

BASE

BASE ALLA DESIGN WEEK 2022

We Will Design: tra micro-utopie e istituzioni fantastiche

Dal 6 al 12 giugno 2022 BASE presenta la seconda edizione di “We Will Design”: un laboratorio sperimentale con designer da tutto il mondo, scuole, università, istituzioni internazionali e giovani studenti per immaginare, attraverso il design, nuovi strumenti, pratiche ed esperienze come risposta alle tante contraddizioni del presente.

Economia circolare, biodiversità, processi di co-progettazione, nuovi approcci all'apprendimento e dispositivi individuali saranno al centro dei tre macro-progetti a cura di BASE per il Fuorisalone.

- **Temporary home:** casaBASE - la guesthouse di BASE - si trasformerà anche quest'anno in una residenza sui generis dove cinque designer internazionali provenienti da Francia, Germania, Inghilterra, Olanda e Italia sono chiamati a sviluppare i propri progetti e a lavorare su nuovi modi di abitare il futuro.
- **Exhibit:** sarà una grande piattaforma di ricerca che riunisce progetti e installazioni a cura di università italiane e internazionali, collettivi multidisciplinari, designer e giovani talenti per riflettere su nuove modalità di apprendimento in relazione alle sfide del nostro tempo.
- **They Will Design:** un cambio di prospettiva da “We” a “They”, uno spazio in cui i giovani prendono il potere per esplorare ed esporre la loro idea di futuro, immaginando un nuovo concetto di “istituzione” a partire dalla dimensione fantastica.

Alcuni de* designer e centri di formazione che sperimentano in BASE:

Abadir, Analogique, Anna Baldocchi, Bolaero, The Swedish school of textiles - University of Borås, Giulio Bordonaro, Joppe Broers, Thibauld Dupille, Goliath Dyèvre, FestivalDiversity, Nicoletta Gomboli, Edern Janneau, Eun Hi Kyoung, IED - Istituto Europeo di Design, IPER - Collettivo, Henry Matthieu, Valentine Maurice, Kaajal Modi, Adarsh Nellore, NID - Nuovo Istituto di Design, NOI Libreria, PARASITE 2.0, Nicholas Rapagnani, Johanna Reymann, Romanian Design Week, Royal College of Art, RUFA - Rome University of Fine Arts, Rebecca Schedler, Sophia Schullan, Studio Formosa, studio.traccia, Francesca Tambussi, Tech Monterrey Mexico City, Kim van den Belt, 4F.STUDIO.

Preview stampa

domenica 5 giugno 2022: h. 16.00 - 20.00

lunedì 6 giugno: h. 10.00 - 20.00

Milano, via Bergognone 34

www.base.milano.it

In occasione della **Design Week 2022**, dal 6 al 12 giugno, designer provenienti da tutto il mondo, scuole, università, istituzioni internazionali e giovani studenti si riuniscono a **BASE** per la seconda edizione di **"We Will Design"**: un laboratorio sperimentale di immaginazione e inclusione, in cui le pratiche e le esperienze di design divengono strumento per leggere - e, talvolta, risolvere - le tante contraddizioni del nostro presente, tra visioni prossime, ideali del quotidiano e micro-utopie.

Un "oggi" in cui andare a ripensare agli sfaldamenti, alle dicotomie che creano conflitto, per capire come lo spazio *dove le cose fanno attrito* possa diventare terreno fertile in cui generare creatività. E ancora, chiedersi: qual è il ruolo del design in questo scenario contemporaneo controverso?

In un momento storico di grandi incertezze e di fronte al fallimento delle grandi utopie, anche le piccole idee visionarie, radicali e a tratti folli, possono diventare il buon senso di domani. La micro-utopia diventa "dispositivo" per spostare l'ideale dall'astratto e concretizzarsi nella politica, nella nostra vita sociale e quotidiana.

Dall'economia circolare alla biodiversità come risorsa creativa, dai processi di co-progettazione alla casa del futuro, dai nuovi approcci all'apprendimento fino alla creazione di inediti dispositivi di salvezza ad opera dei singoli: saranno molteplici i temi esplorati nella seconda edizione di **"We Will Design"** che si svilupperà attraverso tre macro progetti - **Temporary home**, **Exhibit**, **They will design** - a cura di **BASE** dal piano terra salendo al primo.

Entrando più nel dettaglio, anche quest'anno **casaBASE** - la guesthouse di **BASE** - diventa **Temporary home** e si trasforma in una residenza sui generis per cinque giovani designer provenienti da **Francia, Germania, Inghilterra, Olanda e Italia**, invitati a riflettere in particolare sul tema dell'**economia circolare**. 5 stanze offriranno così una visione su 5 scenari all'avanguardia, diventando per una settimana allo stesso tempo casa e luogo di sperimentazione dei designer, che qui svilupperanno, esporranno e racconteranno i propri progetti al pubblico. In particolare, la designer e ricercatrice tedesca **Rebecca Schleder**, in collaborazione con **Goethe-Institut Mailand**, presenta **"Symbiopunk"**, un bioreattore e sistema di compostaggio che converte le feci umane in hummus fertile, mostrando come i rifiuti umani possano diventare preziosi non solo per la coltivazione ma anche per il ciclo della natura in generale. In **"Proposals for a Prevailing World - Vol.I"** il designer olandese **Joppe Broers** propone invece una mappatura di tutte le specie estinte conosciute dal 1800 in poi, per riflettere sulla rapida urbanizzazione del pianeta. In **"The Big Assembly"** il designer e scenografo francese **Goliath Dyèvre**, in collaborazione con **Institut Français Milano - Institut Français Paris**, si interroga sulla natura stessa dell'innovazione attraverso la trasformazione dei materiali presenti nella nostra vita quotidiana. Collegati tra loro, questi materiali, dai più innocui ai più complessi, diventano a loro volta oggetti singolari prodotti in pezzi unici funzionali o scultorei che saranno esposti anche all'interno di **Exhibit**. Con **"The Growing Sneakers"** l'eco-social designer italiano **Nicholas Rapagnani**, in collaborazione con i laboratori **FaST Lab della Libera Università di Bolzano** ed il brand **Salewa** (gruppo Oberalp), riflette sul ciclo di vita delle scarpe da ginnastica per trovare

soluzioni più sostenibili attraverso “growing materials” (materiali che crescono). Il focus del progetto è la sperimentazione di materiali organici a base di micelio in laboratorio come risposta all’attuale produzione di massa. **Kaajal Modi**, designer selezionata da una giuria internazionale in collaborazione con **British Council** all’interno del loro programma Circular Cultures, invita il pubblico a esplorare il proprio rapporto con la rete alimentare e con le diverse interdipendenze che ne derivano, attraverso un percorso multisensoriale che coinvolge il suono, l’olfatto, il tatto e il gusto. Durante tutta la settimana le stanze-atelier di casaBASE saranno aperte al pubblico, che potrà osservare i processi di lavoro e dialogare con la comunità residente.

Anche per questa edizione di “We Will Design”, il primo piano di BASE ospiterà **Exhibit**, una grande mostra che raccoglie i lavori di designer emergenti, studi di progettazione, accademie e università, diventando luogo di ricerca e sperimentazione con uno sguardo rivolto alle nuove prospettive del design. Ci saranno progetti a cura di importanti **realità internazionali**, quali **Tech Monterrey Mexico City**, **The Swedish school of textiles - University of Borås** con una mostra incentrata sull’innovazione tessile che presenta una serie di manufatti realizzati da nuova generazione di designer pronti a sfidare l’esistente, proponendo nuove visioni di prodotto filtrate dai progressi dei materiali tessili, il **network IED** che presenta al pubblico “Absolute Beginners”, un lavoro inedito e collettivo dei suoi designer, dedicato a dieci icone femminili del passato e del presente, nato per dare voce all’interpretazione e al linguaggio delle nuove generazioni, insieme ad un gruppo indipendente di studenti laureati alla **Royal College of Art** di Londra che raccontano i loro ultimi progetti all’interno della mostra “Support Systems”. A questi si affiancheranno i lavori proposti da alcuni fra i più prestigiosi centri di formazione italiani, come **RUFA - Rome University of Fine Arts**, il **NID - Nuovo Istituto di Design** di Perugia che propone “Deruta Revolution” un progetto - a cura degli studenti del corso di Product Design condotto da **Sara Ricciardi** - che fonda le sue radici nel territorio umbro e che propone la rivisitazione dell’Alberello, un contenitore usato in passato, per conservare spezie e medicinali nelle antiche farmacie e **Analogique** che, in collaborazione con l’**Accademia di Design e Arti Visive Abadir** di Catania, presenta il progetto **W.E.L.(L)! - Work, Enjoy, Live, Love -**, una sorta di contenitore di argomenti, eventi ed azioni possibili per ripensare le sfere della nostra vita in funzione di quattro coordinate che abbracciano l’intero corso delle nostre esistenze. Numerosi anche i **designer italiani e internazionali** che espongono i loro progetti e installazioni nei grandi spazi di BASE: **Anna Baldocchi** propone “Malerba”, un “atlante umano” in forma di documentario che traccia i confini linguistici e le divisioni culturali dell’Italia; la social designer **Francesca Tambussi** presenta “Hyperburgers”, un supermercato innovativo interamente gestito dai consumatori; in “Pantha Rei” l’artista e designer indipendente **Eun Hi Kyoung** esplora invece alcuni concetti della tradizione culturale coreana e la tecnica del macramè, dando nuova vita a materiali di scarto come le ceramiche acquistate in un negozio dell’usato; **IPER-collettivo** presenta due installazioni “Plastic Landscape”, un dispositivo tattico che parla di riciclo e invita a pensare a nuovi usi degli spazi e “Micromegàsuoni”, installazione site-specific che instaura un dialogo tra paesaggio urbano e naturale, prodotta da **NAM-Not A Museum**, il programma di arte contemporanea di Manifattura Tabacchi, nel contesto della prima edizione di residenze d’artista **SUPERBLAST**; **Henry Matthieu** presenta il progetto “Human Mould” che, attraverso la sedia, riflette sulla relazione tra oggetto, creatore e utente; **Valentine Maurice** analizza l’insonnia come fenomeno contemporaneo dal punto di vista della generazione Z con “The Paradoxical Screen”; “Games we’ll never play” dei designer italiani **Giulio Bordonaro** e **Nicoletta Gomboli** è invece una ludoteca nell’epoca delle macchine intelligenti; il media artist e interaction designer **Adarsh Nellore** presenta due progetti dedicati all’intersezione tra media digitali, tecnologia e scultura per riflettere sulla relazione tra l’evoluzione umana e l’evoluzione dell’intelligenza non umana; il designer olandese **Kim van den Belt** presenta “Kaia”, progetto che sviluppa nuovi filtri sostenibili per la CO2 realizzati con le alghe, e “The Lighthouse”, un innovativo bioreattore a cianobatteri

realizzato in collaborazione con lo studio **4F.STUDIO** (collective from Joshua Kelly, Steven Wobbes and Kim van den Belt); **Johanna Reymann** con il progetto “Left Behind” propone una riflessione sulla quantità di rifiuti generati dai processi produttivi di semplici oggetti, come i tradizionali zoccoli olandesi; in “Playfulness” la giovane designer tedesca **Sophia Schullan** raccoglie una serie di installazioni giocose per trasformare banali routine quotidiane e oggetti domestici ordinari in nuove fonti di ispirazione e creatività; in “Mitosis” il designer francese **Thibault Dupille** dà nuova vita a oggetti fisicamente danneggiati con l’aiuto di una stampante 3D, ispirandosi alla natura dove alcune specie sono in grado di rigenerare autonomamente parti del corpo. “The future is in the making” è invece la mostra collettiva a cura della **Romanian Design Week** - con i progetti di **Co Laboratory**, **Megan Dominescu**, **Radu Abraham**, **Simina Filat**, **UAU** e **Corizom** - incentrata sui processi sostenibili e sulla concezione del design, a partire dalle attuali problematiche sociali e ambientali. **Bolaero** presenta “Bolaero 0.1”, la sua prima collezione disegnata da **Tommaso Mirabella Roberti** che propone una linea di mobili leggeri, flessibili e sostenibili, costituiti da singole parti gonfiabili che possono essere assemblate in diverse configurazioni adattandosi alle esigenze dell'utente e a un ambiente in continua evoluzione. **Studio Formosa** propone al pubblico “Supernatural Collection”, una serie di candelieri caratterizzati da una natura a metà tra il fisico ed il digitale. La forma degli artefatti, creata da un algoritmo generativo che simula il modello di crescita di elementi naturali come coralli e radici, viene materializzata attraverso una tecnica di stampa 3D. Ad ogni pezzo fisico è associato un certificato digitale registrato su blockchain (NFT), che garantisce l'unicità e l'autenticità dell'oggetto. “Sound of touch” è invece il progetto a cura dell'artista designer **Edern Janneau**: una serie di piccoli strumenti amplificati insieme a sintetizzatori danno vita ad un'orchestra che combina insieme le diverse potenzialità dei suoni naturali e digitali in relazione all'ambiente che li circonda. Torna per questa edizione **studio.traccia** con “Atti fondamentali” per mettere ancora una volta in connessione design e spreco alimentare attraverso uno speciale evento che genererà una scultura di oggetti realizzati con nuovi materiali prodotti con scarti alimentari, il progetto è promosso da ActionAid Italia nel quadro del progetto Food Wave, finanziato dalla Commissione Europea e guidato dal Comune di Milano, mentre **FestivalDiversity** sarà nuovamente presente quest'anno con la missione di presentare una proposta progettuale di spazi, fisici e di cura, capaci di accogliere i soggetti razzializzati e vulnerabilizzati realizzata in collaborazione con lo studio PLUSRL.COM per sottolineare l'importanza dell'alleanza tra la pratica sociale degli attivisti e quella progettuale dei designer per definire i luoghi dove offrire prestazioni mediche, garantire sostegno psicologico e riattivare il potenziale sociale e culturale degli individui.

Anche per questa edizione torna **NOI Libreria** che, sempre al primo piano di BASE, propone un bookshop con una speciale selezione di libri a tema design, illustrazione e arti grafiche.

Nell'ambito della più ampia cornice di “We Will Design 2022”, BASE presenta inoltre un progetto speciale dedicato alle nuove generazioni, realizzato con il sostegno dell'Ambasciata e il Consolato Generale dei Paesi Bassi in Italia: **They Will Design**, dove dal WE si sposta l'attenzione al THEY, ai più giovani, a coloro che domani avranno la responsabilità di disegnare il futuro. A loro viene consegnata la sfida di immaginare le ISTITUZIONI FANTASTICHE, che modificano, sovvertono o sostituiscono quelle esistenti. Cosa accadrebbe se fossero le nuove generazioni a “disegnare” il mondo? “They Will Design” ha coinvolto **studenti tra i 18 e i 26 anni provenienti da Università, accademie e luoghi di formazione italiani e internazionali**, per decostruire e ripensare il concetto di “istituzione” a partire da una dimensione immaginativa. Diversi i temi su cui i giovani sono chiamati a riflettere - dall'**integrazione e inclusione**, alla **digitalizzazione**, **diversity**, **empowerment femminile** fino alla **sostenibilità ambientale**, **circular economy** e **generazioni a confronto** - attraverso la stesura di un manifesto dell'istituzione, la definizione di pratiche di azione e una comunità di riferimento. Durante le fasi di realizzazione del progetto i gruppi di

lavoro saranno supportati da **PARASITE 2.0** - collettivo di architettura fondato nel 2010 da Stefano Colombo, Eugenio Cosentino e Luca Marullo per investigare lo status di habitat urbano - che aiuterà i partecipanti a tradurre le loro idee in uno spazio fruibile al pubblico. Il percorso sarà ulteriormente arricchito dalla presenza di “eretici”, alcune figure ispirazionali provenienti da luoghi e ambiti differenti, che affiancheranno i partecipanti durante le diverse fasi del progetto per generare domande e stimolare nuove idee: Leonardo Caffo, filosofo; Rebecca Gomperts, dottoressa olandese e attivista per i diritti delle donne; Marcello Cualbu, docente e libero professionista nel campo delle tecnologie applicate all’arte, al design e all’architettura; Naomie Pieter, attivista queer e antirazzista; Janice Deul, scrittrice e attivista per la promozione della diversità culturale nei settori creativi; Florian Malzacher, curatore nell’ambito delle arti performative, drammaturgo e scrittore; Jonas Staal, artista visivo che si occupa del rapporto tra arte, democrazia e propaganda

Non ultimo, per tutta la settimana, un ricco **palinsesto musicale** - realizzato in collaborazione con **Le Cannibale** - animerà ogni sera il cortile e le sale di BASE con dj set e musica live, dall’orario dell’aperitivo fino a tarda notte.

Durante la settimana del Fuorisalone negli spazi di BASE Milano sarà presente anche **IKEA** con **IKEA Festival**, accompagnando i visitatori alla scoperta della visione di IKEA: creare una vita quotidiana migliore per la maggioranza delle persone. Il Festival offrirà eventi e installazioni che vivranno dalla mattina alla sera, sia all’interno di uno spazio coperto sia in un’area outdoor, con ambientazioni e tematiche diverse ogni giorno. Esponenti di spicco del mondo del design si confronteranno nel corso di talk e momenti di dialogo con il pubblico, durante i quali IKEA presenterà nuove esclusive collezioni. Inoltre, lo spazio ospiterà eventi serali con ospiti del panorama musicale italiano e internazionale.

BASE Milano

BASE Milano è un progetto di innovazione e di contaminazione culturale, nel cuore di zona Tortona, a Milano. BASE è una community di persone attive in molteplici discipline creative, che si impegna a sviluppare un ecosistema inclusivo per produrre contenuti innovativi per il progresso culturale. La nostra missione: generare nuove riflessioni per la città del XXI secolo, creare nuove connessioni tra arti, discipline e linguaggi, sostenere il ruolo di Milano tra le grandi capitali della produzione creativa. I valori che ci ispirano: Inclusione, interazione, innovazione. Con i suoi 12.000 mq su 3 piani, oltre 200 realtà creative residenti, più di 400 eventi e 500.000 presenze l’anno, BASE è un polo creativo di respiro internazionale e un centro per la ricerca, la sperimentazione, la produzione e la co-produzione di iniziative culturali ad alto valore sociale. All’interno dell’ex-Ansaldo, uno dei più importanti progetti di rigenerazione urbana in Europa, BASE ridà vita a un monumento di architettura industriale sperimentando nuovi modelli di collaborazione tra pubblico e privato: edificio demaniale affidato dal Comune di Milano a un’impresa sociale privata, non-profit, frutto dell’unione tra cinque associazioni e società private, auto-finanziato.

BASE Milano

Un progetto di: ARCI Milano, Avanzi, esterni, h+, a|cube

Con il patrocinio di: Comune di Milano

Con il supporto di: Fondazione Cariplo

Partner: Nescafé, Select

Partner istituzionali: Ambasciata e il Consolato Generale dei Paesi Bassi in Italia, Goethe-Institut Mailand, Institut Français Milano - Institut Français Paris, Istituto Romeno di Cultura e Ricerca Umanistica di Venezia, British Council, Romanian Design Week, Nema Rete Nuove Manifatture e Comune di Milano

A COMMUNITY FOR CULTURAL PROGRESS

all'interno del progetto Centrinno, ActionAid Italia nel quadro del progetto Food Wave, finanziato dalla Commissione Europea e guidato dal Comune di Milano.

Media partner: ABITARE, Archiproducts, Artribune, Design Wanted, Dezeen, *Domus*, Fuorisalone.it, Instagramers Milano, Zero.

Immagine coordinata e identità visiva: Studio Fludd

INFORMAZIONI

6-12 giugno 2022

BASE - Via Bergognone 34, Milano

www.base.milano.it

Preview stampa

domenica 5 giugno 2022: h. 16.00 - 20.00

lunedì 6 giugno: h. 10.00 - 20.00

Orari di apertura:

6 - 11 giugno 2022 h. 10.00 - 20.00

12 giugno 2022 h. 10.00 - 18.00

Ingresso libero

Facebook: www.facebook.com/BaseMilano.aplaceforculturalprogress

Instagram: www.instagram.com/base_milano/

Per accrediti e materiali stampa:

Ufficio stampa BASE Milano ddiArts | basepress@ddlstudio.net

Alessandra de Antonellis | E-mail: alessandra.deantonellis@ddlstudio.net | T +39 339 3637.388

Ilaria Bolognesi | E-mail: ilaria.bolognesi@ddlstudio.net | T +39 339 1287.840

Chiara Zaccaria | E-mail: ddl@ddlstudio.net