

DESIGNING HAPPINESS: la felicità come variabile della nuova economia circolare

*Ma anche come
valore da integrare
nel business e in ogni
ambito professionale,
per trovare ed offrire
nuove ispirazioni*

di
Linda Gobbi, Future Concept Lab

Il tema della felicità, personale e collettiva, è al centro della riflessione aziendale e sociale e rappresenta ormai l'altra faccia della sostenibilità, da definire in uno sviluppo equilibrato, dove le singolari qualità mantengono una stretta relazione con l'ambiente e tra le persone. Lo studio di specifici indicatori della felicità è, infatti, tema di importanti approfondimenti, come il World Happiness Report che, nel 2019, alla sua settima

edizione, aveva come tema centrale la relazione tra felicità e comunità. Presentato a New York la primavera scorsa, il World Happiness Report stila la classifica dei 156 Paesi valutati dalla società di consulenza e statistica Gallup, in base alla percezione della felicità fornita dai propri cittadini. La Finlandia è il Paese più felice del mondo, seguito da Danimarca, Norvegia, Irlanda. L'Italia è al 36esimo posto, in risalita rispetto al 47esimo posto dello scorso anno. Redatto da Jeffrey Sachs, John Halliwell e Richard Layard, il rapporto è stato prodotto dal Sustainable Development Solutions Network (Sdsn) in partnership con la Fondazione Ernesto Illy. "Viviamo in un momento di transizione verso una nuova era e questo genera incertezza. Ecco dunque che la felicità sociale è più rilevante che mai, non solo per noi ma per le prossime generazioni", sono le parole di Andrea Illy, alla presentazione newyorchese. Il Festival della Crescita -a partire dalla tappa milanese al Palazzo delle Stelline tenutasi a ottobre 2019- affronterà questo argomento nelle tappe del 2020, seguendo il filo della progettazione curiosa e felice, come Volvo, Cos e il designer Angelo Renna. Per comprenderlo a fondo possiamo partire da una citazione del

DOMESTICITÀ: LESSER HOUSES

Secondo i risultati di un sondaggio sulla biodiversità pubblicato sulla rivista Peer-J (2018), la casa di ciascuno è abitata da circa 100 specie diverse di insetti. Partendo da questa lettura, il designer Angelo Renna, in collaborazione con Francesco Carrasso, specialista di fauna selvatica, ha provocatoriamente sviluppato una serie di "stanze" per animaletti "domestici". Ogni casetta, stampata in 3D, è progettata per adattarsi a un diverso tipo di insetto, prendendo ispirazione dagli habitat naturali che gli insetti si ritagliano in casa. Un modo creativo e divertente per imparare dalla straordinaria ricchezza della vita naturale che sfugge ai nostri occhi. In programma vi è la possibilità di rendere disponibile il modello 3D di ogni casa, da scaricare e stampare tramite Thingiverse.

Angelo Renna



poeta T.S. Eliot: “il genere umano non può reggere troppa realtà”. L’esperienza acquisita deve aiutarci a ricordare il passato, valorizzare il presente e immaginare il futuro, utilizzando la fantasia per disegnare le nuove mappe di una realtà potenzialmente felice. Le mappe non servono a raggiungere una destinazione, ma a rappresentare il mondo, da esplorare come qualcosa di avventuroso: l’ispirazione -per prodotti, punti di vendita, ambienti domestici e spazi pubblici- può arrivare dal mondo vegetale, marino o degli insetti.

L’esercizio della “mappatura” allena a riflettere e rigenerare le proprie potenzialità, diventando strumento utile per qualsiasi viaggio visionario: in avanti (futuro), facendo tesoro del passato (origini), allentando il rischio di perdersi. Se la bussola è sostituita dai soli algoritmi e si rinuncia a disegnare originali mappe del proprio business, si finisce per perdere il senso dell’orientamento e il gusto della rappresentazione. Non è responsabilità della rete o dell’intelligenza artificiale, ma della nostra pigrizia mentale e mancanza di coraggio. Rinunciare alla progettazione delle mappe significa rinunciare al costruito più umano del nostro esistere e abitare con l’altro, sostenuto dalla capacità di disegnare il mondo come lo desideriamo: il processo di designing happiness, cioè progettare felicità in ogni ambito professionale e personale.

Le quattro dimensioni del Festival, nella tappa milanese di ottobre racchiudono altrettanti ambiti: Felicità creativa, Felicità sostenibile, Felicità del racconto e Racconto della felicità, attraverso testimonianze di storie felici. Lancia inoltre, in alleanza con il gruppo di Ddn (Design Diffusion) il contest Designing



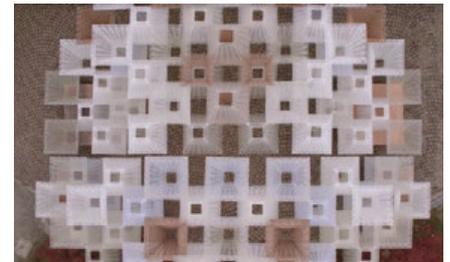
@Volvo

SMART CITY: VOLVO LIVING

Lungo la costa australiana in prossimità del porto di Sydney è stata realizzata una diga ecologica che mira a migliorare la biodiversità e la qualità dell’acqua. Il Volvo Living Seawall è un progetto made by Volvo, composto da 50 piastrelle esagonali stampate in 3D con piccoli angoli e rientranze progettate per imitare la struttura delle radici degli alberi di mangrovie, ricreando un habitat per la fauna marina e promuovendo in tal modo la biodiversità. Il progetto si basa sulla biomimetica, che simula i sistemi naturali così da incoraggiare, in questo caso, la crescita di microrganismi. Le piastrelle, colate da uno stampo in 3D, sono state costruite utilizzando una miscela di cemento e plastica riciclata e il risultato riproduce un contesto naturale di felice virtuosismo.

Happiness coinvolgendo, nel corso del 2020, progettisti, docenti e studenti universitari per stimolare programmi di crescita felice. Il design e l’arte italiana sono potenzialmente i più fertili e ricchi del mondo, ma quasi mai sono proposti come esperienze a tutto tondo, immersive e coinvolgenti. La psicologia sociale ci insegna che siamo migliori nella partecipazione estetica, perché il meglio di noi stessi si esprime nell’ammirazione

VERDE: CONIFERA BY COS



L’installazione Conifera, ideata dall’architetto Arthur Mamou-Mani per Cos e presentata all’ultima edizione della Design Week, Milano 2019, assomiglia a una piramide del XXI secolo immersa nella natura, sebbene posizionata nel cortile interno di Palazzo Isimbardi a Milano. Progettata e realizzata digitalmente, rappresenta una nuova generazione dell’architettura. La struttura prevede 700 mattoncini, stampati 3D, alternati tra quelli in bio-plastica composta da aceto, glicerina e mais e quelli in legno di conifera, utilizzando dunque tutte materie compostabili. La visione d’insieme crea una sorta di reticolo, ottimizzando l’uso dei materiali e consentendo alla luce di diffondersi in tutta la struttura. L’idea di Conifera è nata proprio vedendo quanto questa pianta sia diffusa in Lombardia e il risultato appare come un viaggio dalla dimensione artificiale al mondo naturale.

e nella meraviglia. Un godimento altresì grande si prova poi nella condivisione di un’esperienza estetica e/o creativa. Oggi, che conta così tanto l’immagine, è ancora più importante dare risalto all’alta risoluzione dell’esperienza estetica, tra pubblico e privato: abitare la città nutrendo luoghi e spazi del consumo di immaginari condivisi; alimentare sempre più progetti nel verde; definire lo spazio domestico tra intimità e innovazione. 🍷