sacrifici che hanno fatto per aiutarmi a raggiungere questo risultato e per avermi sempre spinto a fare del mio meglio.

Ringrazio Alessandro per essermi stato vicino in questi ultimi quattro anni e per avermi supportato e sopportato anche nei momenti più difficili.

Ringrazio tutti i miei amici e tutti i miei compagni di università con cui ho condiviso questi tre anni di studio.

Infine ringrazio il mio docente e relatore Luca Cattaneo per aver tenuto un corso stupendo e per avermi aiutato in questo percorso personale.